



Semilla  
de Acero

Por JuanAn Romero-Salazar

UNA AVENTURA PARA  
**MUTANTES**  
*en la Sombra*

1.995

N 9.94

Novici

Берг

*para Mariaje, con todo mi amor, con todo mi respeto*

Las personas, eventos, localizaciones, empresas, situaciones, instituciones y demás individualizaciones que aparecen en esta obra hacen referencia a la Realidad únicamente en la medida en que los hechos que se narran se desarrollan en un determinado ámbito geográfico. No obstante, el autor reconoce haberse inspirado en ciertos modelos pertenecientes a esta Realidad de la que hablamos. Nuestros críticos, por tanto ya pueden argumentar que somos poco originales. Pero, dado que la crítica se basa en nuestro trabajo y nuestro trabajo se basa en la Realidad, y la Realidad se basa en sabe Dios qué...

¿A dónde demonios nos conduce todo esto?.

A que sólo Dios sabe en qué se basan algunas veces los críticos.

Con la Tumba Preparada © Semilla de Acero III©  
es una producción de Ludotecnia©  
como complemento para su juego  
"Mutantes en la Sombra,  
un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro"©

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de esta obra,  
tanto textos como ilustraciones, sin autorización expresa y por escrito de Ludotecnia.

Impreso por Artes Gráficas Rontegui

Primera edición, marzo de 1.994

I.S.B.N.:84-8172--003-8

D.L.: BI-544-94

# Con la Tumba Preparada

## Semilla de Acero, 3ª parte

### CREDITOS

Escrita y diseñada por  
**JuanAn Romero-Salazar**

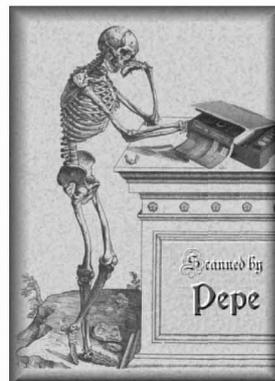
Portada realizada por  
**José Antonio Tellaeché Isusi**

Ilustraciones internas realizadas por  
**Roberto Landeta, J.A. Tellaeché Isusi y Carlos Monzón**

Maquetación perpetrada por  
**J&F Garzón**

Pruebas de juego sufridas por  
**Equipo Maximizando la Audiencia**

Colaboración especial de  
**Ramón Amorós**



Deseo haceros partícipes de mi satisfacción al concluir la serie Semilla de Acero. Han sido muchos meses de duro pero interesante trabajo, siempre con el apoyo y aliento de vuestras cartas, críticas y comentarios. El equipo de Ludotecnia y yo mismo os agradecemos la fidelidad y el interés demostrados. Sólo nos queda decir: ¡Va por ustedes!

A todas las personas que lo hicieron posible y también  
a todas aquellas que lo pusieron difícil, pues de ambas se aprende.

### Agradecimientos muy, muy especiales:

A Merche (por tanto amor), a Gloria (por tanta alegría), a Jose Tellaeché (una excelente persona), a Carlos Monzón (un excelente colega), a Igor Arriola (un excelente amigo), a Alfonso Gil (¡Alfonso, Alfonso!) a Mikel e Iñaki (¡Aztigai al fin, felicidades compañeros!), a Kepa Bis (por muchas cosas, por mucha amistad), Etor, Joseba y Chess (sencillamente colegas), a Fernan y Anuska (por liarse, cayéndome los dos tan bien), a Juan Carlos (por horas y horas de charla en su purgatorio), a Ramón Amorós (por servirme de modelo), a Alberto Cornejo (jacobita de pro), Maik, Happy, Bustin, Itzi, Marco, Amaya y el resto de la panda...  
a Juan Pablo Aguilar (por sus excelentes ideas), a Iñigo Samperio (¿estás nervioso?),  
a Michael Nyman (por la banda sonora), a Wim Mertens (ídem)...

A todos ellos, a muchos más que no caben, a los TUATHA DE DANANN y a los NECRONOMICON (siempre en mayúscula), ¡y al príncipe Charlie!, un enorme abrazo y un beso cuando se tercie.

## Introducción

# LAS REGLAS DEL JUEGO V

**MANAOS, Brasil, marzo de 1983;** la *Reichsschule Joseph Goebbels* se prepara con vistas a una nada rutinaria visita de inspección. Bajo el tórrido sol que cae a plomo sobre las losas de cemento una veintena de muchachos forman de pie en el patio principal, preparados para la revista. Llevan varias horas en esa misma posición. Con los músculos agarrotados y el estómago vacío se encuentran al mismo borde de la insolación; sin embargo un febril brillo de esperanza y el secreto orgullo de sus corazones de adolescentes hitlerianos les anima a no desfallecer. Quienes superen las pruebas recibirán el reconocimiento de sus superiores, un grado militar en la organización juvenil de los *Gott mit uns* y la satisfacción de comenzar inmediatamente, tras la ceremonia de graduación, con la preparación que hará de ellos verdaderos superhombres nacionalsocialistas. La preparación que les llevará a reconquistar Alemania, la amada *Vaterland*, la tierra que nunca han visto.

La inspección de uniformes y las tablas gimnásticas no suponen ningún problema para ellos. Tampoco las pruebas de tiro, ni las de defensa personal y mucho menos la exhibición de himnos patrióticos. Como en cualquier escuela normal los controles más temidos son los académicos, pero todos forman parte de la elite, de las *Hitlerjugend*, las juventudes hitlerianas. Las mismas a las que pertenecieron sus padres. Y son plenamente conscientes de su misión, de su papel en el mundo, de su Destino.

Llega finalmente la prueba definitiva, aquella que demostrará que son dignos de mandar, además de capaces de obedecer: la prueba del adiestramiento. Durante el último año cada alumno ha entrenado personalmente a un perro y deberá demostrar ahora su control sobre el mismo. De nuevo se forman las filas y de nuevo los hombres altos de negro bufan sus órdenes. A la cabeza de la comitiva marcha el líder, Unrath; tras él los miembros probados de la jerarquía aria en el exilio. Pareja por pareja son examinados

perros y muchachos. Sin previo aviso restalla una orden, brutal, inmisericorde; uno de los perros gruñe. Ante tal falta de disciplina Unrath empuña su arma. Uno de los muchachos, más pálido que los demás, ordena callar a su perro. Demasiado tarde. Si hay algo que Herr Unrath no tolere es la falta de disciplina. Ladra el animal y ladra también la pistola del hombre. Es en ese momento, a los trece años, cuando Friedrich descubre que odia a ese hombre, cuando Friedrich Unrath descubre que odia a su padre y a todo lo que representa.

**TOKYO, Japón, marzo de 1983;** Kaneda Isao es sin ninguna duda un hombre poderoso. El *oyabun* o padrino de una muy potente organización *yakuza*. Aparentemente nada puede resistirse ante su enorme poder; ni enemigos, ni virtudes por comprar. Pero en el día de hoy acaba de toparse con aquello que sí se opone a sus deseos y mandatos. Permanentemente, además. Kaneda Isao se ha encontrado hoy con el sentido de su vida; sentido marcado por una dolorosa pérdida y por un gozoso encuentro: el cadáver que tiene ante sí, el cadáver de su esposa, abraza todavía el minúsculo cuerpo de su hija recién nacida, de la hija que le ha costado la vida.

Desde este momento existirá algo más en la vida del señor Isao, algo que podrá separar de la lucha despiadada por el poder en la que vive inmerso por completo. No es únicamente amor. Sabe dónde reside su última oportunidad de redención, sabe que esa única salida se ha encarnado en el frágil cuerpecillo de una recién nacida. Con la rígida determinación que le es propia, Kaneda Isao ha tomado una decisión: vivirá por y para esa niña. Si algo llegara a ocurrirle no perdonaría a sus enemigos, no perdonaría al destino, a la naturaleza o a la muerte; si algo llegara a ocurrirle...

**OSAKA, Japón, marzo de 1983;** las sombras que se extienden al anochecer sobre los jardines de la antigua mansión ocultan a las figuras que están a punto de participar en un drama. Dos jóvenes, uno japonés y occidental el otro. Uno de ellos se encuentra sorprendido y bastante atemorizado; el otro se felicita por el éxito de su plan. El japonés se reprocha insistentemente el haber caído en esta (está seguro de ello) trampa; el europeo, tranquilo como siempre, amartilla el percutor de su pistola de duelo de avancarga.

Obata Shingen tenía órdenes precisas, órdenes de hacer caer al cachorro Yamaguchi, víctima de una treta preparada a base de insultos cuidadosamente calculados. Una trampa destinada a acabar con el más joven y prometedor de los colaboradores de Kaneda Isao y también con el más indicado, por la viveza de su genio, para caer en una celada como ésta: en un duelo.

Sin embargo ocurrió algo que no estaba calculado. El occidental que conversaba con Yamaguchi en la embajada británica no sólo hablaba correctamente japonés sino que intuyó desde el primer momento las intenciones de Obata y de manera magistral consiguió volver contra éste sus propios manejos, sus propios insultos. Cuando Obata escuchó la pregunta ritual, en el florido y completamente pasado de moda dialecto cortesano, pensó que aceptando el duelo con el británico simplemente retrasaría la ejecución ritual de Yamaguchi Fujio. Y cuando respondió afirmativamente («*¡Sí, te estoy desafiando!*») cayó en la cuenta de que los testigos preparados podían jugar también en su contra, pues ya no podría retirar el desafío (a fin de cuentas él era un *yakuza*, no un *samurai*); cayó en la cuenta de que se encontraban en territorio británico, en los terrenos de la embajada y de que su propio estilo completamente occidentalizado le traicionaba, haciendo inevitable el acontecimiento que se avecinaba. («*¿Acaso no imita a los bárbaros extranjeros?. ¡Pues que se bata como ellos!*»). Se odió por su profunda estupidez cuando el *gaijin* demandó su derecho a elegir las armas del duelo como parte desafiada y formuló la elección que esperaba y temía, pues era su privilegio optar por las armas de un caballero europeo: las pistolas de duelo.

Su habilidad con la *katana*, el arma que había esperado utilizar, no le serviría de mucho en esta prueba, en este enfrentamiento completamente ilegal pero no tan desusado como a la gente normal le gustaría creer. Y su única esperanza residía en que aquel tipo de gafas oscuras no fuese tan bueno como

temía; quizás su *oyabun* pudiera ser aplacado con la ritual amputación de parte de su dedo meñique y las adecuadas muestras de contrición.

Ya frente a frente, a quince pasos de distancia, Obata, indefenso ante esta situación no prevista, se precipita y dispara nada más oír la señal, casi anticipándose a ella, casi traicionando. Su oponente ni siquiera se mueve; pasan unos segundos eternos y le apunta cuidadosamente («*¡Namu Amida Butsu! Santo Buda Amida... ¡ese tipo quiere mi cabeza!*»). El occidental continúa apuntando, un fallo resulta inconcebible, su pulso no vacila, sus ojos verdes parecen taladrarle... Obata Shingen se derrumba entre sollozos; sus acompañantes, seriamente disgustados, murmuran entre ellos.

El joven Lyndon descarga su pistola hacia arriba, como en un gesto casual. Sonríe, se ha ganado un amigo y el precio no ha resultado caro: no es probable que Shingen sobreviviera a este fracaso, a esta vergüenza. Ventajas de estar bien informado y de no perder jamás el control, de mantener siempre la cabeza fría. Sólo resta procurar que sus superiores, los superiores oficiales al menos, de ningún modo escuchen ni una sola palabra de esto.

Mientras tanto, Yamaguchi Fujio observa atentamente y se hace un poco más paciente, un poco más sabio.

## PASO DEL PORTUS

### Frontera entre Francia-España. Julio de 1993.

De ningún modo podía decirse que Fujiko fuese una niña consentida. Con sólo diez años la hija de Kaneda Isao mostraba una madurez a veces preocupante para todos excepto para su padre. En esta ocasión, sin embargo, Fujiko se había salido con la suya. Fascinada como estaba por todo lo concerniente a la Edad Media europea, sus castillos, trovadores y damas adoradas por los caballeros, había conseguido permiso del señor Kaneda para realizar un viaje cultural, junto con sus compañeras de colegio, por Italia, sur de Francia y España.

A primera vista nada podría diferenciarla del resto de niñas japonesas de uniforme que poblaban el autocar. Un observador atento diría que el estatus social de las pequeñas excursionistas debía ser sin duda alto, dado el lujoso y ultramoderno modelo de autobús en el que viajaban y los cuidados que ofrecían a las colegialas una completa plantilla de azafatas, seis para veinte niñas. Prestando un poco más de atención al conjunto, ese mismo atento

observador caería en la cuenta de la furgoneta que seguía a pocos metros de distancia al vehículo mayor, así como en el coche negro de cristales oscuros que siempre encabezaba el conjunto.

En este punto el observador atraería irremisiblemente la atención de los hombres que el señor Kaneda había destinado a la protección del grupo. Cinco de los mejores, nada de los rudos mafiosos que habitualmente empleara en sus trabajos domésticos. Jóvenes, culturalmente tan preparados como los propios profesores de las niñas, absolutamente fieles, *yakuza* diestros y probados. Al frente del grupo iba Yamaguchi Fujio, uno de los lugartenientes de Kaneda.

La misión de Yamaguchi no era simplemente servir de niñera, aunque las fortunas combinadas de los padres de las niñas en cuestión justificasen no sólo su presencia sino también la de un batallón de tropas de la ONU. No, el cometido de Fujio iba en realidad más allá de un simple viaje de placer. Los contactos entre la organización del señor Kaneda, los *yakuza Yamaguchi*, la organización criminal más poderosa de Japón y grupos similares italianos, corsos y franceses se encontraban en un punto realmente prometedor. Un estado de la situación que necesitaba de pactos y conversaciones en la cumbre a fin de repartirse una serie de potenciales mercados y de coordinar esfuerzos. Operativos similares tenían o habían tenido lugar a lo largo de casi todo el mundo, muy especialmente en los países de la cuenca del Pacífico. Los tentáculos *yakuza* se extendían por todo el mundo.

Mientras observaba casualmente el periódico español que uno de los profesores de las niñas (un alemán agregado a la comitiva a última hora) hojeaba en ese momento, el *yakuza* fue asaltado por una serie de recuerdos del pasado. Una de las noticias de primera página hacía referencia a las conversaciones que mantendrían en Barcelona durante los próximos días miembros de los servicios de inteligencia británicos (MI-6) y españoles (CESID). En la fotografía del inicio de las reuniones reconoció un rostro familiar; si no un amigo al menos alguien a quien le ataba una fuerte deuda de honor, de *giri*, alguien a quien conocía (o creía conocer) bastante bien: el agente británico, ahora con una posición de gran responsabilidad dentro de los servicios de inteligencia de su país, conocido únicamente como Mr. Lyndon.

La publicidad dada a las entrevistas auguraba que nada realmente serio iba a tratarse en ellas. Sin duda versarían sobre la situación en Africa del Norte,

sobre el sempiterno problema de Gibraltar y quizás también se diese un breve repaso a las tormentosas relaciones políticas con el Este, únicamente para la prensa. Cabía descartar algo al menos: no se hablaría de mutantes. El señor Kaneda y los miembros principales de su organización sabían casi cuanto era necesario sobre el tema más secreto de los últimos cuarenta años; no en vano las relaciones de su grupo con el servicio M japonés (el conjunto bicéfalo KHT-Hermanos de la Patria) eran mucho más que excelentes, siendo el propio Kaneda Isao uno de los componentes de los «Hermanos de la Patria». Todo lo contrario podía decirse del gobierno español; por lo que conocía (y era mucho), hasta el momento no habría más de media docena de españoles, exceptuando a los propios mutantes de esta nacionalidad, conscientes de la oculta evidencia del «Mundo en la sombra»; una curiosa expresión de origen desconocido que habían acabado aceptando todos los servicios M, y que paradójicamente también se aplicaba en su idioma a las sociedades *yakuza*.

Volvió a dirigir su mirada al hombre que ocupaba el asiento ante él, Friedrich von Ranke, un profesor alemán de veinticinco años que había conseguido ser contratado por el señor Kaneda tras superar una muy dura investigación sobre su pasado, demostrando que estaba completamente limpio. Pero ni siquiera eso quería decir gran cosa en estos días, pensó Yamaguchi. Elegido principalmente por sus cualificaciones como profesor de Historia, por hablar correctamente castellano y media docena de idiomas más y, sobre todo, por no hablar japonés. Fujio siguió reservándose su opinión sobre el joven rubio y se quedó profundamente dormido.

Tan profundamente dormido que ni siquiera se percató de la detención del convoy en una zona de descanso, ni tampoco de la partida de su acompañante. Y mucho menos de la llegada, unos minutos después, cuando estaban a punto de partir, de una pareja que montaba una motocicleta. Hubiese podido ver cómo deslizaban un objeto parecido a una lata de refresco bajo el coche de los guardaespaldas y cómo ese objeto explotaba. Sin ruido, sin explosión, ¿explotaba?; pero aniquilaba por completo el sistema nervioso de los cuatro hombres de su interior. Completamente limpio, frío, eficaz y sin compasión.

El mismo procedimiento que se repitió con la furgoneta donde él descansaba, acabando bruscamente con la vida del conductor y de los otros dos profesores. Mientras, Yamaguchi Fujio, ileso, continuaba en su profundo sueño, sueño al que debía agradecer el continuar con vida.

Cuatro hombres con cascos de motorista y vestidos de cuero penetraron en el autobús, sonó una detonación amortiguada y la cara de la azafata-jefe, que se giró hacia ellos, estalló en un surtidor rojo. Uno de los dos chóferes italianos se abalanzó sobre los atacantes, intentando bloquear su camino mientras las niñas chillaban; el otro intentó abrir la portezuela lateral para pedir auxilio. La extraña pistola bulbosa del primero de los atacantes escupió calladamente dos veces más su carga de muerte.

Sólo permanecieron unos segundos en el interior del autocar, los suficientes para localizar a la niña que buscaban entre todas las demás, arrancarla de los brazos de una de las azafatas y escapar. En conjunto toda la operación se había desarrollado en menos de dos minutos.

Friedrich von Ranke salía en esos momentos del autoservicio con dos grandes bolsas repletas de toda una serie de delicias que debería introducir en el autobús casi de contrabando. Seguramente las azafatas no aprobarían que sus pequeñas alumnas devorasen tal cantidad de azúcar y colesterol. Cuando vio a los extraños salir del vehículo aferrando a Fujiko y la extraña inactividad de los «gorilas», como él los llamaba, no perdió un momento. Arrojó las bolsas, se abalanzó sobre una motocicleta allí aparcada y partió tras los atacantes.

Yamaguchi Fujio despertó de golpe en ese momento, percibió un extraño olor a ozono en el ambiente y necesitó casi un par de segundos para convencerse de que los hombres que estaban junto a él no eran nada más que tres cadáveres. Empuñó su arma y se abalanzó al exterior llegando únicamente a tiempo de ver partir a Friedrich. Su examen del autobús le confirmó lo que ya temía: el secuestro de Kaneda Fujiko, la única hija del todopoderoso señor Kaneda, el jefe de su clan, su padrino. Ya pensaría más adelante en el fracaso y en sus consecuencias, de momento debía conseguir resolver aquella mortal complicación que tenía entre manos.

Fujio hizo dos llamadas utilizando el teléfono de la furgoneta. Sólo la segunda fue para el señor Kaneda.

# UN BREVE ESTUDIO SOBRE LAS RELACIONES

## SERVICIOS M - GOBIERNOS

Extracto del artículo del mismo título de Julián Cuerva para Prometheus Press.  
Circulación restringida.

Es bien sabido por todos nosotros que un servicio secreto genera siempre su propia dinámica. ¿Motivos?: Su mismo carácter secreto, apoyado siempre en la utilización de fondos gubernamentales (o incluso peor: no gubernamentales) de los que no deberá rendir cuentas jamás; sus enormes posibilidades como herramienta especializada, y el hecho de que las personas que llegan a su dirección, simplemente por la selección «natural» que implica haber alcanzado ese cargo, poseen una capacidad y una ambición extremas.

¿Qué sucede o qué puede suceder cuando unimos a una o varias de tales personalidades (recordemos: ambiciosas y capaces) la herramienta perfecta que supone un servicio secreto a sus órdenes?. Efectivamente: el poder del que disponen es utilizado primariamente en la búsqueda de más poder y en la conservación del que ya tienen. Como tales, los servicios secretos siempre han servido de salvaguardia al «establishment», a los poderes establecidos (económicos, militares o políticos; siendo los religiosos iguales a los políticos) excepto en los casos de probada negligencia o incapacidad de sus dirigentes.

Podríamos realizar una primera clasificación de los servicios M según su comportamiento hacia sus gobiernos. En primer lugar tendríamos aquellos que sirven a su gobierno; suponen una herramienta en manos de los dirigentes del país. Esto sucede cuando en dicha nación coinciden las autoridades efectivas (las «de verdad») con las aparentes. Ejemplos: Israel, Italia (con ciertas reservas), Francia, China, Alemania, Australia o Canadá.

En segundo lugar aparecen aquellos servicios que sirven en realidad a lo que podríamos denominar «gobierno en la sombra» del país en cuestión; es decir, al grupo o grupos que realmente manejan los hilos del poder con independencia del gobierno, ya sea con el conocimiento de éste o sin él. En general, en estos casos el propio gobierno de la nación trabaja para estas organizaciones. Ejemplos: Reino Unido (aunque no siempre se cumple esa relación de dependencia) y Japón.

En tercer lugar se encuentran los servicios M que, sin conseguir desligarse completamente de la vigilancia gubernamental, han logrado zafarse hasta el momento de gran parte de los controles establecidos por el estado. En estos grupos siempre existen una o varias destacadas personalidades empeñadas en la consecución de los objetivos marcados por ellos mismos sin atenerse a regla alguna. El ejemplo más evidente sería el del C.D.F.C. estadounidense; el servicio M de Suráfrica entra también en este grupo.

El rasgo característico del cuarto lugar de nuestra clasificación es, sencillamente, el caos. No me estoy refiriendo a métodos o eficacia; sencillamente a preguntas tan básicas como ¿qué pretenden? o ¿quiénes son sus dirigentes?; a quién son leales, en suma. Es este el caso de todos los servicios resultantes de la descomposición de la URSS y, posteriormente, de la CEI. ¿Cuántos grupos siguen activos en estos momentos en la Federación Rusa?. ¿Gozan las autoridades de Kiev hoy en día de su propio servicio M?. ¿Y las demás repúblicas, sobre todo aquellas que también disponen de armamento nuclear?. Creemos conocer las respuestas a estas preguntas (con un cierto margen de error, naturalmente); lo que realmente resulta aterrador es el pensar en cuántas preguntas más podríamos hacernos sobre el tema.

Quinto lugar de nuestra clasificación: los servicios M particulares. Hasta el momento tenemos censados únicamente dos: los infames neonazis del Gott mit uns y nuestros aliados Wild Geese, tan distintos entre ellos como puedan serlo... bueno, totalmente distintos. Informes reiterados nos hablan de inquietantes movimientos de mercenarios mutantes en torno a algún punto del Mediterráneo oriental. No debemos desdeñar la idea de que algún ambicioso particular esté intentando crear su propio servicio M. Por supuesto, si esto es así, no nos queda otro remedio que impedirlo con todos los medios a nuestro alcance.

En posteriores artículos analizaremos este tipo de relaciones utilizando otros criterios, ofreciendo así diversas interpretaciones sobre el asunto.

# SOBRE LA POSIBILIDAD DE UNA TERCERA GUERRA MUNDIAL: UN FANTASMA NO CONJURADO

Extracto del artículo del mismo título de Mr. Lyndon para los servicios informativos internos del Fifth Floor. Publicado también por Wild Geese Bimonthly y Prometheus Press.  
Circulación restringida.

Se me ha pedido que ofrezca mi visión personal sobre ciertos temas de actualidad; opinión que será expresada, debo añadir, con total independencia sobre la postura oficial mantenida por el gobierno de su Majestad o incluso sobre las posturas prácticas que adopta nuestro departamento en cumplimiento de dichas políticas.

Pues bien, procuraré ser lo más breve posible: estamos viviendo de prestado, señoras y señores. Sólo una serie de accidentes del destino; la mano de la divina providencia, si prefieren creer en esas cosas o quizás una serie tan enorme de despropósitos, iniquidades e incompetencia suma, han conseguido salvarnos hasta ahora del holocausto final. De la guerra nuclear total y de nuestra extinción como especie. Debo añadir que no soy una persona excesivamente pesimista, simplemente mi puesto me permite estar bien informado.

En qué sustento mis opiniones, probablemente esa es la pregunta que se estén haciendo ahora mismo todos ustedes. No entraré en pequeños detalles como la polución incontrolada, la destrucción del medio ambiente o el agotamiento de las reservas energéticas; a fin de cuentas esos son problemas que, a quienes realmente inquietarán, será a nuestros hijos (aquellos irresponsables de entre nosotros que se decidan a engendrarlos). No, me estoy refiriendo a la posibilidad, ahora más real que nunca, de un conflicto generalizado en el que se empleen armas nucleares.

Deberé explicarme de nuevo. Por conflicto generalizado no entiendo la visión catastrofista, propia de la «guerra fría», en la que las dos superpotencias iniciaban un intercambio masivo de proyectiles con carga nuclear; no necesito ser tan dramático... en principio. La cruda realidad es que hoy en día no resulta necesario un intercambio nuclear de tal magnitud para causar una catástrofe que nos lleve al punto de no retorno.

Atengámonos a los hechos: la desaparición de una de las dos superpotencias no ha hecho más que agravar el problema que hasta entonces habíamos conseguido más o menos manejar. El hundimiento de la Unión Soviética ha creado un enorme vacío de poder que ningún otro país está en condiciones de llenar. Nunca como ahora se ha dado el ejemplo práctico de que el todo (la URSS) no es igual a las partes (las diversas repúblicas

resultantes de tal catástrofe). No mediré el fenómeno en términos de logros democráticos o incremento de las libertades (pero ¿es más demócrata Yeltsin que Gorbachov?, ¿prefieren los ciudadanos rumanos a Iliescu antes que al fenecido Ceaucescu?), sino en la más tangible escala de la seguridad.

La desaparición del bloque de países del Este (europeo, por supuesto; en general poca importancia estratégica tienen para nosotros los países de América del Sur o Asia. Oigo aquí los aullidos de los australianos y neozelandeses) puede traernos tanta tranquilidad, a primera vista, como inquietud si sopesamos atentamente la situación. Checoslovaquia dividida, unas repúblicas bálticas donde vuelven a instalarse los comunistas, Polonia temblorosa ante unas hipotéticas reclamaciones territoriales por parte de Alemania, Bulgaria enzarzada en disputas fronterizas con Grecia y étnicas con Turquía, Rumania envuelta en una espiral de desorden y brutalidad, Albania muriendo de hambre, Yugoslavia desangrándose en la guerra más cruel que haya visto este continente desde las guerras de religión del siglo XVII...

Señoras, señores: la realidad es que todos estos países no serán capaces de incorporarse plenamente al concierto europeo de naciones en decenas de años o incluso durante generaciones. Y en gran parte debido a nuestra desidia, incapacidad y falta de generosidad. ¿Podemos hacer algo por remediar la situación?. Por supuesto que sí. ¿Seremos capaces de hacerlo?. Yo diría que no.

Pero en el caso de la ex-Unión Soviética nos encontramos no ya con el peligro de una guerra convencional, por cruel y sanguinaria que pueda ser, junto a nuestras fronteras. Nada menos que cuatro repúblicas, ahora independientes, ahora arruinadas, disponen de armamento nuclear. ¿Podemos confiar en sus actuales líderes?. Creo que esa es la pregunta básica del momento y, francamente, debo contestar que no, que no podemos confiar en ellos. Dados los escasos medios de que cuentan, ni siquiera pueden garantizar el mantenimiento de todo ese armamento. Los rusos están convirtiendo el océano Ártico en un vertedero nuclear, pero si alguno de esos sofisticados medios de destrucción (cuya existencia carece hoy mismo de toda justificación) llegase a manos equivocadas, podríamos encontrarnos mañana mismo con que Londres, Nueva York, Berlín o Jerusalén son también un vertedero nuclear.

¿Y cuál es el papel de los Estados Unidos en todo esto?. Verdaderamente escaso, contradictorio e inoperante. En ocasiones dudo de la incompetencia de nuestros aliados y me inclino a pensar en un insidioso plan americano destinado a acabar con la paz mundial y el mundo civilizado en aras de quién sabe qué oscuros intereses.

Aún a riesgo de reiterarme deseo acabar esta breve reflexión completando lo que dije al inicio de la misma. Considero el principio del conflicto yugoslavo y el definitivo hundimiento soviético como un proceso natural, llevado a tal punto por la naturaleza de las cosas (ya saben ustedes: la naturaleza es muy cruel, y los humanos lo somos más aún); pero el mantenimiento, estancamiento sin soluciones, e incluso agravamiento y posible extensión de ambos síndromes, no pueden ser sino el resultado de un conjunto de maniobras destinadas a llenar ese vacío de poder del que hablaba antes.

En efecto, mi tesis es que ambas situaciones, y probablemente algunas más en toda Europa, obedecen a los esfuerzos concertados de poderosas tramas; tramas que buscan el máximo provecho de la muerte, el horror y el sufrimiento.

¿Estoy acusando directamente a alguien?. Y si así es, ¿a quién o quiénes?.

Respuesta a la primera pregunta: sí. Respuesta a la segunda: sin referirme a incompetencia, egoísmo u obstruccionismo alguno (en tal caso la lista sería mucho más amplia), acuso directamente a nuestros «aliados» del C.D.F.C, quienes probablemente actúen codo con codo junto a los Gott mit uns, de prolongar artificialmente esta situación con vistas a conseguir un nuevo orden mundial. Un nuevo orden en el que ambas organizaciones posean el mayor número de ventajas estratégicas en todos los terrenos, comenzando por el militar y mutante. El segundo paso sería hacerse con el control completo de sus respectivos gobiernos (EE.UU. y Alemania). El tercer paso consistiría en destrozarse mutuamente, arrasando a quien pudiera interponerse en su camino, es decir, a todos nosotros.

Las consecuencias de todo esto resultan atterradoramente diáfanas, al menos divisadas desde una posición privilegiada como la que yo mismo ostento: la Tercera Guerra Mundial ya ha comenzado, sólo resta ver si seremos capaces de evitar su estallido total. Sinceramente, me conformaría con que lográsemos el estancamiento del proceso.

¿Podemos lograrlo?. ¿Existe un plan para ello?.

Sí. No; sólo nos resta improvisar. Y hacerlo con estilo.

## ENLAZANDO

Por fin hemos llegado al punto final de la campaña iniciada con los acontecimientos descritos en Semilla de Acero. No obstante, hay un lapso de tiempo de varios meses entre la segunda parte de esta macroaventura (La Hora de la Guadaña, Ludotecnia ref. LT#1070) que, posiblemente, tus personajes hayan cubierto de una u otra forma. Aquí van algunos consejos para enlazar esas partidas intermedias.

-Si juegan las tres partes de Semilla de Acero sin interrupción, simplemente se cubrirá ese lapso de tiempo con un "fundido en negro". Los personajes habrán vivido otras aventuras sin la participación de los jugadores, pero éstas no tendrán efecto alguno en cuanto a puntos de experiencia.

-Si han jugado entre tanto Sueños Turcos, al final de esta aventura verán como alguna de las tramas descritas en ese módulo vuelven a coincidir en su camino. La casualidad existe...

-Si han jugado El Hogar de los Valientes 1 y 2, sabrán que desde entonces ha habido una serie de "purgas y contrapurgas" que han alterado la cúpula del KHT, el servicio M japonés.

-Si han jugado otras aventuras diseñadas por tí, sería conveniente que introdujeses alguna pincelada relacionada con ellas (¿algún P.N.J.?).

## Semilla de Acero III

# CON LA TUMBA PREPARADA

En **Semilla de Acero** asistimos al inicio, desarrollo y casi consumación de un diabólico plan. Este plan había sido creado, dirigido y prácticamente llevado a sus últimas consecuencias por una organización de fanáticos neonazis, los **Gott mit uns** («Dios con nosotros»), caracterizada por el empleo de agentes mutantes junto con otros tipos más tradicionales de asesinos y espías. La historia comenzaba con la muerte de un agente de Heracles en Viena, agente que debía entrevistarse con un desertor de los G.M.U.; al intervenir los investigadores recibían la inesperada ayuda de un ex-mercenario austríaco cuya hija había sido secuestrada por los neonazis y de una tan violenta como sofisticada agente irlandesa: Dolores Faulkner.

El asunto comenzaba a complicarse, entrando en el mundo en la sombra de los servicios M una nueva organización: los **Wild Geese**; un grupo de espías irlandeses que, utilizando al estilo de los G.M.U. tanto mutantes como personas sin mutar, se ocupaban de sus propios negocios. Negocios que implicaban principalmente a los servicios secretos británicos, cuyas filas llevaban infiltrando unos setenta y cinco años.

El dirigente nazi *professor* Unrath, desde su base de actuaciones en Brasil, encargó a uno de sus lugartenientes, Jean Claude Le Cocq, la recogida en Europa de dos elementos fundamentales para su plan: un mutante muy especial (el único caso censado hasta ahora de exoteleportación) y una bomba nuclear, fabricada en una empresa británica de su propiedad y camuflada como satélite de comunicaciones. Tras unos iniciales «roces» entre los dos grupos de agentes (los nazis y los de Heracles) la pista de los primeros parecía dirigirse hacia las Islas Británicas donde, ya en la ciudad escocesa de Glasgow, se consiguió desmontar una complicada trama económica vinculada a Unrath y dirigida por otro de sus lugartenientes: la bella y depravada Bertha Ståhl.

Tras rescatar a Anna, la hija del ex-mercenario Franz Lilienthal, todo el grupo sería puesto en manos del servicio M británico, de manera inadvertida y con su mejor voluntad, por parte de la **Brigada John Maynard Keynes**, un grupo de investigadores comunitarios que también le seguían la pista a los nazis por orden de las instituciones de Bruselas. La esmerada actuación de otro agente Wild Geese, Mr. Lyndon (quien había conseguido trepar nada menos que a número dos del servicio M británico) resolvió la situación. Tras una accidentada persecución en hovercraft, consiguieron desembarcar en Irlanda, donde conocerían al fundador del grupo irlandés: el anciano antropólogo Turlough O'Brian, un interesante personaje que, en su juventud, recorrió casi todo el mundo junto a personajes como Indiana Jones, Walt Disney, Marlene Dietrich, Corto Maltés o Robert Graves.

Finalmente todas las pistas parecían dirigir sus pasos hacia la Guayana francesa, justo al norte de Brasil, donde en la base espacial de Kourou iba a realizarse cierto importante lanzamiento precedido de una conferencia que agruparía a todos los jefes de estado o gobierno de la Comunidad Europea.

Un encuentro con el ciertamente paranoico agente israelí Kislev y otros indicios llevaron a descubrir el objetivo final del plan de Unrath: hacer estallar un ingenio atómico, camuflado como el satélite que había de ponerse en órbita, a una cierta distancia sobre la propia base de Kourou, eliminando a todos los políticos allí presentes y creando las condiciones necesarias para el nacimiento de numerosos mutantes en la zona (debido a la radioactividad liberada), todo ello de una sola vez.

Una rápida y eficaz intervención de los mutantes de Heracles consiguió detener tanto a los agentes G.M.U. como la cuenta atrás de la bomba, mientras llovían paracaidistas sobre la base. La

operación Semilla de Acero no llegó por lo tanto a tener lugar, frustrándose así el primer paso del supremo plan de Unrath: el establecimiento del IV Reich.

## LA HORA DE LA GUADAÑA

Supone una maniobra de venganza por parte de Unrath. Tres meses después de los acontecimientos narrados, los G.M.U., ni tan dispersos ni tan desorganizados tras su anterior fracaso como a todos nos gustaría creer, comienzan en Austria su deseada revancha contra Heracles.

El inicio de dicho desquite interesó, en principio, de manera bastante indirecta al grupo de investigadores. Todo comenzó con una rutinaria investigación sobre el robo de un valioso cuadro. En ese asunto se encontraba inmiscuido un agente G.M.U., Schneider. El cuadro ocultaba a su vez el secreto de la localización de parte del tesoro artístico saqueado por los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. Un grupo de simpatizantes G.M.U., la **Sociedad Thule**, se ocupó de intentar conseguir esa información para sus propios fines. Según iba pasando el tiempo y se internaban más y más en la trama, aparecían paulatinamente las señales del nuevo plan de Unrath.

En Viena asistirían al entierro de su amigo Lilienthal antes de comenzar con la investigación de las actividades de los Thule. Del sangriento atentado planeado por los G.M.U. en ese entierro serían salvados *in extremis* por el propio Turlough O'Brian, siendo su próximo cometido localizar a la desaparecida Dolores Faulkner.

En Londres tienen la oportunidad de enfrentarse a un asesino serial que incluye mutantes entre sus víctimas, en realidad el **Grupo 666**, una camarilla de médicos e investigadores interesados en realizar su labor al margen de toda restricción divina o humana. Este grupo son también aliados de Unrath.

Acabarán llegando a la India, donde el malvado *professor* persigue dos fines bien distintos: llegar a un acuerdo con **Trimurti**, el servicio M indio y desarrollar una eficaz arma química por una parte; recuperar el tesoro ocultado en ese país hace tantos años por otra. Pero de nuevo Heracles acabó impidiendo sus planes. El mismo Unrath se salvó a duras penas, quedando al descubierto sus recientes conexiones con el C.D.F.C.

## CON LA TUMBA PREPARADA

Constituye el canto del cisne de Unrath. Se encuentra en el centro de una complicada trama, una conspiración internacional que da sus primeros pasos cuando es secuestrada una niña en la frontera franco-española. Los agentes deberán colaborar con uno de los empleados del padre de la niña en la localización de la misma, llegando con cada nuevo indicio a la conclusión de que todo es algo más de lo que parece.

Traficantes de armas, mafiosos, asesinas a sueldo y el mismísimo Unrath aparecen confabulados en un complejo plan destinado a desestabilizar a Europa, tal vez hundiéndola de nuevo en una guerra de dimensiones mundiales. El rastro dejado por dos intermediarios de la operación de secuestro será el cabo por donde los agentes comiencen a desenmarañar la madeja que, pacientemente, ha ido tejiendo Unrath, con quien se enfrentarán finalmente a bordo de un buque que se hunde a toda velocidad.

Una vez hayan acabado con Unrath, tal vez con el concurso del hijo de este fracasado *Führer*, y rescatada la pequeña, todavía les resta deshacer la obra criminal de este genio, el plan que puso en marcha y que sus agentes se ocuparán de llevar a cabo desde suelo español. Barcelona, Pamplona y Gibraltar serán las ciudades elegidas para un periplo heroico de muerte y sacrificio.

¿Podrán hacerlo?. Y lo más importante: ¿cuántos caerán por el camino?. Porque en esta misión, todos y cada uno de ellos caminan teniendo a cada paso **La Tumba Preparada**. Las respuestas, como siempre, simplemente al volver la hoja. Buenas noches.

# Con la Tumba Preparada

# RESUMEN DE

# LOS ACONTECIMIENTOS

## 3 de julio de 1993

- Secuestro de Fujiko por parte de un comando no M de La Senda Roja, el servicio M chino.
- Lyndon, Galbano, Antonov y Yamaguchi se entrevistan con los agentes, dando comienzo la misión.
- Se descubre el cadáver de First, primeros indicios. Apariciones de las Bluebell.
- Posible visita al Burbuja's.
- Posible visita al gimnasio Martín's.
- Búsqueda de Amorós en el barrio periférico. Aparece Dolores.
- Concierto thrash.

## 4 de julio de 1993

- Confesión de Amorós. Proceso de datos.
- Fiesta en el Puerto Deportivo.

## 5 de julio de 1993

- Diversos encuentros en la gala del puerto.
- Encontronazo final con las Bluebell.
- Asalto al Maiden of Batavia, posible final de Unrath y liberación de Fujiko.

## 7 de julio de 1993

- Tras la pista de «Skull» en Pamplona.
- Capturados.

## 9 de julio de 1993

- Prisioneros de «Skull».
- Escape y liberación de los M adolescentes.
- Detención de los agentes de la trama preparada por Unrath.
- Persecución de «Skull». Encuentro con viejos conocidos.
- Persecución final, despedida y cierre.

## Capítulo Uno

# BUSCANDO GRIETAS

*"Déjense de mariconadas y ármense"*

Senador Trueba, La Casa de los Espíritus

### PRELUDIO

Barcelona, 3 de julio de 1993. Ha transcurrido más de un año desde los acontecimientos narrados en **La Hora de la Guadaña** y algunos meses más desde el comienzo de la crisis **Semilla de Acero**. Durante el pasado año los supervivientes de aquella operación habrán sido asignados a diversas actividades, pero ninguna de ellas tan emocionante o arriesgada como los peligrosos enfrentamientos con los planes del *professor* Unrath. En concreto, durante 1992, tanto ellos como toda la plantilla de Heracles-Prometheus habrán observado con asombro la extraña nueva política del C.D.F.C. que ha renovado casi por completo todas sus relaciones, tanto con sus aliados como con sus más acérrimos enemigos. En principio, parecen haber abandonado casi por completo todas las actividades destinadas a erradicar a Heracles de la faz de la tierra (al menos la parte de Heracles que ellos conocen); los ocultos motivos para renunciar a la lucha con su más implacable enemigo quedarán ampliamente narrados en **Foxtrot en Babilonia**. En los hechos ocurridos durante **El Hogar de los Valientes** quedan también completamente detallados otros aspectos de la política actual del C.D.F.C. y desaparecen las ilusiones sobre la inactividad de los norteamericanos.

Por supuesto, ya conoceréis todos estos sucesos, pero no se debe olvidar que los incidentes de este módulo en realidad ocurren algunas semanas tras los episodios narrados en **El Hogar...**, evidentemente sólo si tú deseas que ocurra así. Será necesario jugar con supervivientes de **Semilla...** y **La Hora...** siempre que te plantees que esto suponga la culminación de la campaña; no debes sentirte obligado a ello, puedes utilizar el presente módulo como una aventura independiente y disfrutar de los detalles como amena lectura. En cuanto a los jugadores, deberán ser agentes con experiencia y de aquellos que prefieren conversar con un P.N.J. a masacrarlo, o representar el papel de un investigador al de un «Rambo».

### BUSCANDO GRIETAS

Los agentes, que podrán encontrarse repartidos, más o menos de vacaciones, a lo largo y ancho de todo el territorio español peninsular (en el lugar que más deseen e instalados con todo lujo, paga Prometheus) serán convocados para una urgente reunión en Barcelona y trasladados hasta esta ciudad en reactor privado (en varios, si los investigadores no se encuentran todos juntos) recibiendo el tiempo necesario apenas para cambiarse. Una vez en el aeropuerto del Prat se presentará ante ellos el coordinador de su misión, Javier Galbano (libro básico **M.E.L.S.**, pág. 131) quien se ocupará de que les trasladen hasta un prestigioso restaurante japonés de la ciudad condal. Sólo puede adelantarles que va a dar comienzo una nueva operación conjunta con el grupo Wild Geese.

### MOMOYAMA

Este es el nombre del restaurante al que se dirigen. Cuando lleguen a él, aproximadamente a las 14:00, Galbano les conducirá a un reservado amueblado a la manera tradicional japonesa para presentarles a los siguientes personajes:

**-Mr. Lyndon**, británico (con reservas); la mano derecha de sir Samuel McPherson, el dirigente del servicio M británico. Como casi todos los jugadores ya sabrán a estas alturas, se trata de uno más de los componentes de ese grupo de agentes libres irlandeses, los Wild Geese, quienes, disimulando su condición, trabajan a la vez para los británicos y para sí mismos, siendo mutantes varios de sus componentes (no hacen distinciones entre ambos tipos de agentes). Como sabrán también, el grupo devino fiel aliado de Heracles desde hace unos dieciocho meses, manejando sin embargo sus asuntos con entera libertad. Lyndon viste un jersey negro y vaqueros, para sorpresa de la concurrencia no lleva puestas sus sempiternas gafas de sol. En una mesa algo más apartada, fuera del reservado, habrán podido reparar

en la presencia de dos de sus hombres, Mr. Black y Mr. Bush, sus dos escoltas M personales.

**-Yuri Antonov**, cubano, uno de los especialistas más competentes y respetados en Heracles. Relativamente recién llegado a la organización, este individuo mulato, alto y tremendamente musculoso alcanzó los grados de coronel en los ejércitos soviético y cubano. Su presencia indica problemas a la vista pues, por si los investigadores no están al tanto, es uno de los máximos responsables de seguridad de la organización. Viste de manera informal con pantalones blancos y camisa floreada. Siempre espera una reacción de sorpresa cuando es presentado (sí, la verdad es que su nombre no suena a muy «de La Habana Vieja»).

**-Yamaguchi Fujio**, japonés, sentado entre los dos anteriores. Asentirá cortésmente cuando sea presentado a los investigadores, pero de momento no participará en la conversación hasta que le sea requerido. Este joven yakuza, elegantemente vestido con un traje negro de Armani, quizás llame la atención por lo inexpresivo de su rostro; una tirada de Inteligencia en normal revelará las huellas de una antigua intervención de cirugía plástica; una nueva tirada de Medicina, esta vez en difícil, permitirá llegar a la conclusión de que sus músculos cigomáticos (los que regulan la expresión del rostro mediante la apertura controlada de ojos y boca) se han visto irremediabilmente dañados. Incluso cuando habla, Fujio apenas parece mover los músculos de su rostro, como si todo él estuviese realizado en plástico fino.

Mientras dan cuenta de una excelente comida japonesa, Mr. Lyndon irá poniéndoles al tanto de la situación:

*«Hace escasamente seis horas ha sido secuestrada la hija del señor Kaneda, el patrón del señor Fujio aquí presente. Se trata de un hombre de negocios japonés que, por ser muy poderoso, tiene poderosos enemigos. Todo el asunto ha conllevado un total de diez personas asesinadas a sangre fría y hemos necesitado los mejores esfuerzos de todo un equipo Tango para silenciar los efectos del ataque; las autoridades españolas no saben nada del mismo hasta ahora y hemos decidido que todo continúe así.»*

Una cortés seña de Lyndon y Yamaguchi Fujio, inclinándose, intervendrá tras él:

*«El señor Kaneda les ruega humildemente que se hagan cargo de la situación dado que por la malignidad de sus enemigos todo el grupo que cuidaba de*



*Yamaguchi Fujio*

*la seguridad de la niña ha sucumbido, ... Excepto yo, indigno de ello. Pensamos que existe la imperiosa necesidad de resolver urgentemente tan grave asunto, de modo que en la hora de la adversidad mi señor Kaneda y yo mismo recurrimos a nuestros aliados en busca de apoyo.»*

Es ahora el turno de Antonov:

*«Compañeros, el autobús donde viajaba la hija del señor Kaneda, Fujiko, fue asaltado junto a la frontera con Francia poco después de las 8:00 a. m. por un grupo de desconocidos. El señor Fujio se encontraba durmiendo ya que su turno de guardia abarcaba toda la noche anterior y es posible que ese pequeño detalle le salvara la vida. Miren ustedes, para acabar con el grupo de guardaespaldas utilizaron dos artefactos como éste (presenta ante los observadores un objeto cilíndrico de unos veinte centímetros de altura). Bombas psiónicas, minas mentales; destruyen el sistema nervioso de sus víctimas por medio de una serie de pulsaciones electromagnéticas. Sus efectos parecen ser contrarrestados por la emisión de ondas alfa por parte del cerebro, proceso que, como sabrán, se produce durante la fase de sueño profundo, razón por la que Fujio no fue afectado.»*

*Hasta ahora suponíamos que tales armas se desarrollaban en la República Surafricana y únicamente como prototipos no demasiado fiables. Sin embargo no creemos que el servicio M de Suráfrica se*

encuentre implicado de manera directa en este asunto: una de las azafatas supervivientes del autobús donde viajaban las compañeras de clase de Fujiko reconoció el modelo de arma que utilizaron los secuestradores para acabar con los dos conductores y con la azafata jefe: una pistola de 7,65 mm. Type 67, un arma con silenciador incorporado utilizada por los chinos como pistola para asesinatos. Esto y el detalle de que reconociesen a la niña correcta entre una veintena de pequeñas japonesas («Veintiuna exactamente», apuntará Lyndon) nos induce a pensar que se trata de orientales, probablemente chinos, bien sean de La Senda Roja o mercenarios contratados.

*Esas dos pistas han sido los únicos fallos de los atacantes, junto con el hecho de dejar con vida a Fujio. Podemos actuar rápidamente y encontrar su rastro antes de que sea demasiado tarde. El señor Kaneda nos ofrece un trato ventajoso: ocupa un alto cargo dentro del grupo japonés de Los Hermanos de la Patria y garantiza un cese total de las hostilidades entre nuestros grupos, durante un tiempo al menos, así como valiosa información sobre el C.D.F.C., creo que debemos colaborar.»*

Javier Galbano concluirá el relato de los hechos:

*«El señor Fujio recabó en primer lugar la ayuda de Mr. Lyndon, que casualmente se encontraba en España, debido a que ambos se conocían de los tiempos en que éste trabajó en la embajada británica en Tokyo. Lyndon recurrió a nosotros y en Heracles decidimos reclutar a un grupo de agentes de primera clase: ustedes. Se encargarán de la investigación con el apoyo de Lyndon, Antonov y Yamaguchi. Operarán bajo la cobertura de agentes de la compañía de seguros holandesa Necker & Van Damme y, como ya supondrán, esa cobertura no les da derecho a portar armas ni a infringir las leyes españolas. De modo que no necesito reiterarles la necesidad de discreción absoluta.*

*Su primer objetivo será encontrar el eslabón que falta entre las bombas psiónicas de Suráfrica y los atacantes. Deberán ballar a un traficante de armas que opere al más alto nivel y que probablemente todavía se encuentre por la zona. Partimos de que los secuestradores adquirieron aquí el equipo que utilizaron, incluidas las minas mentales, para evitarse problemas durante sus desplazamientos y de que probablemente el suministrador de tales artefactos aún permanezca en la zona dedicado a otras ventas. Son unas pistas que dejan demasiado al azar, pero eso es lo que hay. Por cierto, un miembro de la*

*comitiva atacada, uno de los profesores, escapó junto con los atacantes. Probablemente estuviera complicado, su nombre es Friedrich von Ranke. Sean cuidadosos y buena suerte.»*

Cualquiera de los presentes ofrecerá a los investigadores toda la información adicional que soliciten, incluyendo las primeras sospechas sobre la presencia del probable traficante de armas: han sido detectados extraños movimientos en la cuenta bancaria de un intermediario en el negocio del armamento al que Heracles sometió a vigilancia tiempo atrás por razones de seguridad y del que se sospecha en estos momentos. Su nombre es James First, es de nacionalidad británica y reside en Barcelona desde hace años; se sabe que opera en toda la costa levantina como intermediario entre diversos grupos mafiosos y traficantes de armas. Se les facilita su dirección en Barcelona.

## PREPARATIVOS

La central de operaciones quedará dispuesta en el último piso de un moderno y enorme edificio de oficinas, muy cercano a la Pl. de María Cristina, en cuya azotea dispondrán de un helicóptero preparado las veinticuatro horas del día. Galbano y Antonov coordinarán la operación, reuniendo y ordenando toda la información que puedan recibir por parte de los agentes. Lyndon y sus dos escoltas personales (los dos únicos de su equipo que también pertenecen a los Wild Geese, los demás son agentes normales del Fifth Floor) deberán prestar más atención a la labor de mantenerse en un discretísimo segundo plano. Un conocimiento demasiado inoportuno por parte de la prensa y la paciente labor de años de Lyndon en el servicio secreto británico podría venirse abajo. Sólo intervendrán, por lo tanto, como equipo de reserva en situaciones de marcado peligro para los investigadores.

Es posible que los P.J. pregunten a Lyndon sobre el paradero de Dolores Faulkner. Ante cualquier indagación sobre el tema, el imperturbable Lyndon añadirá que *«la verán a su debido momento, aunque tal vez prefieran no hacerlo»*. No dirá nada más sobre el particular. Si algún M desea leerle la mente para obtener más información, sólo conseguirá conectar con un ininterrumpido tarareo de las «Variaciones Goldberg» de Bach y la burlona sonrisa de Lyndon.

Fujio remarcará, siempre educadamente, la ineludible obligación que tienen para con él los agentes de avisarle cuando ya se encuentren sobre la pista de la niña. Percepción en normal: arde en deseos de acompañarles. Parece un individuo de

características más que aceptables. ¿Están dispuestos los investigadores a aceptarle en su grupo?

Los muchachos de los equipos Charlie de Barcelona entregarán todo el material que los agentes estimen oportuno (nueva recomendación, la ya habitual, sobre el armamento pesado). Un equipo Tango también se pondrá a su disposición con el fin de eliminar las proverbiales señales del paso de los agentes de Heracles en el cumplimiento de una misión; la sede de este equipo será también el rascacielos, desplazándose y siguiéndoles a cierta distancia en el caso de que deban abandonar el área metropolitana.

Comienza la caza. Buena suerte.

### UNA TARJETA DE VISITA

Es todavía media tarde del día tres de julio. Saben que Mr. First se aloja en un lujoso hotel de la Gran Via Corts Catalanes. Deberán actuar con discreción y rapidez.

En pocos minutos, dependiendo del tráfico, llegarán al hotel. En recepción pueden preguntar si el señor James First se encuentra en su suite, ya que desean reunirse con él. Efectivamente, First se aloja en el hotel, en el octavo piso, ocupando él solo un conjunto de habitaciones. Si el recepcionista es consciente de su llegada y de sus intenciones de entrevistarse con James First, llamará primero a su habitación anunciándoles: inútil, el teléfono habrá sido descolgado. Si desean subir directamente a su encuentro, se ahorrarán el trámite. De todas formas, el encargado de recepción cree que este cliente se encuentra en el hotel, no hará más de media hora pidió un copioso almuerzo regado con abundante cava.

La información que decidan obtener en el hotel sólo podrán recogerla apelando a sus habilidades de relación, nunca apoyándose en sus tarjetas de crédito. En un establecimiento de la categoría de este hotel, los empleados no son susceptibles de soborno y deberán emplear otros métodos. Una excepción: los botones siempre, en todo lugar y época histórica, ofrecerán información. Para ello deberán abordarles en lugares discretos, fuera de la vista de sus superiores. Pueden impresionar a los demás empleados si son personajes conocidos; hacerse pasar por policías, con las credenciales adecuadas; utilizar sus poderes, etc. A la mínima ocasión en la que muestren un comportamiento delictivo o desordenado será alertado el servicio de seguridad, minutos después la policía.

**Los empleados saben:** que el señor James First se aloja en el hotel desde hace una semana. Uno de los porteros (por casualidad hoy también tiene turno de trabajo) recordará que llegó en un coche negro acompañado por dos individuos orientales, presumiblemente chinos o japoneses. No es un hombre de costumbres inusuales, excepción hecha de que todos los días dos jovencitas, distintas cada vez, le visitan en su habitación, donde permanecen varias horas. Parece rodearse de gran lujo, consume cantidades industriales de cava, langosta y caviar, y no suele abandonar su habitación. Recibe frecuentes llamadas telefónicas en las que siempre habla en inglés; pero él mismo no realiza ninguna llamada. Es de carácter alegre y amistoso con los empleados, especialmente con los botones, a los que ofrece generosas propinas cuando le llevan los periódicos (parece interesado en los deportes), uno de sus numerosos whiskies diarios, o cualquier otro pequeño servicio. Suele charlar y bromear con ellos en español.

Octavo piso, suite de James First. Nadie contesta a sus llamadas. Un guardia de seguridad presente tras una mesa al final del pasillo incomodará, probablemente a los investigadores. ¿Qué deciden hacer?. Comienza a observarles con insistencia, deberá llamarles la atención si continúan molestando y, tal vez, rogarles que se retiren y acudan en otro momento.

**El guardia de seguridad sabe:** que First debería encontrarse en estos momentos en sus habitaciones, ya que no le ha visto salir de las mismas, aunque sí a sus dos invitadas del día, hace breves minutos. ¡Viejo zorro!. Si no desea abrir la puerta, sus razones tendrá. Espera que estos recién llegados no comiencen a causar problemas, él siempre ha sospechado que el tal First no era otra cosa que un mafioso (Nota del traductor: ¡admirable perspicacia!).

Cuando consigan solventar el pequeño problema del guardia y entrar en la habitación, se encontrarán con un pequeño contratiempo, y es que los ahorcados no hablan: de la gran lámpara que cuelga en el centro del techo del salón pende el cuerpo sin vida de un hombre a quien podrán identificar como James First gracias a la fotografía que les fue entregada menos de una hora antes. El cuerpo todavía está caliente, pero lejos ya de toda ayuda, al menos en este mundo.

Un examen del cadáver revelará que el asesinado fue probablemente drogado, incorporado sobre una mesilla y colgado por el cuello hasta morir. La soga se aseguró al gancho que sujeta la lámpara. El otro extremo fue atado a una de las patas de la



cama, un pesado y enorme mueble de madera, capaz tanto de soportar el peso de varias personas sobre ella como de ayudar en un asesinato.

Por su parte, un registro detallado de la habitación no conducirá a grandes conclusiones. No existen demasiadas huellas de lucha (Criminología en normal o Percepción en difícil), por lo que cabe deducir que First fue rápidamente reducido; todo parece indicar (de nuevo Criminología en difícil, o Percepción, ahora en imposible) que fueron al menos dos personas las que intervinieron. También pueden encontrar una jeringuilla hipodérmica y un pequeño frasquito con restos de un líquido ambarino en su interior. Dos sillas se encuentran situadas junto al cadáver, también dos copas con cava, las dos manchadas de lápiz de labios, rojo en un caso, negro en el otro. Bajo una de las sillas, el envoltorio desechado de una cinta virgen de video. ¿Permanecieron los asesinos hasta el momento final de First?. ¿Le grabaron en video?. Y si así fue, ¿con qué objeto?.

**Los hechos:** James First decidió culminar su vida de intermediario dando un golpe a su propio sindicato allá en Londres. Una idea muy poco prudente; a sus casi sesenta años debería saber ya que su jefe, Jethro «Skull», no sólo no toleraba tal tipo de comportamientos, sino que sus venganzas solían ser brutales en las pocas ocasiones en que se veía forzado a emplearse a fondo.

Aún así decidió hacerse con un cuarto de millón de libras, producto de ciertas ventas de armas que administraba su departamento, y huir a España.

Una vez allí, entró en colaboración con un traficante de armas holandés, van Troomp, viejo conocido suyo, quien le ofreció su apoyo y le aconsejó que permaneciera oculto durante cierto tiempo en un lugar tranquilo; ofreciéndose en cuanto concluyese cierto negocio, por una módica cantidad, a trasladarle a Afica del Sur.

Entre los muchos defectos de First contaba el no saber demasiado de Geografía; él siempre creyó que Gibraltar quedaba cerca de Roma, y no sospechó jamás que desde esta ciudad, cuyos bajos fondos controlaba en parte su ex-jefe, Jethro «Skull», podrían haber seguido su pista y despachado una pareja de asesinos: las hermanas Bluebell. Conocido, tras unas semanas de investigaciones, el paradero de First en Barcelona, y al tanto de su desmedida afición a la compañía de señoritas a pesar de su edad, no fue demasiado difícil para las hermanas Bluebell dar con su paradero, suplantar a un par de «call-girls» (N. del T.: ¡ya está bien de detalles sórdidos!) y acceder a la habitación de su víctima. Una vez allí, en plena relajación, le inyectaron una droga tranquilizante (que no impide oír, ver; pero sí hablar, ni disminuye un ápice la sensibilidad frente al dolor; tras unos minutos, impide también todo movimiento) obligándole a firmar un cheque, le hicieron escuchar un mensaje grabado de Jethro y le ahorcaron. Una de ellas grabó todo el proceso con su cámara portátil. No debieron preocuparse por las huellas, ninguna de ellas estaba fichada en España. Acabado su trabajo, se marcharon (N. del T.: si después de este párrafo no te tiemblan las rodillas...).

## PISTAS DIVERSAS

-Un examen en el laboratorio del frasco con droga permite descubrir las características de la misma. Se trata del producto más adecuado para torturar a alguien con la máxima discreción.

-La forma de actuar, puede rastrearse utilizando los archivos informáticos de Heracles y todos aquellos a los que su red tenga acceso. El modus operandi supone la firma de la organización de Jethro «Skull», un importante personaje de los bajos fondos londinenses. No se le conoce ninguna conexión especial, lo que no significa que no las tenga, claro. Estos informes tardarán seis horas en llegar.

-El examen de la habitación ya habrá conducido a los P.J. a la conclusión de que han sido dos los asesinos, más concretamente las asesinas. Mencionando este hecho en la petición de informes sobre la forma de actuar, se obtendrá el detalle adicional de que «Skull» se ha servido en ocasiones de los servicios de dos misteriosas asesinas conocidas como hermanas Bluebell.

-Aparentemente arrojadas al azar, aparecen la libreta de cheques de James First y su pluma de oro. Las hermanas Bluebell, siguiendo las indicaciones de Jethro, aprovecharon los primeros momentos de confusión de James (cuando éste no tenía aún la soga ciñendo su garganta) para obligarle a firmarles un cheque nominativo por casi doscientas mil libras, prácticamente la cantidad que defraudó a su jefe. Más tarde, con la droga causando pleno efecto, llevaron a cabo el resto de su venganza, sin ruidos ni molestias.

-En la mesilla de noche utilizada como apoyo provisional para los pies de First (durante unos momentos) encontrarán una cartera de piel; en su interior: una tarjeta del Burbujas's Salón (se admite Visa).

-También una hoja arrancada de una libreta de direcciones (con una dirección en inglés y un número de teléfono; pertenece a un local recreativo de «Skull» en Gibraltar, local que utiliza como tapadera. First lo consiguió de la caja fuerte de su jefe y pensaba que le serviría para obtener algo a cambio, en el hipotético caso de que a algún oponente de su ex-empleador le interesara conocer el centro de operaciones de Jethro en el continente. Será necesario su examen en Prometheus durante seis horas para descubrir a qué localidad pertenece tal dirección).

-Y una invitación para cierta fiesta que se dará mañana, domingo día 4, en el Reial Club Maritim (sólo una invitación a nombre de James First, puede ir acompañado de su pareja, imprescindible etiqueta) a partir de las doce de la noche.

-Bajo la almohada de la cama, dos arrugadas entradas para el concierto *thrash* de la década: los alemanes **Slaughterhouse**, los británicos **Bloody Bastard Bones** y los catalanes **Vomitator**. Parecen bastante fuera de lugar si recordamos que Mr. First tenía alrededor de los sesenta años y se alojaba en un hotel de cinco (o más) estrellas. El concierto comenzará hoy, a las 22,30 horas en la Plaça de Toros les Arenes (entre el Parc Joan Miró y la Plaça d'Espanya). Durante sus paseos por la ciudad habrán podido observar algunos grupitos de muchachos y muchachas vestidos de cuero negro y con el pelo muy, pero que muy largo.

-Finalmente, en el interior de un par de guantes de boxeo, bastante usados, colgados de la pared (Inteligencia en normal: no cuadran con la decoración de la suite, más bien parecen haber sido colocados allí recientemente, quizás como recuerdo, por First), encontrarán un carnet de socio del gimnasio Martín's, a nombre de James First. El carnet data de tan sólo dos semanas atrás.

Un posible mutante necrolector (poder descrito en el Anuario Kaufmann 1ª Parte) recibiría las siguientes impresiones de la mente del difunto James First:

En primer lugar, como fondo a todos los pensamientos de First, se encontrará el miedo; también la sorpresa al sentirse descubierto y la profunda decepción por no poder disfrutar de su dinero. Angustia total y terror completo. Añadiremos diversas imágenes: un barco enorme y lujoso, la estatua del monumento a Colón, un grupo de asiáticos armados con pistolas, un cráneo, la visión de una niña oriental de unos diez años y los rostros detallados de las hermanas Bluebell. Además de emociones e imágenes, podrá recibir también líneas de pensamiento: «*cae sobre mí la venganza de mi gente*», «*yo los traicioné, ahora se vengán*», «*también he traicionado a mis amigos, lo he dicho todo*», «*ya no boxearé más*», «*la operación continúa, me gustaría saber qué será de la niña*».

Estas tres líneas de procesos cerebrales que son las emociones, las imágenes mentales y las líneas de pensamiento más o menos coherentes no necesitan demasiada explicación, excepto el cráneo. First

pensaba en inglés, y el apodo de su antiguo jefe, Jethro, era «Skull», o sea, cráneo. Un posible necrolector llegaría siempre a la percepción visual de una calavera, salvo que su idioma natal fuera el inglés: en ese caso necesitaría obtener un resultado de Percepción en muy difícil para comprender que se estaba refiriendo realmente a un apodo.

Dada la cantidad de información susceptible de ser recuperada antes de la intervención de la policía o del servicio de seguridad del hotel, no resultará demasiado difícil para los P.J. componerse una imagen bastante fiel de la situación: todo apunta a una venganza, con mucho dinero de por medio y turbios negocios de fondo. Exactamente lo que andan buscando.

## SIN PLANES NO HAY PROYECTOS

A partir de este momento, los investigadores disponen de diferentes lugares hacia los que dirigir sus pesquisas:

- 1.- El banco con el que trabajaba First puede ser el lugar más indicado. Si sospechan que sus asesinos o asesinas iban tras su dinero... ¡Es posible que están justo sobre su pista!. Por cierto, este banco abre los sábados por la tarde.
- 2.- El club Burbujas's (se admite Visa), supone también una importante fuente de información. Probablemente sus chicas sepan bastantes cosas sobre el difunto.
- 3.- El gimnasio Martín's (N. del T.: ¡Qué manía con el genitivo sajón!), allí James First era también conocido.
- 4.- ¿Entradas para un concierto *thrash*?
- 5.- Sin duda la invitación personal a una fiesta en el exclusivo club náutico les pondrá en contacto con alguna o algunas personas que conocían a First. ¿Sus contactos?
- 6.- Todo ello sin olvidarse de Gibraltar, Jethro «Skull» y las hermanas Bluebell.

## EL BANCO

Se trata del International Merchantile British Bank, una importante institución financiera británica. Sus oficinas de Barcelona se encuentran en la calle Sant Hipòlit. Necesitarán un buen pretexto para obtener la información que desean sobre la cuenta de Mr. First. A la menor provocación, como en el caso del

hotel, será alertado el servicio de seguridad y la policía. Queda al buen juicio del D.J. la valoración de las maquinaciones urdidas por los agentes para acceder a tal información, sin olvidar que no debe resultarles nada fácil obtenerla.

Los datos son los siguientes: First abrió una cuenta desde París (la primera etapa de su huida) con casi doscientas cincuenta mil libras a su nombre; esto sucedió hace un mes. Desde entonces esa cuenta ha venido haciéndose cargo de una serie de abultadas cuentas de gastos (el Club Burbujas's se lleva un buen pellizco desde hace dos semanas, casi sesenta mil pesetas todos los días; un pequeño pago de treinta mil pesetas, tal vez como cuota, a cargo del gimnasio Martín's; las facturas del hotel desde hace una semana; los demás gastos no indican nada fuera de lo corriente: sastrerías diversas, grandes almacenes, restaurantes, etc.). De todos estos datos cabe deducir que First llevaba en Barcelona algo más de dos semanas.

Y efectivamente, el último movimiento del saldo deja la cuenta prácticamente a cero. Consultado el director de la sucursal sobre ello (repetimos que deben convencerle seriamente para que hable), comentará que sucedió hace tan sólo unos quince minutos: dos bellas mujeres llegaron con un cheque, completamente en regla, y retiraron los fondos. Una de ellas presentó documentación a nombre de Allison First, hija del titular.

Puede describirlas: altas, bellas, sofisticadas, muy bien vestidas. Una pelirroja, con los labios pintados de rojo intenso y otra morena, con la cara maquillada muy pálida y los labios pintados de negro. Hablaban inglés. Partieron en un Porsche 911 Carrera. No puede añadir nada más. ¿Acaso hay algún problema?

## EL CLUB BURBUJA'S

Dicho establecimiento, un club nocturno muy cercano a La Rambla, no abre sus puertas hasta las once de la noche. Sin embargo, algunas de las chicas lo utilizan únicamente para relacionarse con caballeros solventes a los que acuden a visitar, en su domicilio u hotel, durante el día. Un adecuado examen de los alrededores del club (Percepción en normal), permite descubrir un discreto anuncio en la fachada del edificio, una placa metálica que reza así: «Burbujas's. Masaje y relajación. Sauna. Profesionales. Se admite Visa. Abierto de 14:00 a 23:00 horas». Se trata del inevitable complemento diurno, en la segunda planta, al negocio del club.



Nombre **JAMES**  
 Apellidos **FIRST**  
 Dirección \_\_\_\_\_  
 N° Socio **00449**



**GIMNASIO  
 MARTIN'S**

*Un ambiente indescriptible  
 para una experiencia inolvidable*

**BURBUJAS'S SALON**

- Sanidad
- Discreción
- Se Admite Visa

Tfno. (93) 616 15 74 - 908 22 30 99



Nelson St.

9567 - 141414



A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M

**EL FESTIVAL THRASH Y  
 DEATH METAL  
 DE LA DECADA**

**001337** PLAÇA DE  
 TOROS LES ARENES

**VOMITATOR** SABADO  
 3

**+Bloody Bastard Bones (U.K.)** JULIO  
**+Slaughterhouse (Alemania)** 22:30 NOCHE

TICKET 2.200 ANTICIPADA - 2.500 EN TAQUILLA

**CON LA ENTRADA,  
 BIRRA GRATIX POR LA CARA**

Iniciativa Europea por la Paz y el Desarrollo

se complace en invitar a

Don JAMES FIRST

A la Gala Benéfica en favor de los niños de Bosnia Herzegovina  
 que tendrá lugar en el Puerto Deportivo de Barcelona  
 el Domingo Cuatro de Julio de 1.993

Se ruega caballeros smoking, damas traje de noche

Si se deciden a entrar, cada uno de ellos (o ellas) deberá abonar 15.000 pesetas en concepto de apertura de ficha como socios, pueden dar nombres falsos si así lo desean, y no se les exigirá ningún tipo de identificación. Eso sí, cualquier tipo de actitud que pueda hacer sospechar a los encargados de recepción (dos enormes y fornidos guineanos auxiliados por dos bellas señoritas ataviadas con llamativa y escasa ropa interior) que se trata de policías o detectives (a juicio del D.J.) y serán puestos de patitas en la calle. Si se resisten o utilizan armas de fuego, una discreta alarma situada en la oficina del director, quien observa toda la escena a través de un monitor de video disimulado, avisará a la policía. Es gente de orden la que acude a este local.

## LA HORA GOLFA

Si nuestros agentes deciden esperar y acudir al club de madrugada, bien sea con el fin de completar su agenda de notas, o bien con la más inconfesable intención de repetir visita, lo que sucederá será lo siguiente:

En cuanto a información, resultará sustancialmente la misma que la que puedan obtener en la sauna y que se detalla a continuación. Queda al libre albedrío del D.J. tanto el modo en que la ofrece como las reacciones de las personas interrogadas; como simple regla de tres los camareros, personal de seguridad y clientes no sólo no hablarán, sino que se encontrarán altamente incómodos ante cualquier tipo de preguntas, dejándolo bien claro. Ulteriores intentos suponen una descarada invitación a seguir con el tema en la calle, en algún callejón oscuro y a puño limpio. En cuanto a las chicas, una quinta parte de las mismas puede ofrecer los datos reseñados a continuación, pero por un precio, claro.

Además, y para que los investigadores vayan siendo conscientes de que el mundillo en el que se están introduciendo es de todo excepto divertido, esa misma noche un grupo de cuatro delincuentes habituales y muy peligrosos, armados con escopetas recortadas y bajo la influencia del síndrome de abstinencia (N. del T.: «er mono»), penetrarán en el local amenazando a la concurrencia (pongamos que 1D20 clientes, dos camareros, un matón de seguridad, un encargado y tantas chicas como clientes más dos) y exigiendo todo el dinero, joyas y posibles armas. Son muy violentos, de comportamiento suicida y gatillo fácil. Tampoco nos olvidemos de que un tiroteo en esta zona atraerá a gran número de coches de policía, con sus correspondientes agentes dispuestos a acabar con el problema por las buenas... o no.

## SEGUIMOS ADELANTE

De momento, la labor inmediata de los investigadores consiste en averiguar cuáles de las chicas han pasado alguna tarde con James First y ver qué información pueden ofrecerles sobre el difunto. Fujio comentará en voz alta sus dudas sobre si realmente el tal First habrá tenido algo que ver en el secuestro de la hija de su jefe, de todas maneras sigue tras el grupo.

De la misma manera que en el hotel y en el banco, existen ciertas dificultades para entablar una fructífera conversación con las chicas o con el director del local. Una vez cumplidos los trámites de la entrada, se encontrarán en el interior de un espacio que les recordará un gimnasio, con paredes de madera, plástico y mármol. Tienen a su disposición un elegante salón-bar, una veintena de cabinas alineadas a lo largo del pasillo central y cuatro enormes yakuzis. Al final del pasillo, una puerta cerrada les separa de las dependencias privadas de las chicas, el servicio y el patrón.

## LOS HECHOS:

En realidad, el encargado del club y sauna Burbujas´s sí tiene algo que ver en el secuestro de Fujiko y en toda la trama. Pasamos a explicar la historia con detalle (N. del T.: ¡Ya iba siendo hora!).

*Fujiko fue efectivamente secuestrada por un comando de «La Senda Roja», el servicio Mchino. El comando dependía en cuanto a infraestructura y apoyo del traficante holandés van Troomp y del núcleo local de la mafia china, que cuenta con ciertos negocios al filo de la ley, como el Burbujas´s; otros completamente ilegales: el aprovechamiento de una red de introducción de inmigrantes ilegales chinos en España para explotarlos en la industria textil «sumergida»; y alguno legal, como una cadena de restaurantes chinos.*

*James First fue eliminado por su antiguo patrón, Jethro Skull, deseoso de recuperar su dinero; sin embargo, merced a su excelente relación con van Troomp, First estaba sobre el secreto del secuestro de Fujiko, incluso ayudó a pulir alguno de los detalles. Van Troomp, ignorante de que Skull estaba ya tras la pista de First, no se ocupó adecuadamente de su seguridad, limitándose a recluirla en un hotel y a suministrarle chicas desde el club de sus socios chinos.*

*Existe otra pieza en todo este rompecabezas, un agente secundario utilizado por van Troomp y los chinos como enlace con First y en otras misiones en*

*las que sus habilidades especiales son de utilidad. Raimond Amorós, bajista del grupo thrash metal catalán Vomitator, que llegó a ser un excelente colega de First durante el poco tiempo que le conoció.*

*Lamentablemente, la larga mano de Skull, representada por las hermanas Bluebell, alcanzó a First. En lo que eran sus últimos momentos, presionado por la tortura, James First reveló todo lo que sabía sobre el secuestro de la hija de Kaneda. Las Bluebell decidieron a su vez hacerse con la niña.*

*¿Los motivos del secuestro?. No adelantemos demasiados acontecimientos, baste por ahora con decir que el C.D.F.C., los Gott mit uns y destacados elementos de los servicios secretos turco, húngaro y búlgaro se encuentran implicados. Todos a la vez.*

**LOS PLANES y sus resultados:** En realidad, en el club los agentes acaban de entrar en una trampa. El patrón, Domingo Cifuentes, alias «Tsunami», controla mediante micrófonos ocultos ultrasensibles todo cuanto se dice en las dependencias del local. Cámaras de video disimuladas y de pequeño tamaño hacen lo propio con todo cuanto se hace. Se trata de un tipo de información que nunca se sabe cuándo puede llegar a ser de utilidad.

Ya hemos dicho que cualquier intento directo de obtener información sobre cualquier materia está abocado al fracaso, si no a algo más serio. Los agentes pueden intentar sobornar a las chicas cuando se encuentren con ellas a solas; solicitar una entrevista con el jefe (ya que no con el dueño) del local, aduciendo muy buenos motivos, excelentes credenciales o, eso aquí sí que vale, una gran cantidad de dinero (a juicio del D.J., pero yo no les dejaría hablar con Cifuentes por menos de un cuarto de kilo. Ya, ya, paga Prometheus, pero que se lo piensen mientras toman algo en el bar, estas facturas son difíciles de justificar...).

Yamaguchi Fujio decidirá esperar a los demás mientras toma un refresco de frutas, sólo raramente bebe alcohol. El resto puede decidirse por esperar también, sonsacar a alguna de las chicas o entrevistarse con Cifuentes.

Si optan por esta última alternativa, no sucederá nada malo, al menos de momento. «Tsunami», con su escaso metro sesenta de estatura, conversará amablemente con ellos, reconocerá que Mr. First era cliente habitual desde hacía unas tres semanas, momento en el que cree que llegó a Barcelona y... nada más. Desconoce totalmente cualquier otro

detalle sobre el británico. No está al tanto del secuestro, ni de la eliminación de First. Las hermanas Bluebell, que llevaban varios días vigilando a First, consiguieron entrar a trabajar en el club de masajes, esperaron su turno y, cuando llegó, lo aprovecharon. Si por casualidad le comentan que First ha sido asesinado, que sospechan de dos de sus chicas, o le facilitan la descripción que les dieron en el banco, no podrá por menos que inquietarse, comprobar que ninguna de ellas ha vuelto, agitarse en extremo, y rogarles que se marchen; la entrevista habrá acabado. Desde este momento, o simplemente un poco más tarde, si no ofrecen esta información, todo el avispero habrá sido removido.

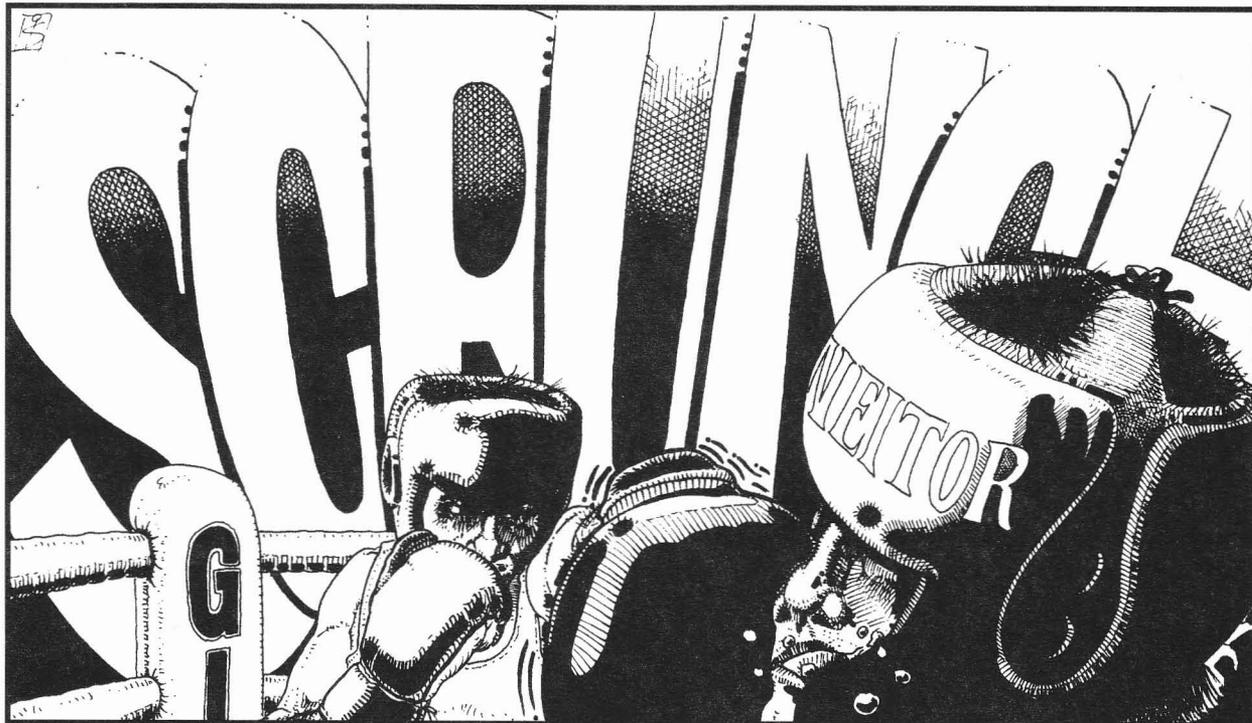
Los agentes que decidan hablar con las chicas mientras gozan de un masaje, serán conducidos a las habitaciones individuales a lo largo del pasillo. Cada habitación consta de una pequeña sauna, un baño y una pieza donde depositar la ropa y recibir el masaje (veinticinco mil más). Cifuentes esperará a ver qué giro toman las conversaciones de los recién llegados con las chicas (a juicio del D.J., si cree que la llegada del grupo ha podido hacerle sospechar; si no, se limitará a escuchar las cintas más adelante y recibirá a quienes deseen hablar con él). Suceda lo que suceda, se limitará a dar cuenta de ello a sus superiores, van Troomp y los chinos, excepto si peligra su integridad física.

Las chicas hablarán si se les motiva a ello, especialmente si no se les exige nada más que hablar. Pueden decir lo usual y que todos sabemos sobre James First, añadiendo que éste había comentado que era un gran aficionado al boxeo; también en algún momento se le fue de la lengua que traficaba con armas «o algo así». Asimismo reconocerán a «las nuevas, las que acudieron hoy a la cita con First», pero no saben nada de ellas, excepto que son extranjeras, hablaban buen español, y parecían muy raras y reservadas. Pueden volver cuando lo deseen.

## GIMNASIO MARTIN'S

Un local bastante bien dispuesto y completamente normal, situado en la confluencia de las calles Còrsega con Dos de Maig. Especializado en la formación de púgiles, ha cambiado recientemente de dueños. Esta tarde, como la de todos los sábados, se dedica a combates de preparación entre los aspirantes a boxeadores profesionales. La entrada es libre.

Nada más entrar, podrán ver cómo el duodécimo aspirante a púgil de la tarde muerde la lona derrotado por Zacarías Arús, «el tigre del cuadriláte-



## BOXEO

Las reglas de combate cuerpo a cuerpo de Mutantes en la Sombra, dan por supuesto que los contendientes buscan la *aniquilación* del enemigo. La situación de lucha sin armas más habitual es aquella en que dos enemigos se enfrentan con su cuerpo como único armamento por la simple razón de que carecen de material de otro tipo, como pistolas o navajas. Es por eso que las reglas parten de la base de que se buscará el máximo daño posible, pero esto que en situaciones normales es lógico, no lo es tanto a la hora de representar un combate sobre el cuadrilátero. Con toda la carga de violencia que pueda conllevar, está fuera de toda duda que lo que se busca en el boxeo no es la muerte de uno de los contrincantes, de modo que para reproducir esta escena del gimnasio Martín's (o cualquier otra similar que pudiera surgir en tus partidas) introduciremos las siguientes modificaciones a las reglas tradicionales.

-Los únicos golpes válidos son: **puñetazo** (lógicamente) e **inmovilizar** ("abrazando" al contrincante. De tener éxito, el árbitro los separará hasta la distancia límite de cuerpo a cuerpo).

-Por supuesto, las reglas para esquivar se siguen aplicando "tal cual".

-Se pueden realizar los ataques del tipo codazo y cabezazo, pero hay que superar una tirada de sigilo (imposible), para evitar que el árbitro se dé cuenta. Esta tirada se hará **tenga éxito o no** el ataque ilegal. Si se falla esta tirada de sigilo, la primera vez el árbitro dará un aviso. Una segunda tirada fallida... y el púgil quedará automáticamente descalificado.

-Al calcular los daños, se dividirá la potencia de impacto total de un ataque **entre tres**, redondeando a la **baja**. Aunque los guantes de boxeo no están pensados para evitar daños en el atacado, sino para que el atacante no se haga daño en los puños, esta regla refleja el menor daño que se produce al usarlos.

-En la hoja de personaje se anotarán sólo las pérdidas reales de puntos de vida (es decir, las que se produzcan al dividir la potencia del impacto entre tres). Sobre esa cifra se realizarán las correspondientes tiradas de inconsciencia/aturdimiento. Cuando el resultado indique inconsciencia, el púgil habrá caído a la lona, teniendo derecho a dos tiradas más (idénticas las tres) para simular la cuenta hasta diez del árbitro.

-Por supuesto, el "entrenador" del P.J. puede tirar la toalla cuando quiera poniendo fin a la lucha. Si uno de los contendientes pierde un tercio de sus P.V. totales, el árbitro detendrá la pelea decretando K.O. técnico.

-Abstraeremos los asaltos de la pelea reduciéndolos a cuatro asaltos de combate "real". Si quieres que se pueda ganar "por puntos" y no sólo por K.O., suma las categorías de éxito de los púgiles en sus tiradas. Quien obtenga un resultado mayor habrá ganado.

ro». No quedan más candidatos; coincidencias del destino: uno de los P.J., el que más rabia te dé, está a punto de ser confundido, merced a un parecido asombroso, con el campeón de la Federación Catalana en la categoría de peso medio. Sin previo aviso y sin posibilidad alguna de reacción ni por su parte ni por la de sus compañeros (N. del T.: ¡ya era hora, al fin un poco de marcha!) va a ser aclamado, despojado de su chaqueta, desnudado, vestido con un calzón de boxeo, equipado con unos guantes y arrojado al ring. Todo ello entre los vítores y el regocijo del respetable público, que acogerán todas sus propuestas como muestras más de su tímido talante. Habrá unas cien personas en el recinto, todas ellas esperando el desenlace del encuentro entre «el tigre del cuadrilátero» y el supuesto campeón.

El combate se realizará a ocho asaltos (de tres minutos, con un minuto de descanso entre cada uno), o hasta que uno de los dos quede K.O., lo que no es nada difícil. El jaleo es impresionante y se recomienda que los compañeros de la víctima no tengan demasiada oportunidad de reaccionar (de hecho, anímales en esta mala pasada a su compañero, tienen derecho a divertirse un poco). Comienzan a cruzarse diversas apuestas, ¡suerte!

Acabada la carnicería... esto..., el combate, podrán intentar hablar con el dueño del local, que se encuentra trabajando en su despacho. Mientras se acercan a él escucharán un violento portazo, el ruido de una puerta de cristal al deshacerse contra el suelo y un rugido de satisfacción: «¡Mis amigos!».

¿Le recuerdan?. Se trata ni más ni menos que de Martín Pagazagoitia, el boxeador sonado que encontraron en Bilbao durante **La Hora de la Guadaña**. Pero parece extraño... viste un excelente traje, no babea, no porta la cruz de oro, y sus ojos parecen iluminados por una mirada de aguda inteligencia.

**Nota:** Evidentemente, la parte de la escena que viene a continuación sólo se desarrollará si alguno de los agentes participó en la misión citada y conoció a Martín. Si no es así, correremos un tupido velo sobre esta parte.

-¿Sorprendidos acaso? ¿Parezco otro tal vez? Pues no, soy el mismo Martín Pagazagoitia que viste y calza. Gracias a la benéfica influencia de media tonelada de gomaespuma que me cayó sobre la cabeza, hace ya muchos meses, en el almacén de Bilbao donde trabajaba, desaparecieron los coágulos que obstaculizaban la libre acción de mi cerebro. Hoy en día soy un próspero hombre de negocios e incluso he retomado mis estudios. Espero obtener dentro de pocos meses

*una plaza de catedrático de Filosofía del Derecho aquí, en Barcelona. Pero pónganse cómodos, ¿y qué les trae por aquí?».*

Tras la evidente y normal reacción de sorpresa por parte de los investigadores, si estos comienzan a interrogarle por el señor First, Martín lo recordará inmediatamente como un aficionado británico, en su opinión un jubilado rebosante de dinero y que en su juventud podría haber llegado a algo de no ser por su desmedida afición hacia las mujeres. Se inscribió en el gimnasio como socio hace algunas semanas (el mismo día de su llegada a Barcelona), pero de un tiempo a esta parte, coincidiendo, como ya sabrán, con su ingreso en el hotel, no se dejaba ver.

Resultaba un tipo simpático, en los pocos días que pasó entrenando se convirtió en el alma del gimnasio. Tenía muchos amigos allí.

Si los P.J. deciden seguir adelante con esta pista, sólo deberán mencionar a su reencontrado amigo el asunto de las entradas del concierto *thrash*. El señor Pagazagoitia puede ofrecerles la explicación que andan buscando: uno de los socios del gimnasio, un tal Raimond Amorós, toca ese tipo de música («*si es que puede definirse como tal*») en una banda de la ciudad. Es muy probable que se hiciera amigo de First, pero no puede asegurarlo. No sabe cómo se llama el grupo, ni le importa. Por supuesto, en su ficha (con foto, muy normalita) aparece la dirección donde reside: una dirección cercana a la Av. Meridiana, en las mismísimas afueras de Barcelona, más lejos imposible. ¿Puede ayudarles en algo más?. ¿Tal vez acompañarles?. Guarda un nebuloso recuerdo de sus andanzas por Bilbao, pero cree recordar que fue divertido.

## DIVERSAS Y EXTRAÑAS COLISIONES

A su salida del gimnasio les espera una pequeña sorpresa. Tratándose de todo un par de profesionales como son las hermanas Bluebell, nada ha quedado al azar. Al recibir las instrucciones de su jefe Jethro Skull sobre la conveniencia de hacerse con la pequeña japonesa, decidieron dejar una serie de «pistas por si acaso» destinadas a cazar a posibles aliados de First que pudiesen seguir tras sus pasos. Esa fue la razón de que no limpiaran a fondo la habitación donde ahorcaron al bribón de James: si alguien más iba tras su pista no tardaría en descubrirse, bien fuese en el gimnasio, en el concierto, etc. Lo cierto es que así ha sucedido: los agentes han sido sorprendidos por las Bluebell a la salida del gimnasio Martín's. (N. del T.: ¡pero bueno!, ¿no les parecía todo demasiado fácil?).

Según salen por la puerta escucharán el chirrido producido por el acelerón de un vehículo: un Porsche 911 Coupé en el que viajan dos despampanantes mujeres, una de ellas vacía el cargador de su UZI sobre el grupo (ignórese la posible presencia de Pagazagoitia y de Yamaguchi: ésta va entera para los P.J.). Su única oportunidad de evitar la ráfaga será conseguir una tirada de Destreza en muy difícil. ¿Lo consiguen?. Si lo hacen, estupendo; si no, un impacto de UZI (sólo uno, me siento generoso) por categoría de fracaso (ya sabes, la cifra por la que hayan fallado supone los balazos que reciben). Lamentablemente no queda ahí la cosa. En cuanto decidan levantar sus narices del suelo, y mientras asisten a la desaparición del Porsche por una esquina cercana, escucharán una explosión. No resulta demasiado estruendosa, pero sus efectos (calculados casi al milímetro por las hermanitas Bluebell) ponen en marcha, gracias a la inercia y a la cuesta abajo que desemboca en la entrada del gimnasio, a un enorme camión de mercancías que irá a estrellarse contra la fachada del edificio.

No impactará directamente sobre los agentes, pero si han aparcado sus coches en ese lugar ya pueden despedirse de ellos. Amable D.J., realiza ahora una tirada secreta con 1D20; un resultado de 1 a 5 implica que los coches estacionados ante la entrada explotan. Si eran los de los investigadores y alguno de ellos almacenaba allí explosivos u otros elementos susceptibles de estallar, el resultado a tener en cuenta será de 1 a 10.

**EFFECTOS:** Para evitar los cascotes, ladrillos, trozos de puerta y pedazos varios de camión deberán conseguir de nuevo Destreza en muy difícil. La cifra por la que puedan fallar se multiplicará por 10 y el resultado será la potencia del impacto o impactos recibidos. Si además ha ocurrido la explosión de los otros automóviles, aquí no hay tirada que valga: todos los agentes que se encontrasen junto a la entrada (afuera, se entiende) sufrirán los desagradables efectos de una explosión de fuerza 25, amén de quedar chamuscadas sus ropas, rostros y pertenencias personales.

Y que se vayan olvidando de rastrear el Porsche: las Bluebell acaban de deshacerse de él en el puerto. En la lejanía se oyen sirenas, muchas, que se van acercando.

Todavía les quedan unas horas antes de que comience el concierto (el sufrido D.J. decidirá cuántas). Mientras se alejan del gimnasio, posiblemente en el coche de Martín, ahora completamente decidido a ayudarles, recibirán una llamada de Mr. Lyndon

(¿o no les queda ningún comunicador?). Las investigaciones de la central han dado su fruto y puede asegurarse que James First era realmente el intermediario que estaban buscando. En Heracles pueden relacionarle con un traficante holandés todavía no identificado. Con toda probabilidad ese será el responsable del montaje del secuestro de Fujiko dejando aparte a sus propios captores. El objetivo central de sus investigaciones consistirá a partir de ahora en localizar al misterioso traficante holandés, de quien no se sabe nada más; pero siguen investigando sobre su identidad.

Lyndon se reunirá con ellos en breves momentos a bordo de una discreta furgoneta (conducida por Mr. Black) y, según les comentará, incluso Dolores está en camino, de modo que ¡adelante!

## TRAS LA PISTA DE AMOROS (O: AMOROS DEBE MORIR)

Los P.J. pueden optar, por una vez, entre realizar una visita al amigo Amorós o esperar hasta la hora del concierto e intentar localizarle antes, durante o después del mismo en el lugar donde va a realizarse: la Plaça de Toros les Arenes.

Si deciden visitarle, «por si acaso», la zona en la que reside se encuentra a las afueras de Barcelona, cerca de Aiguablava y la Mina de la Ciutat. Pues bien estimado D.J.: ¡haz que tus jugadores pasen miedo al entrar en este sector!. Y no ahorres esfuerzos para ello. Se encuentran en una barriada marginal, con altos índices de delincuencia y bastante desatendida. Pueblala, sin ningún temor a la exageración, de pandillas callejeras, pequeños traficantes, «chorizos», perros vagabundos y manadas de ratas o de skins racistas.

**Nota:** *Al menos esas son sus características en el universo de Mutantes; de todas formas, y por si alguien se diese por aludido y además se molestase, he de decir que nada más lejos de nuestra intención que molestar, únicamente se desea dar ciertas pinceladas de exactitud geográfica. (N. del T.: ¡Qué demonios! ¿No hay barriadas «de esas» en tu ciudad, o qué?).*

Amorós reside en un polígono industrial creado en los años cincuenta y que les resultará bastante difícil de ubicar. Estos alrededores son completamente desconocidos tanto para los carteros como para la policía municipal y demás servicios públicos. Únicamente la policía nacional podría ofrecerles algún tipo de ayuda para acercarlos al lugar en cuestión, pero tampoco ellos podrían localizar la

dirección con exactitud; además, Fujio se negará en redondo a cualquier contacto con las autoridades. Martín Pagazagoitia no sabe más sobre la dirección de este extraño socio de su gimnasio que los datos aportados por el mismo Amorós. Datos que, por otra parte, ni siquiera tienen por qué ser verdaderos. Así que añade la desorientación a las cañerías rotas, charcos malolientes, ausencia de asfalto y niños jugando semidesnudos en las calles.

Además de esas pinceladas ofrecidas hasta ahora, podemos añadir algunas sugerencias más para introducir en la descripción: anochece, o si no, el ambiente resulta pesado, opresivo y gris, tanto por el bochorno como por las emanaciones de una fábrica cercana; las calles, por llamarles algo, aparecen adornadas con los restos de vehículos destartados; en un vertedero cercano juega animadamente un grupo de niños; un anciano vestido de pana negra pastorea en las inmediaciones un rebaño de cabras raquílicas; en una esquina, algunos adolescentes de ojos hundidos se dedican a inhalar pegamento con una bolsa de plástico...

## POSIBLES ENCUENTROS

Mientras deambulan por el barrio intentando localizar el polígono industrial «Verano del 57» pueden intentar acercarse a alguna de las casas y preguntar, o interrogar a cualquiera de los pocos vecinos que pueblan las calles: nadie sabrá nada. Entre otras cosas curiosas podrán observar, y no necesariamente por este orden:

-Pelear de gallos. Dos docenas de personas, en su mayoría hombres, forman un corro alrededor de dos gallos de pelea que luchan, como es su obligación, en la arena. Entre los individuos se cruzan apuestas que en ocasiones superan las cincuenta mil pesetas. Cualquiera de ellos ofrecerá la siguiente información, una vez que quien realice la pregunta le caiga simpático (a juicio del D.J.), sea su gallo el que haya ganado y se le aduzcan motivos apropiados para buscar la dirección que precisan: *«No tengo n'idea shavá; pero, zin duda, la perzona que lo zepa e' er tío Cosme... Er y su jente biben por allá, máh cerca del monte...»* (N. del T.: incluso hablando comete faltas de ortografía). Una buena oportunidad para utilizar el poder de Control Animal y de liarla bien liada si alguien sospecha que manipulan a los animales.

-Grupitos de mocosos pidiendo dinero, tabaco, chicles (sí, sí, como con los yanquis cuando desembarcan en Italia en las películas de la 2ª Guerra Mundial...) u ofreciéndose a presentarles a su hermana. Un D20 de ellos. Si se les ofrece dinero, acudirán

1D20 adicional y así hasta llegar a los 5D20. Los únicos medios de escapar de ellos son salir por piernas, acabar con ellos o... ¿A tus jugadores se les ocurren otros?. El rasgo especial «simpatía infantil» también puede servir; si no, que se vayan despidiendo de pasar desapercibidos, de sus carteras, etc. No saben nada del posible domicilio de Raimond.

-La banda local de jóvenes buscando guerra. *«Este es nuestro territorio. Aquí no entra nadie sin pedir permiso; vosotros no lo habéis hecho, así que pagar por seguir aquí.»* Se aplacarán con un jugoso donativo; pero si es demasiado jugoso... cabe la posibilidad de que deseen más de ese dinero fácil (N. del T.: aquí el autor no define cuánto entiende él por «demasiado dinero»; para que luego digan que no se deja libertad al D.J. Además, libertad ¿para qué? ¡Vivan las cadenas! Este... perdón, sigamos...). Si, como es habitual, alguna chica guapa en exceso va con el grupo, por una vez no habrá problemas: el jefe de la banda es nada menos que Micaela «Peluche» Romerales, una jovencita de dos metros de altura y cara (y hombros) en consonancia; la única oportunidad (Intuición en normal) de evitar una pelea en toda regla radica en ligarse a este orangután. Los detalles escabrosos los dejamos, para variar, al arbitrio del D.J. *«Shavalote, ¿te han confundido alguna vez con un hombre...?»*.

Sobre Amorós sólo recordarán algún detalle (*«¿No es el piraio que vive junto al desguace?»*) si mencionan que pertenece a un grupo musical (*«Sí, tío, el greñudo del ruido a tope y los juguetes de arradiocontrós»*). Por lo visto, Amorós es todo un manitas que disfruta trabajando con juguetes mecánicos. *«¿El desguace? Por allí. Tras la charca de vertidos químicos.»*

-Ahmed y Abdallah, dos hermanos recién llegados de Xauén, Marruecos, que les confundirán con los responsables municipales encargados de las licencias de venta ambulante. Como llevan bastante tiempo intentando conseguir una para su puestecillo de artesanía (en realidad una tapadera para ocultar la venta de artesanía) no se despegarán de ellos en cuanto les vean, agobiándoles sin cesar para lograr el susodicho permiso. Hablan español a duras penas y no saben nada sobre Raimond Amorós. *«Paisa jefe, ¿el permiso...?», «Yo pagar bien jefe, tú dar permiso... ¿OK?», «No hacer caso a Ahmed, pesado él, pero ¿dar permiso?», «¿Querer carterita de cuero, barrata, barrata, ...?»*. Y así *ad nauseam*.

-El mafioso del barrio, un individuo vestido de cuero negro, con corbata blanca y (debe de ser muy

valiente para salir así a la calle) calcetines blancos con zapatos negros. Mr. Lyndon no podría reprimir un suspiro de conmiseración si no se encontrase en la furgoneta con sus dos guardaespaldas, listo para intervenir o recogerles. Como ha visto muchas películas de gangsters americanos lleva también un sombrero de ante con una pluma de colores. Se hace llamar Jimmy «Navajas» y, pegados a él, caminan siempre tres tipos con apariencia de chicos malos. Su negocio consiste en exigir una cuota mensual a los vecinos, al menos a los que no son capaces de defenderse por sí mismos, por no quemar sus miserables viviendas. También vende heroína a la puerta de algunos colegios.

El problema con este tipo es fácil de suponer: piensa que ellos son la competencia y está decidido a suprimirles. Intentará una primera aproximación, levemente amistosa, zalamera incluso. *«Eh, vosotros, ¿conocéis a Jimmy Navajas? ¿No? Pues soy yo, y también soy el jefe de este basurero. Así que si buscáis algo, no tenéis más que pedir... Y pagar»*. No resultará excesivamente caro ya que en realidad se limitará a ofrecerles una dirección completamente falsa donde tenderles más tarde una trampa. *«Amorós, sí, sí. Trabajó para mí hace algún tiempo. Veamos..., vivía cerca del viaducto abandonado. Seguidme»*.

Si los P.J. cometen la imprudencia de confiar en este personaje, es posible que caigan en la trampa que Jimmy tiene reservada para estas ocasiones: tras cruzar un puente con aspecto de no haber sido utilizado jamás, ni siquiera por un río bajo él, se internarán en una zona donde se han acumulado durante años enormes pilas formadas por neumáticos de desecho. Una vez allí, utilizando un pequeño mecanismo de radiocontrol (cedido amablemente por Amorós a cambio de protección), esas pilas de neumáticos de tres metros de altura, se derrumbarán sobre los desprevenidos agentes. Jimmy y sus muchachos estaban al tanto, así que esquivan automáticamente. Nuestros chicos y chicas, P.n.Js incluidos, deberán obtener Destreza en Imposible para no quedar atrapados bajo los desechos de caucho.

Aquellos que queden libres serán atacados por este aprendiz de mafioso y sus hombres; no intentarán matarles, ya que primero desean enterarse de quiénes son y qué quieren. No olvidemos que, debido a la sorpresa (si ha tenido lugar), la iniciativa pasa a los malos. Estos atacarán con sprays incapacitantes (y que dañan la capa de ozono), que robaron hace unos pocos días de un coche de la guardia urbana: Destreza en difícil con una Categoría

de Exito superior a la de su ataque. Los malos deberán tirar Armas Exótica-spray en normal. Los efectos de este ataque consisten en que la víctima queda cegada durante algunos minutos (10-Fuerza) y totalmente incapacitada para defenderse debido al dolor en rostro y ojos.

Los personajes atrapados necesitan cinco turnos completos para conseguir liberarse, sin posibilidad de ninguna otra acción física. Un telequinético deberá conseguir su tirada en difícil y levantar un peso de cien kilos por cada persona atrapada. Esto es debido a que los neumáticos no forman un solo objeto, sino que son varios, más o menos entrelazados entre sí.

Pero que no cunda el pánico. Elige para ello el momento más teatral: cuando vayan a rematar al primero, cuando decidan torturar a uno de ellos... Aparecerá entonces una anciana andrajosa arrastrando un carrito cargado de bolsas y cantando a voz en grito con un deleznable sentido musical. Maldiciendo y fumando un apestoso puro, se acercará poco a poco al grupo. A una distancia prudencial se despojará de sus harapos y, empuñando una extraña ametralladora (**Nota:** nada menos que un modelo Gatling experimental alemán, plenamente funcional, un pariente pequeño del XM214 6Pak 5.56x45mm., el extraordinario *Miniaturschmellfeuergeschütz*, o cañón-miniatura de tiro rápido) con la que, literalmente, aniquilará a esos pobres infelices. No cabe duda, antes podía verse más sutil, pero sigue siendo la misma Dolores Faulkner de siempre.

Dolores se encuentra realmente de muy mal humor. Lo estará a lo largo de toda la misión, y lo pagará quien se encuentre junto a ella. Pasará de un estado ácido, crítico y mordaz a otro violento e insoportable con la mayor rapidez y sin motivo aparente. De todas formas, cuando el enfado lo sufran los malos, será de agradecer. Su comportamiento queda explicado en las **Notas del diseñador**, al final del módulo; los detalles sobre su arsenal aparecen justo antes.

*«Pero Lolo, ¿era esto necesario?»*.

*«Dejaos de mariconadas y vamos para allá. ¡Hay una pobre niña que liberar, por si no os habéis enterado! ¡Estará sola y asustada, lejos de su familia! Pandilla de aficionados...»*.

*«Sí, bueno, pero tranquilízate ¿vale?»*.

Yamaguchi Fujio expresará su más rendida admiración, al tiempo que se excusa amablemente. Percepción en muy difícil: una breve lágrima asoma a los ojos de Dolores antes de cubrirse con sus gafas oscuras.

## NADA MENOS QUE UNA BODA

Por fin, nuestros agentes, Dolores, Fujio y Pagazagoitia conseguirán llegar hacia el desguace que rodea al polígono industrial «Verano del 57». Una vez allí podrán asombrarse sobre lo concurrido y alegre que se muestra el vecindario. La razón es sencilla, la nieta favorita del tío Cosme, una jovencita gitana, va a casarse con el hijo mayor de otra familia gitana. Hasta 2D20x10 personas pueden estar reunidas en el descampado que hay ante el pabellón industrial, que no parece en muy buen estado. La gente canta, baila, come, baila, lanzan piropos a la novia, baila, toca la guitarra, etc. Todo esto cesa abruptamente cuando los investigadores hagan acto de presencia.

-¿Que se va a casar la quilla y tienen que endeveni a boderla? ¡Serán malage!.. Clik, clak, clik...

Se impone rápidamente aclarar que no son de la pasma, ni siquiera de la pestañi, y que ellos pasaban por allí únicamente porque la fiesta se celebra justo delante de la casa de un amigo suyo. También les han dicho que pregunten por el tío Cosme.

-«Ab bueno, si es asín vale. Pelirroja, jéchate un bailecito...!». «Pero comé argo, y beberos un vinisho, que tenéi mu mala cara, mi arma... Chaacho, toma un chorisillo...»

Los agentes serán invitados del tío Cosme durante todo el tiempo que permanezcan por allí. A sus preguntas responderá que el tal Amorós está un poco mal de la cabeza, que arregla radios y televisiones, que toca una música «mu mala, mu arta y mu esaboría». Cree que en estos momentos no se encuentra en la planta del pabellón industrial que ocupa, pero pueden pasar a comprobarlo. Normalmente suele dejar las llaves en su caravana cuando sale, el caso es que hoy, con el ajeteo de la boda no sabe si está o no, aunque le habían invitado. Es un individuo que pasa fuera largas temporadas.

Disponen por lo tanto también de las llaves en la caravana del tío Cosme, si así lo desean. Al acercarse a las inmediaciones de la enorme plancha de acero que hace las veces de puerta del pabellón, el D.J. realizará una tirada secreta de Electrónica en

difícil o Percepción en imposible. Si alguno de los agentes ha expresado su intención de realizar una búsqueda detallada y minuciosa de trampas, el secreto de la tirada no será necesario. En caso de conseguir superar la tirada, el jugador sólo tendrá la certeza de que allí hay una trampa. Ni soñar en desactivarla, se necesitaría un equipo especial y muuucho tiempo. Pero no dejes que tus muchachos se enteren de eso. Si lo intentan, que crean que la han desactivado.

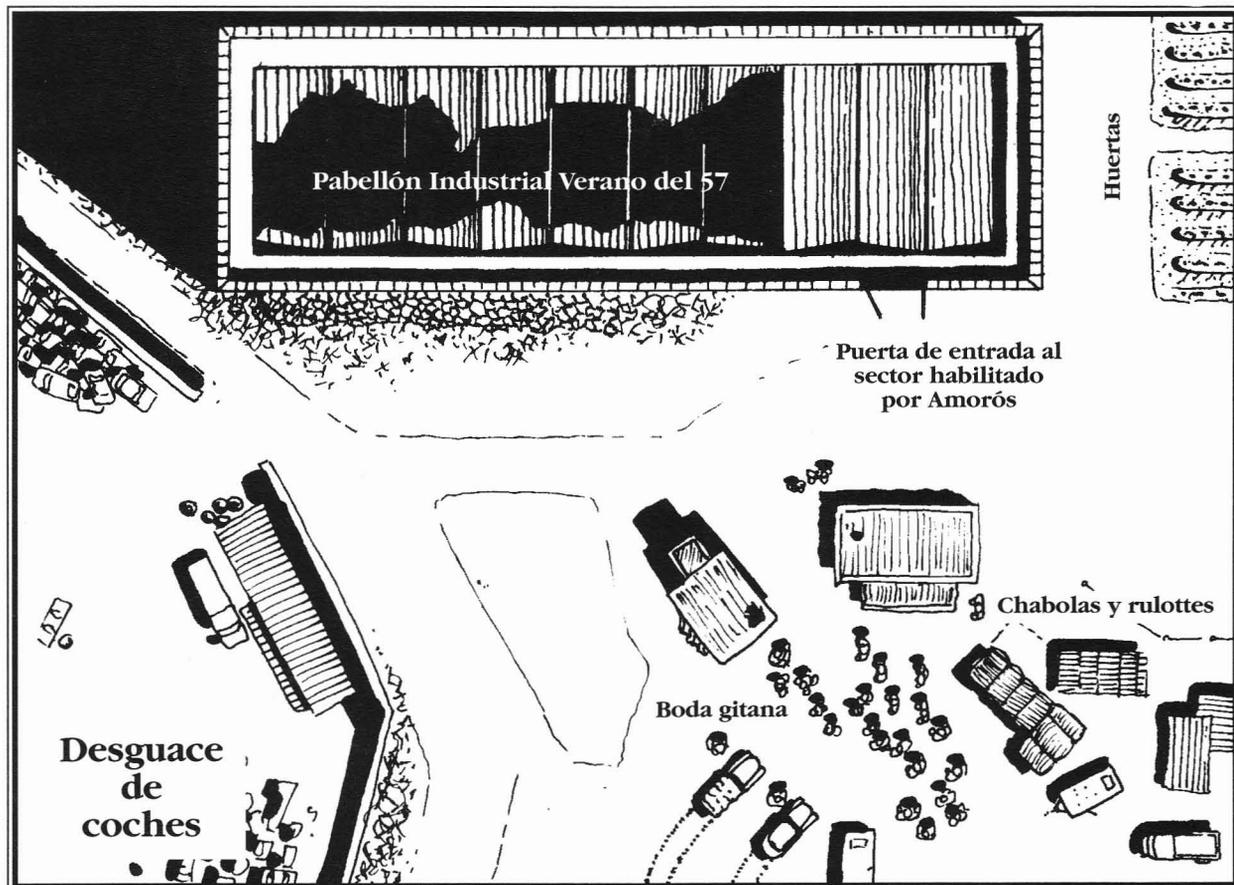
En el interior, en cuanto enciendan las luces, creerán estar dentro de «la tienda de juguetes más grande del mundo». Un pabellón industrial al que le han derribado todos los muros interiores, 100x100 metros y otros 10 de altura. Excepto patitos de goma, podrán ver de todo, especialmente coches, modelos de aviones e incluso de helicópteros, siete ordenadores, pistas de carreras para miniaturas, soldados de plomo, docenas de teléfonos, quince aparatos de televisión montados en un panel de la pared, extrañas esculturas móviles,... También hay un equipo completo de instrumentos musicales (batería, bajos, guitarras, etc.) en un rincón.

## ¿JUGUETES? ¿PERO QUE DICES?

Exactamente veinte segundos tras su entrada en el local, todos los aparatos susceptibles de moverse por su cuenta lo harán. Los coches empezarán a correr enloquecidos por el suelo. Los helicópteros a rotar sus aspas y elevarse, los modelos de aviones a acelerar por la «pista» y despegar, los muñecos a moverse...

Esta es la trampa de Amorós. Durante años, en sus ratos libres, ha organizado un ejército de aparatos controlados por radiocontrol. Todos disponen de una batería interna o de un motor de combustión, siendo dirigidos por el ordenador central del complejo, que es a su vez ayudado por un sistema de células ópticas, térmicas y fotoeléctricas repartidas por todo el local. Han entrado sin conocer la clave personal de Raimond... ¡y han disparado el funcionamiento de todos los cacharros!. Cacharros que convergen hacia ellos, faltaría más. Por si fuera poco las luces se apagan. Sorry.

Dolores lanza un par de granadas, pero eso sólo les permite reagruparse. La puerta se cierra de nuevo sólidamente y es de ese tipo que aguanta una explosión nuclear. Los juguetes se siguen dirigiendo hacia ellos (incluidos esos muñecos tan simpáticos que parecen críos, dicen «mamá» y caminan hacia uno con las manos extendidas y los ojos brillantes,



buscando su cuello). Tres segundos para pensar, a partir de ese momento llegan los aviones, quedan siete y cada uno de ellos busca una cabeza donde estrellarse, con un impacto de potencia 20. Para esquivarlos es necesaria una maniobra de Destreza en difícil; los blancos los eligen al azar, cuenta también a los P.N.J.

**Nota:** *Estimado D.J.: carga de frenesí la escena y no les dejes demasiado tiempo para pensar; quien no declare sus intenciones en breves instantes, será considerado a todos los efectos como aturdido por el shock y perderá su turno. Unos buenos efectos especiales (y me viene a las orejas la B.S.O. de Aliens) ayudan lo suyo.*

Tres segundos después de la oleada de aviones llegan los muñecos y los helicópteros; los primeros, diez, son totalmente inofensivos (golpean ineficazmente con sus manitas; claro, que los agentes no lo saben), pero no así los helicópteros, otros diez, capaces de causar verdaderos estropicios con sus aspas. Para esquivarlos es completamente necesaria una maniobra de Destreza en normal; los blancos los eligen también al azar, siendo totalmente posible que, como antes los aviones, varios aparatos

ataquen al mismo individuo. Un infortunado tal puede esquivar todas las veces que lo desee; pero cada ataque que haya sufrido supondrá un -1 acumulativo a su tirada de dado (en el tercer ataque tendrá un -2, en el cuarto un -3 y así sucesivamente). Los helicópteros tienen una potencia de impacto de 25.

Cinco segundos después de esta oleada llegarán los pequeños automóviles. Si alguno ha visto «La Lista Negra», de Clint Eastwood, dispondrá de una muy acertada pista sobre lo que va a pasar. Efectivamente, Amorós también vio esa película: los coches ocultan cargas explosivas. Sólo pueden esquivarse con Destreza en imposible (representando el poder de la onda expansiva del explosivo) y su potencia es de 30. Realizan sus ataques a grupos de personajes más o menos próximos, quienes deberán realizar una a la vez sus tiradas, aquellos que fallen... También son diez.

Los coches quedan destruidos, evidentemente, cuando explotan. Los aviones y helicópteros, cuando fallan, pero sólo si el P.J. había especificado que se colocaba de espaldas a la pared, para que el artefacto se destroce contra ella. No hace falta decir

que Dolores con su Miniatur... y Fujio con su katana (pero no así Martín, que no utiliza arma alguna) destruyen automáticamente cualquier objeto diabólico que se les acerque. Es una ayuda. Por otra parte, cualquier tipo de impacto sobre estos atacantes mecánicos (arma utilizada en difícil, están demasiado cerca para utilizar granadas), destrozará irremediablemente partes importantes de sus sistemas de control, de modo que, aunque continúen funcionando de alguna forma (zumbando, moviéndose, etc.), serán ya incapaces de causar ningún daño. Siendo generosos, consideraremos que cualquier coche (recuerda que son los únicos objetos que portan explosivos) quedará destruido y no detonará su carga siempre que haya sido acertado por uno de los personajes.

La secuencia de ataque será la siguiente: los personajes ven claramente la primera oleada y vislumbran la segunda, todos tienen la posibilidad de emprender una acción (rápida); tras esa acción sufrirán el ataque de los artefactos, con pleno derecho a defenderse como ya hemos explicado. Comenzará tras eso una nueva secuencia exactamente igual, sin olvidar que puede que algunos aparatos de la anterior oleada... ¡todavía estén funcionando!

¿Existe alguna forma de evitar esta masacre? Por supuesto: los aparatos son controlados por uno de los siete ordenadores a los que nos referimos antes. ¿Por cuál? Vayamos por partes. Cuando tus muchachos, aterrados (o, al menos, deberían estarlo), expliquen sus sospechas de que puede acabarse con el problema destruyendo el ordenador que los controla (Inteligencia en difícil, justo en el medio de la segunda oleada si a nadie se le ha ocurrido ya), permitirás que realicen sus ataques contra el lugar donde recuerdan que estaban situados estos aparatos. No olvidemos que ya no hay luz y que sólo pueden ver gracias a la iluminación natural del exterior que penetra por las ventanas, a ocho metros de altura. Los personajes que realicen esos ataques (que no serán Dolores, Fujio o Martín, dedicados a proteger al grupo y no a tener ideas geniales) necesitan obtener un disparo en Imposible por cada uno de los ordenadores ya que funcionan en cadena: no acabar con todos significa no acabar con ninguno. ¿Para qué sirven los Puntos de Orgullo?

El poder mutante de control mecánico ayuda, en difícil, a controlar un solo aparato por vez, debiéndose comenzar de nuevo a cada turno. El poder de control electrónico permite eliminar, también en difícil, un ordenador por turno; pero como

probablemente el personaje haya intentado controlar primero el ordenador que haya elegido (en la creencia de que sólo ese sea el que controla a sus pequeños enemigos), perderá ese primer asalto. A partir de entonces ya sabrá que su objetivo debe ser destruir la cadena de computadores.

En caso de mucha necesidad (varios muertos y peligro de que todos acaben así), haz intervenir a Lyndon, sus guardaespaldas y a varios asistentes a la boda, éstos armados con recortadas.

## RECOMPENSAS

Tras esta masacre mecánica, una limpieza a fondo del local, limpieza que durará al menos una hora, permitirá a los jugadores encontrar un mensaje en el contestador de uno de los teléfonos; un extraño mecanismo electrónico, similar al de una radio, en el interior de una lata de refresco y un pasador de pelo infantil.

-El mensaje: *«Finaliza tus compromisos y acude a la central móvil cuanto antes. Parece que ha surgido un pequeño problema, pero nada alarmante. La operación continúa y el paquete sigue en lugar seguro. Nuestros socios se hacen cargo. Auf wiederhören.»* La voz tiene un marcado acento extranjero, concretamente alemán. Acaban de escuchar a van Troomp, el cerebro de la operación secuestro; a pesar de ser holandés, habitualmente utiliza el idioma alemán, muy similar al suyo propio.

El «pequeño problema» es la muerte de First, viejo amigo de van Troomp. La «central móvil» es su yate y «el paquete», Fujiko. Los «socios» son los chinos.

-El mecanismo electrónico es la carcasa de una bomba psiónica inutilizada.

-El pasador es de Fujiko, la niña fue conducida allí nada más ser secuestrada. La gente de la zona no vio nada más que la habitual furgoneta de Amorós, nada sospechoso. A esas alturas, von Ranke ya había perdido la pista, pero la continuó por otros caminos. Ya se encontrarán.

Deben encontrar a Amorós cuanto antes. ¿Alguna duda sobre ello?

## Capítulo Dos

# MAXIMIZANDO LA AUDIENCIA

*"Se sufre, pero se aprende"*

El Gran Wyoming

### THRASH, PELEAS Y BOTAS DE VINO

Plaça de Toros Les Arenes, 22:30 del sábado día 3 de julio de 1993. Los investigadores, que sólo tienen dos entradas para este concierto, deben ingeniárselas para conseguir interrogar al tal Raimond Amorós que tan mal se lo ha hecho pasar. Saben que toca en uno de los grupos que va a actuar esta noche en la plaza, concretamente con los catalanes Vomitator.

¿Es eso cierto?. La verdad es que no. Hasta ahora sólo habrán podido escuchar que toca con ellos, pero en realidad no pertenece a la banda, así que no saldrá al escenario con sus compañeros, pero sí que asistirá al concierto entre bastidores. Amorós ensaya habitualmente con los Vomitator y también se ocupa de su equipo de sonido (gracias a sus arreglos tienen más potencia que un par de bombas de neutrones), pero no actúa con el grupo; toca bastante peor que cualquiera de ellos. En el carnet del gimnasio de Pagazagoitia aparece retratado en una foto de DNI que le representa con el pelo corto y muy arreglado, completamente irreconocible.

De estos detalles pueden enterarse de diversas maneras. En principio deberían acceder al interior del local si desean buscarle y da la casualidad de que todas las entradas están agotadas desde hace semanas, incluida la reventa; por otra parte se trata de un concierto realmente esperado por los aficionados y ninguno de ellos se desprenderá por las buenas de su entrada... excepto si alguien utiliza sus poderes mutantes. Por ejemplo Control de Voluntad, de Percepción o Emocional; para forzar a ello a la víctima, conseguir la entrada creyendo que realmente le da un cigarrillo o hacer que realmente desee dársela. Cada personaje con Control del Azar conseguirá una entrada... caída en el suelo. Los personajes invisibles o teleportadores tampoco deberían tener problemas si algún compañero les espera dentro en un lugar disimulado, como los servicios.

Existen más formas de entrar, ¡que los jugadores sean creativos y tú paciente y comprensivo!.

El verdadero punto débil de la seguridad del local lo constituye la salida trasera, habilitada para introducir el equipo, justo por donde entran los artistas. Estará guardada por media docena de guardaespaldas y siempre pululará por allí otra media docena de técnicos que vienen y van; estos personajes son accesibles mediante el soborno siempre que sea acompañado por una buena dosis de Charlatanería (no tengamos en cuenta las tiradas excepto para hacer ruido: que los jugadores representen la discusión con los «mazas» de la puerta), Seducción, Teatro,... Entrar será difícil, pero no imposible. Sólo dos jugadores podrán entrar utilizando este medio, tras ellos los guardas deciden que ya vale, que ya no más.

**-Sobre Amorós:** ¿Cómo encontrarle, cómo reconocerle?. Sólo los otros miembros de Vomitator o un 5% del público asistente sabe que no tocará esa noche y que se encuentra habitualmente tras el escenario escuchando la música y tomando unas cervezas con los otros técnicos. Cada personaje tiene derecho a preguntar a todo el público que lo desee; se le responderá de muy diversas maneras (pero no violentamente, como mucho *«Pasa mío colega, no lo sé»*). El D.J. arrojará secretamente un dado por cada personaje que realice preguntas, sólo una vez, cuando haga la primera (p. ej.: *«Oyes tronca, el que toca de Vomitator y se llama Raimond Amorós, ¿quién es?»*). Si obtiene un 1, el interlocutor lo sabrá y se lo dirá (*«Que no chaval, que ese no toca, se ocupa de las luces y del equipo, pero se suele quedar tras el escenario tomando birras...»*); si no saca ese 1, ninguna de las personas a las que pregunte durante toda la noche le sabrá responder.

**-Sobre el ambiente:** El normal y habitual en estos casos: mucha gente, mucho pelo largo, mucha

chupa de cuero, birras y porros. Trapicheo y cambalache de pines y otros recuerdos de la ocasión. Numerosas motos y una discreta presencia policial en el exterior de la plaza. En las cercanías de la misma, y procurando desaparecer cuando pasa una furgoneta de la policía, algunas pandillas de skins racistas y violentos van a la caza del «greñudo» aislado.

Mientras se acercan a la plaza de toros, verán como en una esquina dos jóvenes heavies son atacados por una pandilla de skins tras ayudar a una viejecita a cruzar la calle. Dolores, que lleva un buen rato callada, de mal humor, y que todavía no se ha quitado las gafas de sol, bajará del vehículo en el que viajen y se dirigirá pausadamente al grupo. Cuando se percaten de que ha llegado, será demasiado tarde para ellos; el primero tiene ya rotas un par de costillas y el segundo ve como el empuje de la pelirroja se estrella contra su cara (ella también lleva botas Martens con puntera de acero). El tercero y el cuarto esgrimen sendas navajas, pero con una muñeca rota y un rodillazo *abí*, bien poco pueden hacer. El quinto ataca e intenta asestarle un puñetazo. Dolores lo esquiva fácilmente y, tras arrojar a su agresor al suelo, le patea un par de veces; pronto deja de moverse. Rodeada por el sexto, séptimo y octavo de los asaltantes, utiliza una patada con giro y una rápida patada doble; dos de ellos no recordarán nada cuando despierten en el hospital. El último empuña una pistola y Ms. Faulkner no parece haberse dado cuenta. ¿Alguien actúa?. Su localización exacta con respecto a los otros jugadores depende de lo que éstos hayan decidido hacer; está justo a la espalda de Dolores; tienen todo su asalto para actuar.

Cuando solventen la cuestión (y si no lo hacen, deja de jugar **para siempre** con ellos), Dolores comentará:

*-«Además me estoy volviendo descuidada. ¡Esto es el colmo! ¡Dejadme en paz!».*

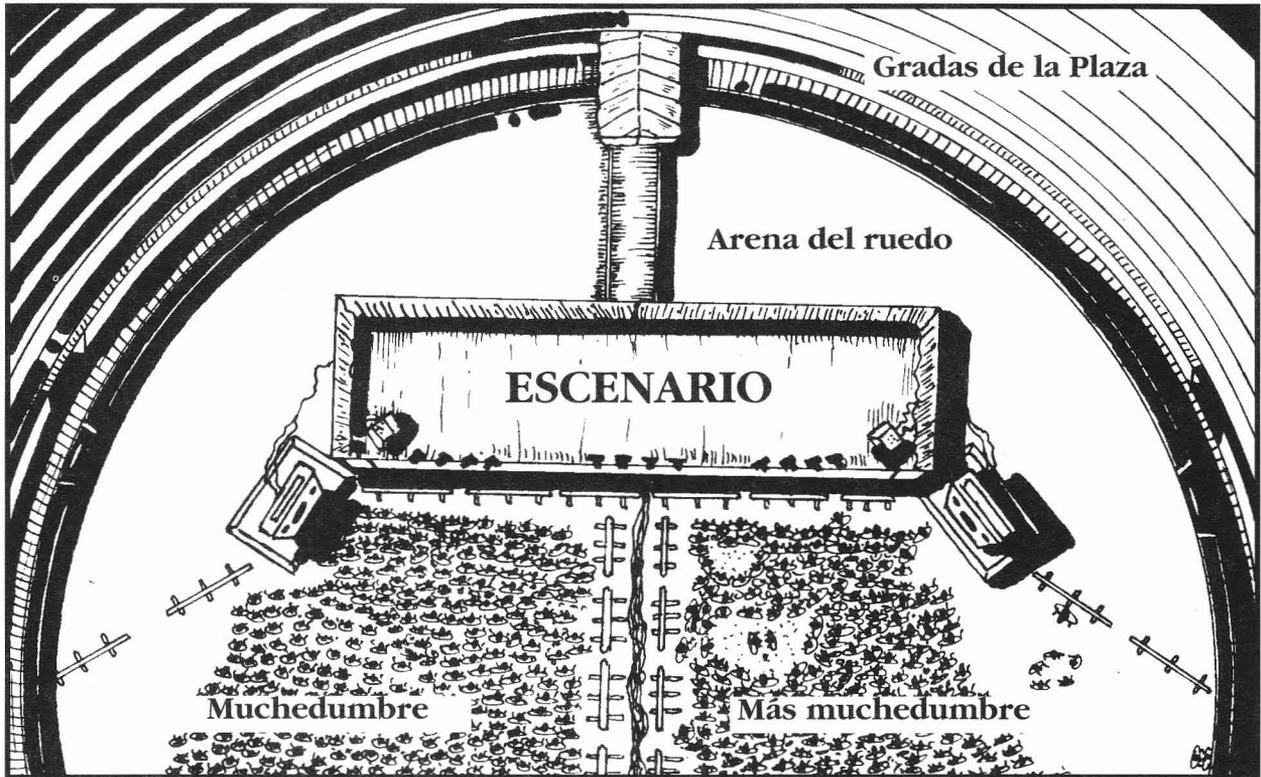
Y vomitará durante unos minutos. El resto de los skins desaparece. Pronto Dolores Faulkner se reincorpora al grupo sin decir nada. A ninguno de los Wild Geese parece apetecerle inmiscuirse en sus asuntos, ni siquiera pensar en ello, por si algún mutante intenta enterarse vía telepática. Dolores muestra demasiada tensión como para que nadie analice sus pensamientos o sentimientos.

Mientras intentan conseguir entradas o introducirse de alguna manera, Lyndon tendrá una idea genial. Le verán hablar durante unos instantes

con alguno de los técnicos en la parte trasera de la plaza y penetrar en el recinto. No les ha comentado nada. ¿Qué intenta?. Si le preguntan, sólo responderá: «*Os espero dentro*», y desaparecerá por la puerta, sus guardaespaldas le aguardarán, algo inquietos, fuera de la plaza de toros, en permanente contacto por radio.

**-Pero, ¿qué hace Lyndon?:** Nada especial, se ha presentado como crítico musical de una importante revista inglesa; como parece inglés (son muchos años disimulando) y resulta conocido como músico de jazz en diversos clubes de Londres (también como intérprete de música clásica, pero en este ambiente...), algún técnico le ha reconocido y dejado pasar. Una vez dentro, y aprovechando la confusión, arrojará por las escaleras al batería de los británicos **Bastard Bloody Bones** (nada grave, un par de huesos) y, lamentando la desgracia, se presentará como adecuado sustituto. Una peluca, camiseta de tirantes, unos pantalones de cuero... y el agente más frío, metódico y reservado (N. del T.: pero no antipático, ¿eh?) del Fifth Floor/Wild Geese estará listo para comenzar a aporrear la batería. Cuando los demás personajes le vean, le reconocerán al instante; incluso Dolores sonreirá. ¿Por qué no ha avisado a los demás?. Evidentemente, para pasar desapercibido dentro de la labor de infiltración, así los agentes siempre podrán contar con alguien de quien no se sospeche si las cosas vienen mal dadas; la historia de su vida. Por cierto, no toca mal para ser *thrash*. Intentará averiguar quien es Amorós cuando llegue su grupo y después de que lo intenten los P.N.J., su papel es el de cobertura, no el de investigación.

El orden de las actuaciones, cuarenta y cinco minutos por grupo, será el siguiente: primero los alemanes **Slaughterhouse**, luego los británicos **Bloody Bastard Bones** y, para finalizar, los catalanes **Vomitator**. El concierto no comenzará hasta las once. Los músicos estarán todos juntos en los diversos camerinos desde las diez, ensayando. Amorós estará dedicado a sus asuntos y nadie sabrá nada de él hasta las 00:30, hora en la que empiezan los **Vomitator**. Se encuentra dentro de la plaza de toros, pero ilocalizable para los jugadores: está durmiendo bajo uno de los altavoces; llevaba varios días sin dormir, de juerga, cuando regresó a casa y escuchó el mensaje del contestador. Activó sus muñecos y se marchó, pasando por el concierto de sus compañeros antes de retirarse al barco de van Troomp. Pero una vez en el concierto se quedó dormido. Todo el mundo le busca, pero están seguros de que vendrá, por lo menos a la última actuación.



Las investigaciones en los camerinos son imposibles de realizar, los guardaespaldas amenazarán con llamar a la policía y nadie tendrá tiempo ni deseos de hablar con ellos: nadie les conoce. Sea cual sea la excusa que hayan utilizado, serán conducidos fuera de allí inmediatamente. Si levantan demasiados recelos (a juicio del D.J.) preguntando por Raimond (los jugadores deberían caer en la cuenta de que están preguntando directamente a los amigos de Amorós, a las personas con las que trabaja y se relaciona habitualmente), se arriesgan a que los echen de la plaza a patadas. El número de técnicos y guardaespaldas es demasiado elevado como para contarlo, ninguno lleva armas de fuego, pero sí bates de baseball y alguna que otra navaja y nudilleras de metal.

El único lugar posible donde preguntar por Raimond será entre los diversos técnicos a pie de escenario, tanto ante él (mesa de sonido), como bajo él o detrás del mismo. Algunos recordarán haberle visto por allí hace unos momentos, pero parece haberse esfumado. De todas maneras no deben preocuparse, no se perdería la actuación de los Vomitator por nada del mundo (esto debe quedarles bien claro a los jugadores). Ya que están dentro pueden esperarle tras los cortinajes de la tarima que forma el escenario. Introducirse entre esos técnicos,

o tras el escenario, no resultará tan difícil como entrar en la plaza, pero, obviamente, tampoco es el lugar más normal para que el público asista a las actuaciones. De nuevo serán necesarias habilidades como Charlatanería, tiradas de Carisma, Teatro, Lenguaje Callejero y bastante disimulo (todo ello en normal) para conseguir pasar desapercibidos junto al escenario y sin que ningún miembro del equipo recele de ellos. Esconderse bajo el referido escenario sería tal vez la mejor de las soluciones (Percepción en normal para localizar un hueco a propósito y Sigilo en difícil para pasar desapercibido. En realidad el ruido no importa, sólo el no ser visto).

Consúltese el plano y la descripción de toda esta escena en la ilustración adjunta.

**IMPORTANTE:** una vez que empiece el concierto, todo tipo de comunicación verbal entre los jugadores resultará completamente imposible, debido a la cantidad de decibelios desperdigados por la zona. Únicamente serán capaces de escuchar (Percepción en difícil) las indicaciones de los técnicos cuando estos vislumbren al recién despertado Amorós. El ruido hace difícil la concentración para utilizar los poderes M, y cualquier tirada al respecto pasará a ser difícil.

Amorós probablemente no será encontrado hasta que despierte de su profundo sueño, coincidiendo con el inicio de la actuación de sus compañeros, y salga del altavoz donde estaba metido, altavoz que no empezaba a funcionar hasta ese momento. Frotándose los ojos, se alejará de la esquina donde estaba, pedirá una cerveza y se dispondrá a bajar del escenario para escuchar tranquilamente el concierto junto con los otros técnicos entre los bastidores.

El ruido es ensordecedor. Las auténticas estrellas de la noche son los Vomitator, quienes hacen todavía más ruido que los anteriores grupos juntos. El público aúlla y sacude sus melenas. Este es el momento, bien sea que hayan obtenido ya la descripción de Amorós, o que alguien se lo señale en ese instante, «*Eh tronco, el Amorós es ese colega con jeta de sueño y coleta*», ya lo tienen.

Fujio remarcará, con su rostro carente de expresión:

*-Es mío. Si alguien acaba por un descuido con él, parte de su anatomía deberá vérselas con mi katana.*

Por descontado. El objetivo del grupo debe ser atraparle con vida, para que así consigan que suelte todo lo que sabe sobre el secuestro de Fujiko, el asesinato de First, sus atentados, etc.

### CLIMAX

En cuanto se percate de que varios individuos suben a la parte trasera del escenario, al parecer en su busca; o simplemente, cuando su mirada se encuentre con las de los agentes, decidirá de manera muy inteligente que ha llegado la hora de largarse. Intentará bajar por una de las escalerillas, pero Lyndon le cierra allí el paso. No le queda otro remedio y opta por tirarse a la multitud, tras hacer unos gestos expresando su deseo de salir de allí. Le entienden perfectamente. Pensando que forma parte del show, los cientos de enfervorecidos fans le reciben sobre sus brazos y van pasándose unos a otros hacia la salida del recinto, siempre tumbado por encima de sus brazos y cabezas, como si estuviera «*haciendo el muerto*» sobre la apacible superficie de una piscina. No tiene muy claro de quiénes se puede tratar, pero la recién anunciada muerte de First le indica que las cosas están al rojo vivo para él. Piensa que él es el siguiente de la lista.

Asombro entre los jugadores. ¿Qué hacer?. No queda otro remedio que imitarle. Destreza en normal para evitar una caída contra el suelo (Potencia de impacto 10). Carisma en difícil para conseguir ser

enviados también hacia la salida, con un fallo en esta tirada los agentes serán enviados, al azar, a cualquier otro lugar del auditorio excepto a dicha salida. con un acierto pueden seguir la pista de Amorós y llegar a la puerta principal sólo unos segundos después de él.

Una vez en la entrada, Raimond conseguirá hacerse con una moto (una Honda NX650 Dominator, pág. 85 del libro de reglas) y huirá. Los agentes, debido al ruido, únicamente mediante Morse habrán podido avisar a los hombres de Lyndon (si es que se les ha ocurrido; conocer esta clave de comunicación forma parte del entrenamiento básico de todo agente de Heracles), sólo en ese caso dispondrán de un vehículo esperando frente a la puerta. Sus propios coches estarán aparcados muy lejos, claro que también pueden robar alguna moto de las que se encuentran sobre la acera y ante la entrada principal.

Hagan lo que hagan, Amorós comenzará su huida justo cuando ellos salgan. Les lleva diez metros de ventaja y NO debe escapar. Pueden iniciar una persecución, disparar a la moto, emplear sus poderes (fuera de la plaza de toros no tienen la penalización por ruido), etc. Si optan por la persecución en coche, deberás inventar un plano para la misma. Puedes utilizar uno de Barcelona, de cualquier otra ciudad o improvisar. Como sea que Raimond no es demasiado bueno como piloto, no deberían tener excesivos problemas para hacerse con él y desaparecer rumbo a un lugar seguro. La salsa de las persecuciones (transeúntes, otros coches, direcciones prohibidas, guardias de tráfico, buzones y farolas alevosamente colocados, ancianitas cruzando, etc.) pueden ser incluidas a tu gusto y suponer niveles suplementarios de dificultad a las diversas maniobras que realicen. También puedes utilizar, si se hacen necesarias, las reglas sobre persecuciones a pie que aparecen en la pág. 107 de **La Hora de la Guadaña**.

Las motos aparcadas frente a la plaza de toros puedes escogerlas aleatoriamente de la tabla de vehículos. Para ponerlas en marcha son necesarias dos tiradas: una de Abrir cerraduras en difícil (para el contacto) y otra simultánea de Conducir motos en fácil, para arrancarla. Los coches estarán estacionados en diversos aparcamientos de la zona o en alguna de las calles adyacentes, siendo más costoso llegar hasta ellos, con el riesgo evidente de que Amorós escape. El vehículo de los Wild Geese es una furgoneta Peugeot J-5 Combi 9 Luxe Turbo (pág. 32 del Catálogo Charlie, u otra análoga si no dispones de este vital suplemento).

Repetimos que Raimond no debe escapar, y si es imprescindible, una llamada a la central que coordina la operación (donde trabaja Yuri Antonov recopilando todos los datos que le ofrezcan sobre el caso) conseguirá que un helicóptero de Prometheus se ocupe de la persecución. Claro, que mientras más ayuda necesiten, menos puntos de experiencia recibirán.

## ¿DE VERDAD NO SABES NADA?

Estupendo, ya tienen a Amórós, más o menos entero, y deben conducirlo a la base. Si Pagazagoitia trabajaba con ellos, no podrá acompañarles más allá, excepto si decide convertirse en colaborador permanente de Heracles (a juicio del D.J.; si quieres utilizarle en más partidas, puede quedarse).

Interior de una oficina de Prometheus en el centro de la ciudad. Con las demás luces apagadas, un foco se centra sobre el rostro sudoroso y congestionado de Raimond; le han esposado a una silla, el único mobiliario de la estancia. Pasan ya varias horas de la medianoche y el calendario señala Domingo 4. Pronto se cumplirán las primeras veinticuatro horas del secuestro de Fujiko. Aún no han recibido las instrucciones oportunas para iniciar las exploraciones mentales (que siempre se realizan, o deben realizarse, conjuntamente con un equipo de Asuntos Internos de Heracles). Yamaguchi Fujio comienza a perder la paciencia y abofetea al detenido.

-«¡Habla perro!. ¿Donde habéis escondido a Fujiko? ¿Para quién trabajas?. Habla o te rebanaré en pedacitos...»

Dolores Faulkner intervendrá también, sacando un pequeño lápiz de labios del bolsillo trasero de sus vaqueros añadirá:

-«Mira colega, esto contiene una bala calibre .45 ACP. Habla o te haré sentar encima. Y no sueñes que morirás inmediatamente. Odio a los secuestradores de niños...»

Un equipo de Seguridad Interna de Heracles acaba de llegar, pero ya no es necesaria su presencia. Suplicando que alejen de él a esa «psicópata pelirroja y a los demás animales», se mostrará más que decidido a hablar, incluso agradecido de poder hacerlo. Si algún P.J. pregunta a Dolores sobre la veracidad de su amenaza, ésta se limitará a entregar el pintalabios al agente. Efectivamente, constituye el tubo lanzador de una bala, disimulada por una delgada capa de pintura de labios. Únicamente para

ser empleado a corta distancia, pero es mortalmente efectivo. Más detalles en el **Arsenal de Dolores Faulkner**, al final del libro, justo antes del reparto de personajes.

## AMOROS CONFIESA

No es necesario decir que este individuo se encuentra completamente atemorizado. Tiene la impresión de que esta gente que le rodea son los que han acabado recientemente con la vida de aquel inglés tan simpático, James First, a quien conociera en el gimnasio de Pagazagoitia, y teme que lo mismo le vaya a ocurrir a él. Resultará bastante más fácil de manejar en cuanto crea que ellos no han matado a First y que quizás tampoco le maten a él. A las preguntas de los investigadores puede responder algo muy parecido a esto:

-«Está bien, está bien. Os diré todo lo que sé, pero yo no tengo nada que ver en todo este asunto y os aseguro que no ganaréis nada matándome. Conocí a First hace algunas semanas en el gimnasio Martin's, donde los dos nos entrenábamos como púgiles. Era un tipo simpático y una noche, después de varias copas, me propuso colaborar junto con uno de sus socios, al parecer un pez gordo, en un asunto muy importante. Me adelantó el dinero que necesitaba para comprar algunos aparatos y yo accedí. Varios días después concertó una cita con un extranjero, creo que alemán, a quien había comentado algo sobre mi afición por la electrónica. Este alemán, Fink, se mostró muy interesado y me habló de colaborar con la división de Investigación y Desarrollo de su compañía, pero yo no me comprometí. Dije que me lo pensaría.»

En esa misma conversación, First me pidió que el día 3 me encontrase en mi casa algo después de amanecer; no era seguro, pero quizás unos colaboradores de su socio, el pez gordo, necesitasen pasar algunas horas en un lugar discreto. También me preguntó si podía confiar en mí. Yo me olí enseguida algo ilegal, pero también que si le respondía que no, mi vida no valdría un céntimo. Accedí.

Ayer sábado, muy temprano, un grupo de orientales acudió a mi pabellón, traían consigo a una persona encerrada en un saco de dormir; cuando lo abrieron vi que era una niña, también oriental. Por lo visto la habían secuestrado. Yo protesté, pero uno de aquellos tipos me golpeó, los demás se pusieron francamente desagradables y, cuando llamé a First, éste me indicó que ya no era tiempo de echarse atrás, que me encontraba hundido en mierda hasta el cuello y que sólo podía seguir con el asunto. Me dio



*Interrogando a Amorós*

*a elegir entre mucho dinero rápido o una muerte lenta. No me quedó otro remedio y les permití quedarse hasta que recibieron a su vez una llamada. Algún tipo de clave. Su interlocutor dijo sólo un par de palabras y tras eso se marcharon. Luego examiné la cinta de esa llamada varias veces con mi equipo, sólo decía en chino: «Todo bien».*

*Por la tarde, me disponía a marchar cuando recibí otra llamada. Era el socio de First, el pez gordo. Hablaba como si yo supiera del asunto más de lo que realmente sé. Salí corriendo de casa, ni siquiera me vieron mis vecinos, ocupados en una boda muy animada. Llamé al número que First me había dado para recibir posibles instrucciones, y allí se me comunicó que James había muerto y que varios tipos andaban tras nuestra pista. Me puse a temblar y me dirigí al concierto, pensando que ese lugar sería seguro. Me equivoqué.*

*Más tarde, mi intención era acudir a la base del gran jefe, lo que ellos llaman la base móvil. Sólo sé que es un barco del puerto del Reial Club Maritim. No sé nada más. ¡Ah, sí!. Los orientales me entregaron una extraña lata de refrescos con equipo electrónico en su interior. Debía examinarla. Dijeron que era una especie de mina, pero que estaba desactivada.»*

Amorós dice la verdad. First pensó en él desde un primer momento como posible colaborador de su amigo van Troomp y de los amigos de éste, a quienes creía terroristas y traficantes de armas. Conocedor del genio de Raimond, pensaba apuntarse unos

tantos si conseguía que entrase en la organización. Pero el hecho de que habitase un pabellón industrial destartado en una remota y discreta localización también se ajustaba perfectamente a la operación secuestro; suponía el lugar ideal donde los chinos podrían ocultarse durante las cruciales primeras horas tras el rapto, mientras esperaban a saber si la policía o los hombres de Kaneda se habían puesto en marcha. El regalo de la bomba psiónica, una desechada debido a su inutilización accidental, no fue nada más que una broma del jefe del grupo chino.

## COMPLETANDO EL PUZZLE

Hasta el momento, el conjunto de información recogida por los agentes les permite llegar a las siguientes conclusiones:

1- El secuestro de Fujiko fue con toda seguridad realizado por operativos chinos, con apoyo de infraestructura local, lo que se les adelantó como sospecha al iniciar la misión. Esa infraestructura no era española o, al menos, no completamente española. Gracias a una fisura en los planes del secuestro (que uno de los colaboradores fuese a su vez perseguido por un grupo rival), han conseguido localizar y casi identificar por completo a esa cadena de infraestructura y, posiblemente, a los cerebros de la operación.

2- Tanto una de las pistas de la habitación de First (la invitación para First) como la confesión de Amorós, hacen referencia al Reial Club Maritim de Barcelona.

Alguien muy importante en toda esta operación se oculta allí y deberían hacerle alguna visita en las próximas horas.

Todavía quedan puntos que escapan a su conocimiento, como pueden ser quién acabó con First y por qué. En realidad, deberían sospechar que se trata de una simple venganza de negocios. Otro punto es: estupendo, pero todo esto ¿por qué?, ¿a qué apunta el secuestro de una niña?, ¿qué hay detrás de estas maniobras?. Y lo más importante, ¿quién se encuentra manejando los hilos de todo el asunto?. La respuesta en los próximos capítulos.

## PREPARATIVOS

Las instrucciones del comité que supervisa el caso son las siguientes: deberán retirarse a descansar durante el resto del día, su siguiente intervención tendrá lugar en la fiesta del Club Maritim, fiesta que sospechan guarda una importante relación con toda la trama. Se espera incluso que el o los dirigentes de la operación acudan a ella. Pero también se sospecha que puedan estar esperándoles, o incluso que se inmiscuya un tercer grupo. Y no es su deseo ser paranoicos; sin embargo, todas esas referencias sobre posibles agentes alemanes... ¿Les suena a Gott mit uns a más de uno?

Dolores, que parece más tranquila, apuntará algunas posibles soluciones sobre el asunto que tienen entre manos:

*«Muchachos, por los datos que conozco creo que, para variar, constituimos en estos momentos el único equipo operativo de la zona; de modo que la resolución del secuestro de Fujiko depende exclusivamente de nosotros. Nadie va a venir a sacarnos las castañas del fuego, así que deberemos hacerlo lo mejor posible, o mejor aún. Disponemos de un pase que puede permitir entrar a dos personas con algunas modificaciones; pero creo que deberíamos realizar algún tipo de discreta averiguación antes de acudir a la fiesta.»*

Profundizando en el tema y sin necesidad de mayores complicaciones, podrán llegar a averiguar que:

-La gala en cuestión es un acontecimiento social con fines benéficos. No hace falta recalcar que el Reial Club Maritim aparece completamente al margen de todo este asunto; no así alguna de las personas que acudirán a la fiesta, una de las cuales, al menos, estaba ciertamente interesada en que First se dejase ver por allí.

-No es que existan unas rigurosas medidas de seguridad, pero las invitaciones se han ofrecido a contados y en su mayoría famosos personajes, cuyos nombres aparecen en una lista que se manejará a la entrada del club. Esto se hace para restringir dicha entrada únicamente a famosos y a determinados invitados (como el difunto First) que puedan aportar sustanciosas cantidades de dinero; también para eliminar el riesgo de falsificación de dichas invitaciones.

-Amorós realizó ciertas declaraciones sobre la presencia de un barco, la «base móvil». Tampoco les será muy difícil descubrir que entre las docenas de yates del club, uno llama realmente la atención por su tamaño y características: el «Maiden of Batavia», de bandera holandesa, propiedad de un rico hombre de negocios holandés, el señor Van Troomp. El buque tiene unos treinta metros de eslora (N: del T.: de largo) y resulta realmente impresionante.

Consultados sobre este personaje los servicios informáticos de Heracles o Prometheus, las alarmas comenzarán a pitar desaforadamente. Van Troomp es un importante traficante de armas y contrabandista, trabaja habitualmente en consonancia con los servicios secretos de Israel y la república Surafricana, especialmente con estos últimos, y tiene numerosos contactos en Holanda y Alemania, así como oscuros intereses en la zona mediterránea, especialmente Chipre. Se le supone implicado en la burla del bloqueo y embargo de las Naciones Unidas a Serbia, en el tráfico de armas vía Danubio por toda Centroeuropa y en numerosos otros negocios sucios. Ese barco ha sido adquirido recientemente a un armador chipriota, de sobrenombre Aristarcos, por lo que hasta ahora la presencia de van Troomp en Barcelona había pasado desapercibida. Hasta el día de hoy muy pocas personas sabían de sus estancia en la ciudad, incluidos los informadores de Heracles. Por supuesto está invitado a la fiesta del Maritim como huésped de honor, cara al público es un respetable hombre de negocios.

¿Será este el contacto definitivo entre los chinos secuestradores de Fujiko y el material surafricano?. Todas las pistas apuntan hacia ello. El objetivo será entonces caer sobre él como aves de presa, sin olvidarse de las dos mujeres que intentaron acabar con su vida. Puede que el enemigo esté sobre aviso, pueden esperar oposición.

La obtención de todos estos datos no debe, como ya hemos dicho, suponer ninguna dificultad a los agentes. En realidad ni siquiera es necesario que

sean conscientes de ellos; ahora bien, una adecuada planificación del último tramo de sus investigaciones debería incluir averiguar este tipo de detalles para conseguir infiltrarse en la fiesta sin ningún problema y más o menos al tanto de lo que pueden encontrarse allí.

El «Maiden of Batavia» llamará su atención en cuanto se paseen por el puerto. Les será imposible subir a bordo de dicho barco... de momento. Sus superiores desaconsejarán todo tipo de actividad previa a la gala del Maritim. El nombre de su propietario se lo puede ofrecer cualquier empleado del club, ese es el único lugar donde no es un secreto. Si se fijan bien podrán advertir una discreta presencia de agentes de seguridad en las cubiertas del navío (que, para que se hagan una idea, se parece bastante al «Nabila» de Kashoggi). Los demás detalles sobre la celebración pueden obtenerlos en la misma zona del puerto deportivo, en alguna agencia de noticias, etc.

¿No hacen nada más?. Bien, vayan entonces preparándose para lo que puede ser el final de esta complicada madeja, Fujiko les estará esperando y, aunque ellos no lo sepan, están ya muy cerca.

### PAJAROS PARA LA MENTE

Domingo, 4 de julio de 1993, cerca de la medianoche. Fujiko, la hija del señor Kaneda ha sido secuestrada hace exactamente 41 horas; ningún comunicado se ha recibido aún.

Yamaguchi Fujio, el lugarteniente de Kaneda encargado de resolver el caso junto con los agentes de Heracles y algunos Wild Geese, hace crugir los nudillos de sus manos. Juguetea nervioso con la empuñadura de su katana, acaricia el cargador de su UZI y espera. Pronto entrarán en acción.

Mr. Lyndon ha utilizado sus influencias: uno de sus interlocutores en las conversaciones entre los servicios secretos español y británico celebradas hasta este mismo sábado, el coronel Cuadrillo, ha sido invitado también a la gala benéfica. Una simple señal de la embajada del Reino Unido y es admitido en la fiesta junto con el coronel y su esposa. Impecable en su smoking negro, intenta no echar demasiado de menos sus gafas oscuras, al fin y al cabo es medianoche. Por lo demás, no se altera lo más mínimo.

Dolores Faulkner estrena un espléndido y breve modelo en seda negra de Isei Miyake (N. del T.: un diseñador japonés, favorito de una amiga del

autor; de nada). Aunque le pese, no le quedará otro remedio que pasar inadvertida: entre las docenas de hermosas mujeres y celebridades más o menos de moda que acuden a la fiesta se encuentra la top-model del momento (Nueva N. del T.: ¡efectivamente!. ¡Es ella!). Bien, así se le hará más fácil eludir a los reporteros. O al menos eso se piensa...

Yuri Antonov y Javier Galbano ultiman los toques finales a la operación. Debido a la gran afluencia de prensa no pueden permitirse ningún error. Todos los agentes presentes irán equipados con comunicadores en miniatura y pistolas lo más pequeñas posibles o, preferiblemente, desarmados. Efectivos de un equipo Tango han sido infiltrados entre el servicio de catering (N. del T.: los que sirven los bocatas) consiguiendo ocultar en las cocinas un pequeño arsenal y los útiles necesarios para hacer desaparecer en breves instantes las posibles huellas de un desastre que no debe ocurrir. El plan consiste en diseminar a los agentes en pequeños grupos de dos o tres, realizar un exhaustivo peinado del lugar, transmitir sus conclusiones a la central móvil, esperar las órdenes pertinentes, salir de la gala y actuar de forma encubierta y ya sin restricciones.

Fujio no intervendrá en la fiesta, pues posiblemente sea reconocido. Embutido en un *kimono* negro, ajustado y con capucha, esperará en las inmediaciones, encaramado a la Torre Jaume I, que se eleva a varias decenas de metros al otro lado del puerto. Esta torre es una de las que soporta el transbordador aéreo que cruza sobre el puerto hacia Montjuïc. Dolores y Fujio han preparado en ella cierto equipo y necesitan un voluntario para la intervención tras la fiesta. ¿Quién se apunta?. No hay más detalles. Fujio se ocupará además, de vigilar todo lo que ocurra fuera del edificio del club y, muy especialmente, al «Maiden of Batavia».

La fiesta tendrá lugar tanto en el interior del club como en el exterior, en las propias instalaciones del muelle. La temperatura es estupenda, que disfruten.

Para conseguir infiltrarse sufrirán, más o menos, los mismos inconvenientes que en el concierto thrash. Un controlador de voluntad o de percepción podrá hacer uso, con un mínimo esfuerzo, de la invitación a nombre de First y acompañante; el encargado de la puerta creará que la invitación es válida. Sin una entrada o falsificación convincente, la utilización de esos mismos poderes deberá realizarse en normal. Existen otras soluciones, como ya sabrán nuestros sufridos agentes: teleportación, invisibilidad...

bilidad,... o menos exageradas tales como hacer submarinismo con un smoking bajo el traje de neopreno (N. del T.: ¡argh!). Un discreto servicio de seguridad, al gusto y detalle del D.J., se ocupa de salvaguardar los accesos al lugar. No deben tampoco olvidar que, aunque todos ellos accedan mediante invitación, acuden a una fiesta benéfica: ¡que se rasquen los bolsillos!. Véase además el plano adjunto.

## UNA VEZ DENTRO

Agrupados de dos en dos, o poco más, jamás todos ellos juntos para no ofrecer ningún blanco fácil, pueden deambular por el espacio del acontecimiento social del mes. Allí se darán cita todas las celebridades que habitualmente suelen encontrarse en Marbella en esta época del año además de algunos otros personajes que realmente sí trabajan: actores, deportistas, modelos, periodistas, empresarios, etc. Tampoco faltan políticos. No vamos a dar nombres de los asistentes: sería demasiado fácil y sólo tú sabes quiénes interesan en realidad a tus jugadores; únicamente recordar que la estrella es esa modelo que tú y yo sabemos, puebla el resto de la celebración a tu gusto. Una buena idea sería que recortases fotos de dichos personajes y las presentases a tus agentes para crear ambiente. Los beneficios de la gala irán íntegramente a sufragar los gastos de un hospital infantil en Sarajevo; irónico entonces que uno de los invitados de honor sea un personaje que contribuye, realizando un criminal tráfico de armas que genera pingües beneficios, a esa terrible situación.

Lyndon se encuentra junto a la mesa del ponche, conversando amablemente con la esposa del coronel del CESID sobre la influencia de los trovadores provenzales sobre determinados aspectos del Camino de Santiago; Dolores conversa con un diseñador y arquitecto catalán; la orquesta toca boleros y salsa. Los reporteros gráficos hacen funcionar sus cámaras sin descanso. Todo el mundo parece divertirse.

## 00:15. SORPRESA

Un individuo alto, rubio, con el pelo largo y gafas redondas se acercará por detrás a Dolores, saludándola con un beso que hará palidecer de envidia a todos los jugadores masculinos. Su rostro les suena, pero... ¿Quién es ese tipo?. La prensa le persigue, intentan obtener una entrevista; pocos segundos después, una nube de reporteros rodea a la pareja ante el estupor de nuestros agentes.

*«Señor Saussure, su última película ha constituido toda una revelación para la crítica especializada,*

*¿qué hay de cierto en esos rumores que apuntan a su marcha a Estados Unidos?. ¿Y qué tiene que decirnos de sus relaciones con la señorita Faulkner, para cuándo fijarán la fecha de su compromiso?»*

Espero que los jugadores se atraganten con los pedazos de tarta que estarán comiendo sus personajes. Efectivamente, se trata del (futuro) prometido de Dolores Faulkner, el francés Ferdinand de Saussure, un director de cine de treinta y cinco años, hasta ahora relativamente famoso y que este año ha dado el salto a la fama total y completa con su película «Juliette et Nanouche». Sorpresa, sorpresa.

*«Ms. Faulkner, ¿retornará usted a la pasarela como modelo o colaborará con su prometido en su próximo proyecto?»*

*«En realidad todavía no habíamos hecho público nuestro compromiso, pero aprovecharé la ocasión para darles a todos ustedes la feliz noticia: la señorita Faulkner y yo contraeremos matrimonio con toda seguridad el año que viene, tras el nacimiento de nuestro hijo; acontecimiento felizmente confirmado hace pocos días. Muchas gracias.»*

Tras la marcha de los periodistas, Dolores presentará a Ferdinand a los agentes próximos a la escena. Se conocieron hace varios meses en la Riviera y, efectivamente, planean casarse en un futuro próximo. La noticia de su embarazo es cierta, dará a luz, si todo sale bien, aproximadamente dentro de siete meses. Les pide que le deseen suerte.

Dolores, con una expresión de risueña colegiala en su cara, preguntará a Ferdinand sobre su presencia en la fiesta, no sabía siquiera que se encontrase en España. Tras conversar unos minutos con él, le explicará que sus socios y ella tienen entre manos un trabajo muy importante que no admite interrupciones, pidiéndole que se marche. Procurará reunirse con él cuando todo esto haya acabado, lo que puede ser mañana o dentro de una semana. Nuevo beso, esta vez de despedida. Ferdinand se aleja, permaneciendo sin embargo en la fiesta. No parece un mal chico, demasiado francés dirían algunos; de todas formas es casi seguro que no le caiga bien a nadie. Lyndon ya parecía conocerle, no ha manifestado ninguna reacción inusual; claro, que eso sí que sería sorprendente. Por lo visto, estaba enterado desde hacía tiempo.

Interrogada sobre el particular, Dolores, todavía con cierta expresión estúpida y arrobada en su rostro, admitirá estar enamorada de Ferdinand;

confesará su embarazo («por eso estoy tan irritable y vomito por las mañanas, pero todavía es demasiado pronto para dejar de trabajar») y también sus futuros planes de boda y, por supuesto, de retirarse («necesito un poco de vida familiar»). Saussure desconoce todos los detalles de su arriesgada vida profesional, ya le irá comentando poco a poco ese tipo de cosas, si vienen a cuento.

A pesar de lo que puedan malintencionadamente sospechar tus jugadores, lo cierto es que Ferdinand no tiene en absoluto nada que ver con este asunto. Es un sujeto atractivo, honrado, simpático e interesante, con el único defecto de que suele caerle mal a la gente. No lo hace a propósito, pero así le salen las cosas. No sabe nada de nada sobre los mutantes, muy poco sobre servicios secretos y sí mucho sobre cine y fotografía, sus grandes aficiones. Seguirle esta noche supondrá una completa pérdida de tiempo, no hará nada de particular, excepto charlar aquí y allá, especialmente con actores. A la 1:00 se retirará a su hotel.

## 00:45. EXPECTATIVAS

La orquesta dejará de tocar alrededor de la una menos cuarto, cuando ha llegado ya todo el mundo. En el centro del salón de baile del club, en una tarima preparada para una informal charla ante periodistas y asistentes, los organizadores del acto dirigirán algunas palabras a los presentes, agradeciéndoles su ayuda, su gesto humanitario, etc. Se presentará un informe sobre el hospital al que van recogidos sus donativos y se hará pública la cifra final de lo recaudado, todo un éxito: varios millones de pesetas, menos de lo que muchos de los asistentes gastan en una sola semana de vacaciones... en fin.

Tras intervenir los organizadores, estos piden que tomen la palabra algunos de los asistentes a la gala. Tres o cuatro famosos se dirigirán al público en breves intervenciones; cuando los agentes que se encuentren presentes, si es que queda alguno, comiencen a aburrirse, podrán observar y escuchar cómo es presentado el señor van Troomp, un «conciencioso y metódico representante del genio empresarial europeo». Este canalla soltará un pequeño discursito en un atroz español (Percepción en normal para reconocer la voz de la grabadora de Amorós) sobre la necesidad del apoyo a la infancia desfavorecida. Cinco minutos de repulsiva hipocresía concentrada. Al concluir, aplausos, concluye el turno de intervenciones y comienza la fiesta. Por lo menos ya tienen localizado a van Troomp.



*Ferdinand de Saussure*

No es necesario decir que cualquier intervención extemporánea de los P.J. acerca de las verdaderas actividades de van Troomp, cualquier intento de violencia (incluso mutante) o cualquier salida de tono que ponga en peligro el secreto de la operación serán actividades inmediatamente cortadas en seco por los comunicadores personales (los jefes) y supondrán la inmediata expulsión de tan inconsciente investigador de la misión.

El acceso al yate de van Troomp no es, por ahora, uno de los objetivos de su grupo. La vigilancia en el interior y las cubiertas del mismo hacen también imposible un acceso que no sea realmente aproximación de comandos. No, esta actividad vendrá más tarde.

## LA SITUACION

La situación es como sigue: Fujiko se encuentra en el interior del «Maiden of Batavia», oculta en una oscura bodega de carga, invisible por lo tanto al posible escudriñamiento de un viajero astral. El comando de chinos agentes de la Senda Roja que la secuestró también se halla a bordo, cuidando de su seguridad más directa. Van Troomp es el centro de una operación internacional preparada conjuntamente con Unrath y Zachary Palmer. Una de las ramificaciones de esta conspiración consistía en apretarle las tuercas a uno de los miembros más influyentes de los Hermanos de la Patria mediante el

secuestro de su hija para obligar así a dicho sujeto, Kaneda, a plegarse a sus intereses. La utilización de agentes chinos (no mutantes) de la Senda Roja no era más que uno de los tratos iniciales con esta organización, dirigido tanto a desligarse de posibles responsabilidades derivadas de un posible fracaso de sus agentes como de un deseo de mostrar cierta confianza en sus posibles aliados chinos. Como suele decirse: «La política hace extraños compañeros de cama».

Unrath se encuentra también a bordo del mismo yate, de hecho acudirá a la fiesta en breves instantes. Su papel consiste en convencer a un grupo de altos cargos de diversos servicios secretos para que entren en una cierta conspiración internacional. Esta labor ya ha sido realizada y dichos dirigentes, por lo tanto, han entrado en el juego. Más concretamente, a lo largo de las últimas semanas, Unrath ha mantenido en España una serie de conversaciones con altos cargos de la inteligencia militar turca, húngara y búlgara. Otro miembro de la conspiración, conocido como Aristarcos, se ocupa de los contactos con serbios y griegos, además de sus propios planes para Grecia y Turquía.

Dichos altos cargos de los servicios secretos operan completamente al margen de sus gobiernos, aunque no al margen de todos los miembros de esos gobiernos. Sus objetivos son llevar a la guerra a Turquía y Bulgaria contra Grecia, lo que motivaría la salida de ésta de la OTAN y el debilitamiento de la política exterior común de la Unión Europea, amén de una serie de convulsiones políticas y económicas que desestabilizarían el continente, su verdadero objetivo a largo plazo. El papel de Hungría consistiría en llevar adelante una serie de descabelladas reivindicaciones territoriales sobre Eslovaquia y Rumania; reivindicaciones apoyadas militarmente, por supuesto. También Serbia ha llevado adelante esta política expansionista con medios militares y sólo ha sido castigada con un bloqueo más o menos incompleto.

Los planes han sido ultimados y detallados. Estas personas se encuentran todavía en España, pero no en Barcelona, a la espera de ulteriores concreciones en sus instrucciones y de ayuda financiera. La fase final se realizará esta misma semana, en cuanto se llegue a la total coordinación con los japoneses, chinos y americanos. Al menos ese es el plan. Búlgaros y húngaros se encuentran, concretamente, en Pamplona; los turcos en Gibraltar. Los objetivos finales de Unrath y van Troomp están a punto de cumplirse: respectivamente, la desestabi-

lización de Europa, con vistas a instaurar un IV Reich y el mero enriquecimiento personal. La misión de los agentes será, evidentemente, liberar primero a Fujiko, enterarse al mismo tiempo de todo esto y, finalmente, impedirlo. Pueden hacerlo.

## PERO, ¿ESO NO ES TODO?

Claro que no. Von Ranke, el profesor de Fujiko y las demás niñas que salió en persecución de los secuestradores, ha seguido la pista de los mismos hasta la fiesta. Con ayuda, todo debemos decirlo, de la organización a la que pertenece. No hay por qué asustarse, se trata de una organización no gubernamental que agrupa a determinadas personalidades del mundo árabe, especialmente palestinos, así como a israelíes, con vistas a lograr la pacificación y normalización política de la zona, el «Proyecto Jericó» o, simplemente, «Jericó». Con la ayuda de ciertos contactos en los servicios secretos israelíes, que esta vez se han avenido a colaborar, von Ranke ha conseguido llegar hasta el mismo final de la madeja en la que involuntariamente se introdujo al aceptar el trabajo de preceptor de un grupo de niñas japonesas que iban a realizar una gira cultural por Europa.

¿Algo más que decir sobre von Ranke?. Por ejemplo, su nombre completo: Friedrich von Ranke Unrath, el único hijo del *professor* Unrath, quien profesa a su padre un frío y descomunal odio, nacido no sólo del enfrentamiento personal, sino del ético e ideológico. Se encuentra en la fiesta, ha sido avisado hace muy poco tiempo de la presencia de su padre en Barcelona (sus compañeros y los servicios secretos conocen su identidad y confían en él; hicieron una obra de arte para enviarlo «limpio» a Japón durante una temporada) y su objetivo es el mismo que el de los jugadores, sólo que más completo, pues conoce casi todas las implicaciones de la presencia de su padre junto a van Troomp y el verdadero significado del secuestro de Fujiko.

A su vez, Jethro «Skull» también ha conseguido infiltrarse en la fiesta; apoyado por las hermanas Bluebell, disfrazadas de hombres en estos momentos a fin de evitar ser reconocidas por esos tipos que buscaban a First, se dispone a entrar en contacto con van Troomp y discutir con él ciertos detalles sobre determinado secuestro. Jethro conoce a van Troomp, en ocasiones ha mantenido negocios con él. Quiere entrar en el reparto del pastel y no tolerará engaños. Es, con mucho, la persona más peligrosa de toda esta reunión de criminales.

Los objetivos de van Troomp y Unrath consisten en salir del puerto dentro de unas pocas horas, cuando la marea les sea favorable. El primero se encuentra ligeramente inquieto por la suerte de First y Amorós, comienza a suponer que ha permitido demasiadas «grietas» a lo largo de toda su operación y piensa que lo más oportuno será desaparecer de escena con la mayor brevedad posible, probablemente con rumbo a alguna base militar de la OTAN en Italia, donde los americanos recibirán órdenes directas de Boulder de protegerle y será más seguro para mantener a la niña. Unrath podrá seguir con sus operaciones tras desembarcarle de forma discreta en algún lugar de la costa, diversificando así los riesgos.

## 1:00. PRIMEROS CONTACTOS

Las últimas instrucciones recibidas por los agentes consistirán en permanecer algunos minutos más en la zona y prepararse para salir de allí e infiltrarse en el barco de van Troomp en cuanto acabe la fiesta. Fujio ha detectado determinados movimientos a bordo del yate que interpreta como inequívocos signos de que pronto van a zarpar. Dolores está a punto de retirarse ya con el voluntario que la acompañará en su especial versión de «cómo infiltrarse discretamente a bordo del yate del enemigo». Fujio precisa asimismo de otro «voluntario especial» para una misión de las mismas características.

Los agentes no saben nada todavía de la presencia de Unrath en ese concreto lugar; para su desgracia, el dirigente nazi acaba de verles. Descenderá del barco, logrando pasar desapercibido (excepto si alguno de los agentes se dedica permanentemente a vigilar el acceso del yate a la fiesta). Reconocerá a Lyndon y a algunos de los agentes de Heracles (las fichas de algunos de ellos se manejan habitualmente por parte de varios servicios M). Pensará inmediatamente en una operación conjunta Fifth Floor/Heracles con el objeto de eliminarle; de momento se sabe seguro, aquí no pueden intentar nada contra él. Hinchado de soberbia, Herr Unrath, acompañado por el jefe de sus científicos, Herr Fink, caminará hacia el grupo más nutrido de agentes de Heracles que pueda localizar, una vez junto a ellos, el D.J. debe sorprender a los jugadores; ¡nada menos que el propio Unrath se encuentra a su lado, invitándoles a tomar champán!. Como seguramente se negarán a ello, el individuo comenzará su ineludible monólogo, algo parecido a lo que sigue:

*«Mis más fieles enemigos, su perseverancia es encomiable, pero no así su inteligencia. Deberían dar por finalizada esta farsa. Han conseguido por dos veces retrasar lo inevitable, la instauración de un*

*brillante IV Reich. Lo fundamental de este hecho no es que se restablezca hoy, o mañana; ni que sea yo su nuevo Führer, o lo sea otro. No, mis queridos enemigos, lo realmente épico y glorioso es que ese hecho sucederá, que de nuevo habrá un Führer que conduzca a la raza germana al lugar que le corresponde... Pero sin duda les estoy aburriendo. No tengo ningún deseo en especial en disponer de sus vidas, eso no me reportaría ninguna satisfacción; debo, sin embargo, decirles, que ninguno de ustedes verá el próximo amanecer. Buenas noches.»*

La tanda de impropiedades que probablemente siga como respuesta a su discurso, mientras se aleja de nuevo, será respondida por un displicente «Tsk, tsk, les creía más refinados. ¡Ja, ja, ja!».

En realidad no existe ninguna razón para que Unrath deba irse ahora. Si los agentes desean aprovechar la histórica oportunidad de conversar con el dirigente de uno de los más encarnizados enemigos de Heracles, pueden hacerlo perfectamente, siempre que deseen conversar, y no meramente insultarle. Ahora bien, para ello deberás estar seguro de que comprendes bien las motivaciones y la psicología de este personaje. No es un loco, ni un desequilibrado; pero sí un fanático, un dirigente nato, un individuo altamente lógico en quien la duda no tiene la menor cabida. Sí que es un anormal, un personaje que queda muy por encima de la media. Un criminal muy inteligente y nada apasionado; Hannibal Lecter dedicado a la alta política. Su personalidad es magnética y carismática, de alguna manera debe atraer a los P.J., aunque sólo sea porque tú digas que así es. Pueden preguntarle lo que deseen; a las preguntas más concretas sobre los detalles de sus planes.. responderá, efectivamente, utilizando un lenguaje no demasiado claro y evitando dar demasiados detalles. Tras conversar con ellos de forma correcta y educada, se despedirá de la misma manera y se dirigirá de nuevo al yate. Debo repetirlo: ni sueñen en iniciar un tiroteo o algo similar, no sólo están rodeados por gran cantidad de periodistas y testigos, sino que aún no han liberado a Fujiko ni han decubierto la trama de todo este asunto. Recomendamos vivamente leerse «El Silencio de los Corderos», no ya para interpretar a Unrath, sino para seguir siendo persona.

## 1:15. ULTERIORES CONTACTOS

Cuando todavía no se hayan repuesto de la sorpresa que haya podido suponer para ellos la conversación con Unrath, uno cualquiera de los agentes que no se encontrasen por allí presentes, o si todos se en-

contraban juntos, el más aislado de ellos, será abordado por un individuo joven, rubio, bien vestido y que habla español con un ligero acento alemán:

*«Perdóneme, pero sé que ustedes no están aquí por la fiesta. Verá, tengo motivos para sospechar de que en ese barco tienen retenida contra su voluntad a una niña. Mi intención es liberarla, pero me temo que yo solo bien poco puedo hacer...».*

Llamada de atención de Fujio a todos los agentes: mediante sus cámaras acaba de descubrir al profesor que viajaba con su grupo y que desapareció durante el secuestro, de nombre Friedrich von Ranke. Se encuentra hablando con uno de sus compañeros, el Buda Kanon sabe con qué intenciones.

Si desean hablar con él de forma discreta, se les recomienda que acudan a las cocinas. Es un lugar que ha quedado prácticamente desocupado. Pueden ir todos, varios o ninguno, según deseen, o no, hablar con von Ranke (así se presenta). Pueden también arrastrarle por el cuello o caminar a su lado, no opondrá demasiada resistencia, sólo protestará.

Mientras caminan junto a von Ranke, a unos veinte metros de ellos, un grupito se les quedará observando. Percepción en normal para darse cuenta; se trata de Unrath, van Troomp y un individuo que medirá dos metros y luce una enorme melena pelirroja junto a una larga barba. Le reconocerán por los informes: es Jethro «Skull», el mafioso inglés presunto instigador del asesinato de James First. Unrath les señalará con el dedo (en realidad señala a su hijo, al que acaba de reconocer, Percepción en imposible para observar tal detalle) y saldrá corriendo hacia el barco. Dolores marcha inmediatamente de allí junto con el voluntario al que ya nos hemos referido. Tiene una misión fundamental. Otro voluntario debe salir también en estos momentos para realizar otra infiltración junto a Fujio. Puesto que el enemigo ya sabe que se encuentran allí, sólo les resta sorprenderle y atacar de todas maneras.

En la entrevista con von Ranke a realizar en la intimidad de las cocinas deberían estar presentes al menos tres agentes, tres P.J., más, si van desarmados, otro P.N.J., tal vez Lyndon o Pagazagoitia, si sigue con ellos (recordemos que Antonov, Galbano, Mr. Black y Mr. Bush se ocupan de la central junto con otros agentes), es posible que sea otro aliado. Ellos decidirán. El motivo de tanta precaución radica en que dos de sus compañeros acaban de marcharse y... no van a estar solos durante esta breve charla.

## 1:20. ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE (SE INCLUYE EL CONTACTO FÍSICO)

Los pocos camareros y cocineros que todavía permanecen en las cocinas desaparecerán inmediatamente y sin hacer ruido en cuanto los agentes y su nuevo contacto entren en ese lugar. Acaban de comprender que estos caballeros no desean ser molestados. Esperando que la toma de contacto con von Ranke no sea demasiado ruda, y no tendría por qué serlo a pesar de las sospechas de Fujio, pueden comenzar a hablar con este individuo. Comenzará a contar todo lo que sabe, empezando por los hechos del secuestro:

*«...entonces perdí su pista. Posteriormente, mis contactos me alertaron sobre la presencia de Unrath y van Troomp en Barcelona, fui atando cabos y llegué aquí aproximadamente a la vez que vosotros. Por lo que he podido averiguar, las intenciones de estos individuos son (aquí cuenta todo lo narrado en el epígrafe anterior La situación, excepto lo relativo a la situación actual de los contactos húngaros, turcos y búlgaros; ese concreto detalle lo desconoce. No añadiré nada sobre sus contactos). Se encuentran a punto de largarse de aquí, debemos impedirlo y rescatar a la pequeña; pero en estos momentos todo se ha complicado aún más. Estoy seguro de que nos han detectado a todos. Ahora estarán sobre aviso».*

*«Por supuesto, rubiales».* Disparo de una pistola con silenciador; la bala se aloja en la pared, a pocos milímetros del rostro de uno cualquiera de los agentes. *«¡Maldita sea».*

Las hermanas Bluebell, todavía disfrazadas de hombre, han localizado a sus blancos. Su misión sigue siendo acabar con ellos. Ambas van armadas con sendas Sig Sauer P225 dotadas de silenciador. La orquesta ahoga de momento el estampido de disparos aislados, pero no lo hará con todo un tiroteo. Claro que, en este caso en concreto, el tiroteo se encuentra justificado.

La situación es la siguiente: tres o cuatro agentes (entre miembros de Heracles y aliados diversos) se encuentran encañonados, a cinco metros de distancia, por un par de estupendas señoritas disfrazadas de caballeros. El lugar donde se encuentran es como la cocina de cualquier gran restaurante, plagada de mesas, armarios, carritos para servir, bandejas, cubiertos (¡y cuchillos!), platos, papeleras, sillas, etc. Si están desarmados, no sólo tienen oportunidad de refugiarse en numerosos lugares

(aunque por breves segundos), sino de conseguir armamento improvisado. Las ocasiones para esconderse o parapetarse son múltiples, tanto para ellos como para las Bluebell.

Asumimos que los P.J. siguieron las indicaciones de sus superiores (por una vez equivocadas) y acudieron a la fiesta desarmados o con armas de pequeño calibre. Si no es así, entre su mayor número y sus poderes no deberían tener demasiados problemas en matar a la Bluebell; pero si disponen de menos artillería de la normal alguno de ellos puede caer. A partir del primer disparo, puramente teatral, se seguirá la secuencia normal de combate. Puedes seguir, si así lo deseas, una regla opcional para simular los efectos de un tiroteo a corta distancia en un decorado que se presta a que puedan esquivarse las balas en el más puro estilo cinematográfico hollywoodiense: cada personaje, sea jugador o no, puede arrojarse bajo la mesa, colgarse del ventilador, lanzarse tras la nevera, etc. y no ser alcanzado por las balas de sus oponentes siempre que en ese asalto obtenga en su maniobra de Destreza (con dos niveles de dificultad menos que la tirada de impacto de quien les ataque, la dificultad mínima en cualquier caso será fácil) una C. de E. superior a la de su enemigo. Si es atacado por varios (p. e.: por las dos asesinas a la vez) deberá obtener una C. de E. superior a la de las dos oponente sumadas. Es difícil esquivar ataques simultáneos que provengan de lugares distintos. Para el cuerpo a cuerpo se seguirán las reglas habituales. Lo que sí deben tener bien claro es que resulta imposible acercarse de nuevo a la puerta o arrojarse por una ventana: suponen zonas «al descubierto» en las que serían cazados como los proverbiales conejos. Deben resolver esta situación aquí y ahora.

Tras lo cual, y suponiendo que no han mordido más de lo que puedan tragar, percepción en difícil: von Ranke se parece mucho, muchísimo, tal vez demasiado a Unrath. «Explíquese, joven». A lo que éste no tendrá ningún inconveniente, si le dejan hacerlo, aclarando siempre su posición ideológica y con quién trabaja en estos momentos. Si se lo permiten, se integrará en el grupo hasta el final de la campaña. Los altos cargos de Heracles, tras las investigaciones pertinentes, darán todos los permisos necesarios para ello.

## 1:30.

### UN TRUCO CON LAS AURAS

Nuevo comunicado, esta vez de la central, el «Maiden of Batavia» ha comenzado las maniobras para desatracar. Y otro breve mensaje por uno de los comunicadores de las asesinas:

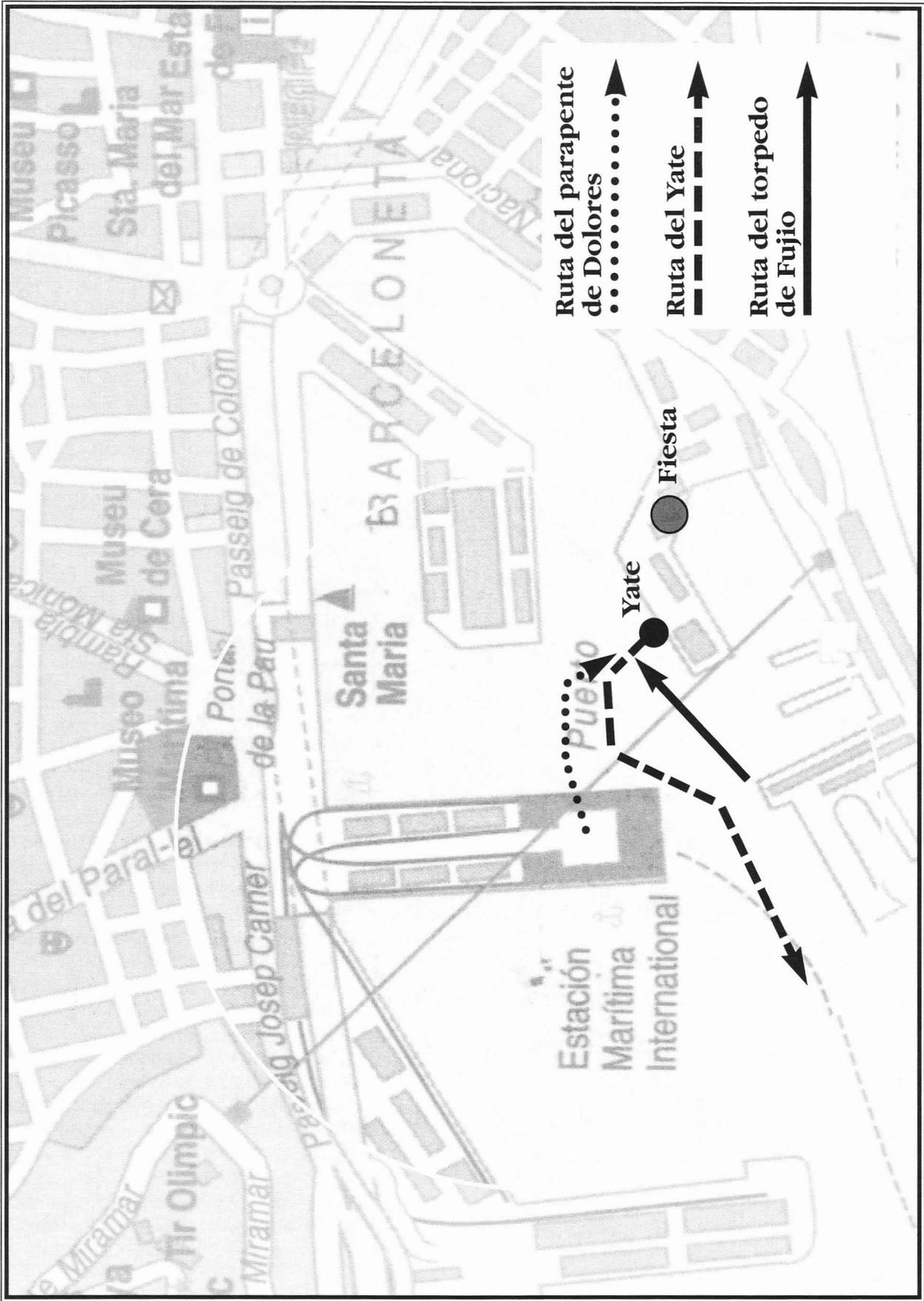
—*Rápido. Acudid a bordo. ¡Dejadlo todo, nos vamos!*»

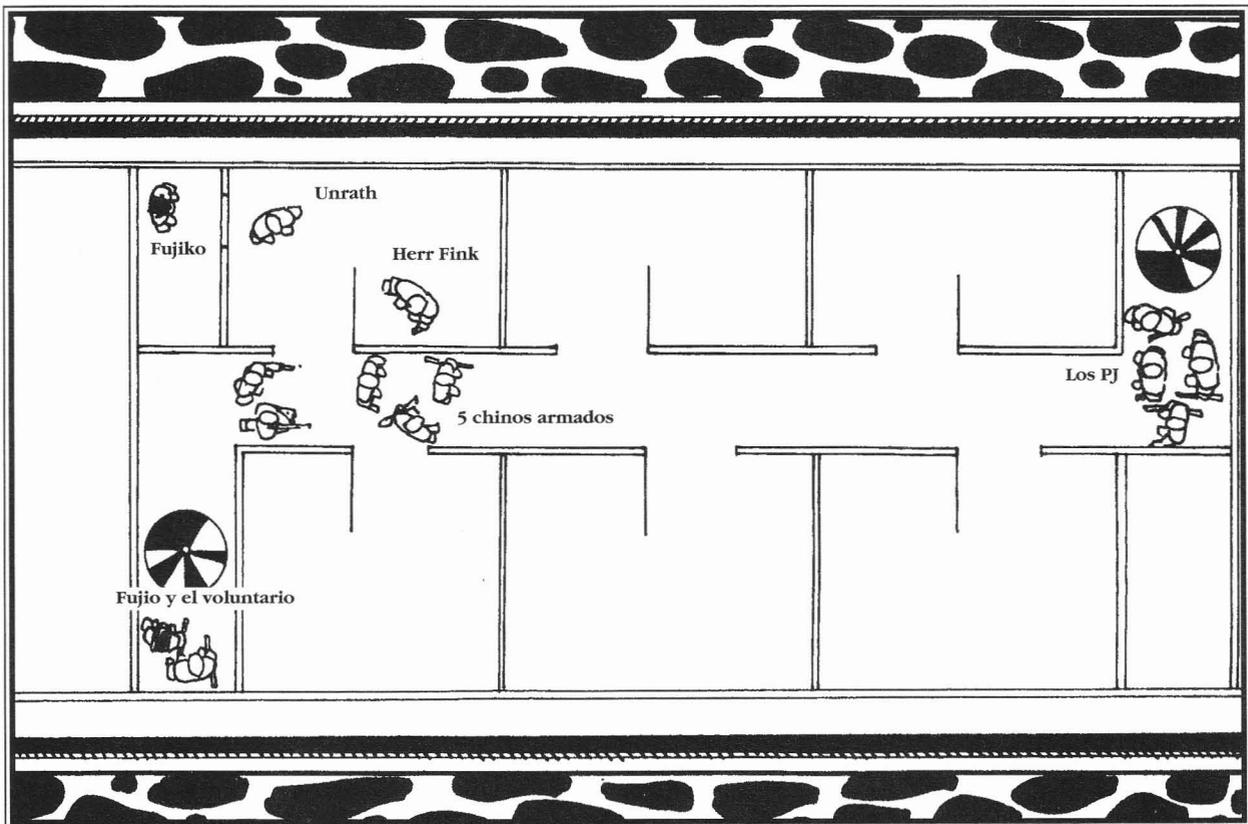
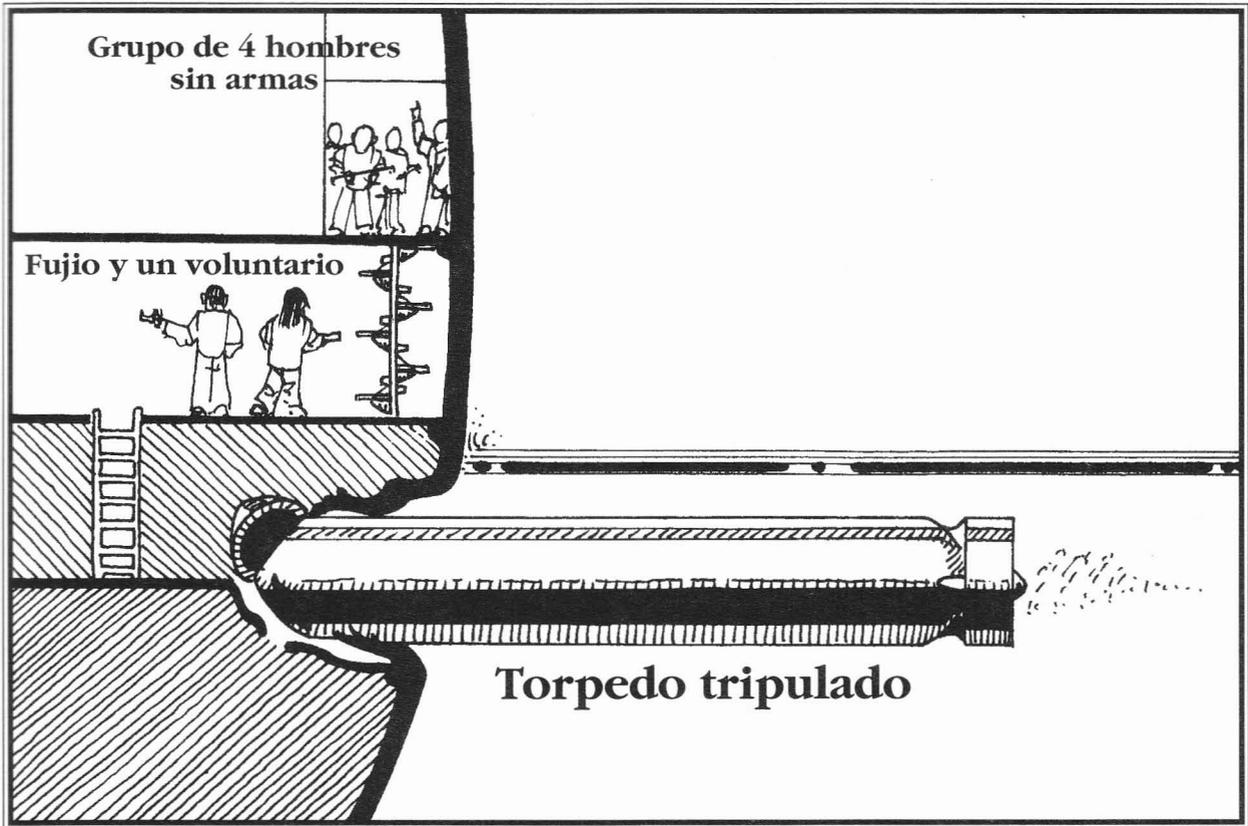
Jethro acaba de llegar a un principio de acuerdo con van Troomp; éste, para evitarse problemas, accede a que permanezca con ellos. «Skull», suponiendo que sus chicas son mejores que los agentes de Heracles (y lo son, sólo que ellos eran muchos), les ordena volver en el convencimiento de que han acabado con ellos (y así van Troomp se ahorra toda posible responsabilidad por el asesinato de los agentes). ¿Qué hacen? ¿No se les ocurre nada?. Si es eso lo que pasa, permíteles una tirada de Inteligencia, premiándoles con menos puntos al final y dispón a partir de ahora los acontecimientos de una manera frenética: si su único problema para subir a bordo (exceptuando a los agentes que lo intenten con Fujio y Dolores) es que han sido reconocidos, aquí tienen la respuesta a todos sus males: los disfraces de las Bluebell, sus trajes de caballero que incluyen pelucas y bigotes. El resto de los componentes del grupo pueden ir como prisioneros hasta la pasarela del buque.

## 1:35. Y CON ELLOS

El truco funcionará. Los dos agentes que vistan las ropas de las BB y sus acompañantes que finjan ser sus prisioneros no tendrán ningún problema en acceder al barco. Mientras tanto, en el exterior, alarmados por el tiroteo, los participantes en la gala comienzan a dispersarse temerosos de un secuestro, un ataque terrorista o cualquier otra desgracia. La policía hará acto de presencia en breves instantes. El yate zarpa rumbo a mar abierto.

¿Y qué es de los dos voluntarios requeridos?. Uno de ellos, el que acompañe a Dolores, deberá trepar con ella a lo alto de la torre Jaume I. No resulta difícil, debido a que la estructura metálica (parecida al entramado de la torre Eiffel, pero en asequible; puedes ordenar unas tiradas de Trepar para intimidar un poco) permite la ascensión. Una vez arriba, ayudará a Dolores a colocarse un arnés y a colocar en su lugar un parapente negro, parapente que ambos deberán utilizar para lanzarse sobre la cubierta superior del yate, justo sobre el puente de mando.





Tirada de Paracaidismo (difícil) en el caso de que el voluntario conozca esa habilidad. De todas formas será únicamente para impresionar, utilizarán un arnés diseñado para dos personas, controlando Dolores el salto (y como es una P.N.J...). Segundos más tarde acabarán sobre el techo del puente de mando, el lugar desde el que se dirige el navío. Bajo ellos se encuentran el capitán, Van Troomp y tres marineros más. Sólo el traficante y el capitán van armados (elige una pistola cualquiera). El objetivo de la pareja consiste en neutralizar la oposición de esta zona e inmovilizar el barco antes de que salga del puerto (sólo por comodidad, realmente no saben si la niña se encuentra a bordo, pero lo sospechan). Si el traficante se pone muy borde (a juicio del predador, digo del jugador que acompañe a Dolores), pueden acabar con él. El P.J., a partir de ese momento, debería dejar a Dolores ocuparse del puente y de los prisioneros y reunirse con sus compañeros. Otro cometido de esta linda pelirroja será barrer la cubierta mediante ráfagas de su Miniaturschnellfeuergeschütz, acabando con gran parte de los guardaespaldas y haciendo arrojarse por la borda a los demás.

El voluntario que acompañe a Fujio se enfrentará a un cometido también digamos que arriesgado. Disponen de un torpedo modificado, un proyectil en el que se introducirán y guiarán hasta que entre en contacto con el casco del yate, haga estallar una carga controlada, perfora dicho casco y puedan emerger en el interior del barco. La trayectoria ha sido calculada por un viajero astral de la Central hacia una zona en la que saben que no se encuentra la niña. El barco tampoco corre un riesgo inmediato de hundirse, al menos eso es lo que les han contado.

Fujio y el «voluntario» deberán colocarse unas diminutas máscaras de aire, apañárselas con un arma corta cada uno (y algún arma blanca si lo desean, Fujio no renuncia a su katana, ni a un pequeño cuchillo que sujeta con reverencia), introducirse el uno sobre el otro en un pequeño espacio similar al maletero de un coche... y salir disparados hacia el objetivo. Quince segundos y colisión.

Describe la explosión de la forma más tremebunda posible; pero, en realidad, ellos no habrán sido afectados y el sector blindado de su torpedo se encontrará en el interior de una de las bodegas. Con una ligera dificultad, para ponerle nervioso, el agente logrará abrir la portezuela y penetrar en el navío, entre una ingente vía de agua que amenaza con ahogarles a los dos y que cierta-

mente «*va a hacer hundirse de manera muy rápida a este barco*», según Fujio. Pueden comenzar a buscar a Fujiko. La primera oposición que encontrarán será un grupo de cuatro M de Unrath: dos ojeadores, un asesino psiónico y un controlador metabólico, todos ellos ardientes nacionalsocialistas, de frente en un pasillo, recién salidos de sus camarotes, en pijama y corriendo hacia el exterior. No llevan armas de fuego. Tras acabar con ellos, de la forma que sea, subiendo hacia el nivel superior, aparecerán justo a las espaldas del grupo de chinos, Unrath, Fink y «Skull».

Los personajes que suplantán a las BB tienen en realidad la parte más difícil de todo este cometido. Su entrada por la pasarela, justo cuando cuatro marineros van a retirarla (pueden aprovechar para tirarlos por la borda), coincidirá con los dos ataques sincronizados desde el aire y el agua. Gran parte de la tripulación, aterrorizada por la explosión, las alarmas de la vía de agua y de los incendios y por las ráfagas de una máquina infernal que barre la cubierta superior (y cuando se acaben las balas, Dolores empleará su propia pistola) decide que lo más saludable para ellos consiste en alejarse de allí... nadando.

Internándose en el interior del yate tropezarán con cierta oposición: Jethro «Skull», Unrath, Herr Fink y el comando de chinos. Pueden vislumbrar por un momento a Fujiko, introducida por Unrath en un camarote (en realidad para apartarla del tiroteo). Consúltese el plano de la escena. Dolores puede acudir en ayuda de los P.J. si necesitan armamento pesado. Fujio y su acompañante aparecerán justo a sus espaldas, como ya hemos dicho, tras eliminar la resistencia del grupo de M de Unrath.

Quede claro: los chinos, sabedores de la recompensa a un posible fracaso, deciden resistir hasta el final, llevándose por delante a cuantos enemigos puedan eliminar; pelearán hasta la última bala, defendiéndose metro a metro mientras el buque se hunde y el agua comienza a anegar los pasillos. Jethro no es de esa opinión, tras disparar unas cuantas veces, y viendo perdido ese combate, volará con una granada el tabique de uno de los camarotes y se arrojará al mar. Unrath, en ese mismo camarote, se ocupará de colocar a Fujiko tras un camastro para protegerla de la explosión, colocarle un chaleco salvavidas y arrojarla al mar.

Fink no es muy difícil de eliminar. Cuando hayan acabado con todos ellos, y con el agua entrando a raudales por todas partes, pueden optar

entre dos soluciones: saturar de plomo el camarote donde se halla Unrath (pero, ¿han visto acaso cómo lanzaba al mar a la niña?. No esperará a hacerlo a que hayan caído todos los chinos, simplemente le parece innoble escudarse tras una chiquilla), penetrar en él para conseguir su rendición o alguna otra solución imaginativa.

Unrath no responderá a ninguna exigencia de rendición; si es atacado con gases, poderes M o cualquier otro medio que no acabe con él en ese mismo asalto, detonará una bomba psiónica, con horribles consecuencias para los que estén junto a él o en sus cercanías en ese momento. Sus efectos aparecen detallados, no ya como rumor sino como cruda realidad, en el arsenal de Dolores Faulkner. Enfrentado a los jugadores, lo último que podrán oír de su boca será: «*Deutschland, Deutschland über alles, über alles in der Welt,...*». No vacilará en cumplir con su deber.

De modo que los posibles finales son estos: ejecución de Unrath, suicidio de Unrath o Unrath hecho prisionero. En valor de puntos de experiencia, lo primero vale 5 puntos de exp. suplementarios, lo segundo 6 (su intención era apresarle con vida) y hacerse con él 8; todo ello además de las ganancias habituales de experiencia por acabar el módulo.

A través del boquete del camarote podrán divisar a Fujiko, flotando sana y salva en el agua. Una lancha de Heracles patrulla la zona, dispuesta a recogerles a todos y conducirles a la central. Pero antes, Fujio debe cumplir con la última parte de su misión: la cabeza de van Troomp empalada en su *kozuka*, su cuchillo de presentar cabezas. Su honor ha quedado servido ante su *oyabun*.

Todavía quedan varias horas hasta que muera la noche; pero para ellos ya ha acabado. Un grupo de agentes, ataviados con los uniformes de los bomberos del puerto, se ocupará de recogerles y conducirles a lugar seguro. Mientras embarcan en la lancha de rescate podrán escuchar la siguiente frase de labios de Yuri Antonov:

«*Excelente trabajo muchachos*».

Es todo lo que desean oír.



Unrath, Van Troomp & Jethro Skull

## Capítulo Tres

# AB INTESTATO

*«Ay Dolores, siempre me la pegas con don Hugo y don Simón...»*

Siniestro Total

Amanece lentamente el lunes 5 de julio. Corre el verano de 1993; los agentes de Heracles, recién conducidos a una de las bases de su organización en la capital catalana, comienzan a recibir ayuda médica y de cualquier tipo que soliciten. Yamaguchi Fujio, tras mantener una larga conferencia telefónica con su patrón, aprovechará un momento en el que todos ellos se encuentren reunidos para expresarles el agradecimiento del señor Kaneda y el suyo propio. Pueden estar seguros de que este gesto por su parte no caerá de ninguna manera en el olvido. Tras una profunda y respetuosa reverencia, el *yakuza* saldrá de la habitación rumbo a su país. Fujiko se demorará un poco más, el tiempo necesario para estampar en la mejilla de cada uno de ellos un sonoro beso. Acompañada por un enorme oso de peluche, regalo de Dolores, también ella se marchará.

Un par de horas después, bien seguro de que ninguna prueba o testimonio pueda incriminarle en nada de lo sucedido, Mr. Lyndon dispondrá también su marcha. Desea viajar a Mallorca, donde tiene intención de comprar una casa de campo cerca de Deià y dedicar a la composición sus escasos ratos libres.

*«Ha sido todo un placer, amigos míos; podéis venir a visitarme siempre que lo deseéis, aunque no os garantizo que me encuentre en casa. ¡Y avisad cuando os paséis por Londres!. Ya nos ocuparemos de despistar al C.D.F.C.»*

Tras su salida, Javier Galbano se ocupará de resumirles la situación:

*«No hay por qué preocuparse. La prensa baraja en estos momentos la hipótesis de un ajuste de cuentas entre bandas extranjeras rivales, todo ello por el dominio del tráfico de armas en la zona levantina.»*

*Un par de contactos periodistas han empezado a filtrar a los medios de comunicación todos nuestros informes sobre van Troomp. Nadie va a iniciar una investigación por su causa. Por otra parte, los equipos Tango hicieron un buen trabajo eliminando rápidamente todas las pruebas comprometedoras, incluidos los cadáveres de las BB. Nuestro único motivo de preocupación debería consistir en la fuga de «Skull», no sabemos hasta qué punto puede estar implicado.»*

*«Sin olvidarnos (añadirá su nuevo compañero, von Ranke) de que eliminado Unrath, no han desaparecido todavía las consecuencias de sus actos. Concretamente, nada sabemos sobre la red de operativos que deberá iniciar una serie de pequeñas guerras a lo largo y ancho de toda Centroeuropa... Toda la seguridad del continente peligra, podemos encontrarnos a las puertas de una Tercera Guerra Mundial.»*

La apostilla viene en este caso de Yuri Antonov:

*«Creo que tenemos controlado ese campo. Más o menos controlado. Nuestro equipo de comunicaciones interceptó una serie de emisiones previas al hundimiento del barco. Estas emisiones iban destinadas, por lo que hemos podido deducir, al contacto del grupo con los agentes turcos, búlgaros y húngaros. Un contacto que permanece oculto en algún lugar de España y que sólo espera una señal para poner en movimiento toda la maquinaria infernal dispuesta con el único fin de iniciar una guerra de proporciones incalculables. Esa emisión estaba codificada, nuestros equipos opinan que necesitarán al menos cuarenta y ocho horas para penetrar el código. No duden ni por un momento que, en cuanto lo consigan, serán ustedes los llamados para concluir esta misión.»*

## ESTA CLARO: MAÑANA ES 7 DE JULIO

Día 6 de julio, anochece. Corroídos por la inquietud y la pasividad de la espera, los agentes de Heracles y von Ranke se dedican a matar el rato hasta que sean informados de su próximo destino. De repente, Antonov, con un terrible portazo, mordisqueando un enorme Davidoff y con un papel entre sus manazas, entrará en el salón donde se encuentren: «¡Arriba esos culos, vagos!. Tenéis trabajo por delante. Y aprovechad: por lo que he oído decir, ésta puede ser la última vez que trabajéis con Dolores. Ella misma os dirá dónde debéis ir».

Esto último les quedará bien claro. Dolores, que entra tras Antonov, viste pantalones blancos, camisa blanca, zapatillas deportivas blancas, faja y pañuelo de color rojo... y lleva en su mano izquierda un ejemplar del «Diario de Navarra» **plegado, no enrollado**. ¿Alguna duda?

*«Rápido, preparad vuestras cosas, salimos ya para Pamplona. Hemos localizado al contacto y a dos de los grupos enemigos. Y hay más, os lo contaré en la furgoneta. Olvidaos de encontrar un hotel; en Sanfermines, ni siquiera Prometheus es capaz de encontrar plazas libres, así que espero que os hayáis duchado.*

*Efectivamente, Heracles ha logrado descifrar por fin el comunicado. Este iba dirigido a un tal Hexxe, un ex-agente del grupo de Kalinin. Este individuo, según nuestros informes, pasó a trabajar como agente libre tras la disolución de la URSS. En los últimos tiempos se ocupa de llevar a cabo los planes conjuntos C.D.F.C.-G.M.U. Pero abí no queda la cosa, por lo visto este personaje dispone de un comando de muchachos M, un grupo de adolescentes secuestrados que planea vender en una subasta dentro de pocas fechas. ¡Y adivinad quién puede ser uno de los posibles compradores!. ¡Nada menos que Jethro «Skull»!. Pensamos que este criminal se encuentra demasiado interesado en todo nuestro mundo en la sombra. El objetivo es eliminarlo. Puede llegar a ser muy peligroso si decide apoyar financieramente la conspiración de Unrath.*

*De Hexxe solamente sabemos que es un agente muy peligroso, un asesino de elite y un maestro del disfraz. Conocemos su única debilidad: por lo visto no se pierde un sólo encierro de los Sanfermines. Viaja todos los años hasta Pamplona con esa única finalidad. Todavía nos queda por localizar al tercero de los grupos, pero no parece ser demasiado difícil... espero. Por cierto, ¿os asustan los toros?».*

## CON EL PRECEDENTE DE HEMINGWAY...

Un rápido vuelo desde el aeropuerto privado de Prometheus hasta un aeródromo cercano a Irún, allí tomarán una furgoneta con el equipo que deseen pedir y Dolores les conducirá hasta Pamplona, ciudad a la que llegarán alrededor de las seis de la mañana. Precisamente llegarán en el día grande de las fiestas, Pamplona rebosa de actividad y de visitantes, incluso a tan temprana hora. Sus instrucciones consisten en reunirse con el enlace de Heracles en la zona y esperar. Lo único que saben de su hombre, Hexxe, es que corre compulsivamente en casi todos los encierros, a las ocho de la mañana. De modo que lo único que deben hacer es... correr ellos también el encierro (¿se encuentran en buena forma?) y fijarse mucho, muchísimo, por si les llama la atención algún tipo con pintas de extranjero que deambule por allí. Como pista es escasa, pero eso es lo que hay y con menos han empezado en otras ocasiones. No disponen de ninguna foto fiable sobre el enemigo en cuestión.

El ambiente les resultará fenomenal, excepto si tienen algún tipo de fobia hacia las multitudes. Las cuadrillas de jóvenes y no tan jóvenes se disponen a dar cuenta de estupendos desayunos, entre ellos nuestros agentes, citados con su enlace en un famoso restaurante de la ciudad que, durante las fiestas, no cierra sus puertas. Mientras tanto, diversas bandas musicales recorren las calles con el propósito de despertar a quienes hayan tenido el mal gusto de irse a dormir, algo completamente tabú durante las celebraciones y que siempre se deja «para otro día». Cada uno se divierte en el ambiente que más le gusta y la calle es el mejor escenario para demostrar la alegría. Ambiente de fiesta para los jugadores (N. del T.: si esto fuese un juego americano ya se habrían escapado varios toros).

El contacto aparece a la hora determinada. Es un atractivo joven, de unos treinta años, moreno y muy simpático que se presenta como Angel Nagore. Requerirá los detalles de la misión a los agentes y se ofrecerá a acompañarles y ayudarles en todo lo posible. Según lo que le han dicho, resulta altamente probable, en su opinión, que Hexxe corra hoy mismo el encierro. Al fin y al cabo es el día grande; pueden acudir junto con él y establecer un sistema de relevos o, si lo desean, comenzar todos desde el inicio de la carrera con el fin de controlar mejor aún la posible presencia de su objetivo; pero que ni sueñen en acabarla: la velocidad de los toros es demasiado grande, sólo podrán correr los tramos que previamente escojan.

Nagore les explicará a grandes rasgos el recorrido de «la prueba». Sus características son la dureza y la rapidez. Se necesita estar en muy buena forma para completarlo; además deberán estar atentos a los toros, a los otros corredores y a la presencia de su objetivo. Promete ser algo complicado; por fortuna no ha llovido durante la noche anterior y el suelo de adoquines se encuentra totalmente seco. No deben alarmarse: desde 1924 hasta hoy, sólo hay contabilizadas doce cogidas mortales. Tampoco necesitan realizar todo el recorrido, pudiendo quedarse detrás de los toros o incluso salir del circuito acotado.

Un pequeño golpe a la confianza de los agentes: en estos mismos momentos están hablando con Hexxe. No pensarán que después de tantos años acudiendo a Pamplona y siendo su madre de dicha ciudad (hija de un exiliado) iba a tener algún tipo de acento cuando hablase español... Claro, que en Heracles desconocen esos detalles, nadie es perfecto. Alertado por sus ahora neutralizados jefes, y en última instancia por «Skull», no tuvo más que seguir al enlace de Heracles, a quien tenía fichado desde hacia semanas (no olvidemos que Pamplona es una de las ciudades donde tuvieron lugar las conversaciones relativas al plan de Unrath), atraparle, interrogarle y acabar con él, suplantando su personalidad. Sabe lo suficiente de Heracles como para no meter la pata. También conoce a los lectores mentales lo justo como para evitar pensar conscientemente en sus propios planes durante más de medio segundo al día. Desengañémonos: resulta imposible de detectar porque así ha sido previsto por los Hados.

Como consejos: no desayunar demasiado, mentalizarse para la carrera y dirigirse hacia los Corrales de Santo Domingo, que ya va siendo hora. Dolores y von Ranke correrán con ellos, los demás pueden hacer lo que deseen, incluyendo incorporarse al circuito en cualquier momento, esperar en un lugar determinado, etc. No es demasiado aconsejable portar armas; molestan, pueden dispararse y además, se notan mucho con la ropa que llevan.

## LA CARRERA

7:50 de la madrugada. Cientos de personas dirigen su cántico y plegaria a san Fermín, golpeando el aire con un periódico. A las 8:00 todo estará dispuesto, sonarán las campanas durante ocho segundos, se encenderá una mecha junto al portón de madera que, acto seguido, se abre. Surgen seis toros negros y ¡comienza el encierro!. Asusta a tus jugadores y hazles volar, que sientan el aliento del toro en su nuca durante todos y cada uno de los metros que

recorran. Si lo desean, pueden intentar recorrer más tramos, elevando en cada uno de ellos las dificultades en un nivel suplementario (y cuando se llegue a imposible, -1, -2...). Si alguno de ellos realiza toda la carrera delante de los toros, prémiale con puntos de experiencia suplementarios (dos o tres más) además de recibir la admiración de propios y extraños.

**Primer tramo:** Cuesta de Santo Domingo. Un total de 270 metros con un desnivel del 6%. Los toros se ven favorecidos en su arranque por el terreno en cuesta, mientras que los corredores que vayan ante ellos no lograrán sostener el galope de la manada más allá de 40 metros.

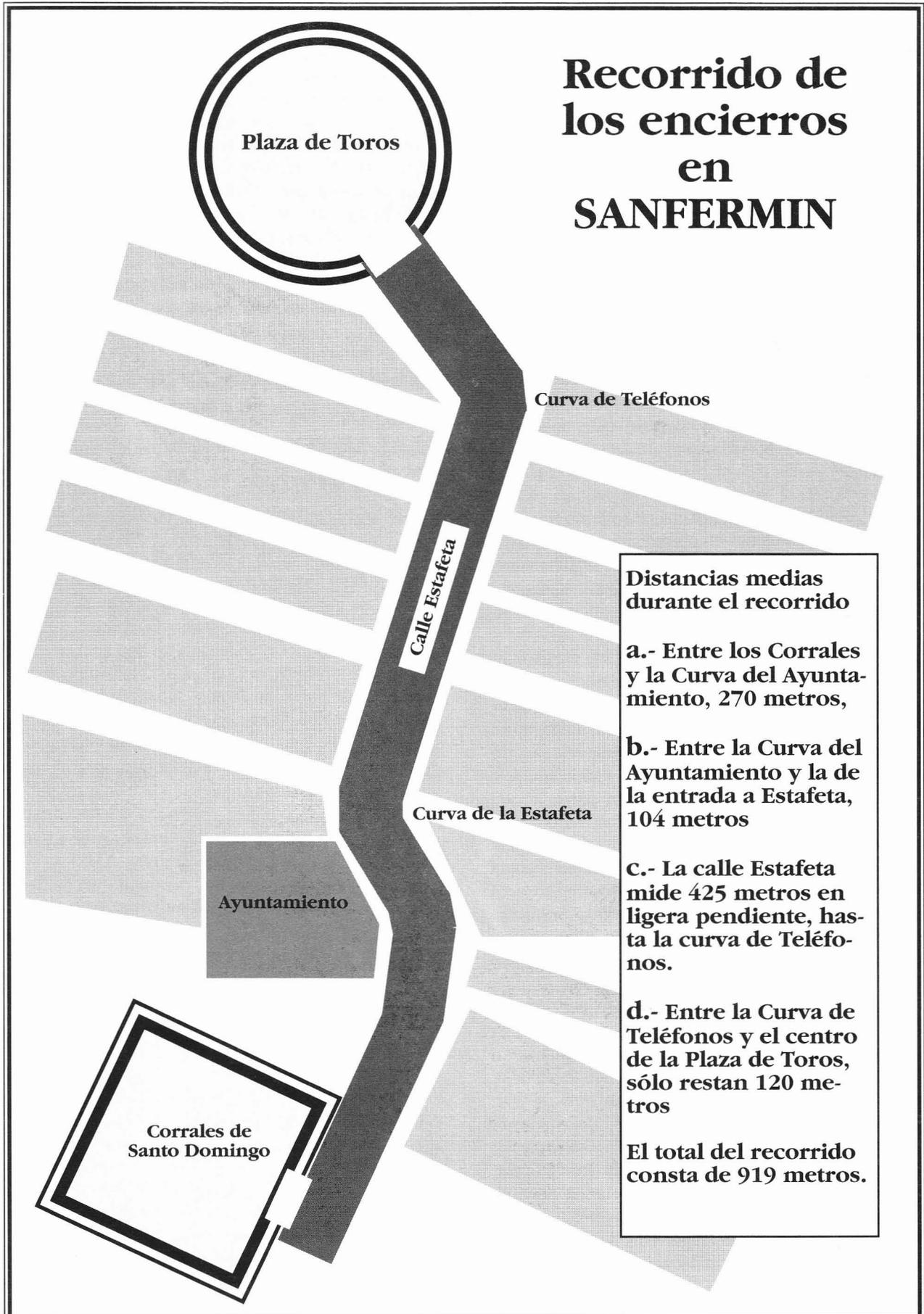
Los agentes que decidan recorrer este tramo deberán superar Fuerza en difícil para conseguir soportar el ritmo durante esos cuarenta metros; además de Destreza en normal para evitar los consabidos tropezones y caídas. Percepción en difícil durante todos y cada uno de los tramos para observar a algún corredor que les llame la atención (esto es únicamente para despistar, puedes ofrecerles pistas falsas, eso sí). Los efectos de los fallos quedan descritos al final de la descripción de todos los tramos.

**Segundo tramo:** Calle Mercaderes, unos cien metros donde desciende la velocidad, llegando hasta la Curva de la Estafeta. aquí las tiradas serán de Fuerza en difícil más Destreza también en difícil.

**Tercer tramo:** La Estafeta, 425 metros, la parte más larga de todo el recorrido. Una pista estrecha, encajonada entre edificios. Los toros parecen estar más cerca que nunca; las decisiones deben tomarse en espacios de centésimas de segundo, guardando las máximas distancias respecto al miedo, manteniéndose firme y equilibrado. Fuerza en difícil, Destreza en muy difícil, dada la aglomeración. Podrán recorrer 100 metros más 10 metros suplementarios a multiplicar por la C. de E. por la que hayan superado la tirada de Fuerza. Tras esa distancia el cansancio hará mella en los corredores, debiendo buscarse un refugio. Este será el tramo que decida correr Nagore.

**Cuarto tramo:** Desde la Curva de Teléfonos hasta la entrada en la Plaza de Toros (N. del T.: la segunda de esta campaña... JuanAn, ¿qué ocurre?). Nagore ya les habrá avisado de que, con toda probabilidad, éste no será el tramo escogido por su hombre para ponerse a prueba. Deben seguir adelante, de todas formas, y entrar en la plaza; tal vez allí vean algo. Son 120 metros más. Corriendo delante de los toros,

## Recorrido de los encierros en SANFERMIN



Plaza de Toros

Curva de Teléfonos

Calle Estafeta

Curva de la Estafeta

Ayuntamiento

Corrales de Santo Domingo

### Distancias medias durante el recorrido

a.- Entre los Corrales y la Curva del Ayuntamiento, 270 metros,

b.- Entre la Curva del Ayuntamiento y la de la entrada a Estafeta, 104 metros

c.- La calle Estafeta mide 425 metros en ligera pendiente, hasta la curva de Teléfonos.

d.- Entre la Curva de Teléfonos y el centro de la Plaza de Toros, sólo restan 120 metros

El total del recorrido consta de 919 metros.

Fuerza en difícil y Destreza en muy difícil; el tapón en la entrada de la plaza puede ser realmente peligroso.

La duración media de la carrera en los últimos veinte años ronda los tres minutos y cincuenta y cinco segundos, con cronometrajes entre dos minutos y medio y los doce minutos. Puedes hacer que dure lo que desees, siempre que, finalmente, todos los personajes acaben dándose cita en la plaza.

**Efectos de los fallos:** Para determinar dichos efectos, lo realmente importante es la Categoría de Fracaso de los mismos. Un resultado de un 1 en cualquiera de ellos (Fue o Des) supone siempre una cogida de gravedad (un impacto de toro de Potencia 30). El resto de fallos conlleva accidentes debidos a muy diferentes causas, desde caídas hasta pequeñas cogidas sin consecuencias, golpes, roces contra las paredes, etc. Su potencia será de 2x Categoría de Fracaso.

Una cierta desilusión marcará los rostros de los agentes: no han conseguido descubrir nada. ¿Estará esta parte de la misión condenada al fracaso?. Tal vez no haya nada que ellos puedan hacer, no siempre van a salir ganadores.

**¿A que no os lo esperabáis?:** El D.J. elegirá un momento en el que todos los agentes (P.N.J., Dolores y von Ranke) se encuentren reunidos y en un lugar discreto, tal vez en la furgoneta, comiendo en el reservado de un restaurante (paga Nagore), etc. En ese preciso instante, Angel Nagore les indicará que, en realidad, él sí que sabe de una persona que cumplía todas las especificaciones relativas a Hexxe: él mismo, claro. Ah, y ese humillo verde (o ese saborcillo de la comida, etc.) es, nada más y nada menos que un gas anestésico (o un somnífero, o lo que desees). A él en particular no le importa demasiado quedarse dormido con ellos, llevan varias horas siendo vigilados por sus camaradas. Dolores exclamará: *«¿Pero cómo puedo ser tan imbécil?»*; von Ranke se conforma con un simple: *«Gott in Himmel! Wir sind sehr vernagelt... ach!»* (N. del T.: «¡Dios mío!, sí que somos estúpidos...»). Y todos ellos caerán profundamente dormidos.

El éxito de esta trampa depende totalmente de que hayan confiado en Nagore, como es de suponer, completamente y desde el principio. Recordemos que Hexxe es un profesional de la infiltración, mucho más habituado a ella que los propios Wild Geese; su disfraz como Nagore, al que eliminó, es impecable, incluye una máscara de neo-látex, imi-

tación de voz,... En suma: resulta imposible de identificar, incluso empleando la lectura mental (su habilidad especial consiste en acomodar el curso de sus pensamientos al de la persona a la que suplanta). Si, a pesar de todo, algún personaje consigue superar o evitar la droga incapacitante, podrá permitírsele una tirada de Inteligencia: ¿qué otro método para hallar a los enemigos que como su prisionero?. Ya se ocuparán luego de huir. Por si fuera poco, una docena de individuos con uniformes blancos comienzan a recoger a los agentes narcotizados y a introducirlos en varias ambulancias. *«Permiso, por favor, Servicio Navarro de Salud, Osasunbidea: un ligero caso de intoxicación alimentaria; no se alarmen y tengan cuidado con las mabonesas».*

## ¡BAH!. EN SEMILLA DE ACERO NOS SECUESTRARON MAS VECES (O: No te vayas de Navarra...)

Los personajes, narcotizados aún, serán registrados a fondo, desnudados incluso, y vestidos con un conjunto de pantalón y camisa de un tejido irrompible propio de una clínica psiquiátrica o de un campo de concentración. No hace falta decir que todo su equipo queda requisado. Despertarán en un extraño e incomparable marco: se encuentran en el interior de un invernadero de 20x20x5 metros que parece hallarse en la azotea de un edificio. Sobre ellos comienza a alzarse el sol. Amanece un nuevo día; lamentablemente, no saben cuál. La vegetación, lujurante y tropical, les rodea. La humedad es muy alta, la temperatura empieza a serlo también y promete ir a peor. En el centro de la estancia, un cuadrado parece indicar la existencia de una trampilla. A través de los cristales que forman las paredes y el techo del edificio pueden observar que, hacia el sur, se encuentran al borde de un acantilado, con el mar batiendo las rocas muchos metros hacia abajo; hacia el norte sólo pueden ver una azotea, tan grande como el propio invernadero y en la que aparecen trazadas las líneas de referencia de un helipuerto; el este y el oeste quedan ocupados por un paisaje agreste, plagado de rocas y con escasa vegetación. Al parecer se encuentran muy lejos de Navarra. Sobre cada uno de ellos hay una carta de la baraja francesa: el as de picas, la marca personal de Hexxe.

Los cristales del invernadero, de dos pulgadas de grosor, resistirán cualquier intento de asalto por su parte; de hecho, no serían afectados ni siquiera por el estallido de una granada. Han sido realizados con un plástico especial y, a la vez que como invernadero para especies tropicales, «Skull» utiliza

habitualmente este lugar para mantener prisioneras a determinadas personas. No existe salida alguna, tampoco ningún tipo de material que puedan utilizar como arma, herramienta, etc.

Antes de que comiencen a intentar siquiera utilizar sus poderes, un zumbido procedente del cuadrado en el centro de la estancia les indicará que algo va a suceder. A través de ese cuadrado comienza a surgir un objeto, algo muy parecido a una cabina telefónica, más grande y de paredes completamente transparentes. Varias personas ocupan su interior. Cuando acabe de surgir completamente del suelo, la pared frontal se abrirá en dos, dejando paso a dos hombres armados con UZIs; tras ellos, Hexxe (al menos, alguien que se parece al Nagore que conocieron) y «Skull». Este último se dirigirá a ellos:

*«Buenos días. Encantado de verles de nuevo, pero no denberían haberse tomado tantas molestias para contactar conmigo, con una simple llamada... Dentro de un par de horas tendrán ustedes el privilegio de asistir a la primera fase de un plan que cambiará la faz de Europa. No se trata de un plan mío, pero pienso aprovecharme de él como si lo fuera. Todos mis socios estarán presentes y tengo entendido que deseaban ustedes conocerles. Bien, ahora tienen la ocasión. Compartirán con algunos jóvenes invitados míos, herencia de van Troomp, el honor de ser subastados al mejor postor. Claro que, en su caso, la venta ya ha sido rematada. Un comité del C.D.F.C. proveniente de su base central en España, se encamina hacia aquí para discutir ciertos temas con ustedes. Y no intenten escapar, sería inútil; el invernadero está controlado por cámaras ocultas y protegido por espitas de gas narcótico; a la menor sospecha de que intentan utilizar sus poderes, inundaremos el recinto de gas. Dentro de poco les servirán la comida, no tiene sentido hacerles pasar hambre».*

La cabina desciende de nuevo. Inmediatamente, a través de un sistema oculto de altavoces, comenzará a sonar, aguda y penetrante, la música de un grupo de gaiteros escoceses. Aquellos que recuerden **Semilla de Acero** recordarán también sus efectos: tres asaltos para concentrarse en dificultad imposible para utilizar sus poderes. Durante cada uno de esos tres asaltos queda bien patente que el M se está concentrando, debido a que el ímprobo esfuerzo se refleja en todos y cada uno de los músculos de su cuerpo. Se arriesgan a ser gaseados... y Dolores parece recuperarse con bastante dificultad de los efectos del narcotizamiento anterior: vomita continuamente y parece muy enferma, una nueva exposición podría matarla. En principio no recibirá ninguna atención por parte de sus captores.

**NOTA:** *para aquellos que no la jugaron o no recuerdan el efecto de la música de gaita escocesa (se dice que existen gaiteros que utilizan gatos, a los que estiran del rabo para que maúllen en vez de gastarse el dinero en una buena gaita; el efecto es similar). Las agudas vibraciones de estos instrumentos, amplificadas por medio de un amplificador de ultrasonidos desarrollado por el Fifth Floor, tienen efectos devastadores sobre el sistema nervioso humano, en concreto disminuyendo la capacidad de concentración enormemente.*

¿Hay algún biólogo por la zona?. Sería estupendo, un acierto sobre Percepción en normal permitirá descubrir un pequeño detalle que ha escapado al examen de Jethro sobre su bienamado invernadero: con el último envío de orquídeas brasileñas consiguió colarse una pequeña serpiente roja, animalillo que ha estado alimentándose de insectos (abundantes entre las plantas del recinto) desde el día de su llegada, lo que le ha sentado bien por lo demás, ya que esta es su dieta habitual. La serpiente no es venenosa, ni siquiera tiene colmillos, se trata de una culebrilla ataviada con escamas de color realmente llamativo (rojo y amarillo). Hacerse con ella es posible mediante Destreza en difícil. Un fallo dará lugar únicamente a un mensaje por los altavoces: *«Les rogamos que no destruyan las plantas, por favor; recuerden que les estamos vigilando».* Pueden intartarlo todas las veces que lo deseen, la culebra no tiene muchos más sitios a los que ir. Biología también en normal para saber que ese bichillo no es venenoso en absoluto.

A través de la pared del norte podrán ver cómo un helicóptero aterriza sobre la azotea. De él surge media docena de hombres con maletines, la mayoría luce frondosos bigotes. Antropología en normal: parecen turcos. Tal vez los contactos turcos de los que hablaban en la conspiración. El helicóptero realiza dos viajes más en el siguiente cuarto de hora, cada vez, a su regreso, descienden otros seis individuos. Puede que se encuentren ante la conferencia que dará inicio en la práctica a todo el plan.

Nuevo mensaje a través de los altavoces: *«Retírense del centro de la estancia, por favor. La cabina-elevador va a ser utilizada de nuevo. Se les facilitarán alimentos y su compañera será retirada para recibir ayuda médica, no cometan estupideces. Dentro de poco tiempo serán puestos en manos de agentes especializados del Comité de Bienvenida de Boulder. Permanezcan tranquilos».*

En ese momento, Dolores emitirá un agudo gemido. Cuando alguno de los P.J. se acerque para socorrerla, nuestra adorada pelirroja entablará una disimulada conversación con él: *«No me encuentro tan mal, únicamente me sentó mal el desayuno, pero creo que les he engañado. Tengo la impresión de que estos tipos no están demasiado acostumbrados a tratar con mutantes, así que vamos a aprovecharnos de ellos. Yo puedo ocuparme de uno o dos. Otro debería reducir al resto. La serpiente podría servir, si les convencemos de que es venenosa. Aquí vienen...»*.

Evidentemente, esta idea puede ocurrírsele a cualquiera de los jugadores. Además de brillante, supone el único medio que tienen todos ellos para poder salir de ahí, ya que no van a contar con ninguna ayuda exterior y al mínimo indicio de utilización de poderes mutantes toda la habitación sería rociada con gas.

Ciertamente, «Skull» no está demasiado acostumbrado a tratar con agentes mutantes. Hace poco más de veinticuatro horas que maneja informes sobre ellos, aunque diversos comentarios al respecto habían llegado a sus manos a lo largo de los últimos años, merced a sus contactos con diversos y generalmente bien informados estamentos. Los muchachos que mantiene prisioneros en esta mansión del sur de España que utiliza como base para algunas de sus operaciones, le han sido remitidos por un colaborador de van Troomp que ha decidido buscarse un nuevo jefe tras saber de la muerte de su antiguo patrón.

Al subir la cabina y abrirse sus puertas, surgirán tres hombres de su interior. Uno se dirige hacia Dolores y el otro les apunta con su UZI. Pronto se hace evidente que el primero de ellos necesita un par de brazos suplementario para manejar a la pelirroja. Su compañero dejará en el suelo las bandejas con comida y, tras ajustarse la bandolera de su subfusil, se acercará a Dolores. El tercer individuo sigue encañonando al resto de los agentes, a los que ha exigido que se agrupen en un solo lugar donde pueda verlos, a varios metros de distancia.

«¡Ahora!», gritará Dolores aferrándose al cuello de uno de ellos con todas sus fuerzas, tras asestar una violenta patada al bajo vientre del otro. Este es el momento, si no actúan rápidamente, Ms. Faulkner será masacrada, aunque en ello les vaya la vida a los compañeros del matón que vigila, luego sería el turno del resto, que no tiene ninguna posibilidad de llegar hasta él. El personaje que maneje a la pequeña y atónita culebra tiene una sola oportunidad de blandirla contra el vigilante mientras salta hacia él, tal

vez de arrojársela. De todas formas, aunque presa del pánico, este matón tiene a su vez otra oportunidad de reaccionar contra su atacante: dependiendo de una tirada secreta sobre su Frialdad (modificada según la actuación que a juicio del D.J. hayan realizado la culebra y el agente de Heracles), cabe la posibilidad, si supera esa misma tirada sin P.O. que valgan, que el valeroso agente reciba una ráfaga de su arma a quemarropa. Evidentes riesgos del oficio, de otra manera resultaría demasiado fácil. Si te da mucha pena, puedes arreglarlo con un solo tiro, obviar esta reacción, etc..

Sea como sea, Dolores ya dispondrá de una UZI; otro de los agentes puede hacerse con el arma corta del que iba a auxiliar a Ms. Faulkner y uno más puede utilizar la restante UZI del tipo que les vigilaba (suponiendo que le hayan neutralizado, pero es que si no son capaces de ello, más les vale irse unos meses de vacaciones). Comienzan a sonar las alarmas del edificio. Espesas nubes de un gas de color amarillento surgen desde todas las esquinas. ¡Tiene un solo asalto para introducirse en el elevador y pulsar el botón de bajada!. Dolores ya está dentro, caben cinco personas más, seis si van muy apretados; Destreza en difícil para conseguir entrar lo más rápido posible, quien no consiga esta tirada se quedará en el invernadero.

## KOMMANDO KINDERGARTEN

Al descender se encontrarán en el centro de otra estancia mucho más pequeña que la anterior; a través de las paredes transparentes de la cabina observarán a un grupo de cinco guardianes que penetran en dicha estancia a través de una puerta lateral, vaciando sus cargadores sobre el elevador. Lamentablemente para ellos, la puerta de la cabina se encuentra situada de manera que los agentes de Heracles pueden salir por el lado opuesto al punto por el que entran sus enemigos, y ya hemos dicho que el material transparente empleado para construir el invernadero y esta cabina resulta del todo impermeable a las balas. Los P.J. pueden salir, resguardarse tras la cabina y responder al fuego enemigo, al menos los tres que van armados, mientras que sus guardianes se enfrentan a ellos careciendo completamente de cobertura. De nuevo no deberá resultarles difícil superar a la oposición.

Saliendo de esa habitación, un pasillo recorre en su totalidad la longitud de toda la planta; al fondo del mismo, unas escaleras conducen hacia el piso inferior. A lo largo de dicho pasillo cuatro puertas conducen a otras tantas habitaciones. Sólo una de

ellas está abierta. También está vacía, parece tratarse de un cuarto de guardia; en su interior diversas cámaras de vídeo vigilan lo que ocurre en el invernadero y en otras tres habitaciones, ocupada cada una de ellas por dos adolescentes. Algunas armas yacen por doquier, cinco en total (dos pistolas y tres subfusiles, además de varias porras y máscaras antigás). Las cerraduras electrónicas de las habitaciones donde permanecen encerrados esos muchachos, las tres restantes de ese pasillo, pueden abrirse desde ese mismo lugar (Electrónica o Informática en normal para descubrirlo).

Parece oírse cierto revuelo en el piso de abajo, un comunicador en el cuarto de guardia brama sin cesar: «Grupo 3, informe de lo sucedido. Grupo 3, aquí Salón, informen de lo sucedido...». Si se deciden a liberar a los ocupantes de las otras celdas (sin duda los adolescentes M que iban a ser vendidos en la subasta) se encontrarán con los siguientes personajes, tímidos y atemorizados; dos en cada habitación:

**Jonathan Goldman**, ciudadano israelí secuestrado por Unrath durante unas vacaciones turísticas de su familia en Italia. Toda su familia fue masacrada. Tiene trece años, es rubio, pecos y controlador metabólico. Lleva casi catorce meses siendo trasladado de una base a otra y ya ha cambiado varias veces de «dueños».

**Anna Schmidt**, alemana. Huérfana, fue conducida hasta una de las bases de Unrath en España tras obtenerse su custodia en Berlín por parte de un matrimonio alemán colaborador de los G.M.U. Tiene quince años y éste es su segundo año de cautiverio. Muy delgada, aparenta menos edad de la que realmente tiene. Siempre ha permanecido en manos del equipo de adiestramiento de Unrath, gozando y sufriendo los poderes de Telepatía y Telequinesis.

**Giovanni Scavolini**, italiano. Su familia murió hace dos años en un accidente preparado por el C.D.F.C., poco después el comando de recogida sería eliminado por el grupo de Kalinin, quienes lo venderían a un colaborador del servicio M de la república Surafricana, quien lo cedió a van Troomp. Este moreno jovencito de quince años, sumamente agresivo, es un poderoso asesino psiónico.

**Helmut Goteborg**, sueco. Su familia no ha sufrido ningún daño, exceptuando la pérdida total de contacto con él desde que fuera secuestrado hace seis meses durante un viaje de estudios en Copenhague. Tiene dieciséis años, siendo el mayor del grupo. Apacible, razonable y muy maduro para su edad. Lo

que llevaba esperando desde que comenzó esta pesadilla, la oportunidad de escapar, al fin ha llegado para él. Lector emocional y mental.

**Monica Stonehouse**, norteamericana de trece años. Su familia fue engatusada el año pasado consiguiéndose que la internaran en una institución privada de enseñanza, dedicada aparentemente al desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños superdotados del estado de Maine, en realidad una escuela de adiestramiento del C.D.F.C. El director de la institución, ejecutado por Shane Caufield hace pocas semanas, solucionaba sus crecientes deudas de juego «cediendo» algunos de sus alumnos, a cambio de dinero, a todo tipo de organizaciones rivales. Teleportadora.

**Blanche Epiphane Lamarque**, francesa, de once años. Perdida por el Bureau Mirage entre montañas de papeleo relativos a los nuevos reclutamientos. Su padre, un rico hombre de negocios parisino y viudo, a pesar de no verla desde hace cuatro meses, todavía no ha caído en la cuenta de que su única hija ya no se deja ver por casa. Recogida por van Troomp de la oficina del Bureau adonde la condujo un socio de su padre, colaborador del servicio M francés (y asesinado poco después por una amante desechada), esta independiente pequeña domina los poderes de la Invisibilidad y la Levitación.

Estos seis jovencitos han sido relativamente bien tratados desde que fueron separados de sus ambientes de origen, al menos no han sido maltratados físicamente. Se les ha entrenado con el fin de que dominen sus poderes y pueden funcionar al nivel un comando de novatos de Heracles sin entrenamiento en armas de fuego (excepto Monica y Giovanni, que saben manejar, respectivamente, cualquier pistola y cualquier escopeta). No saben en qué zona del mundo se encuentran ni qué planes tienen para ellos. No han huído hasta ahora porque no saben hacia dónde, ni tampoco quién podría ayudarles, aunque sí han oído rumores de un señor llamado Hércules que ayuda y protege a los que son como ellos.

Mientras tanto, en el piso inferior, una escuadra de guardias, ataviados con máscaras antigás y armados con UZIs, se preparan para suprimir la resistencia de «la mercancía». Piensan utilizar granadas de gas nervioso (narcotiza a sus víctimas en Fuerza - 3 asaltos de ser respirado, con una pérdida de un nivel en todas las características desde el primer momento en que se inhala y hasta que se llega a la inconsciencia) y eliminar a los que se resistan. «Skull» está dispuesto

a perder unos millones de dólares, pero no la vida, ni su prometedor futuro, sintetizado en el plan de Unrath. Esperará junto a los delegados de los diversos servicios secretos (dieciocho personas, todas ellas armadas con armas cortas) mientras que el resto de sus guardaespaldas, diez hombres, ascienden como ya hemos dicho, por las escaleras. Por si acaso, ha ordenado que el helicóptero permanezca dispuesto, el piloto y dos guardias más permanecen junto al aparato en la azotea.

Los agentes de enlace de los diversos servicios secretos y el propio Jethro permanecen atrincheros en el salón central del primer piso, dispuestos a esperar cómo se resuelven los acontecimientos.

Algunos segundos (alrededor de treinta, pero acomoda esta cifra a tu ritmo, si así lo deseas) después de realizar su entrada en el cuarto de guardia, el grupo de matones de Jethro «Skull» comenzará a ascender lentamente por las escaleras. Puesto que no existe ninguna ventana ni otra salida (nada, los túneles de ventilación son demasiado pequeños hasta para los niños que acaban de liberar), saben que los agentes se encuentran acorralados. Algunos de ellos han recibido ligeras instrucciones sobre lo que pueden esperar de esos... ¿mutantes les llaman los jefes?, pero no saben a lo que se enfrentan. Tus muchachos han tenido cierto plazo de tiempo para preparar su estrategia. Ahora es el momento de luchar. Y el combate comienza cuando los tres primeros miembros del grupo de asalto arrojan sendas granadas (N. del T.: o sea, tres) de gas hacia el pasillo. Consúltese el plano, ofrézcase una versión a los jugadores y desarróllese la acción hasta que uno de los dos grupos sea eliminado. Si es el de los jugadores, se acaba aquí la partida; si, como es de suponer, es el de los asaltantes, pasarán al siguiente punto. Y ánimo, que ya están acabando.

## SOBRE LA ROCA

Los P.J. se han sacudido de encima la oposición, protegiendo a sus nuevos y juveniles aliados; han descendido por las escaleras llegando al gran salón del piso inferior, donde les esperan, agazapados entre los sofás y otras piezas de mobiliario, dieciocho individuos. Como ya sabrán, todos ellos son agentes de los diversos servicios secretos que participan en la conjura: turcos, húngaros y búlgaros. Todos ellos son también o traidores a su patria, o el tipo de agente embarcado en una misión incómoda y que, una vez fallada la misma, sufre el más total abandono por parte de su gobierno.

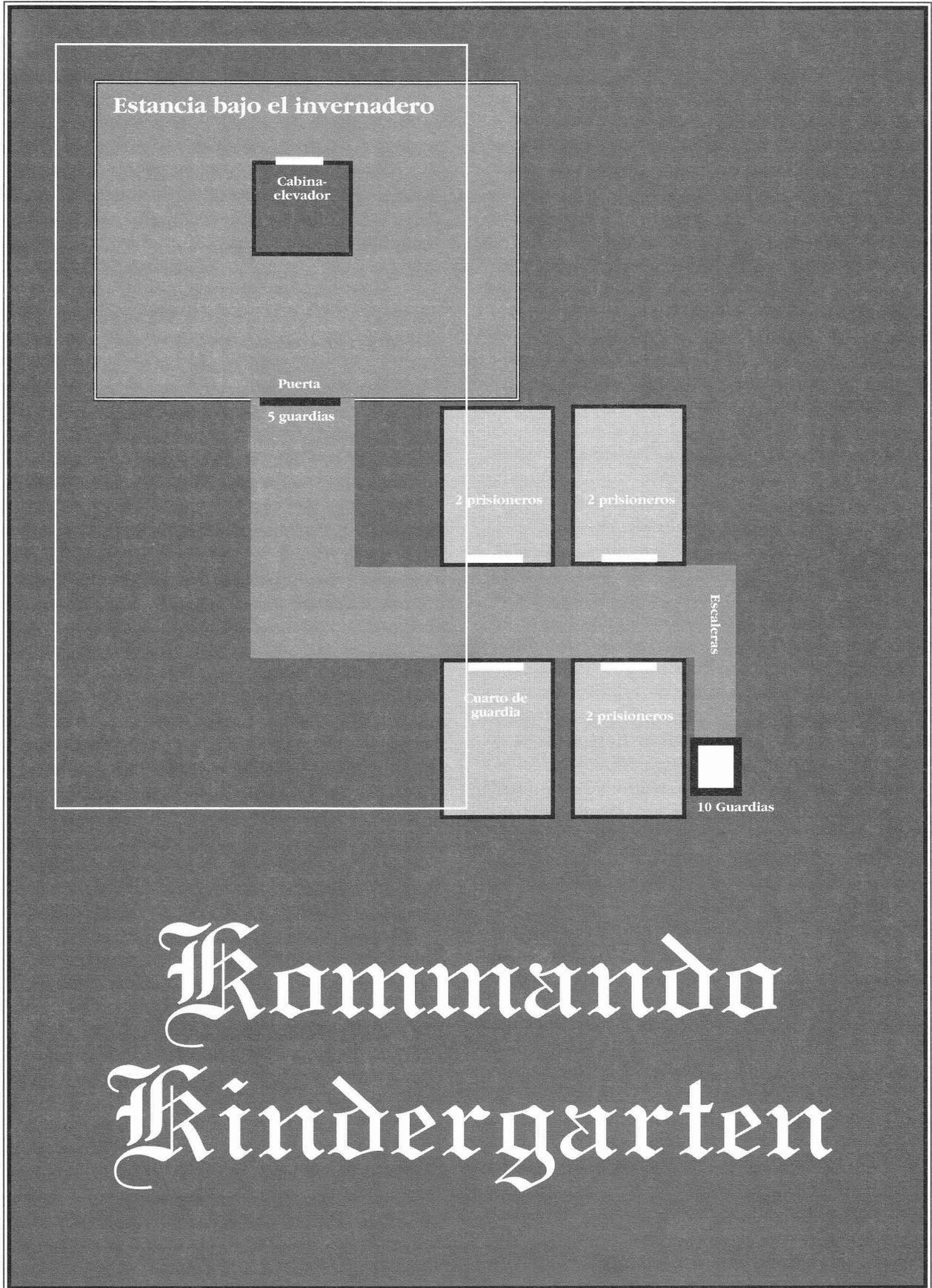
«Skull», fuera del alcance de sus armas, huye en esos mismos instantes a través de la puerta principal; para ello aparta rudamente de su camino a alguno de los que hasta entonces consideraba como aliados. Algunos de esos aliados, los más próximos a la puerta de salida, intentan también salir tras él, pero una pesada lámina de acero (un sistema de seguridad para casos como éste) se encargará de impedirlo; las ventanas enrejadas de todo este amplio salón se encargan del resto: tanto los agentes como el grupo de conspiradores se encuentran atrapados... y todos ellos pueden sentir que nada bueno puede derivarse de esa situación ahora que su anfitrión, «Skull», ya no está con ellos. Ante la mirada atónita de los mutantes, estos miembros de los servicios secretos comenzarán a discutir entre ellos al más puro estilo de la Bolsa neoyorquina (o, en su defecto, de una lonja de pescado cualquiera en día de subasta). Todos ellos comenzarán a echarse en cara sus respectivas culpas, antiguas deudas, viejas historias de la guerra fría... todo ello en un inglés ligeramente macarrónico:

*-»¡Tú, Mehmet, hijo de siete padres! Nos aseguraste que esta operación era tan fácil como la moral de tus hermanas. ¡Mira lo que ha sucedido! ¡Y todo por culpa de ese angleesi traidor que nos presentasteis como hombre de confianza del holandés...!*

*-»¡Calle, calle usted, coronel Papazov. ¿Acaso no recuerda el desastre de los envíos de heroína hacia Holanda? Jamás llegaron a su destino. ¡Y todo porque usted no fue capaz de deletrear correctamente H-a-a-r-l-e-m a sus subordinados! El departamento de policía de Nueva York todavía se pregunta quién sería capaz de remitir 125 kilos y dejarlos pudrirse en el puerto... ¡Perdimos millones!»*

*-»¡Y eso no es nada sorprendente! Tanto vosotros, estúpidos turcos, como los ignorantes de los búlgaros jamás habéis hecho nada a derechas. Incluso vuestro vino es repugante... ¡Y vuestras mujeres tienen bigote; sí, todas ellas!».*

Estimado D.J., que la escena sea todo lo esperpéntica que tu imaginación te permita, sin necesidad en absoluto de ceñirte a los diálogos aquí reseñados, su misión es únicamente la de servir de pequeña guía para la ocasión. La cuestión es que todos los agentes balcánicos, pistola en mano, no prestan la menor atención a los investigadores y que parecen con ánimos de proseguir esta discusión hasta que una de las partes ceda por aburrimiento... si no se matan antes.



El papel de los P.J. debería ser el de fuerza de pacificación, pero dejando bien claro que les convendría rendirse. También pueden matarlos sin demasiado esfuerzo, pero eso sería, primero, una matanza injustificada; segundo, una pérdida de importante información y, tercero, una solución muy poco imaginativa. Para convencer a toda esta maraña de agentes secretos que parecen haber salido de los comics de Tintín (Hernández y Fernández multiplicados por nueve) necesitarán únicamente una tirada exitosa de Liderazgo en imposible (a juicio del D.J. una cierta exhibición de fuerza como el disparo de una ráfaga al aire; el empleo intimidatorio de algún poder M espectacularmente aterrador; etc. pueden reducir la dificultad de esta acción). Si la habilidad empleada es Charlatanería, al cabo de breves momentos, pongamos que en cuanto salgan de la casa, comenzarán de nuevo las discusiones. También cabe la posibilidad de que lo hagan tan mal que todos los conspiradores decidan emprenderla a tiros con los agentes; bueno... allá ellos.

Cuarenta y cinco segundos después de que el primero de los P.J. llegue al salón inferior, una carga incendiaria hará explosión en el piso superior. Recordemos que todos ellos se encuentran atrapados, el fuego tardará cinco asaltos en llegar hasta el salón; cinco asaltos que pueden emplear en verificar los mecanismos de la puerta por la que huyó «Skull» (por otra parte, la única salida del edificio, a no ser que consigan de alguna manera destruir los barrotes que cierran el resto de las ventanas). Buscar en difícil permite hallar el mecanismo que abre y cierra la puerta metálica; esto cuesta un turno. Dos turnos más para buscar algún tipo de herramientas improvisadas que puedan servir para manipular dicho mecanismo. El último turno, antes de que les alcance el voraz incendio, para que un solo personaje utilice su habilidad de Electrónica en muy difícil y conseguir así elevar de nuevo la pesada hoja metálica que les cierra la salida. Por supuesto, una vez encontrado el mecanismo, cualquier M que como Dolores, posea el poder de Control Mecánico, puede intentar controlarlo en un único turno con una dificultad de muy difícil. Cada turno que pasen, debido a los fallos, en contacto con el incendio que está destruyendo ese edificio, sufrirán el equivalente a un ataque de potencia 30. ¡Buena suerte!

En el exterior podrán observar cómo «Skull» huye de su finca, un conjunto de diversos edificios de dos plantas situados al borde de un acantilado. Ahora sí, a unos cientos de metros serán capaces de distinguir en el horizonte la silueta del Peñón de Gibraltar. Si los agentes se han mostrado atentos a lo

largo de la aventura, recordarán que es justo ahí donde este inglés criminal tiene su guarida más importante y uno de sus centros de operaciones. Esta finca no es nada más que un centro secundario donde resguardarse o aprovecharse, en caso necesario, de que al cruzar una verja y sin salir de Cádiz, uno se halle en otro país distinto. Lo último que verán de él será su cabellera al viento mientras desciende por una escalinata que recorre el acantilado; al parecer se dirige a una pequeña cala que existe en las inmediaciones.

En el caso que deseen registrar la mansión no encontrarán nada en absoluto, excepto una discreta cantidad de dinero y media docena más de armas (todo esto a discreción del D.J.). ¿Acaso es necesario exigirles que persigan a «Skull»? A falta de más motivos, seguramente conoce sus identidades, posee sus huellas dactilares, tal vez incluso les haya fotografiado. También sabrán que un grupo del C.D.F.C. se encuentra en camino con la intención de comprarles. ¡A por él!. Los muchachos y tal vez algún agente herido pueden ocuparse de pedir ayuda a Heracles y de vigilar mientras tanto a sus nuevos prisioneros. Un equipo Charlie llegará antes que la policía española, pero tampoco es cuestión de quedarse allí a vivir. Rapidez.

El helicóptero que se encuentra todavía en la azotea, donde ahora llega el incendio, puede suponer una valiosa ayuda; si algún agente se arriesga y consigue poner en marcha antes de quince segundos un helicóptero que se encuentra a diez metros de distancia (la altura de la azotea), necesita cinco segundos para arrancar (Pilotar en imposible debido al stress de la situación, un fallo en esta acción, excepto si es crítico, sólo añade tantos segundos a esos cinco que son necesarios como la Categoría de Fracaso, consiguiendo poner en marcha el aparato). Si ese espacio de tiempo de quince segundos se excede, las llamas harán estallar el depósito de combustible; la potencia de la explosión será de 10 a diez metros de distancia, 20 a nueve, 30 a ocho y así sucesivamente hasta llegar al epicentro de la misma. Si lo deseas, puedes asignar una cantidad fija de segundos para la explosión del aparato desde su salida del salón. Si explota simplemente cuando se encuentre en la azotea y todos los personajes se encuentran en el jardín exterior, todos ellos deberán obtener una tirada de Destreza en muy difícil para evitar los fragmentos de metralla (tirándose al suelo); en caso de fallar, la potencia de impacto será de 20 x C. de F.

## UN PROBLEMA AÑADIDO

¿A estas alturas nadie se acuerda de Hexxe?. Harían bien en hacerlo, ya que se encuentra entre ellos, disfrazado de tal forma que ni la propia madre del interesado sería capaz de diferenciarle de... ¡del P.J. que más te haya molestado durante la partida! (o que más haya incordiado a sus compañeros, lo que también puede ser divertido. *N. del T.: en una partida de plaistestin, los jugadores resolvieron el dilema fusilando sin piedad a ambos sospechosos contra una tapia; el agente Julián Cuerva les empapeló, pero sin expulsarles de Heracles: la víctima se lo merecía.*)

Percepción para descubrir que sobra un agente. Inteligencia para recordar informes sobre la abrumadora capacidad de disfraz de Hexxe (saben que se trata de él por su marca personal: la carta que dejó sobre ellos); ambas en normal. Tampoco desconocen que es capaz de duplicar los procesos de pensamiento de sus víctimas, haciéndole poco susceptible de un sondeo telepático con éxito. El neolátex que utiliza para recrear los rasgos de su víctima sólo puede ser detectado con un completo análisis quirúrgico. ¿Qué hacer?. Están perdiendo tiempo, «Skull» se escapa. Y nada de que el jugador suplantado diga: «*Eh, que soy yo, mataad al otro!*». Recordemos que los jugadores sólo ven personajes y no a los otros jugadores.

La solución, tras los iniciales momentos de incertidumbre en los que, si son sólo un poco listos, se impondrá maniatar a ambos y continuar con la persecución, vendrá dada por el propio Hexxe. En cuanto se dé cuenta de que van a atarles, o de que comienzan un interrogatorio con ambos separados y debiendo responder a la vez a preguntas cuyas respuestas sólo conoce el verdadero (siendo a la vez y careciendo la lectura mental del carácter de instantánea... Hexxe está vendido)... Concretando, si Hexxe se da cuenta de que van a descubrirle en breves instantes utilizará un mecanismo de resorte que, oculto en su manga derecha, descubrirá una afilada hoja metálica con la que atacará a quien tenga más cerca. La iniciativa es suya y también lo es el primer golpe. El arma se trata como un cuchillo. Tras el ataque intentará arrojarlo por el acantilado o escapar de cualquier otra manera arriesgada y sorprendente. Recomendamos que lo haga a fin de poder usarlo en otra aventura, pero eso es cosa tuya y de tus muchachos.

Todo este tiempo que han perdido redundará en beneficio de «Skull», quien, una vez en la cala al pie del acantilado, embarca en bote de vela con destino a Gibraltar. ¿Descienden los P.J. tras él?. Si lo

hacen deberán obtener seis tiradas, seis, consecutivas, de Destreza o caerán al agua. El impacto contra la superficie y posibles rocas será de 5 x C. de F.

Y ahora un nuevo ejemplo de linealidad en el módulo: si así lo deseas y únicamente con el fin de dar paso a los P.N.J. que restan por aparecer y a la escena final que nos queda, podemos hacer que Jethro «Skull», esquivo hasta el final, consiga eludir todas y cada una de las asechanzas de sus perseguidores hasta su llegada al cercano puerto deportivo de la Línea de la Concepción. Hasta ese momento la persecución se habrá realizado con una formidable ventaja por parte del criminal, lo que puede servir para que los agentes no le pierdan de vista, pero sean incapaces de alcanzarle o acabar con él.

A todo esto... ¿cómo le persiguen, nadando?. No es necesario: nada más llegar al extremo del acantilado serán testigos de la llegada de una patera repleta de inmigrantes ilegales marroquíes que han sido arrojados a las costas españolas en pleno día por la tormenta de esta madrugada; al amanecer se encontraban ya demasiado cerca como para echarse atrás y decidieron continuar. Aquí tienen la embarcación que necesitan, para hacerse con ella sólo es completamente necesario regatear con el patrón de la misma y vencer en esta competencia de habilidades. No es necesario que ofrezcan dinero, la embarcación se encuentra tan destartada que el simple placer del regateo, tras interminables horas de encontrarse frente a frente con la muerte, sirve como pago. Debemos añadir que estos marroquíes son tremendamente peligrosos y algunos de ellos incluso van armados con gorros de lana. Si algún imbécil racista (sí, ya sé que es redundante) intenta realizar un ejemplo de limpieza étnica... Dolores habrá recuperado su Miniaturschnellfeuergeschütz. Ya se ocuparán de ellos las redes de falsificadores de documentos, los empresarios explotadores, las mafias diversas, etc.

Con la patera conseguirán llegar al puerto deportivo de La Línea, meta de «Skull», justo a tiempo de ver a éste salir de nuevo del mismo, a bordo ahora de un fueraborda Crestliner (Datos en el Catálogo Charlie, pág. 91; resumiendo: estructura 9, P. Vel. máximos 7, Aceleración 3, Maniob. +2, Capacidad 6), rozando su embarcación casi hasta el punto del abordaje y junto con cuatro de sus hombres armados con UZIs. Cuatro largas ráfagas se abaten sobre ellos, siendo de nuevo posible esquivarlas; consúltese, para determinar sus efectos, la escena en que las Bluebell hacían lo mismo a la salida del gimnasio de Martín Pagazagoitia. Si deciden emplear sus poderes

mutantes deberían reparar antes en que unos enormes altavoces bombardean el medio ambiente con música de gaita escocesa, lo suficientemente alta como para verse afectados por ella. Al parecer «Skull» escapa de nuevo y no parece posible que con su desastrada patera sean capaces de alcanzarle esta vez.

¡Pero no!. Justo en el borde más cercano a ellos del espigón del puerto podrán ver cómo una figura en bermudas les hace señas y les saluda a gritos: Fabián Agirre, el ertzaina de «La Hora de la Guadaña». Junto a él se encuentra Arantza Smith López de Arrilucea, una niña pija bastante mona que apareció como personaje muy secundario en cierta escena de dicho módulo. ¿Desembarcan?. Tampoco tienen mucha más opción.

*«¿Cómo pues por aquí vosotros, oyes pues?. ¿Y esta pelirroja también agente de la compañía de seguros o qué?. Y os han hecho disparos, ¿qué pasa pues?. Igual necesitáis ayuda o así, pues.»*

Como recordarán, a Fabián le gusta hablar con un cerrado acento vasco (y además de Bermeo), pero ya saben que no es tan «aldeano» como gusta parecer. Al finalizar la anterior campaña se quedó con ciertas dudas sobre el verdadero carácter de las investigaciones realizadas por los supuestos agentes de la compañía de seguros Necker & Van Damme. Ahora está dispuesto a ayudarles tras observar el sospechoso detalle de las ráfagas contra su embarcación.

Agirre les explicará que se encuentra en misión oficial, protegiendo a Arantza de cierta amenaza de secuestro. En estos momentos se encontraba charlando con algunos «Solchaga Boys» (miembros del Servicio de Aduanas, agentes dependientes del Ministerio de Hacienda; eso en el 93, ahora son los «Solbes Boys») a quienes tuvo como compañeros en un curso de especialización en Alemania. Junto a estos agentes se encuentra otros personajes a quien tal vez también reconozcan: Marie Castel y parte de la brigada John Maynard Keynes («Semilla de Acero»), los contables de elite de la Comunidad Europea (eso en el 93, ahora es la Unión Europea), especialistas en perseguir el fraude fiscal y de otros tipos allá donde se encuentre. Curiosamente, todos ellos visten los largos abrigos grises que les caracterizan, las gafas de sol desentonan menos. Tanto los agentes de aduanas como los JMK han reconocido a «Skull» a quien desean atrapar. Los españoles disponen de pruebas contra él suficientes para encerrarle durante años y jamás le habían visto

tan de cerca; lamentablemente esas pruebas hacen referencia a delitos fiscales cometidos en territorio español, en Gran Bretaña sigue paradójicamente limpio y, en caso de pedir su extradición, es muy capaz de huir a otro país o de retirarse discretamente de la circulación. Deben atraparle ahora o los ingleses le protegerán. Los JMK desean investigar.

La ventaja de «Skull» es de cien metros, pero ahora disponen de la moto de agua de Arantza, una espectacular Kawasaki 750 SX (nos remitimos de nuevo al Catálogo Charlie, de todas formas y siguiendo el mismo orden de características que en el caso anterior, éstas son: 3, 9, 5, +4, 2 pasajeros; es necesaria la habilidad Conducir Motos para manejarla, con un grado de dificultad suplementario si no se especifica que se elige esa especialización en concreto). Arantza la pilota magníficamente.

Los agentes del Servicio de Aduanas aportarán un fueraborda de excepción: el modelo Powerplay 25 (16, 14, 4, +3, 4 pasajeros) y Marie Castel permitirá que utilicen el helicóptero de la brigada John Maynard Keynes, con capacidad para cuatro personas más. Todos estos vehículos están desarmados.

## EL FINAL

La persecución se desarrollará en una bahía justo ante la entrada del puerto de Gibraltar, iniciándose en aguas españolas y concluyendo en cualquier parte, excepto en el interior del puerto, si Jethro llega a ese lugar habrá conseguido escapar. En realidad es muy probable que se internen en aguas británicas (esto... de Gibraltar): no importa, aplicando el principio de Derecho Internacional conocido como *«persecución en caliente»*, las fuerzas de policía de un estado pueden atravesar la frontera de otro en persecución de delincuentes, siempre que esa persecución se haya iniciado dentro del primer estado y no supere ciertos límites. Una tirada de Derecho en normal: sólo servirá para preguntarse *«¿los agentes de aduanas son fuerzas de policía?»*, *«un ertzaina, con jurisdicción limitada al País Vasco, nos sirve para cumplir con esa misma condición?»*, *«España no reconoce la posible pertenencia de Gibraltar a la Comunidad Europea, luego los JMK carecen posiblemente de jurisdicción en su territorio...»*. Buenas preguntas todas ellas que consiguieron provocar una apoplejía al autor antes de decidir resolver esta escena de la siguiente manera:

El objetivo de los tres grupos, con al menos un P.J. en cada uno de ellos, será impedir la entrada de «Skull» en el puerto de Gibraltar. Recordemos que Jethro les saca una ventaja de cien metros en el

momento en que empiecen a perseguirle (somos generosos); disponen de todo un kilómetro a lo largo de la Bahía de Algeciras para cerrar el paso a su embarcación, abordarla o hundirla antes de que penetre en el kilómetro reclamado como propio por los británicos.

**EFFECTIVAMENTE:** *no ofrecemos mapa alguno de la zona a fin de no caer en la obligación de dar fronteras (ficticias) o límites (inexistentes) a la última colonia de Europa, paraíso de traficantes, contrabandistas y evasores de impuestos. Quede claro: ni siquiera desde un juego vamos a justificar un acto de piratería tan prolongado y descarado como éste. Por si alguno lo desea y para acallar posibles críticas a nuestra falta de documentación, señalar que cualquier atlas de España puede servir como referencia. A falta del mismo, bueno es dibujar una bahía circular cualquiera, abierta al sur y con un puerto en su extremo Este (Gibraltar). La Línea se encuentra al Norte. Señálense las escalas dependiendo del tamaño del mapa.*

Recordamos que «Skull» debe recorrer un kilómetro en línea recta desde su punto de salida hasta llegar a los límites del puerto de Gibraltar (le quedan 900 metros). Si no consiguen detenerle antes, pueden perseguirle durante otro kilómetro dentro de las aguas «gibaltareñas» con la complicación añadida de que pueden aparecer unidades de la Armada Británica, ya sean navíos o helicópteros. Esto sucederá con una probabilidad de 1-10 en los primeros cien metros, 1-11 en los siguientes, 1-12 cuando se hayan internado trescientos metros y así sucesivamente. Las intenciones de los navíos o helicópteros serán las de interrumpir la persecución, ¡y que ni se les ocurra atacarles!

Como complicaciones añadidas a la persecución, se pueden incorporar elementos ajenos a la misma, como pueden ser otras embarcaciones, windsurfers, un banco de delfines, una planeadora de contrabandistas de tabaco, etc. Como ejemplo de este tipo de obstáculos tenemos (en su versión terrestre) la ilustración de «La Hora de la Guadaña» que narra la persecución de Txomin en su primer módulo.

Recordar también que «Skull» y sus compañeros van armados, que a distancia de abordaje la música de gaita sí que se oye y que este criminal no debe sobrevivir: sabe demasiado sobre el mundo en la sombra. Tampoco debe resultar evidente que van a por él o pueden enfrentarse a una seria acusación de asesinato.

Cuando concluya la escena, tras haber resuelto todas las complicaciones de la misma, un lujoso yate blanco con bandera panameña, propiedad de Werner Kaufmann, se situará junto a ellos. El propio K1 les hará señas para que suban:

*«Todos a bordo, tengo una urgente misión para vosotros... Esas caras... ¿acaso no apreciáis el sentido del humor alemán?».*

Esa será la señal de que todo ha concluido. Y por esta vez es verdad.

**FIN**

# LAS REGLAS DEL JUEGO VI

**FRIEDRICH VON RANKE UNRATH** sintió un espasmo recorrer su cuerpo cuando, en el primer momento de tranquilidad que encontró para conversar consigo mismo, reparó en la magnitud de la obra que todas aquellas personas habían realizado. Se sintió mal; durante años había odiado a su padre y ese odio jamás había conseguido fructificar en algo más creativo, en algo positivo, en una labor como la que habían llevado a cabo los agentes de Heracles. Agentes que, al fin y al cabo, estaban implicados directamente, o su padre o ellos, sin término medio. Puro instinto de supervivencia.

Pero, ¿y él? ¿Acaso no era su propia militancia diplomática simplemente una forma de huída de su herencia alemana? ¿De su culpa compartida con tantos y tantos compatriotas? ¿De una todavía presente responsabilidad ética por los millones de muertos del Holocausto? Aquello nada tenía que ver con el enfrentamiento con la odiada figura paterna. Seguía sin ver en qué se había opuesto, realmente, a la obra de su padre. Únicamente se interpuso en su camino a última hora, sin ningún papel determinante y casi por casualidad. Llegó a la conclusión de que había desperdiciado mucho, mucho tiempo. Se sintió desfallecer y pidió otro whisky.

**BARRYMORE LYNDON** no pudo reprimir un leve sentimiento de simpatía, casi de compasión, por el joven que se emborrachaba a su lado. Generalmente, su opinión en estos casos era que todos tenemos algo que aprender; que siempre llega un día en el que nuestra vida da un giro brusco y vuelve a encarrilarse en otra dirección, lo queramos o no. Sin duda, siempre es un verdadero regalo del cielo la bendición que supone no tener que preocuparse por ello. ¿Tal vez no poder preocuparse por ello?

*«Interesante pregunta»,* se dijo, caminando tambaleante hacia el piano del pub mientras pedía otro whisky al camarero. La mujer que amaba había

elegido a otro y no era capaz de sentir dolor por ello. Sin duda aquello era lo peor.

*«¿Alguna diferencia con estar muerto?. Si alguien la conoce, que me la muestre».* Y comenzó a tocar furiosamente.

**YAMAGUCHI FUJIO**, flamante ejecutivo del más alto nivel en el conjunto de empresas Yamaguchi se apenó profundamente por su amigo: si todos los críticos musicales presentes en aquel afamado antro londinense no se encontrasen tan completamente borrachos, alguno de ellos tal vez hubiese sido capaz de reconocer al verdadero arte en la ejecución del pianista.

*«¿Cuál es el sonido de una palmada dada con una sola mano?»;* esta vez tampoco dio con la solución. Desesperado pidió otro whisky y siguió escuchando aquel jazz infernal.

**DOLORES FAULKNER**, muy lejos de allí, era completamente feliz. Estaba haciendo realidad todos sus sueños. Había encontrado al fin a un hombre magnífico, la persona que aportaría paz a su vida, la oportunidad de salir de aquel mundo enloquecido al que alguna vez había soñado que pertenecía. ¡Y por si fuera poco, el tan deseado hijo! ¿Podía pedir algo más? ¿Cómo podía osar ser tan feliz?

En un principio había pensado que todo aquello no sería sino una fuente inagotable de problemas; un salto en el vacío sin red, sin futuro. Pero Dolores Faulkner nunca había temido ese tipo de cosas. ¿No? ¡Claro que sí! ¡Estaba aterrada! Pero mucho más terror le producía la falta de decisión, la falsa seguridad, el estancamiento y la pérdida de oportunidades. El miedo siempre puede superarse. Se sirvió un whisky y disfrutó hasta la última gota: se sentía viva.

# NOTAS DEL DISEÑADOR

Bueno. Ya está. Debo decir que cuando comencé a escribir Semilla de Acero no pensaba que la historia continuaría, convenientemente ramificada, durante trescientas páginas. Nos sentimos muy orgullosos, creemos que con razón, de haber gestado la mayor saga creada y publicada en España hasta el momento. El equipo médico habitual de Ludotecnia, la plantilla de diseño por decirlo de forma seria, se siente también agradecido. Y creo, creemos tener razón cuando nos sentimos así, orgullosos y agradecidos, puesto que todas esas páginas, toda esa tinta y tanto papel tienen una clara justificación: vosotros lo habéis pedido, vosotros os habéis declarado fervientes seguidores de la historia y de sus personajes, que también sois vosotros mismos. Un saludo, porque sois fantásticos.

Eh... creo que ahora debería decir algo sobre la historia. Vale, las andanzas de Unrath han llegado a su fin, así como las de sus socios Gott mit uns, que serán absorbidos sin remisión por el C.D.F.C. o pasarán a engrosar las filas de mercenarios en busca de patrón. En realidad, la vida de todos los P.n.J. intervinientes sufrirá un espectacular vuelco a partir de ahora; sus secuelas comenzarán a manifestarse en Sueños Aticos, la continuación de Sueños Turcos. Allí nos veremos de nuevo, con muchas sorpresas y la colaboración, por primera vez en la historia de Ludotecnia, de un club de rol que incorporará nuevos personajes, ideas y situaciones: los fabulosos TUATHA DE DANANN, de Pontevedra. Otro saludo y comenzad a enviar el material antes de que me arrepienta.

Con toda probabilidad, lo más difícil de escribir una historia o serie de historias con estas características de continuación en el tiempo sea acertar con el adecuado ritmo temporal de la acción, es decir, con una previsión adecuada de qué puede suceder dentro de dos años y adecuarlo a la narración general sin que se pierda una línea argumental básica. Sin

duda, un buen método de lograr esto radica en los personajes. Si existe un buen reparto de P.n.J. y se consigue centrar el interés en torno a ellos, la mitad del trabajo ya estará realizada.

En el caso de Dolores y Lyndon creo que se ha conseguido algo por estilo, claro que sois vosotros quienes debéis decidirlo. Ambos tienen su propia personalidad: frío y cínico el uno, sofisticada y profesional la otra. Un buen cóctel. En esta campaña, Dolores presenta una serie de características que la convierten en alguien muy especial: ha perdido esa seguridad en sí misma que caracterizaba a nuestra irlandesa favorita; enamorada, embarazada y deseosa de abandonar el servicio activo que hasta entonces había constituido su vida, Dolores es una mujer asustada, normal, que desea acabar con todo esto cuanto antes para meterse en su casa, con su marido. Ante la imposibilidad de llevar una vida normal reacciona con sorpresa, mal humor y... esperanza. Deseémosle suerte, tal vez volvamos a verla pronto. Estoy seguro de que incluso en el próximo módulo.

Lyndon no conlleva ninguna dificultad añadida en cuanto a su interpretación, su carácter no varía y sus sentimientos se encuentran a tal profundidad que únicamente son importantes para el nivel narrativo de la saga. Antes de continuar con los demás personajes, debo hacer un pequeño inciso: un elemento de nuestros módulos que me he, y nos hemos en Ludotecnia, esforzado por hacer completamente diferente de todo lo que habíamos visto hasta ahora, tanto en España como fuera del país, consiste exactamente en eso, en ofrecer dos niveles de lectura. Uno como módulo listo para ser jugado, plagado de información y escenas más o menos atractivas, y otro como producto de lectura, como narración lista para ser disfrutada en sí misma. Creemos haber dado en el clavo, o al menos encontrarnos muy cerca de lo que queremos hacer. Al

menos, creemos que no os será tan difícil leerlos nuestros módulos; a nosotros nos apetece más hacerlos así, eso sí que es cierto.

Seguimos con los personajes. Friedrich, el hijo de Unrath, debería tener tal vez mayor protagonismo en la historia, pero ese tipo de protagonismo se alcanza restándolo invariablemente a los P.J., que son las auténticas estrellas. O deberían serlo.

Suelo enrollarme bastante con la música que me puede parecer más adecuada para determinadas escenas. En este caso no voy a hacerlo, tal vez sea un intento no demasiado limpio por controlar mi historia después de escribirla. Y en cuanto salen esos miles de copias ya no es mi historia, sino la vuestra. Sólo dos recomendaciones: evidentemente deberéis buscar una o dos cintas de música thrash o heavy metal realmente heavy. Mezclando conceptos (Ramón me mata, estoy seguro), podéis utilizar death o gore, si no hay nada más a mano. La segunda recomendación es que la banda sonora de «La Sirenita» **NO** da un ambiente nada serio a la escena del naufragio del barco en el muelle de Barna.

Nos hemos permitido ciertas libertades en cuanto a localizaciones, eventos y geografía de los lugares por los que pasarán los jugadores; en esos casos las alteraciones sencillamente nos convenían. También hemos dedicado muy poco tiempo a algunas otras escenas o localizaciones, por ejemplo, a la estancia en Pamplona, resumiéndolo todo en un encierro, como en un juego yanqui (España = toros + flamenco). Bien, ese es mi sentido del humor.

En relación con esto, queremos dejar bien claro, como decimos al principio de (casi) todos nuestros libros, que la mención por nuestra parte de nombres de lugares, personas, instituciones, etc. no tiene en absoluto ningún ánimo peyorativo ni de ningún otro tipo. vamos, que cualquier parecido con la realidad se queda en eso, en que nuestras historias son demasiado reales y se desarrollan en el mundo real.

Otra cuestión a añadir (y van...) es que la posesión de Semilla y La Hora no es en absoluto necesaria para poder jugar estos módulos, aunque sí muy recomendable. Como todos vosotros os podréis imaginar, los módulos que forman esta campaña pueden desgajarse de la misma y hacerse independientes por completo. Con sólo pequeñas variaciones al principio de los mismos y en los P.N.J. tendréis en vuestras manos un conjunto de módulos listos para ser usados. Pero, sinceramente, creo que vale la pena jugarlos en ordenada sucesión. Tampoco se tarda tanto, ¿no?.

Al hilo de la cuestión (el viejo truco...), por supuesto que las escenas, o los propios argumentos, pueden ser modificados hasta el infinito. Si describimos una escena apuntando que ocurre de una forma concreta, eso no significa que sólo esté «bien resuelta» por tus jugadores si coinciden con nuestro criterio. En absoluto, sólo lo hacemos para no cortar el hilo narrativo y a modo de ejemplo. La huida del invernadero puede desarrollarse de otra forma, Hexxe puede acabar huyendo, etc.

Quedan muchos puntos oscuros, muchos flecos en la historia que sólo podrían concretarse dedicando otra trilogía a cada uno de ellos. Espero que los aprovechéis, que les saquéis jugo y jornadas de juego. Uno de mis favoritos es el de la «devolución» (o no) de los agentes capturados por los investigadores. La situación balcánica es realmente explosiva, como no hace falta que os recuerde. Bulgaria y Turquía pueden verse envueltas en una guerra de agresión contra Grecia sin necesidad de demasiados pretextos... y esto es sólo un ejemplo. También queda el asunto de los adolescentes liberados por los jugadores, la red de infraestructura de las mafias chinas en Barcelona y mil más.

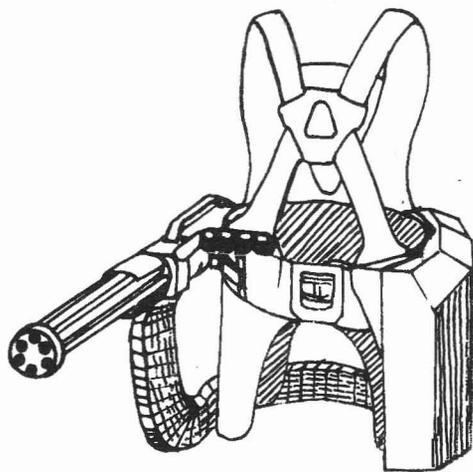
Y ya vale. Que lo disfrutéis.

# El Arsenal Privado de Dolores Faulkner

**A continuación describiremos parte del material que emplea nuestra heroína favorita a la hora de hacer frente a sus enemigos. Según su propia opinión «no existe un arma mejor que las demás, únicamente circunstancias que hacen a unas más apropiadas que otras». Y recordemos que el uso de armas de fuego, de sofisticadas técnicas y artes marciales o de cualquier otro utensilio para matar, no sustituye en modo alguno a la herramienta más perfecta que la Naturaleza nos ha regalado a fin de resolver nuestros problemas: el cerebro.**

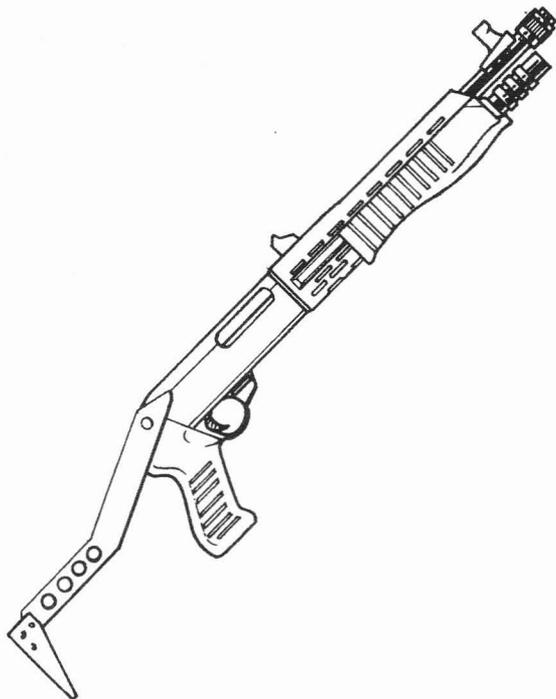
## Das Miniaturschnellfeuergeschütz

Esta ametralladora de sistema Gatling de seis cañones y nombre endiablado es, por el momento, nada más que un ejemplar único. Derivado del XM214 6Pak 5.56x45mm. (también poco más que un prototipo), fue desarrollada por un gabinete alemán de ingeniería como arma de apoyo a infantería que sustituyese los diversos tipos de MG actualmente en servicio, proporcionando al soldado a pie una potencia de fuego desconocida hasta la fecha. Haciendo uso de numerosos componentes electrónicos (de hecho, un pequeño ordenador) y aleaciones ultraligeras, incorpora un sistema de arneses que hace posible su utilización por una sola persona a pesar de que todo el sistema pesa alrededor de los 18 kilogramos. La munición puede presentarse en cargadores de 500 disparos que pesan unos cinco kilogramos cada uno, o también en cinta flexible con capacidad para 5000. La cadencia de fuego puede ser tan alta como de 5000 proyectiles por minuto, aunque el tirador puede seleccionar velocidades inferiores. Cualquier grupo de agentes puede encontrarle utilidad para eliminar transportes enemigos, arrasar localizaciones o en accesos de mal humor. Supuso un regalo sorpresa de Shane Caufield a Dolores por su cumpleaños.



INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
-4	-4	65	6*	---	4	R

*A todos los efectos, se considerará a la Miniatur como una ametralladora, según las reglas descritas en el Catálogo Charlie 91*



### Franchi SPAS 12

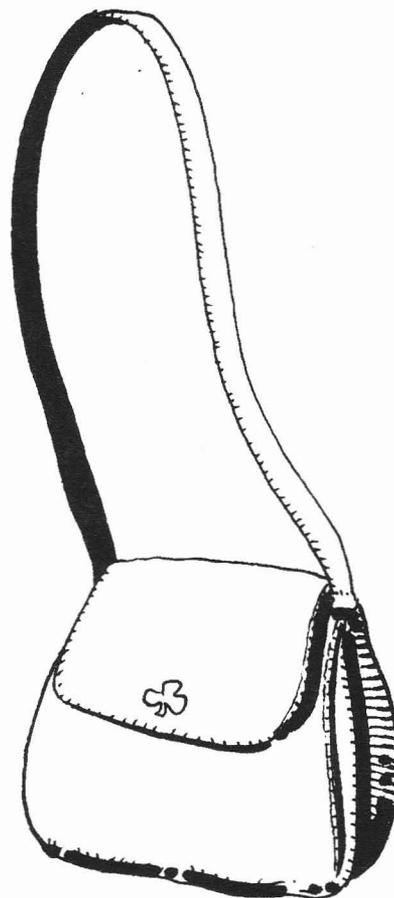
«Sin duda, mi arma favorita, la compañera de fatigas que me ha acompañado fielmente en mis aventuras a lo largo y ancho de este mundo. Me ha salvado la vida tantas veces, que si le hiciese una muesca por cada una de ellas (¡Santa Cecilia de Killarney nos asista!), tendría que medir treinta yardas. Resistente, no demasiado pesada, completamente fiable y semiautomática. ¿Más razones para utilizarla?. Tampoco abulta demasiado si se trata del modelo con culata plegable, puede ocultarse debajo de una gabardina y me ofrece toda la potencia de fuego a corta distancia que necesito. A lo largo de mi carrera he tenido ocasión de probar otros modelos, pero ninguno me ha convencido tanto como este pequeño demonio. La Beretta RS 200, por ejemplo, goza de una potencia similar, pero un pequeño error de diseño limita su cadencia de tiro. La Striker 12 está muy bien, pero la encuentro menos precisa (aunque este requisito no suele preocupar a la mayoría de los usuarios de escopetas de combate) y respecto a la Mossberg 500... La tengo cierta manía, aunque no sabría explicar el porqué... En definitiva, me quedo con la Franchi.

Además, me parece estética.»

### Bolso blindado con abertura lateral

Extremadamente útil. No sólo como el lugar donde toda chica precavida y elegante puede depositar a una excelente compañera (una pistola de pequeño calibre), sino como un arma en sí mismo, al incorporar una serie de refuerzos metálicos en su fondo y laterales que lo convierten en una maza con asas capaz de partírle la cabeza a cualquier enemigo no demasiado precavido. Su abertura lateral permite acceder a la pistola con un simple movimiento, sin necesidad de abrirlo.

Como inconvenientes hemos de resaltar su peso y también que hace saltar todas las alarmas detectoras de metales.

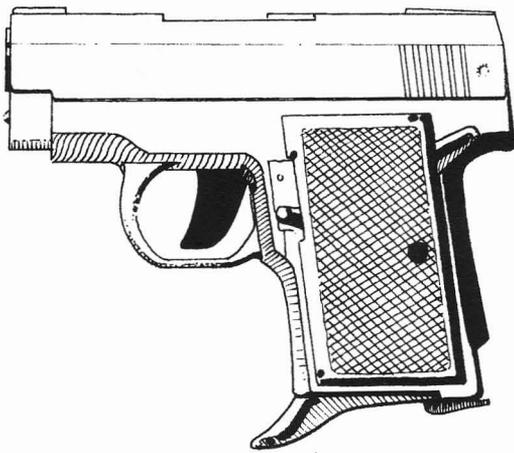


Un ataque en cuerpo a cuerpo con el bolso de la muerte es equivalente al ataque con "tapa de cubo", descrito en la página 60 del juego básico, con la única diferencia de que la POT será de 30

**Pistola de pequeño calibre**

Suele tratarse de armas habitualmente denostadas por la crítica especializada y tildadas de «mataperros» o de «pistolas de señorita». Bueno, como a toda arma de fuego, sólo hemos de encontrarle la situación concreta donde puedan rendir al cien por cien; esto suele ser en situaciones de enfrentamientos a corta distancia, ante enemigos que no sospechan de la existencia del arma, como base para la defensa personal, etc.

A pesar de su pequeño tamaño, es muy capaz de enviar a un enemigo a criar malvas.



Las posibles alternativas en cuanto a este tipo de armas son innumerables. "Lolo" utilizará en este módulo la AMT Backup, descrita en el Catálogo Charlie 91.

INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
+5	+1	20	8	1	1	2

Sin embargo, sabemos de buena tinta que en otras ocasiones se ha decidido no por una automática, sino por un revólver:

El Smith & Wesson Ladysmith 36

INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
+5	+1	26	5	1	1	3



**Estilete o punzón**

«Esta es un arma de especialista, un arma blanca diseñada para el asesinato. Personalmente sólo me he visto envuelta una vez en este tipo de misiones y espero no volver a estarlo en mi vida; pero no somos nosotros, sino el Destino, quien elige y una nunca es lo suficientemente precavida. Un pinchazo certero en el oído (uno de los métodos favoritos de la Cosa Nostra en los Estados Unidos, y copiado luego por los esbirros al mando de los barones de la droga del Cártel de Medellín), a través del ojo o en una arteria del cuello y el pobre infeliz nunca sabrá qué ocurrió en realidad.

Suelen fabricarse en aleaciones muy resistentes y que garantizan su flexibilidad además de ser indetectables a la mayoría de los sistemas de seguridad, preparados generalmente para detectar armas de fuego... hechas de metal.»

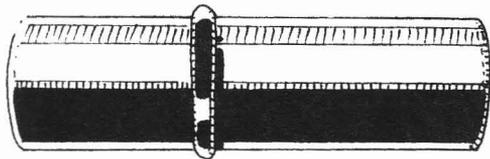
En lo que reglas se refiere, se tratará de un ataque con estilete idéntico al descrito en la página sesenta del juego básico, aunque el de "Lolo" tiene seis puntos más de POT

## Pintalabios agresivo

Otro ejemplo de arma «último recurso», muy útil en situaciones de cercanía extrema con un enemigo que no debe sospechar absolutamente nada. Fácilmente camuflable, puede enviar una bala calibre .22 al interior del estómago de cualquier indeseable, permitiendo así salir del paso, hacerse con otra arma y seguir adelante.

Sólo garantiza cierta fiabilidad en distancias menores de cinco metros. Lolo suele utilizar el truco de amenazar a su víctima con que se trata de una bala del .45 ACP. Generalmente se lo creen, por si acaso.

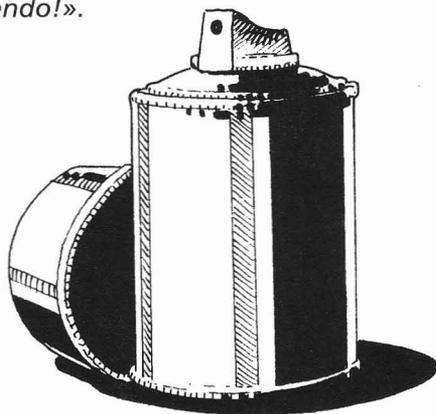
INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
+6	-7	23	1	1	17	1



## Spray adormecedor

«Y finalizo con la última herramienta que jamás faltará en mi bolso. ¿Qué utilizar cuando necesitas desembarazarte de un pesado moscón, pero sin necesidad de matarlo?. Sustituye con eficacia a un golpe en la nuca y además evita que sudés debido al violento ejercicio de golpear a alguien.

¡Estupendo!».



## Bomba o mina psiónica

«Para terminar realizaré un pequeño comentario sobre este extraño y mortal artefacto que todavía no hemos encontrado en cantidades suficientes como para incluir en mi arsenal. A pesar de todos los rumores sin fundamento aventurados hasta ahora, lo cierto es que estas peculiares granadas desarrolladas en la República Surafricana producen los siguientes efectos (al menos las encontradas en esta misión):

Explotan sin ruido, enviando una pulsación electromagnética tan poderosa que es capaz de «freír» el sistema nervioso de sus víctimas».

**NOTA DEL DISEÑADOR:**Estas, al menos las que se encuentren en un radio de cinco metros, deberán superar una tirada de Voluntad a nivel imposible, muriendo en caso de fallo. Si la superan, perderán tantos puntos de vida como los resultantes de restar (8 - Categoría de Exito), además de cuatro niveles de Inteligencia y habilidades asociadas de forma temporal (30 horas - INTx 2).

Entre 6 y 10 metros la tirada es en nivel muy difícil. Si no la superan, los efectos serán los descritos anteriormente para el caso de que sí la superasen. Si la superan, sólo sufrirán los daños sobre su Inteligencia.

Entre 11 y 20 metros la tirada es en nivel difícil. Si no la superan, los efectos sólo consistirán en los daños sobre Inteligencia. Si la superan, quedarán aturdidos (Características y habilidades relacionadas a -4) durante 30 segundos.

A partir de 20 metros, la emisión deja de ser efectiva.

# REPARTO

Si no se dice lo contrario, los PO equivalen a la Voluntad y los PV a la Fuerza. El equipo sólo se detalla cuando es relevante.

## **Yuri Antonov**

38 años. Su puro apesta, su humor es corrosivo, pero no existe un jefe mejor.

### **Características**

**F 7, D 6, V 6, P 5, I 5, C 5**

### **Habilidades**

Combate sin armas 7, Conducir coche 6, Conducir camiones 6, Buscar 4, Armas blancas 7, Armas improvisadas 8, Armas de fuego (cortas) 8, Armas de fuego (subfusil) 7, Armas de fuego (fusil) 6, Sigilo 6, Frialdad 7, Supervivencia 7, Liderazgo 8, Castellano 6, Inglés 6, Ruso 5, Portugués 5.

**Rasgos especiales:** manía desagradable: arroja el humo de su puro a la cara de sus interlocutores y NUNCA pide disculpas.

**Poderes M:** control metabólico, nivel 6, 75 puntos de bioenergía.

## **Mr. Lyndon**

31 años. Al fin sabemos que se llama Barrymore.

### **Características**

**F 5, D 5, V 8, P 7, I 7, C 4**

### **Habilidades**

Nadar 8, Tregar 6, Buscar 6, Conducir coche 2, Intuición 8, Archivos y bibliotecas 6, Burocracia 8, Frialdad 10, Sigilo 6, Teatro 8, Combate sin armas 6, Armas de fuego (cortas) 7, Submarinismo 5, Explosivos 6, Tocar instrumento (piano) 7, Ciencias políticas 5, Criptografía 8, Economía 5, Derecho 5, Liderazgo 9, Historia 6, Parapsicología 5, Inglés 8, Francés 6, Gaélico irlandés 5, Japonés 4.

**Rasgos especiales:** amiga hasta la muerte (Dolores), arma favorita (Walther PPK), vocación frustrada (pianista)

## **Mr. Black y Mr. Bush**

Unos 30 años. Los guardaespaldas de Mr. Lyndon. Idénticos a los guardaespaldas de elite descritos en Mutantes en la Sombra, pero Black posee campo de fuerza a nivel 25 con 90 puntos de bioenergía y Bush campo psiónico a nivel 29 y 97 puntos de bioenergía.

## **Yamaguchi Fujio**

Veintimuchos años. Yakuza y ejecutivo.

### **Características**

**F 7, D 7, V 5, P 5, I 6, C 5**

### **Habilidades**

Nadar 7, Tregar 6, Buscar 5, Conducir coche 8, Intuición 4, Frialdad 6, Sigilo 6, Submarinismo 6, Combate sin armas 8, Armas de fuego (cortas) 7, Arma blanca (katana) 7, Ciencias políticas 5, Economía 5, Derecho 5, Liderazgo 6, Historia 4, Inglés 6, Japonés 7.

**Rasgos especiales:** elegante, carece de expresión facial.

**Equipo:** su katana y un subfusil si es necesario.

## **Javier Galbano**

Ver página 131 del libro de reglas.

## **Dolores Faulkner**

30 años. Sencillamente genial.

### **Características**

**F 7, D 6, V 8, P 7, I 6, C 6**

### **Habilidades**

Nadar 6, Tregar 6, Buscar 6, Combate sin armas 7, Conducir coche 6, Conducir moto 6, Armas blancas 7, Armas improvisadas 7, Armas de fuego (subfusil) 8, Armas de fuego (fusil) 6, Armas de fuego (cortas) 7, Armas de fuego (escopeta) 9, Sigilo 6, Frialdad 7, Supervivencia 6, Liderazgo 8, Paracaidismo 8, Explosivos 5, Arquitectura 5, Cartografía 5, Abrir cerraduras 7, Mecánica 8, Inglés 7, Francés 6, Castellano 5, Gaélico irlandés 6.

**Rasgos especiales:** amigo hasta la muerte (Lyndon), puños de acero, hígado de acero, adicción a la velocidad.

**Equipo:** descrito en una sección anterior, además de un chaleco antibalas ligero.

**Poderes M:** control mecánico, nivel 11, 95 puntos de bioenergía.

**Puntos de orgullo:**18

### Kaneda Fujiko

La hija del señor Kaneda.

#### Características

**F** 2, **D** 6, **V** 4, **P** 7, **I** 6, **C** 6

#### Habilidades

Saltar 6, Tregar 6, Nadar 5, Historia 4, Japonés 6, Inglés 5.

**Rasgos especiales:** clase social alta.

### Domingo Cifuentes, alias «Tsunami»

50 años. Un implicado de muy poca monta.

#### Características

**F** 5, **D** 4, **V** 4, **P** 4, **I** 6, **C** 4

#### Habilidades

Combate sin armas 6, Armas de fuego (cortas) 6, Español 6.

**Rasgos especiales:** serios problemas con la ley, avaro.

**Equipo:** navaja y una Glock 17.

### Chicas, camareros, matones y delincuentes

Estos personajes aparecen únicamente como relleno de la acción. Asígnales las características, aspecto, personalidad y equipo que más te convengan. En el caso de las armas, éstas serán generalmente los puños, pudiendo aparecer navajas, nudilleras de latón, pistolas de no demasiado calibre y alguna escopeta recortada. PV 4, PO 3; ninguna habilidad superior a 5 excepto si decides que existe una buena razón para ello.

### Zacarías Arús, «el tigre del cuadrilátero»

20 años. toda una promesa.

#### Características

**F** 8, **D** 6, **V** 4, **P** 4, **I** 3, **C** 4

#### Habilidades

Combate sin armas 8.

**Rasgos especiales:** puños de acero inoxidable.

### Martín Pagazagoitia

Unos cuarenta años. ¡Vaya cambio!

#### Características

**F** 9, **D** 5, **V** 5, **P** 4, **I** 6, **C** 4

#### Habilidades

Combate sin armas 9, Buscar 6, Derecho 6, Economía 6, Español 6.

**Rasgos especiales:** puños de acero, en combate cuerpo a cuerpo sólo recibe la mitad de daño.

### Hermanas Bluebell

25 mortíferos años cada una. Asesinas de pro.

#### Características

**F** 6, **D** 6, **V** 7, **P** 4, **I** 5, **C** 5

#### Habilidades

Conducir 6, Combate sin armas 7, Armas de fuego (cortas) 6, Armas de fuego (subfusil) 7, Inglés 6, Audiovisuales 6, Español 4.

**Rasgos especiales:** simpatía miembros del sexo opuesto.

**Equipo:** UZIs a tutiplén.

### Paisanos del barrio marginal, niños, macarras, Micaela «Peluche» Romerales, Ahmed y Abdallah, Jimmy «Navajas», gitanos.

Aplicamos de nuevo las reglas para los personajes de relleno. Los colegas de Jimmy recordemos que pueden utilizar sprays adormecedores a nivel 5. Micaela y Jimmy se merecen un tratamiento más personalizado:

### Micaela «Peluche»

17 años. ¡Qué ricura!

#### Características

**F** 8, **D** 4, **V** 4, **P** 4, **I** 3, **C** 2

#### Habilidades

Combate sin armas 6, Armas blancas 5, lenguaje callejero 10

**Rasgos especiales:** libertina.

### Jimmy «Navajas»

27 años. Un cretino con pistola.

#### Características

**F** 5, **D** 4, **V** 4, **P** 4, **I** 3, **C** 4

#### Habilidades

Combate sin armas 6, Armas blancas 5, Arma exótica (spray) 5, Armas de fuego (cortas) 6.

**Rasgos especiales:** patán.

### Raimond Amorós

24 años. Colega, ¿cómo te metes en estos líos?.

#### Características

**F** 4, **D** 5, **V** 4, **P** 4, **I** 7, **C** 5

#### Habilidades

Conducir 5, Combate sin armas 4, Audiovisuales 6, Electrónica 9, tocar instrumento (guitarra eléctrica) 3, Inglés 4.

**Rasgos especiales:** afición exótica: construir todo tipo de aparatejos.

**Skinheads, público, músicos y técnicos.**

Aplicar de nuevo el viejo recurso de los personajes de relleno. Los skinheads pertenecen a la variedad desagradable y tienen niveles de combate cuerpo a cuerpo de 5. El resto de la gente es eso, gente normal, excepto si tú decides otra cosa.

**P.V.** 4, **P.O.** 3.

**Ferdinand de Saussure**

Aparece sólo como comparsa y no interviene para nada en la acción. En un próximo módulo, titulado «Sueños Aticos», aparecerá plenamente descrito.

**Franz Unrath**

51 años. Todos le odiamos.

**Características**

**F** 4, **D** 4, **V** 9, **P** 6, **I** 9, **C** 7

**Habilidades**

Archivos y bibliotecas 7, Convencer 7, Frialdad 8, Liderazgo 9, Armas de fuego (cortas) 6, Antropología 7, Biología 9, Economía 8, Física 7, electrónica 7, Genética 10, Química 9, Historia 8, Informática 7, Medicina 10, Alemán 8, Inglés 8, Francés 6, Portugués 7, Español 7.

**Rasgos especiales**

Empeñarse en estúpidos planes para dominar el mundo.

**Equipo**

Pistola Luger Parabellum heredada de su padre.

**Puntos de orgullo:** 19

**Herr Fink**

60 años. El jefe de la división científica de los GMU

**Características**

**F** 4, **D** 4, **V** 7, **P** 6, **I** 9, **C** 2

**Habilidades**

Armas de fuego (cortas) 6, Antropología 7, Biología 9, Física 7, Electrónica 7, Genética 10, Química 9, Historia 8, Informática 7, Medicina 10, Alemán 8, Inglés 8, Francés 6.

**Rasgos especiales:** paranoico

**Friedrich von Ranke**

23 años. Sólo se parece a su padre en lo físico.

**Características**

**F** 6, **D** 4, **V** 7, **P** 6, **I** 5, **C** 6

**Habilidades**

Archivos y bibliotecas 5, Convencer 5, Frialdad 6, Liderazgo 7, Armas de fuego (cortas) 6, Antropología 6, Biología 5, Economía 5, Física 4, Electrónica 5, Genética 5, Química 6, Historia 8, Informática 6, Medicina 7, Alemán 8, Inglés 8, Francés 6, Portugués 7, Español 7.

**Rasgos especiales:** odia a su padre.

**Equipo:** pistola Luger Parabellum heredada de su abuelo.

**Van Troomp**

55 años. Un despreciable traficante de armas.

**Características**

**F** 4, **D** 4, **V** 6, **P** 6, **I** 7, **C** 5

**Habilidades**

Archivos y bibliotecas 7, Convencer 7, Frialdad 8, Liderazgo 9, Armas de fuego (cortas) 6, Economía 8, Holandés 8, Alemán 8, Inglés 8, Francés 6, Español 2.

**Rasgos especiales:** avaro, elegante.

**Jethro Skull**

40 años. Todo un carácter; muy, muy malo.

**Características**

**F** 9, **D** 7, **V** 9, **P** 6, **I** 7, **C** 7

**Habilidades**

Convencer 7, Frialdad 8, Liderazgo 9, Armas de fuego (cortas) 6, Armas de fuego (subfusil) 6, Economía 8, Inglés 6, Francés 6.

**Rasgos especiales:** puños de acero.

**Equipo:** pistola Luger Parabellum

**Puntos de orgullo:** 15

**Asistentes a la fiesta**

Implica a las celebridades que desees y con los niveles que más te apetezca.

**Agentes chinos**

Agentes de elite, no M, del servicio M chino. En el secuestro utilizan pistolas con silenciador, en el barco emplearán cualquier arma de fuego: un subfusil y un arma corta para cada uno.

**Marineros y guardaespaldas**

Todos siguen el modelo de guardaespaldas normal descrito en el libro básico, los marineros, además, tiene Navegación a 5. Emplean UZIs.

**Agentes GMU (2 ojeadores, un asesino psiónico y un controlador metabólico)**

Siguen el modelo correspondiente a agentes M de la página 96 del libro básico.

**Hexxe**

El hombre de las mil caras, todas ellas falsas.

**Características**

**F** 4, **D** 4, **V** 7, **P** 6, **I** 6, **C** 9

**Habilidades**

prepar 7, Saltar 7, Frialdad 8, Armas de fuego (cortas) 6, Armas blancas 7, Conducir coche 5, Alemán 8, Inglés 8, Ruso 6, Español 8.

**Rasgos especiales:** marca personal.

**Equipo:** cuchillo con resorte.

**Poder mutante:** lectura mental modificada, le permite duplicar hasta cierto punto los pensamientos y forma de actuación de otra persona. Nivel 15, puntos de bioenergía 90.

**Puntos de orgullo:** 10

### Agentes balcánicos

Siguen el modelo de la página 95 referente a los agentes no de elite. No pertenecen a ningún servicio M aunque están en el secreto. Recordamos que son turcos, húngaros y búlgaros. Inglés a 4.

### Los M adolescentes (Kommando Kindergarten).

#### Características

**F 3, D 4, V 5, P 6, I 4, C 6**

#### Habilidades

Sigilo 6, Trepar 5, Saltar 6, Nadar 5, Informática 6, Idioma nativo 5, Inglés o Alemán a 6. Los dos que poseen Armas de Fuego, a 4.

### JMK , Marie Castel

Personajes descritos en el reparto de Semilla de Acero. Dada la brevedad de su aparición, en el caso de que carezcas de esta vital campaña, sustitúyelos por un grupo de policías de elite como los del libro básico.

### Agentes de aduanas

Idénticos a los policías de elite de la pág. 95 del libro básico más Economía 6.

### Emigrantes marroquíes ilegales

Personajes de relleno con Regateo a 6.

### Fabián Agirre

36 años. Inspector de la Ertzantza.

#### Características

**F 6, D 5, V 5, P 6, I 6, C 3**

#### Habilidades

Combate sin armas 6, Arma exótica (nightstick) 6, Armas de fuego (cortas) 6, (escopeta) 6, (fusil) 6, Conducir coche 5, Liderazgo 5, Derecho 5, Español 5, Euskera 8, Alemán 5.

**Rasgos especiales:** gourmet

**Equipo:** Sig-Sauer 225.

### Arantza Smith.

#### Características

**F 4, D 4, V 3, P 5, I 3, C 8**

#### Habilidades

Nadar 6, Bailar 8, Conducir moto de agua 8, Inglés 6, Español 6.

**Rasgos especiales:** clase social alta, jerga (pija) especializada.

# LA GUERRA QUE VAMOS A DAR...

*Nueva sede, nuevo teléfono,  
nueva Marca y nuevos JUEGOS.  
Y por supuesto, sus suplementos.*

A partir de ahora, LUDOTECNIA es:



Podrás encontrarnos en la calle Iparragirre 71, C.P. 48012 de Bilbao.  
Mantenemos nuestro apartado de correos nº 1028, C.P. 48080, también de Bilbao.  
O bien, y si prefieres llamarnos por teléfono, hazlo marcando el (94) 4103276.

---

---

LA PIRATERIA YA NO ES DELITO



*Piratas!!*

El Juego de ROL



# CON LA TUMBA PREPARADA

## Semilla de Acero III El Fin está a punto de llegar

"Cuatro hombres con cascos de motorista y vestidos de cuero penetraron en el autobús, sonó una detonación amortiguada y la cara de la azafata-jefe, que se giró hacia ellos, estalló en un surtidor rojo. Uno de los dos chóferes italianos se abalanzó sobre los atacates, intentando bloquear su camino mientras las niñas chillaban; el otro intentó abrir la portezuela lateral para pedir auxilio. La extraña pistola bulbosa del primero de los atacantes escupió calladamente dos veces más su carga de muerte."

Al fin la ansiada conclusión de un trilogía que ha hecho historia. Enteramente desarrollada en España (y Gibraltar), los P.J. se embarcarán una vez más en una aventura contrareloj que les llevará a Barcelona para una cita muy especial en mitad del mayor concierto Thrash de la década, a Pamplona y al peñón, en busca de un increíblemente duro delincuente británico, más conocido por sus habilidades como gaitero. Y todo ello en compañía de algunos viejos amigos como Dolores, Martín Pagazagoitia, Fabián Agirre, mister Lyndon, la Brigada J.M.K... Llegamos al clímax de nuestra historia, al son de los últimos compases de la melodía de la Muerte.

## CON LA TUMBA PREPARADA Semilla de Acero III ©



Ludotecnia© Ref. LT# 1013

La posesión de Semilla de Acero© y La Hora de la Guadaña© no es imprescindible, pero sí muy recomendable, para poder jugar esta aventura

