

LA DE LA HORA GUADAÑA

Por JuanAn Romero-Salazar

SEMILLA DE ACERO S.C.

UNA CAMPAÑA PARA
MUTANTES
en la Sombra

Semilla de Acero II
**LA HORA
DE LA GUADAÑA**

विमान

LAS REGLAS DEL JUEGO III

A.- Cuando las balas golpearon la espalda de Franz Lilienthal haciéndole caer escaleras abajo, supo inmediatamente que estaba acabado. Lamentable, ¡le quedaban tantos proyectos por realizar...!. Sus pensamientos dudaron unos momentos entre la conmiseración y la preocupación por su hija, pero antes de concluir la caída ya tenía otra vez su arma en la mano derecha, ocupado como estaba con la izquierda en evitar ser estrangulado por uno de aquellos tipos.

Tipos insistentes, por otra parte: habían intentado borrarle del mapa en tres ocasiones durante el último mes. Fue por eso y para evitar complicar demasiado la vida a sus amigos para lo que llamó a su lado a Dolores, casualmente en el Babenberg aquellos días, mejorando su esquí con Anna y ocupándose de comprar un par de helicópteros del ejército ex-soviético para su gente. Y ahora ahí estaban de nuevo; finalmente le habían alcanzado. Pensaba que sólo debía ocuparse del maniaco que le aferraba el cuello cuando sintió los tres impactos.

Y es que nunca había sido amigo de acudir a la ópera con chaleco antibalas. Bueno, sería su último error. El último error del tipo que intentaba estrangularle fue adelantarse a sus compañeros, perder su arma y encajar un disparo en el abdomen («¡Demasiado bajo, debería estar ya muerto!. ¡Tiene gracia, pero creo que me estoy haciendo viejo!»). Segundos después, el último error de los otros tres asesinos consistiría en acercarse demasiado a un inmóvil Franz Lilienthal, a quien ya suponían muerto («¡Le hemos dado, no es así?. ¡Está muerto!»). Franz, con el seguro de la granada entre sus dedos, mientras tanto contaba... «siete, ocho, nueve...».

B.- La noche estaba resultando excelente para Dolores Faulkner. Sin embargo Franz aparecía preocupado por algo, extrañamente reservado. En fin, los hombres nunca han sido las criaturas más despiertas de toda la creación, incluidos aquellos muy especiales como Franz Lilienthal. Ya encontraría el momento adecuado para contarle qué era lo que le preocupaba.

Había permanecido en el continente tras la boda de Anna Lilienthal y Ludwig Körner, una pareja simpática de verdad, y ahora, tras resolver un pequeño asunto de negocios, se encontraba descansando unos días en el Babenberg a la espera de la próxima llamada, así que la invitación a la ópera y a cenar de Franz suponía la interesante perspectiva de un divertido viaje de una hora a Viena («Permite que conduzca yo...») y de una interesante velada. No es que el Babenberg resultara aburrido, pero un cambio de aires le sentaría bien.

Desde sus días de modelo en Nueva York a Dolores lo que más le disgustaba de aquellos maravillosos vestidos era su inutilidad para ocultar un arma de calibre respetable. Los bolsos no ayudaban demasiado, no siempre te encontrabas cerca del coche y su poder mutante no era de gran ayuda en una situación de combate. Decidió ponerse uno de los increíbles abrigos de pieles que tan baratos había obtenido en Cracovia, un modelito que su amigo Yves había diseñado la semana anterior «pensando en ella» como seguramente le mintió (llevaba bastante tiempo alejada de la pasarela), guardar su inseparable Franchi en el coche y llevar consigo una fiable Llama Piccolo .38 Especial, el arma ideal para cubrir una rápida retirada hasta el coche cuando sólo llevas un bolsito para el maquillaje y un vestido de Saint Laurent («¡Prueba a correr con un abrigo de pieles!»). La representación, Don Giovanni de Mozart, supuso un enorme éxito; más tarde la cena en el Sacher tampoco estuvo nada mal, pero su desprecio realmente monacal hacia la comida casi irritó a Lilienthal... ¿O se trataba de aquellos tipos de la mesa contigua que no les quitaban la vista de encima, y no precisamente por sus piernas?

De modo que era aquello, G.M.U. probablemente. Franz no tenía nada que ver con el JK570 o con cualquier otro servicio, pensó ella. Una salida precipitada del restaurante, una más precipitada aún persecución por la Ring-strasse y por la Franz-Josefs Kai, la entrada en los muelles del canal y la caída final al agua. Franz pudo salir antes de que el coche se precipitara en el Danubio, ella no. Cuando lo consiguió todo lo que pudo hacer fue prometerle al mutilado cadáver de su amigo, todavía caliente, que aquello tendría la debida respuesta. La pistola de Lilienthal, a unos metros de distancia, le ayudó a quitarse de encima a dos molestos y aterrados compañeros de sus asesinos. Tuvo que abandonarla para subir al camión, uno de los participantes en la persecución, cuyos ocupantes no parecían haber reparado en su presencia. Desde la parte trasera pudo ver cómo se dirigían al aeropuerto. Bien, pronto repararían en su presencia. Le encantaría poder dar cuenta de todo lo que estaba ocurriendo pero... ¿Dónde estaba el teléfono más cercano?.

C.- Para Helmut Weiss aquella noche resultaría inolvidable; comandaba un equipo de diez hombres, todos ellos consumados profesionales, con la orden de acabar con Lilienthal. Una vez localizado, por desgracia en compañía de aquella mujer fichada como miembro del Fifth Floor y con la cabeza también puesta a precio en la operación «Hora de la Guadaña», de la que todos ellos formaban parte, le persiguen con el coche y el camión. Finalmente alcanzados y arrinconados comienza la fase dos: Heinrich intenta rodear a Franz Lilienthal mientras su grupo comprueba que la mujer no salga a la superficie; Konrad y Otto disparan y parecen dar en el blanco; por lo visto y con la pelirroja aparentemente abogada sólo resta que dos de sus hombres eliminen las posibles pruebas antes de que llegue la policía. Entonces todo se va al infierno, Heinrich cae, una baja, aceptable aún. Segundos después la explosión se lleva por delante a Konrad, Otto y Klaus; dos detonaciones más y Henri y van Duyn tampoco regresan. Lo más sensato será largarse de allí a toda prisa, camino del aeropuerto, camino de Londres. Sesenta por ciento de pérdidas; un pensamiento le consuela: nada peor puede ocurrir ya.

D.- Varias horas después de estos sucesos, en Londres el «número dos» del servicio M británico, nombre clave Mr. Lyndon, nombre verdadero olvidado incluso por él mismo desde hacía mucho, mucho tiempo, recibió un extraño e intempestivo mensaje vía fax-codificador, el aparatito imposible de «pinchar» que adornaba junto con el retrato de Chopin la cabecera de su cama. La clave representaba una desesperada petición de auxilio por parte de su ex-compañera, Ms. Faulkner. Bien, la conferencia sobre fiscalidad medieval que debía pronunciar dentro de poco en el Club Chelsea se resentiría sin duda de ello, pero lo primero era lo primero. Llamó inmediatamente a O'Brian, que se encontraba en Barcelona, llamó también a su secretaria, a sus guardaespaldas, a sir Samuel y al Primer Ministro. El mensaje era conciso y aterrador: Unrath ha vuelto.

DISCURSO DE TURLOUGH O'BRIAN A SUS CAMARADAS WILD GEESE

NAVIDADES 1.991/ Transcripción de la cinta original grabada por Dolores Faulkner

Señoras, caballeros:

Un emotivo saludo a todos, más emotivo que de costumbre. Como ustedes saben, entre mis numerosos defectos no se encuentra el de la excesiva prolijidad, de modo que esta vez entraré directamente en materia (*toses*).

Desde hace más de cincuenta años, los delegados de esta organización que tuve el honor de presidir hasta 1970 han mantenido la odiosa costumbre de reunirse en mi casa por estas fechas, acabar con mi mejor whiskey de malta (*aquí se oyen risas*) y rendir un merecido homenaje a las habilidades culinarias de Mrs. Cunningham, quien desgraciadamente ya no se encuentra entre nosotros. Por supuesto, los motivos de dichas reuniones iban bastante más allá de privar a un pobre anciano de su consuelo para los fríos días de invierno. Tradicionalmente aprobábamos en tales conferencias tanto los presupuestos del año siguiente como las cuentas del anterior presentadas por el tesorero y diseñábamos las líneas generales de actuación para el futuro ejercicio.

En esta ocasión deseo presentarles yo mismo el balance de la situación creada tras nuestro pacto de colaboración y buena vecindad con Heracles, organización a la que se brindará un detallado informe de lo aquí acontecido. Y hablando de brindar... ¡A su salud! (*la enfermera de mi tío le recuerda lo de su tensión, él gruñe*). Pues bien, en principio y gracias a esta colaboración se ha logrado acabar, momentáneamente al menos, con la peligrosa amenaza del plan Semilla de Acero de los Gott mit uns; posiblemente ni Heracles ni nosotros hubiésemos sido capaces de pararles los pies por separado. Y mucho menos por separado y liándonos a tiros, como era habitual hace unos pocos años, aunque en realidad nunca nos enfrentamos con ellos: no había motivos, era una forma de hablar. Nuestras fuentes de información se han visto multiplicadas por tres al menos, tanto en número como en fiabilidad. Nuestra mermada capacidad de actuación operativa no depende ya únicamente de los efectivos muchachos del 22nd Special Air Service, ni de nuestro único aunque realmente espectacular comando dirigido por la camarada Dolores (*Turlough hace una pausa y me señala, sonrío, aplausos*).

¿Les sirve esto como explicación adecuada? ¿Como correcta exposición de la situación en que nos encontramos? Señoras, caballeros... (*su voz se torna dramática, expectación*) ¡Realmente necesitamos a Heracles! Podemos manejar todos los mercenarios que el dinero pueda comprar, gracias a san Patricio (*más risas, es de todos conocida la escasa devoción de O'Brian, esto intentaba ser un chiste tratándose a sí mismo como al palurdo irlandés que siempre alardea ser*) y a la señorita Patti Smith (*nuestra directora de finanzas*) no sufriremos apuros monetarios

hasta el 2015 aproximadamente...y siempre podríamos echar mano de los ingleses. Pero esa no es la cuestión (*aquí se fatiga, comienza a toser y parece abogarse, no puede continuar y los asistentes rompen en aplausos; pasan unos minutos y, haciendo caso omiso de su enfermera, continúa*)...

...el caso, como les iba diciendo, es que necesitamos de aliados. Aliados fuertes, con los que no nos sea necesario humillarnos para recibir su ayuda y ante los que podamos aparecer como valiosos colaboradores. Heracles cumple ambas condiciones. Sí, ya sé que desde hace más de setenta años esta organización se ha destacado precisamente por la búsqueda de nuestra independencia, de la nuestra como clan, como amigos, como camaradas. Ni siquiera hemos accedido a colaborar con el gobierno irlandés. Ellos sólo saben de nosotros lo que nosotros queremos que sepan...excepto cuando alguno de ellos es de los nuestros a la vez (*mira a cierto asistente, éste se ruboriza, risas*).

Ya saben que no nos integraremos en Heracles reduciéndonos a una simple «rama irlandesa» de su organización. Somos mucho más valiosos que todo eso. Seguiremos como hasta ahora: como organizaciones separadas, con la única diferencia de que nos comunicaremos nuestros mutuos planes e información. Esto únicamente en lo relativo a las respectivas cúpulas directivas, en nuestro caso ustedes, como medida de seguridad. Las privilegiadas relaciones Wild Geese-ingleses serán objeto de un tratamiento especialmente sutil, a fin de no acabar con nuestra «despensa».

Deseo acabar ya, si me han comprendido bien he intentado explicarles de nuevo, resumirles en breves palabras las razones de nuestro proceso de confluencia con Heracles, proceso que ustedes aceptaron y aprobaron en la última reunión. Si siguen estando conformes con el mismo a la vista de los últimos resultados les ruego lo hagan público aquí y ahora.

Está bien, creo que he cumplido mi cometido. Ahora, ¿están todos de acuerdo con que sigamos adelante? (*aclamación, varios minutos de aplausos, Turlough se emociona*). ¡Ya basta! ¡Malditos escandalosos! ¡Nunca aplaudiais así cuando era vuestro presidente!.

(*con lágrimas en los ojos, muy cansado y emocionado*). Está bien, está bien... ¡Guinness para todos, excepto para mí! Se da por concluida la reunión y por iniciada la fiesta (*entre murmullos, y tras los aplausos se comenta el desmejorado aspecto de O'Brian; tiene noventa y seis años y sólo aparenta setenta, pero se encuentra ya muy envejecido y enfermo, me temo que sea la última reunión a la que asista...*).

DISCURSO DE UNRATH A SUS CAMARADAS GOTT MIT UNS

NAVIDADES DE 1991

(grabación conseguida por Shane Caufield durante las investigaciones realizadas en los locales de la sociedad Thule en Viena)

Meine Damen und Herren:
Hemos fallado.

El hecho no admite paliativos. Y todos ustedes conocen las dolorosas consecuencias que se derivan de tan amarga realidad. Nuestras bases de operaciones en Brasil se encuentran irremediablemente quemadas, en el punto de mira de los servicios secretos de medio mundo. Nuestra red de agentes en Gran Bretaña ha quedado desmantelada salvo raras, pero valiosas, excepciones. Pero, decididamente, lo peor de nuestro fracaso reside en otro tipo de conclusiones.

Para comenzar con ellas, deberemos reconocer que la derrota sufrida en Semilla de Acero altera radicalmente nuestros planes de futuro con respecto a Alemania. En efecto, la debilidad de nuestra organización en Vaterland, la tierra de nuestros padres, supone que las operaciones tan cuidadosamente planeadas deberán ser modificadas. A partir de ahora todos nuestros planes a largo plazo vendrán precedidos de acciones violentas, tan directas como sea posible. ¡Debemos golpear, y golpear fuerte!. No es tiempo para medias tintas. ¡Atacaremos frontalmente!

Otra conclusión: necesitamos ayuda. En efecto, tal como lo oyen. Todavía gozamos de una considerable capacidad ofensiva, pero nuestra vulnerabilidad es manifiesta. Ante un ataque decidido por parte de cualquiera de nuestros enemigos, en estos momentos no tendríamos ninguna oportunidad. Por eso, y como directriz primaria a partir de ahora nuestro grupo acaba de formalizar un acuerdo de colaboración y mutuo respeto con el C.A.F.C. A partir de esta medianoche comienza una tregua bilateral entre nuestras dos organizaciones. Ya no mucho tardar comenzaremos actuaciones más positivas. Este pacto nos cubre las espaldas durante una temporada. Se trata de ganar tiempo. ¡Más adelante ellos también sentirán el zarpazo de nuestra cólera!. Tercera conclusión. Analizadas las causas de lo sucedido en Semilla de Acero, hemos llegado a la conclusión de que nuestros peores enemigos son

tanto los elementos revisionistas dentro de nuestra organización, es decir, los traidores e incompetentes, como un elemento externo: Heracles. De traidores e incompetentes ya nos hemos ocupado. En nuestra organización y en nuestro nuevo orden no hay sitio para ellos. De Heracles nos ocuparemos a partir de ahora. Ha llegado su hora. ¡Que tiemblen, pues ha llegado La Hora de la Guadaña!.

Nuestras actividades desde este mismo momento se reducirán a:

Reorganización. Debemos recuperar el puesto que nos corresponde como líderes de nuestro glorioso movimiento. ¡Basta ya de escondernos entre razas inferiores!. ¡El próximo año en Berlín!.

Cooperación. Con los americanos. Han demostrado estar casi a la altura de lo que supone ser una raza imperial, llamada a gloriosos destinos. Su incurable vena de infantilismo les llevará, sin embargo, al desastre. Pero ese momento llegará cuando estemos preparados, no antes.

Inversión. En futuro. El fallo de nuestra anterior operación se debió en cierta falta de ambición. Pensábamos invertir en América del Sur cuando lo que debemos hacer es aprovecharnos de las condiciones imperantes en nuestra Patria y en toda Europa: paro, droga, delincuencia ... ¡inmigración!. Azucemos esos sentimientos y dentro de no demasiado tiempo tendremos a nuestro servicio a gran parte de la población civil. ¡Recordemos que nuestro amado líder Adolf Hitler llegó al poder siguiendo los cauces democráticos de la corrupta república de Weimar!.

No tengo nada más que decir. Prepárense todos para sus respectivos cometidos. No olviden que nuestra hora está a punto de llegar. ¡El futuro nos pertenece!.

Ich hoffe, das; sie mit mir einverstanden sind.
¡Heil Hitler!.

LA HORA DE LA GUADAÑA SEMILLA DE ACERO II

Sbane Caulfield: "¿Quieres un cigarrillo?"

Dolores Faulkner: "¡No!. Esas cosas matan..."

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 filias 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 Stähl.

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 preparar 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 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 altura 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.

Es aquí donde se inicia **La Hora de la Guadaña**, 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.

Al grupo de investigadores el inicio de este desquite les interesará de manera bastante indirecta ...en principio. Se encuentran en España, investigando cierto, al parecer, rutinario caso de robo en el que ha desaparecido un valioso cuadro. En el asunto se halla inmiscuido un agente de los G.M.U., Schneider, nada típico «hombre invisible». Pero resulta que el reverso del cuadro ocultaba a su vez el secreto de la localización de parte del tesoro artístico robado por los nazis durante la segunda guerra mundial. Un grupo de simpatizantes G.M.U., la **Sociedad Thule**, se ocupará de conseguir esa información o morir en el intento. Cuando hayan conseguido resolver este asunto, aparecerá teatralmente uno de sus camaradas (el mismísimo Shane Caufield, martillo de servicios M y terror de los equipos Charlie), quien les avisará de que Lilienthal, el mercenario que colaboraba con Heracles desde Semilla de Acero, ha sido asesinado y que Dolores Faulkner ha desaparecido. ¿Traición de los Wild Geese?. ¿Venganza de Unrath?. Eso último parece algo más posible. Pero entonces... ¿ellos mismos pueden ser los siguientes!.

En Viena asistirán al entierro de su amigo Lilienthal antes de comenzar con la investigación de las actividades de la Sociedad Thule. La ceremonia obituarial de su difunto amigo puede convertirse en la suya propia cuando tenga lugar el ataque de los G.M.U., quienes se encontraban allí agazapados esperando el momento de golpear. Y golpean fuerte; salvados (no necesariamente todos) in extremis por Turlough O'Brian, reciben la comunicación de que Dolores siguió la pista de Unrath hasta Londres, donde cree que se encuentra ahora, en algún tipo de incómoda situación. También podrán temblar cuando lleguen a la sede de Heracles en Viena, volada por sus enemigos, y con sus compañeros asesinados o raptados. Ciertamente se trataba de algo personal. Como ligero consuelo habrán gozado de la oportunidad de desmantelar la Sociedad Thule.

A partir de ahora sus opciones no son muchas; o se adelantan a Unrath o caen ante él. En Londres encontrarán esa oportunidad de adelantarse. La capital está siendo aterrorizada por un psycho-killer, un asesino enloquecido que no tiene nada que envidiar a Jack el Destripador. Mientras investigan la desaparición de Dolores Faulkner irán cayendo en la cuenta de que quizás ambos hechos tengan bastante que ver entre sí. El **Grupo 666**, una camarilla de médicos e investigadores, interesados en realizar su labor al margen de toda restricción humana o divina será la responsable de tanto desmán. Y sí, también se trata de aliados de Unrath. Una visita, si es larga, o una incursión, si disponen de poco tiempo, en su clínica bastará para hacerse con las pruebas pertinentes.

Pruebas e indicios que conducen a la India, país donde se ha retirado momentáneamente el profesor Unrath, junto con los prisioneros de Heracles tomados en Austria. El motivo es que, una vez aliado con el **C.D.F.C.** (¡sorpresa!) y tras asestar un duro golpe a Heracles, se considera lo suficientemente seguro como para descansar una temporada, comenzando a colaborar con el servicio M indio y aprovechando para hacerse con el tesoro artístico saqueado por sus predecesores nazis que, cosas de la historia, acabó oculto también en la India. El motivo de su colaboración con **Trimurti**, el servicio M de este país, radica en su habilidad como científico. Hace cierto tiempo le fue encargado el diseño y fabricación de un arma química que reuniese dos requisitos: ser barata y devastadora. Comenzada su producción y ya que debe acercarse a la India para recoger el tesoro, procurará cumplir con ambos designios, con la prueba del arma química y el posible pacto con Trimurti y con su nueva fuente de crédito (el tesoro artístico robado).

Sin embargo, por una vez los agentes de Heracles van a caminar dos pasos al menos delante de él. ¿Conseguirán liberar a sus compañeros secuestrados, impedir los planes genocidas de Unrath y Trimurti y frustrar las operaciones de financiación del malvado profesor?. ¿Qué papel pinta en todo esto el C.D.F.C.? ¿Existe vida antes de la muerte?. Las respuestas se encuentran todas simplemente al volver la hoja.

CALENDARIO

LLUVIA ACIDA

Domingo, 8 de marzo de 1992

- Viaje a Bilbao.
- Comienzo de la investigación.
- Cita con Etxebarria.
- De bares con Txomin.

Lunes, 9 de marzo.

- Antes del amanecer se topan, quieran o no, con los Thule.
- Manifestación por las calles de Bilbao.
- ¿Detienen a Etxebarria?
- Juerga nocturna en el Kon-Kon.

Martes, 10 de marzo

- Continúa la marcha en el Kon-Kon.
- Aparece Schneider.
- Samantha entra también en escena.
- Cita de negocios en la boca del metro.
- Amanece.
- Resuelven un par de problemas burocráticos y son llamados urgentemente a Viena.

EFEECTO INVERNADERO

Miércoles, 11 de marzo

- Funeral de Lilienthal.
- Atentados diversos.
- Conversación con O'Brian.
- ¿Desarticulan a los Thule?

Jueves, 12 de marzo

- Londres.
- Conferencia de Mr. Lyndon en el club Chelsea.
- Comienza la investigación sobre la desaparición de Dolores.
- Comienza el cerco en torno al Grupo 666.

Viernes, 13 de marzo

- Todos se apuntan a unas clases de paracaidismo.

DEMASIADO OZONO

Lunes, 16 de marzo

- Viaje hacia la India.
- Godavari.

Martes, 17 de marzo

- Tras la pista de Unrath en el museo.
- Tres amenas conversaciones con tratantes de arte.
- "Devoradora"

Miércoles, 18 de marzo

- Viaje a Calcuta.
- Búsqueda de Taprabar.
- Arriesgadas acciones de comando.

Jueves, 19 de marzo

- Confrontación final.
- Despedida y cierre.

Introducción MADRID

"Sonríe, mañana sera peor"

Mr. Lyndon

Domingo, 8 de marzo de 1992. El grupo de agentes, tras más de dos meses realizando trabajos informativos rutinarios, controlando mutantes de diversos servicios M y protegiendo a importantes personalidades, recibe una llamada de la Central de Madrid, ciudad en la que se encuentran en estos momentos: deben acudir urgentemente a Barajas, donde les espera un aerotaxi para transportarles hasta el aeropuerto de Sondika, Bilbao. Allí les será asignada una nueva misión. No hay más detalles.

Una vez en el aeropuerto de Barajas serán abordados discretamente por dos personajes que se identifican, uno, como el Agente de Personal de la Zona Norte (un alto cargo, adjunto al Director Regional) y el segundo como su piloto. Durante la hora de trayecto entre los dos aeropuertos, Ricardo Montalbán, el Agente de Personal, irá poniéndoles al corriente de los pormenores de su futura misión.

"El asunto puede que no sea demasiado importante, muchachos. Pero cuando una empresa con tantas conexiones como IPAR-INBERT sufre un robo de tal envergadura y nos contrata para investigarlo... y resolverlo, garantizamos que se encargará de ello uno de los mejores equipos disponibles." (Aquí hace una pausa observando los rostros de los investigadores, espera detectar cierta satisfacción en ellos).

"El objeto robado es un cuadro, concretamente un Monet. Su valor es enorme, pudiendo alcanzar en estos momentos, según nuestros tasadores, más de setecientos millones en una subasta. La cifra en que se encuentra asegurado es de cinco millones de dólares. Sean cuidadosos, su misión consiste en recuperar el cuadro y, si ello es posible, en reorganizar el sistema de seguridad de IPAR-INBERT."

Emplearán la cobertura de agentes de la compañía holandesa "Necker & Van Damme" con la que estaba asegurado el cuadro. Compañía, por cierto, vinculada a Prometheus. Buena suerte, aunque no creo que se presenten complicaciones."

Les entrega un sobre con documentación e informes; contiene una fotografía a color del cuadro (perteneciente a la serie "Nymphaeas"), facturas de su compra en Sotheby's de Londres hace veinticinco años, un certificado de autenticidad adjunto al informe de un equipo de expertos (Economía en Fácil: el importe del seguro es muy, muy adecuado). Acompaña a este conjunto una memoria sobre IPAR-INBERT, empresa dedicada a inversiones, un grupo de intermediarios que colocan grandes capitales en operaciones de mayor o menor riesgo, pero (a medio plazo y manejando grandes cantidades) de comprobado beneficio. Al parecer importantes personalidades les han confiado importantes sumas, por lo que toda la operación puede tener complicadas derivaciones.

Al llegar a Sondika, el aeropuerto de Bilbao, encuentran a su disposición un par de taxis que les conducirán a un lujoso hotel del centro de la ciudad. Montalbán se despide de ellos indicándoles la dirección de la empresa y la de su presidente, David Etxebarria, quien les espera impaciente en su villa situada en una localidad costera a escasos kilómetros de Bilbao. El procedimiento a seguir en la investigación será el usual; a los agentes se les facilita un número de teléfono donde deberán ir comunicando los resultados conforme avancen en sus descubrimientos. Por supuesto, las oficinas de Prometheus en la zona ofrecerán todo tipo de apoyo y cobertura.

Módulo Primero

LLUVIA ACIDA

"Algunas personas sólo guñan los ojos para poder apuntar mejor"
Billy Wilder

La finca de Etxebarria se encuentra situada a doscientos metros escasos de la playa; la casa está rodeada por un jardín exquisitamente cuidado; un muro de piedra coronado por una verja metálica rodea el conjunto. La puerta exterior les será abierta por un individuo de unos setenta años, con aspecto de borrachín y unas enormes tijeras de podar; según indica, el señor Etxebarria les espera en el vestíbulo. Durante los cincuenta metros que separan la puerta exterior de la de la mansión les acompañará sin dejar de parlotear sobre el fútbol (hincha acérrimo del Athletic), sobre el tiempo, el vino de Rioja o lo desgraciado que le hace su sobrino, que es un mal bicho, pero la sangre es más espesa que el agua y él no tiene otra familia y aquí hay mucho trabajo en un jardín tan grande y él antes era marinero y ... Acompaña todas sus manifestaciones de locuacidad con peligrosos ademanes que implican a las grandes tijeras de podar y a la ropa o extremidades de los agentes (D.J.: ¡sé creativo!).

Mientras atraviesan el jardín (Percepción en Difícil: no todo el jardín aparece tan bien cuidado, como si una persona no muy hábil se estuviese ocupando de él después de que un experto jardinero lo abandonase; sólo si específicamente observan las plantas) pueden ya divisar partes de la mansión. Un típico ejemplo de arquitectura modernista, de principios de siglo, cuando la alta burguesía vasca, enriquecida por la industrialización, eligió esta localidad como centro de residencia.

El propio Etxebarria les abrirá la puerta. Se trata de un individuo alto, de pelo totalmente blanco (aunque no demasiado mayor, aparenta unos cincuenta años) y correctamente vestido. Se dirigirá a ellos indistintamente en castellano o inglés, según prefieran. Mientras su anfitrión les sirve café (el servicio libra los fines de semana, explica él) comentará los antecedentes más generales del caso: hace veinticinco años, cuando ganó su primer millón de dólares dirigiendo las empresas de fundi-

ción familiares, se encaprichó de un cuadro de Monet durante una subasta en Sotheby's. Desde entonces ese cuadro ha presidido su despacho y lo considera no sólo como un objeto muy valioso, sino como un talismán de fuerte valor sentimental. No puede ocultarles su inquietud por la desaparición y, marginalmente, por el hecho de que uno de los guardias de seguridad fuese asesinado durante el robo. El otro guardia (pues se trataba de dos) fue también atacado, aunque sólo sufre una ligera conmoción cerebral y su estado no reviste ya gravedad. Los sistemas de seguridad fallaron de forma completa, pero ese tipo de detalles será mejor que los comprueben "in situ".

Adornando el salón se encuentran lo que a primera vista parecen dos o tres piezas que cualquier anticuario codiciaría: un ídolo Dhogon, del Africa occidental, realizado en madera de caoba; una taza de té de porcelana, posiblemente de la dinastía Tang y un grabado de Alberto Durero, del siglo XVI. Cualquier personaje que trabaje como anticuario (esta profesión no aparece en la tabla, pero puede ser elegida por cualquier P.J.) o que posea la habilidad de Historia y **además** supere una tirada de Percepción en Normal, podrá caer en el detalle de que esos tres objetos en particular (es necesario superar la tirada **para cada uno** de ellos) son completamente falsos, simples imitaciones. Por supuesto, este tipo de detalles sólo serán facilitados a los investigadores que declaren su intención de "husmear" en el ambiente. Si le comentan algo sobre el particular a Etxebarria manifestará que todos ellos son regalos de amigos y parientes, que no entiende gran cosa sobre el tema y que no le importa. ¡Son tan decorativos!

Es muy posible que la policía todavía se encuentre en el lugar de los hechos (la sede de la sociedad que preside, situada a un escaso cuarto de hora por carretera de su domicilio). Del caso se ocupa la Ertzantza, la policía autonómica vasca.

Lamentablemente no podrá acompañarles, ningún miembro de su familia tampoco (es viudo y su único hijo se encuentra en Suiza realizando un master de técnicas financieras, según comenta) y él mismo debe permanecer en el despacho de su casa para resolver urgentes e importantes asuntos. Al finalizar la conversación les indicará la dirección de la oficina (que ya conocen por el informe) y les despedirá amablemente.

AGIRRE

El edificio donde se encuentra la sede de IPAR-INBERT resulta bastante parecido al domicilio de Etxebarria; el jardín es más pequeño y no se encuentra vallado, extendiéndose únicamente frente a la fachada del mismo. Otras edificaciones de un estilo similar se encuentran a sus costados; al parecer están destinadas a oficinas de alto nivel. Según pueden observar los agentes desde el exterior (Percepción en Fácil), no resultaría demasiado difícil trepar por la fachada e introducirse por alguna ventana desde uno de los edificios contiguos (todos ellos, y la mayoría de los de esa calle, de sólo cuatro plantas).

Ante la entrada pueden ver dos coches aparcados, dos Opel Corsa de color negro y con las lunas tintadas. Se trata de los vehículos de los ertzainas destinados al caso. Cuando están a punto de atravesar la puerta de entrada (entreabierta) una persona se interpondrá en su camino. El inspector Fabián Agirre, pues de él se trata les exigirá que se identifiquen usando unos bruscos "¿Quiénes son ustedes?" y "¿Qué demonios hacen aquí?".

El resto de los agentes destinados al caso (tres más, encargados de buscar huellas, tomar fotografías, etc.) abandonan el edificio en ese momento. Los investigadores quedarán frente a frente con Agirre, quien continúa bloqueando la entrada con sus ciento veinticinco kilogramos de peso exentos por completo de grasa. Por supuesto sabe perfectamente (bueno, no del todo...) de quiénes se trata y qué han venido a hacer. Sus superiores le han explicado que la compañía de seguros ha exigido una investigación paralela destinada a descubrir posibles negligencias en la seguridad del cuadro y evitarse así el pagar los cinco millones de la póliza contratada. Debido a las conexiones de Etxebarria con importantes personajes del gobierno autónomo y del mundo de las altas



Tomando el té en el salón de Etxebarria

finanzas sus mandos han accedido a que colaboren en la investigación; esto supone para él una intromisión inaceptable, lo que no dejará de hacer notar a los P.J. a cada momento.

El único modo de que no entorpezca su labor y les oculte deliberadamente toda o parte de la información consiste en tratarle de forma educada (Percepción o Inteligencia en Difícil o Intuición en Normal para adivinar qué le turba), intentando convencerle de que en ningún momento van a suponer una molestia para él (Tirada de Convencer, la Categoría de Éxito deberá ser superior a 10-Carisma del P.J. que lo intente. No existe límite al número de personajes que puedan intentarlo, pero cada uno sólo dispondrá de una ocasión a lo largo de todo el módulo). Aún en el caso de conseguirlo, Agirre no les tratará inmediatamente como iguales o amigos; deberán ganarse su respeto descubriendo algo que se le haya pasado por alto, no necesariamente ahora; o dando la talla cuando sea menester, esto es, cuando ataquen los malos.

Un buen comienzo para sus relaciones sería pedirle que les explicara lo sucedido y ofrecerse para facilitarle cualquier tipo de detalle que, por azar, pueda llegar a su conocimiento. El hecho de que se trate de un personaje "ligeramente" susceptible a los halagos (muy al estilo de Hercule Poirot) así como el de pertenecer a una policía local no debe llevar a engaño a los P.J.; Agirre es un individuo sagaz, bastante inteligente y con una buena formación. Ha seguido diversos cursos de criminología en Alemania y habla este idioma a la perfección.

Si se han presentado adecuadamente ante él (como ya hemos dicho explicando su carácter de investigadores de la compañía de seguros y su deseo de no interferir en absoluto en la investigación) les acompañará al tercer piso, donde se encuentra el despacho de Etxebarria y les pondrá al corriente de todo lo que haya podido averiguar. Les entregará además una copia de la declaración del guardia de seguridad superviviente que se encuentra, felizmente, fuera de peligro en el hospital de Galdakano.

De camino al despacho pasan por el salón del primer piso (utilizado habitualmente para recepciones) donde una silueta marca el lugar en el que fue hallado el cuerpo del guardia asesinado. Al parecer recibió un fuerte golpe en la base del cráneo y cayó desde la barandilla que bordea las oficinas de la planta superior (véase el dibujo). Momentos después subirán a ese piso y podrán observar el lugar por donde se precipitó contra el suelo (son cinco metros de altura). Parte de la barandilla de madera está

convertida en astillas. Una tirada de Criminología en Normal permitirá descubrir (Agirre ya lo ha hecho) que se desarrolló una pelea cuerpo a cuerpo durante unos momentos en ese mismo lugar (por la disposición de los muebles caídos y, sobre todo, por haber encontrado la pistola del guardia a pocos metros). Al parecer todo indica que, de alguna manera, su presencia no era esperada por el ladrón o ladrones (ésta es una opinión personal de Agirre).

En el tercer piso, junto al despacho de Etxebarria tenemos una sala de conferencias, una pequeña biblioteca de referencia sobre temas económicos y de actualidad financiera y tres despachos más. La escalera de caracol que comunica el segundo piso con el tercero, conduce también al cuarto y último piso, repartido de forma que una tercera parte queda como terraza, con gran cantidad de plantas ornamentales. Este lugar se utiliza para celebrar reuniones de trabajo o almuerzos informales cuando hace buen tiempo. Las otras dos terceras partes forman una pieza utilizada como antesala a la terraza con una pequeña cocina, una despensa bien surtida y unos servicios con yakuzi incluido. El equipo de ertzainas ha encontrado indicios de que el ladrón (creen que se trata de una sola persona) penetró por la puerta de la azotea. Esta puerta fue dotada en su día de una complicada cerradura exterior después de que el señor Etxebarria y unos hombres de negocios japoneses permanecieran casi cinco horas a la intemperie debido al descuido de una secretaria que les dejó allí encerrados.

Se encuentran, evidentemente, ante uno de los puntos débiles en el sistema de seguridad del edificio. Las ventanas de todo el edificio pueden asegurarse desde el interior con unas rejas que se colocan al final de cada jornada, disponen también de un sistema de alarma. En este caso al tratarse de una puerta (como la exterior) cubierta por cámaras no se estimó necesario utilizar ningún tipo de reja. Tanto las alarmas como los empleados de seguridad, amén de las cámaras exteriores deberían haber sido suficiente para impedir esta desgracia, pero algo más ha debido de fallar. El inspector aún no se explica el qué, los P.J. lo descubrirán a su debido momento.

EL RELATO DE LOS HECHOS

Cuando el intruso forzó hábilmente dicha puerta hizo sonar una señal de alarma en el cuarto de guardia del segundo piso. Curiosamente, según ha podido comprobarse en las cintas de las dos cámaras que cubren la azotea, en ningún momento queda registrada la presencia de nadie en ese lugar. Según

el testimonio del guardia superviviente se siguió la rutina propia de estos casos: él mismo acudió rápidamente al piso superior mientras su compañero permanecía en el cuarto de guardia del segundo piso listo para llamar a la policía y dispuesto a intervenir si resultaba necesario. Se encendieron las luces interiores de todo el edificio desde un panel del mismo cuarto y en unos cuarenta y cinco segundos ya se encontraba junto a la entrada de la azotea pistola en mano. La puerta parecía cerrada, pero puede volver a cerrarse desde dentro simplemente empujándola, así que eso no significaba nada.

Se realizó una minuciosa búsqueda, servicios incluidos (carecen de aberturas al exterior) y la respuesta fue concluyente: en esa habitación no había entrado absolutamente nadie. La puerta que cierra el extremo superior de la escalera de caracol no había sido abierta, y si lo había sido por alguien superhumanamente rápido debería haberse oído mientras bajaba a toda velocidad por ella camino del despacho del señor Etxebarria (pueden hacer la prueba si lo desean, incluso teniendo en su poder las llaves de todas las puertas no es posible atravesar el último piso abriendo las dos puertas (azotea y escalera de caracol) y atravesar el tramo de escaleras hasta el tercer piso para una vez allí abrir de nuevo otra puerta (todo ello sin hacer ruido) sin ser alcanzado por alguien que suba sencillamente desde el segundo piso. Lo más probable era que se tratase de un fallo de la alarma. Esto ya había sucedido en otras ocasiones. El guardia volvió a bajar las escaleras. Cuando se encontraba ante la puerta que da al tercer piso oyó un ruido tras él y sufrió un fuerte golpe en la cabeza, desmayándose después. No recuerda nada más.

LAS PRUEBAS

Si los P.J. inspeccionan la azotea podrán encontrar:

A- Percepción en nivel Difícil: el ángulo de visión de las cámaras que cubren esta terraza no abarca la puerta propiamente dicha, ni un espacio ante ella de, aproximadamente, diez centímetros a todas luces insuficiente para que alguien se deslice por ahí sin ser visto. Este detalle ha pasado desapercibido para Agirre pues ¿qué más da, si cualquiera que pusiera el pie en ella sería filmado?. Los agentes, más habituados a hechos insólitos puede que sí presten atención a este punto.

B- Buscar en Difícil: parte de la tierra de uno de los tiestos ha caído al suelo, es una cantidad verdaderamente pequeña (como el contenido de

una cucharilla de café). Al ser muy fina, de la textura del talco, ha permitido que una tenue huella se imprima sobre ella. Con una Categoría de Exito de +1 o superior podrá adivinarse parte de la huella de un pie descalzo. Agirre y su equipo sí que han reparado en ello.

En el despacho de Etxebarria no hallarán nada de particular. Su caja fuerte, en la que guardaba una importante cantidad en forma de bonos y acciones, no ha sido forzada. En cuanto al cuadro, la tela fue cortada del marco con un instrumento muy afilado. El trabajo es el de un verdadero profesional (Percepción en Normal para advertirlo) y resulta muy probable que la pintura no haya sufrido ningún daño.

Agirre adelantará una hipótesis como base sobre la que trabajar, aún no lo suficientemente comprobada: el ladrón parecía conocer muchos detalles sobre el interior del edificio y a la vez desconocía otros, como que hubiera otro guardia más y le sorprendiese su presencia; seguramente no tenía intención de matar a nadie (y no se explica por qué tuvo que acabar con éste, ¿porque le vio, tal vez?). Se trata de un auténtico profesional, especialmente manejando alarmas y abriendo cerraduras. También es probable que se enfrenten a un experto escalador y que, además, utilice artes marciales. Todo esto le lleva a sospechar de algún tipo de conexión con alguien de dentro de la empresa (no lo dice tan claramente) y un experto ladrón, con toda seguridad extranjero pues no conoce ni ha oído hablar de nadie con ese curriculum.

Las pocas pistas presentes han sido localizadas por el equipo de ertzainas; el inspector realizará, con un cierto tonillo condescendiente, una reconstrucción de los hechos presentando las pruebas sólo en el caso de que los P.J. no reparen en ellas o de que soliciten algún tipo de información. Al acabar señalará que el asunto se presenta todavía muy oscuro, siendo necesaria a partir de ahora una labor puramente de despacho (consultar archivos de Interpol, realizar unas cuantas llamadas, ...investigar al personal relacionado con la empresa) dejando bien claro que toda esa labor es algo que le corresponde **a él** exclusivamente. Por cierto, ¿comete alguien la insensatez de ir armado, olvidándose de que ya no se encuentran en la Guayana francesa?. Les ofrece el teléfono de la comisaría y se despide. Pueden permanecer allí más tiempo si lo desean.

LOS HECHOS

Es más que probable que a estas alturas nuestros investigadores sospechen que no se encuentran ante un simple robo de objetos de arte. Todo parece indicar que alguien dotado de poderes M ha realizado un trabajito por la zona. La clave estriba en que las cámaras de la azotea no recogieron imágenes de ninguna persona y, según todos los indicios, el intruso penetró por esa vía. Podrían encontrarse frente a un teleportador, pero entonces su actuación hubiese sido mucho más directa no siéndole necesario entrar por la azotea ...¿un hombre invisible?

Esta es la respuesta correcta. Son los indicios de una labor en la que se ha especializado el camarada Helmut Schneider, anteriormente del servicio M germano oriental, y que desde hace tres años trabaja para Unrath en Gott mit uns. Tras el desmantelamiento de la estructura brasileña (un incómodo asunto en el que incluso el presidente Collor de Mello se ha visto mezclado) los distintos grupos operativos se han visto en la obligación de diseminarse por todo el mundo. Uno de esos grupos, el comando Schwarz Freitag (Viernes Negro, S.F. para abreviar) trata de reorganizarse en España antes de regresar a Alemania; parte de sus componentes, dirigidos por Schneider, se encuentran en Bilbao... con varios problemas. Carecen de armas, de dinero, han perdido todo tipo de contacto con el resto de sus camaradas y necesitan urgentemente documentación falsa para salir del país ya que la utilizada hasta entonces ha quedado irremediablemente "quemada" tras la fuga desde Brasil.

Prácticamente por casualidad consiguieron contactar con cierto delincuente, Isusi, traficante de armas, de droga y documentos falsificados, todo ello a pequeña escala. Lo más interesante resultó ser que Isusi, sobrino del jardinero borrachín de Etxebarria, frecuentaba asiduamente (más bien era al revés) la compañía del hijo de éste (del millonario, claro), Alberto, un jovencuelo de carácter problemático, estropeado por la permisividad de su padre y la fortuna familiar. Ante la carencia de fondos de los S.F. y, tras cerciorarse de que son unos tipos realmente duros, decide sugerirles un "asunto" al que lleva meses dándole vueltas: hacerse con el cuadro del despacho del padre de Alberto. Isusi consiguió la información necesaria del hijo de Etxebarria y ofreció a Schneider ponerle en contacto con un individuo que se encargaría de "colocar" la pintura a un coleccionista extranjero, de modo que su labor sólo consistiría en entrar y coger el Monet. Con un poco de suerte conseguirían un millón de \$ en una semana como mucho. "¿Al cincuenta por ciento?" propuso el inocente de Isusi.

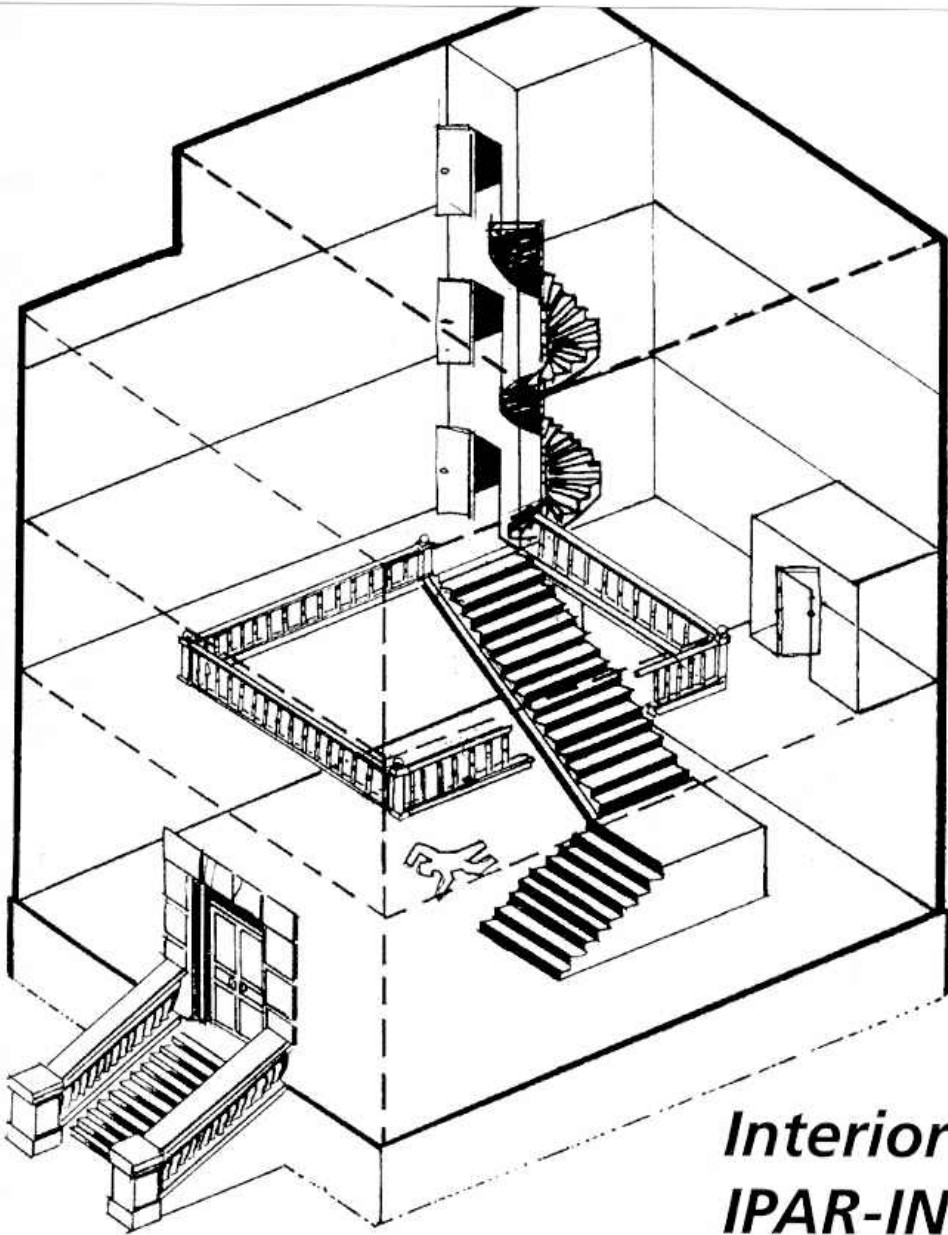
DIVERSAS COMPLICACIONES

Primera, Alberto Etxebarria no se encuentra en Suiza, como ha explicado su padre, sino con Isusi y unos amigos en un piso abandonado de Bilbao. Su padre sospecha dónde puede encontrarse y ha enviado a cierto personaje para localizarle y aclarar el asunto del cuadro. Si ha tenido algo que ver ...puede irse preparando. (Realmente su papel en el asunto ha sido por completo pasivo, Isusi consiguió sonsacarle casi toda la información necesaria planteándolo todo como un juego. Sería incapaz de sospechar de su "colega").

Segunda, con el cuadro en su poder, Schneider (que no comparte guarida con Isusi y Etxebarria sino que va por libre) sólo debe esperar un par de días más a que llegue el intermediario, un francés, para cobrar su parte del dinero (todo el millón pues, naturalmente, planea engañar al iluso Isusi, a quien no soporta), conseguir la documentación necesaria y reunirse en Viena con el resto del comando Schwarz Freitag para dar comienzo a una especial operación de venganza: **La Hora de la Guadaña** cuyos preliminares es posible que ya hayan tenido lugar. Lo que en principio parecía el fracaso más rotundo tras la demencial huida desde Brasil, con varios servicios M pisándoles los talones parece facilitarse; todavía no está todo perdido. ¡Heil Unrath! ¡Heil Vierter Reich!

Tercera, lamentablemente para todas las partes en conflicto, el intermediario que llegará el martes para hacerse con el cuadro no es ni más ni menos que Jean Claude Maurie (véase el juego básico **Mutantes en la Sombra**, página 129). Esto es algo completamente casual, pues Maurie utiliza habitualmente los servicios de pequeños delincuentes en sus actuaciones personales (las que no tienen nada que ver con su trabajo para el C.D.F.C.) a fin de proveerse de armas, droga, información, etc. Los encuentra fácilmente manejables, además sabe perfectamente cuándo y cómo piensan traicionarle. Ninguno ha vivido para pensarlo dos veces.

Cuarta, la empresa de Etxebarria pasa por unos momentos de enorme ahogo económico. Una serie de desafortunadas inversiones, operaciones ilegales con capitales ajenos, derrumbe de los canales habituales de evasión de divisas (y es que el mercado financiero ya no es lo que era) le han puesto al borde de un agujero negro económico de tal magnitud que la cantidad en que se encuentra asegurado el cuadro no cubre ni la décima parte de su importe. Venderlo sería impensable, se correría la voz de sus dificultades y le sería mucho más difícil eludir a la policía



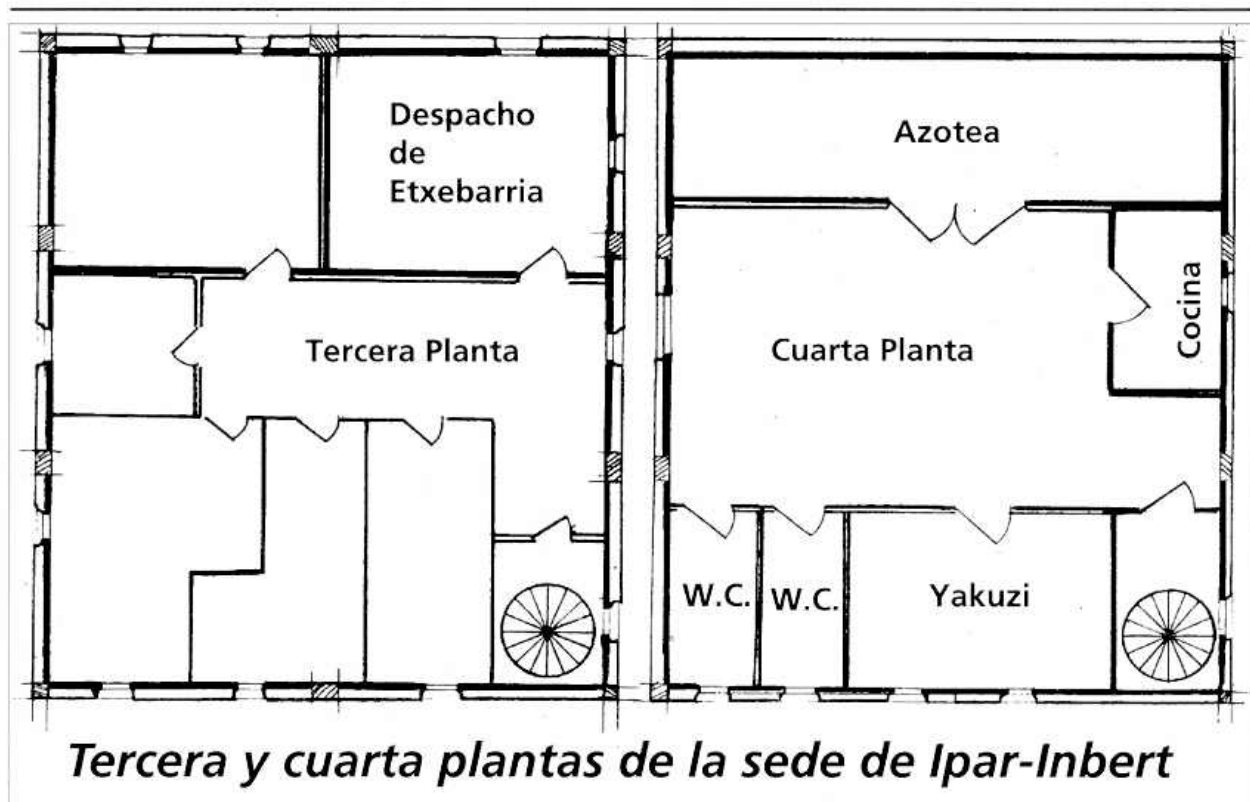
Interior IPAR-INBERT

cuando huya del país con lo que pueda salvar (algo que espera realizar esta misma semana). Se arriesga a una importante condena en la cárcel por todos sus turbios manejos; eso con suerte, pues algún cliente dolido por su traición puede acabar con él antes incluso de que le juzguen.

¡Cuántos problemas! Y por si fuera poco se ha visto obligado a despedir al servicio, empeñados como estaban en cobrar por su trabajo. ¡Cuadrilla de rojos! Sólo cuenta a su lado con la escoria de la escoria: Txomin el jardinero (el tío de Isusi) y Martín, un boxeador ligeramente sonado a quien los P.J. tendrán muy pronto oportunidad de conocer. El

asunto del cuadro acabará por desquiciarle... se entromete la policía, los investigadores de la compañía de seguros... mejor ir preparando las maletas.

Quinta y, por el momento, última complicación, Schneider fue sometido desde su más tierna infancia a una serie de dolorosos e ineficaces experimentos tanto por parte de los alemanes comunistas de la extinta R.D.A. como de sus aliados los soviéticos. En esta serie de pruebas se utilizó una primitiva versión, luego desechada por inoperante, de la cámara Gödel (entre otras cosas). Los resultados fueron que desde los quince años de edad Schneider es invisible a tiempo completo, debiendo concen-



trarse y gastar puntos de bioenergía únicamente para permanecer visible, algo que no acostumbra a hacer muy a menudo. Ha desarrollado ciertas habilidades especiales como son un completo entrenamiento en artes marciales (pues al infiltrarse en cualquier lugar sólo él resulta invisible, no su equipo) y una inusual resistencia de su cuerpo al frío y la intemperie.

No le resultó muy difícil trepar por la fachada del edificio. De noche y no siendo un lugar especialmente transitado pudo acarrear consigo su equipo: un delgado y ligero tubo metálico donde introducir el cuadro y un pequeño paquete con ganchos y otro material más sofisticado para encargarse de las cerraduras (campo en el que sí resultaba un verdadero experto). Al llegar a la azotea reparó en las cámaras; aprovechando un ángulo no cubierto por las mismas no resultaron ningún inconveniente ya que pudo deslizarse por ahí el tubo y la pequeña bolsa sin temor a que resultasen filmadas. Aprovechó esto mismo mientras abría la cerradura. Lo demás fue fácil, excepto que ese imbécil no le había avisado de un segundo guardia. ¡Puso una cara realmente cómica al ver desplazarse un tubo y una bolsa flotando por el aire!. Realmente no había opción, no quería a Heracles tras su pista y cierto tipo de declaraciones ante la policía... pueden atraer tanto a un equipo de psiquiatras como a esos malditos entrometidos.

En estos momentos, atónito ante su mala suerte (pues ha reconocido por los informes de su organización a **este grupo** concreto) se encuentra tras el último de los P.J. Deseaba saber si dejó algún cabo suelto y se encuentra con esto. Es lo mismo, igual que el día anterior uno de sus camaradas está apostado a corta distancia con un potente coche robado dispuesto para la huida. El problema para nuestros P.J. consiste en que decidirá no huir, sino permanecer tras ellos todo el tiempo posible a fin de conocer sus planes y, en la medida de lo posible, frustrarlos. Sabe que todos ellos están marcados y son, aunque ellos no lo saben, objeto de la especial atención de Unrath. Existen, eso sí, oportunidades de promoción si los maneja adecuadamente antes del golpe final que planea su líder quien no se molestará excesivamente si antes de su venganza caen dos o tres de ellos ...de una forma elegante.

A partir de ahora se convertirá en su sombra siguiéndoles a todas partes. Cuando utilicen algún vehículo tendrán detrás a dos de sus hombres (son cuatro, él incluido) en un coche robado. Se comunicarán entre sí por medio de equipos facilitados por Isusi y nunca emplearán dos veces el mismo auto para no levantar sospechas. Por si fuera poco, a la menor oportunidad Schneider ordenará colocar un localizador al vehículo de los P.J. (o más, si son varios). El momento adecuado será decidido por el D.J. aprovechando el próximo instante a partir de

esta escena en que algún miembro de los Schwarz Freitag, tras recibir órdenes de Schneider, pueda acercarse al automóvil.

LINEAS DE INVESTIGACION

Los P.J. pueden seguir adelante con las siguientes pistas:

A) En la mansión de Etxebarria, y en su despacho particular dentro de la caja fuerte encontrarán, si les da por investigar allí, **cuatro** juegos completos de contabilidad. Evidentemente, y sin necesidad de ninguna tirada de Economía, el dueño de todo esto mantiene un juego bastante poco claro. Si se deciden a estudiarlas (Economía en Difícil y al menos doce horas de examen ininterrumpido) podrán llegar a la conclusión de que Etxebarria se encuentra completamente arruinado. Más exacto sería decir que su red de empresas se encuentra arruinada, pues existe un importante crédito a su nombre, pagadero a partir del lunes, que le permitirá embolsarse cerca de mil millones de pesetas ...en francos suizos. Ese pago debe realizarlo una importante entidad bancaria de la capital bilbaína. No hay ninguna razón para que el crédito esté a su nombre y no a nombre de todos los socios.

Los cuatro juegos de contabilidad son: uno para engañar a Hacienda, otro para engañar a sus socios, el tercero para volver a pegársela a los socios si sospechan algo y el cuarto sería la contabilidad verdadera. Una tirada de Derecho en Normal les llevará a la conclusión de que a Etxebarria le esperan casi treinta años de cárcel si le atrapan. Y eso si contrata a los mejores abogados y soborna al juez.

Las medidas de seguridad de la finca son bastante sencillas, si se les ocurre penetrar en ella ...de noche por ejemplo: una alarma conectada a la puerta exterior y un sistema completo en la mansión que cubre la puerta de la misma y las ventanas. Para encontrarlas basta con una tirada de Buscar en Normal o Percepción en Difícil y para desactivarlas una de Electrónica asimismo en Normal (pueden desactivarse desde el exterior). Etxebarria dejó de pagar a sus guardaespaldas la semana pasada y se encuentra solo en su casa, armado con una pistola Astra 80 9mm Pb. Está muy nervioso, tiene el sueño muy ligero y vaciará el cargador sobre el primer bulto sospechoso que perciba. Se meterá en la cama a partir de las 23:00 y leerá hasta las 24:00, hora en que se queda dormido. Como es su casa, tiene licencia de armas y recibió en el pasado amenazas de secuestro

...si acaba con un par de intrusos la investigación será muy corta. Se despertará si cualquier personaje que camine por el primer piso de la mansión no supera una tirada de Sigilo en Normal con una Categoría de Exito superior al nivel de Percepción de Etxebarria (ya hemos dicho que tiene el sueño muy ligero). La caja fuerte se abre tras quince minutos de manipulaciones y Abrir cerraduras en Difícil. Todas las manipulaciones (caja fuerte, alarmas, etc. precisan de las Herramientas adecuadas) y exigen otra tirada adicional de Sigilo en las mismas condiciones.

Etxebarria conoce la localización aproximada del inútil de su hijo, a quien prefiere no delatar, por eso mintió a los P.J. y a los ertzainas acerca de su estancia en Suiza. Intenta encontrarlo por medio de su hombre, recuperar el cuadro (cree que lo robó Alberto, o quizá Isusi) y cobrar el cheque el lunes a mediodía para tomar el avión a Suiza a las 14:00, francos suizos y Monet incluido. Dispone allí de un pequeño capital así que de ser necesario huirá con lo puesto. Si los agentes discuten "amablemente" con él en cualquier momento, intentará sobornarles, un poco más de presión y se derrumbará moralmente contándoles todo lo que quieran saber.

B) La segunda posibilidad consiste en intentar obtener algo más de información sobre las personas implicadas en este asunto. ¿Quién podría contarnos algo sobre Etxebarria y las personas que le rodean? (los indicios que pudieron observar en su mansión: los objetos de arte falsificados -y vendidos tiempo atrás, fueron sustituidos para no levantar las sospechas de quienes hicieron los regalos-; las palabras de Agirre sobre un informador de la propia empresa ...o de su entorno). Evidentemente, la persona más indicada es el jardinero, ya que no parece haber más criados ni nadie más a quien seducir (técnicas clásicas en estos casos).

C) Cualquier investigación (llamadas de teléfono, consultas a bancos de datos, etc.) sobre los socios de Etxebarria llevarán a la conclusión de que ninguno de ellos tiene poder real en la empresa, limitándose a aportar capital. La gestión de los negocios queda toda en manos de su socio, en quien parecen confiar (y hacen mal). En esa lista de socios capitalistas aparecen nombres muy importantes de toda España (a discreción del D.J., que soltará cuatro o cinco nombres que le parezcan oportunos y sonoros). Es muy probable que ninguno de ellos haya pisado nunca las instalaciones de IPAR-INBERT si no ha sido para tomar café.

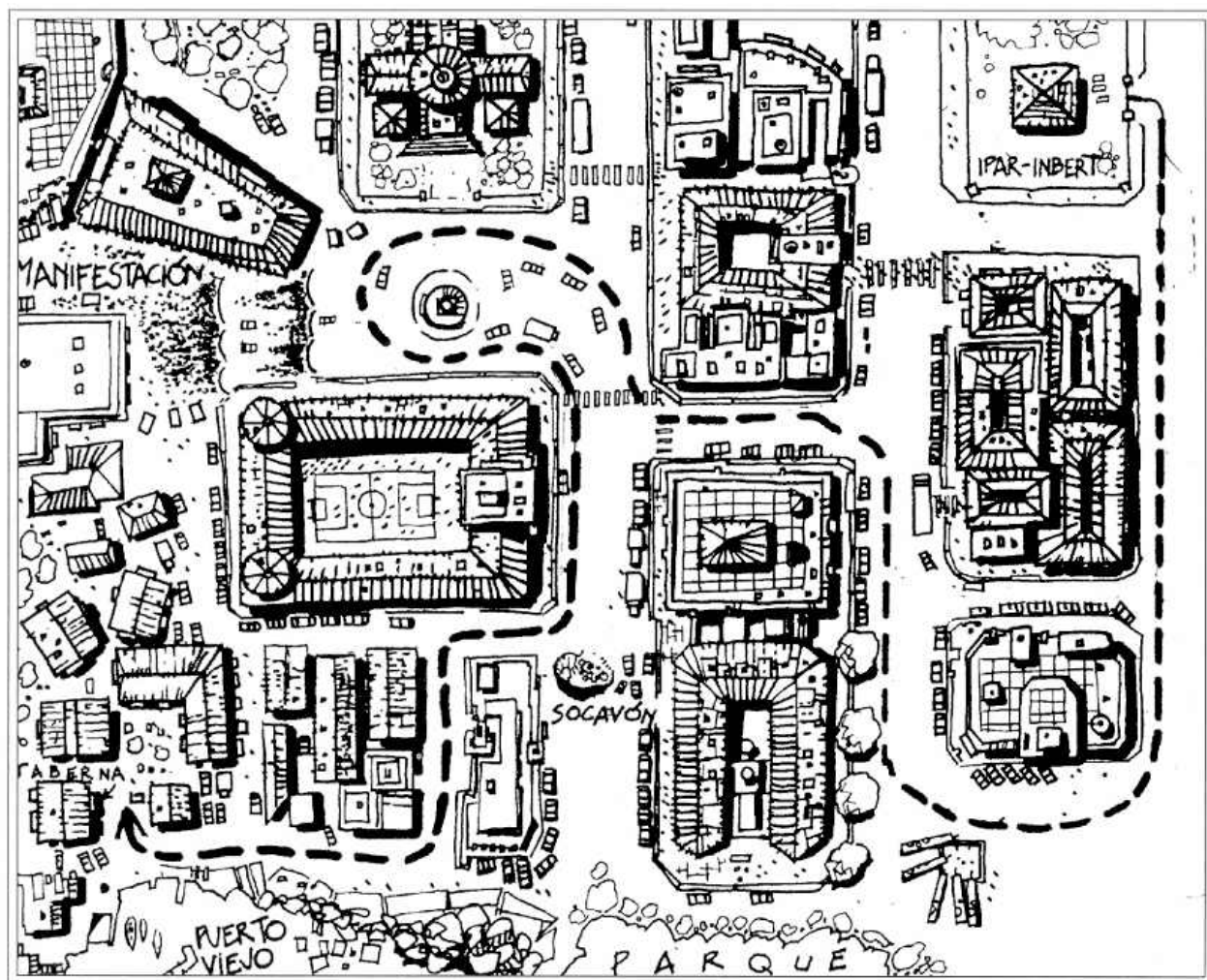
Por su parte, saben que de los trabajadores (secretarias, ejecutivos, señora de la limpieza, etc.) se ocupa la Ertzantza en estos momentos. Sería poco conveniente y realmente complicado empezar a investigar por ese camino.

D) También pueden sentirse intrigados por el propio cuadro (y esto es realmente un tiro a ciegas y un rasgo de intuición que debe premiarse, pues incluso Unrath desconoce su historia), pero... ¿si actúa un agente de Unrath... puede que ese cuadro oculte algo más?. En el caso de decidirse a seguir esta pista y de preguntarse por la historia del Monet necesitarán acudir a una biblioteca (o buscar una fuente de información de similar entidad) y aprender un poco de Historia del Arte. Una tirada acertada de Archivos y Bibliotecas proporciona la información: contenida en el artículo aparecido sobre el cuadro en la revista "Historia y Arte", (hay una reproducción del mismo al final de este módulo). La historia es, cuando menos, sugerente.

TXOMIN

El regreso a la finca de Etxebarria tiene lugar casi al anochecer (más o menos a las ocho de la tarde, a no ser que se hayan retrasado aún más realizando otras tareas o averiguaciones o, simplemente, temblando ante la perspectiva de algún servicio M operando por la zona). Exactamente a las ocho, Txomin el jardinero se dirige, como todos los días, a su taberna favorita del puerto pesquero en la zona "obrero" de la localidad. Su paso es vacilante y cuando monta en su desvencijado seiscientos parece transmitir este modo de avanzar a su coche. Arranca directamente en segunda, quemando rueda y pasa delante de nuestros investigadores rozando las puntas de sus zapatos. ¡ Si desean hablar con ese tipo no tienen más que seguirle!.

El trayecto no resulta excesivamente largo ni complicado (véase el mapa de la persecución) ...excepto porque a mitad de camino Txomin cae en el detalle de que no va bien encaminado y decide cambiar súbitamente de carril, conduciendo durante



Persecución en pos de Txomin. ¡Pero cuidado!.. La policía municipal nunca duerme.

doscientos cincuenta metros en sentido contrario al reglamentario, esquivando milagrosamente a los vehículos que se le abalanzan de frente. Los P.J. pueden escamarse: ¿huye de ellos?. Al realizar la misma locura un coche de la policía municipal (astutamente estacionado tras un puestecillo de caramelos) se fijará en ellos. Pasan por hacer la vista gorda ante las locuras de las 20:00 de Txomin que, al fin y al cabo es del pueblo, pero ¡que unos forasteros intenten hacer lo mismo!; ¡Les van a empapelar!. Y se unen a la persecución.

El objetivo a cubrir sería dar esquinazo a los municipales sin perder de vista al jardinero. Si se dejan atrapar serán conducidos al cuartelillo, sin excusas que valgan, donde permanecerán hasta el día siguiente o, si hacen valer alguna de sus influencias (a juicio del D.J.) hasta la medianoche. En ambos casos le será retirado al conductor su permiso de conducir como medida cautelar y es posible que se le enjuicie por imprudencia temeraria. Si han provocado un accidente el juicio es seguro y el conductor no será liberado. Por supuesto, si escapan no hay más que hablar. (Damos por sentado que se trata de una huída dentro de lo "razonable", es decir, sin muertos ni tiroteos).

Txomin, como ya sabemos, se dirigía únicamente al "Berberetxo" (en castellano, "berberecho") una popular taberna de pescadores y marineros justo frente al puerto. Allí jugará, como todas las tardes, unas partiditas al mus y se beberá una docenita de tintos antes de salir a beber en serio con sus amigos por toda la zona de bares del puerto. Si aparecen "como por casualidad" en esa taberna, este anciano e hiperactivo personaje no dejará de aprovechar la ocasión para presentar a los investigadores a todos los demás parroquianos como un grupo de hombres de negocios extranjeros en tratos con Etxebarria para comprarles una serie de empresas siderúrgicas (aparte de ser íntimos amigos suyos de sus tiempos de marino). Entretanto dará buena cuenta de un par de botellas de tinto y de tres tortillas de patata (todo a cargo de los forasteros).

Al presentarles como posibles compradores de las acerías cuyo accionista mayoritario es IPAR-INBERT y que, casualmente, emplean al 70% de la población masculina de la localidad, los demás asistentes comienzan a interesarse. Algunos de ellos se escabullen subrepticamente de la taberna (Percepción en Fácil seguido de Intuición en Normal para darse cuenta). Por otra parte continuará con el relato de su vida (el que comenzó cuando les vio por primera vez en la mansión Etxebarria).

En este momento el D.J. realizará una tirada secreta con 1D20 y multiplicará el resultado por cinco, éste es el número total de minutos que deberán soportar de cháchara del jardinero antes de que suelte, de forma inconexa como todo lo anterior que hayan escuchado de él, que Alberto Etxebarria, el hijo de su patrón (pero íntimo amigo, pues a él le debe todo lo que es) no se encuentra en Suiza ¡qué va!, sino probablemente de juerga por Bilbao con su propio sobrino, el descastado de Isusi. Como detalles al margen también informará de los problemas que en el pasado tuvo el señorito Alberto con las drogas, con unos tipos a quienes debía dinero y con otras compañías poco recomendables. En cierta ocasión incluso montó una descomunal orgía en las oficinas de su padre (el edificio de la empresa) lo que le costó tres meses de expulsión de la casa paterna y el corte de toda subvención económica.

Antes de llegar a ese punto la interminable retahíla de vivencias personales de Txomin vagará aguardentosa por todos los puertos marítimos del mundo, que dice haber visitado. También ofrecerá otros detalles, si le preguntan sobre ellos, como que el resto del servicio abandonó la mansión porque llevaban dos meses sin cobrar, pero que no se atreverán a decir nada para conseguir buenos informes por parte de su ex patrón. En particular, el detalle de su sobrino y de Alberto sólo lo soltará cuando llegue el momento determinado por la tirada del D.J. ¿Que si conoce exactamente dónde se encuentran Alberto o su sobrino?. Pues casualmente sí, pero unos caballeros (o señoritas) como ellos no deberían arriesgarse a transitar por tales lugares. Les ofrece la dirección de una discoteca de Bilbao: Kon-Kon y les advierte que no vayan, que es un mal sitio (lo que todos ellos desconocen es que dicho antro está cerrado los domingos por la noche).

Antes de las 24:00 Txomin volverá a casa de Etxebarria, ligeramente ebrio, y montará guardia en su caseta al lado de la puerta de la verja junto con su querida escopeta Crucelegui Hermanos 150 Doble. Tarda relativamente poco en dormirse (a las 00:30) y sólo se despertará ante ruidos tales como un disparo, gritos, cristales rotos, etc. Al despertarse tarda unos diez minutos en volver a la normalidad y es muy capaz de disparar a cualquiera que vea sin previo aviso, excepto al señor Etxebarria.

AUN MAS

Entretanto la noticia de la presencia de los P.J. ha corrido por la localidad como un reguero de pólvora, el comité de empresa de la siderurgia local ha sido alertado y se encuentra reunido discutiendo las noticias. Esta vez parece algo más que las fantasías habituales de Txomin. Por lo visto unos extranjeros (o al menos unos forasteros) quieren comprar la fábrica. Y ya saben cómo acaban estas cosas: la mitad de los obreros a la calle y de la otra mitad a la jubilación anticipada. ¡No podemos permitirlo! Un grupo de obreros se encargará de seguir a los posibles compradores y de mantenerles informados, los demás van preparando las jornadas reivindicativas y de lucha.

Martín Pagazagoitia, el ex boxeador comienza su búsqueda de Alberto por los bajos fondos; dos pobres sirleros intentan ir de palo con él ...a partir de ahora deberán robar para pagarse sus operaciones de cirugía estética. Esta escena se repite cuatro veces más durante toda la noche hasta que se corre la voz y le dejan en paz. Al llegar a la discoteca Kon-Kon tarda unos quince minutos en averiguar que la puerta está cerrada (No hay nadie dentro. El horario entre semana es de 22:00 a 2:00, viernes y sábados de 20:00 a 6:00, cierra los domingos. Se desaconseja la entrada a los mayores de treinta y cinco), pero el señor Etxebarria dijo que no volviese sin Alberto ...y algo de un cuadro. No importa, junto a la esquina hay unas cajas de cartón y pasará allí la noche. Parece que en esa bolsa de basura queda algo de comida...

Cuando le encuentren los P.J. (quizás en este mismo momento, ante las puertas del Kon-Kon; en otro caso aparecerá cuando estén a punto de localizar a Alberto) se irritará ante la primera mirada que le dirijan, por inocente que sea y al grito de "¿Ebtáb nerviobo?, ¿Ebtáb nerviobo?" hará como que entabla pelea con el investigador más cercano. Si éste no reacciona de modo violento no llegará a tocarle siquiera, excepto por un descomunal abrazo (Fuerza en Normal para resistirlo y no perder un punto de vida por el estrujón de costillas); si se enfrenta a él entablarán pelea de manera normal. Este proceso puede repetirse con todos y cada uno de los P.J. pero sólo uno llegará a ser su "amigo". El hecho de que en un primer momento se ganen su enemistad no implica que más adelante no pueda hacerse amigo suyo, de momento lo único que puede más o menos recordar de un día para otro es el encargo de Etxebarria. Su mentalidad duplica, punto por punto, la de un enorme perrazo, patoso, cariñoso y necesitado de mimos.

Un personaje que se haga amigo de Martín se habrá ganado un "pastor alemán" fiel hasta la muerte y tan pesado como éste "Amigo, ¿ereb mi amigo? ¿Dónde ebtá mi amigo? ¿Ereb el mejor amigo del univerbo!". Literalmente le seguirá incluso al servicio y se ocupará de que sus menores deseos se vean satisfechos. También tendrá sus escenas de celos, de tierno cariño, de supremo dolor si desprecian su amistad ...Etxebarria es la única persona que le trata con un poco de consideración, pero sólo para servirse de él y eso es algo que percibe y que le duele. Viste siempre un chándal deportivo de color negro y lleva sobre el pecho un enorme crucifijo que, a primera vista, nadie diría que es auténtico por lo chillón y recargado que resulta. Sin embargo y a pesar de parecer de plástico recubierto de purpurina es auténtico y valioso (un regalo de su difunta madre, no se separará de él por nada del mundo, puede valorarse en millón y medio de pesetas).

Por cierto, en el edificio contiguo a la discoteca es donde se alojan tanto Isusi como Alberto y donde Schneider ha ocultado el cuadro sin que nadie más lo sepa. Todos estos individuos (¡Schneider no!) no se encuentran aquí en este momento, sino en la fiesta de cumpleaños de una amiga de Alberto. No volverán mañana hasta la hora de abrir, seguramente algo más tarde pues de eso se encargan los empleados. Resultaría más difícil que encontrar la proverbial aguja en el pajar que un viajero astral topase por casualidad con el escondite del cuadro ...simplemente vagando por allí; si alguien lo intenta habrá tenido una buena idea pero nada más.

DOMINGO NOCHE Y THULE

Los P.J. acabarán (suponemos) regresando al hotel. Han podido hablar con Txomin; investigar a Etxebarria e incluso entregarlo a las autoridades competentes; acudir a la discoteca, cerrada, bien debido a las indicaciones de Txomin bien a las de Etxebarria, que también sabía dónde era posible localizar a su hijo. Queda claro que deberán esperar un día más aunque van por el buen camino para recuperar el cuadro.

La información sobre la historia del cuadro revelará importantes detalles a los agentes cuando la conozcan (un poco más adelante). De hecho incluso es posible que los P.J. hayan conseguido ya esta información por ejemplo conectando con una base de datos, realizando una discreta llamada a la central de Prometheus, visitando a un artista, a un historiador, ...

NOTA: este tipo de acciones implican una considerable curiosidad e iniciativa, así como P.N.J. imposi-

bles de prever en su totalidad. Deberán ser premiadas ofreciendo la información en cuestión de manera generosa y utilizando para variar un sistema aleatorio: arrojando 1D20 secretamente y decidiendo a partir de qué número los resultados son favorables: el historiador está en casa, se encuentra de buen humor, posee o conoce la información, etc. Recuerda que cada cifra del dado representa un 5% de probabilidades. Puedes utilizar un sistema de 50-50 ó ser más generoso. Improvisa, tus chicos te lo agradecerán.

Una vez en el hotel y cuando los P.J. se hayan retirado a sus habitaciones para descansar, en una habitación seleccionada al azar, su o sus ocupantes se enfrentarán a un ligero inconveniente: un grupo de la Thule Gesellschaft, la sociedad Thule. No se trata de la sociedad ocultista nazi original, desde luego, dispersa o eliminada tras la derrota en 1945, sino de un grupo de simpatizantes de la causa que han enviado un comando desde Viena para localizar el Monet siguiendo ocultos designios. Curiosamente, la nueva Thule se encuentra dirigida por un Gran Maestro en la sombra: el propio Unrath; tal nivel de secreto conlleva que estos agentes de Thule no sepan para quién trabajan (para Gott mit uns en realidad) y que el mismo Unrath desconozca su misión en España en busca de un cuadro que contiene cierto valioso secreto.

En la habitación en cuestión se oculta un grupo de cuatro agentes de Thule. Pueden encontrarse dispersos y ocultos en diversos lugares: debajo de la cama o del sofá, dentro del armario ropero ó de la enorme nevera, en la ducha, tras las cortinas, etc. Debe quedar garantizado el susto para el o los P.J. que ocupen dicha habitación y deseen dedicarse a alguna inocente actividad. Lo último que recordarán (si no lo impiden, naturalmente, pero conviene que no lo impidan) será el cañón de una pistola de extraño diseño y un chorro vaporizado de líquido en el rostro que les sume en la inconsciencia (el líquido, un gas nervioso licuado, provoca la inconsciencia automática por contacto con la piel en menos de tres segundos). A partir de ese momento será/n trasladado/s fuera del hotel hacia una localización desconocida; la salida del Hotel se realizará con todo tipo de precauciones ("¡Pobrrre amiga que no aguanta el bebida!. Vamos a tomarr el airre"). El recepcionista podrá dar cuenta de estos detalles a la mañana siguiente así como del fuerte acento alemán del tipo que se dirigió a él.

Entre otras personas atentas a tan extrañas maniobras se encuentra Schneider (y ya dijimos que su grupo no trabaja en colaboración con Thule, de hecho ninguno de ellos, Thule o G.M.U. saben

siquiera que son aliados); el grupo de activistas sindicales, ocultos en un camión se percatan también de la salida y deciden asistir a la reunión secreta en la que, en su opinión, se decidirá el futuro de sus puestos de trabajo.

Los investigadores raptados recobrarán la consciencia atados a una silla, con un potente foco hiriendo sus ojos y rodeados por un número indeterminado de sombras que hablan alemán entre ellos. No pueden ver nada más a su alrededor y sienten un profundo malestar físico (de momento sufren -2 a todas sus Características y Habilidades del campo físico, su estado síquico es normal e incluso relajado; todo ello producto de la droga). Ante ellos y sentado tras una mesa, un personaje que se presenta como Alto Caballero Kadesh de Grado 39 Portador de la Gran Espada de la Roja Venganza (o Alto Caballero, para abreviar) comienza a dirigir el interrogatorio. Su porte es altanero y muy arrogante, tratando a los investigadores como prisioneros de guerra en el más puro estilo Gestapo; de momento no emplearán la violencia, pero amenazarán con su uso si no colaboran. Sobre su mesa reposa una espada de tipo medieval, destino último de sus cuellos en caso de hacerse los listos.

Tras presentarse y realizar las primeras advertencias se encenderán repentinamente otros focos laterales y los P.J. podrán observar por primera vez el ambiente que les rodea. Se encuentran en una nave industrial abandonada de cuyas paredes cuelgan enormes tapices con esvásticas; tras la mesa del Alto Caballero y sobre un altar reposa un enorme cáliz dorado. Un grupo de aproximadamente diez personas monta guardia por todo el local, visten túnicas con capucha (estilo Ku Klux Klan) de color negro con bordados de águilas, esvásticas y demás parafernalia al uso, todos portan espadas y quizás lleven otras armas ocultas. Pebeteros metálicos en los que arden exóticas esencias llenan de humo el local.

Una tirada de Parapsicología en Normal proporcionará la siguiente información: C.E. 0 ó 1, se trata de simbología ocultista nazi, probablemente el cáliz represente al Sagrado Grial; C.E. 2 ó 3, todo esto recuerda a la Sociedad Thule, un grupo nazi dedicado al estudio de lo oculto que influyó notablemente sobre Hitler y los demás jefes del movimiento; C.E. superior a 3, Heinrich Himmler, un destacado dirigente de la sociedad y responsable de la seguridad del Reich durante la guerra se distinguió por saquear los museos franceses ... ¡Cielos!. Recuerda que según se rumorea varios cuadros de Monet adornaban sus habitaciones privadas.

Las preguntas del Alto Caballero irán destinadas a conocer quiénes son ellos, qué papel juegan en este asunto y dónde está el cuadro. Sólo tolerarán tres respuestas negativas de cada agente, al acabarse esta cuota comenzarán a dedicarse a uno de los P.J. (elegido al azar, si sólo han secuestrado a uno la elección es obvia) empleando un grado creciente de violencia. Si parece obvio que no va a hablar o que desconoce los datos que le piden será forzado a ponerse de rodillas para ser decapitado. En el preciso momento en que la espada comience a describir su mortal arco, el atónito P.J. verá cómo el arma es arrancada de las manos del Alto Caballero por una fuerza invisible y tras balancearse por sí sola unos momentos por el aire ante la estupefacta mirada de todos ellos se enterrará profundamente en el cuerpo del ocultista. "Eres mío ...y estás condenado" susurra una voz heladora junto al oído del investigador, y la espada cae al suelo.

HERMANOS EN LA LUCHA

El papel de los sindicalistas implicados en el asunto ha sido ligeramente distinto: un grupo de cinco de ellos ha seguido a los Thule desde el hotel de los agentes hasta un pabellón industrial abandonado situado junto a la ría y donde hace pocos años florecía una importante empresa dedicada a la construcción naval. La vista de este desolado panorama postindustrial enardece a los obreros quienes sospechan que algún oscuro propósito ha llevado hasta allí a los que creen que van a comprar la fábrica donde trabajan. Tanto secreto no puede significar nada bueno, unas llamadas de teléfono y se sientan a esperar ante la entrada del pabellón; dentro de unas pocas horas una concentración de sus compañeros ocupará el lugar y estarán en condiciones de aclarar todo con los forasteros.

Cerca de allí, en un coche robado, dos de los agentes de Schneider esperan tranquilamente a su jefe, que no ha tenido ningún problema para introducirse en el pabellón. Vigilan la escena con prismáticos y comienzan a inquietarse por la cantidad de grupos interesados en este trivial asunto.

El resto de los agentes se despertará poco después del amanecer, bien porque esa sea su costumbre, bien porque comiencen a escuchar gran cantidad de gritos, silbidos, eslóganes relativos a la lucha contra el paro, etc. Al parecer, algún tipo de manifestación está teniendo lugar bastante cerca del hotel. Cuando vayan todos a reunirse para desayunar observarán la ausencia de su o sus compañeros. Por otra parte, un inspector Agirre seriamente contraria-

do acudirá en ese mismo momento al hotel para entrevistarse con ellos. "¿Pero qué se creen que están haciendo?". Si lo que deseaban era organizar un lío realmente serio ya lo han conseguido: la mayoría de los obreros de un par de plantas de fundición, de las que IPAR-INBERT es accionista mayoritario se encuentran concentrados ante su hotel, convencidos como están de que, sean quienes sean, se han desplazado hasta Bilbao para hacerse cargo de la empresa; desean entrevistarse con ellos y garantizar la permanencia de sus puestos de trabajo. La cuestión está clara: no tiene ni idea de cómo en menos de doce horas han conseguido liar tanto la situación, pero es asunto suyo arreglarlo todo antes de que la cosa vaya a peor. Y que no se olviden de una cosa: "no confío en ustedes y voy a tenerles vigilados estrechamente a partir de ahora. Hasta pronto."

MONDAY, BLOODY MONDAY

Escasos segundos tras la salida del airado Agirre un asustado director del hotel acude a los agentes pidiéndoles que lleven a cabo una entrevista cuanto antes con esa gente que permanece ahí afuera, está dispuesto a poner un salón a su disposición, pero por lo que más quieran ...¡llévenselos de aquí!. Si salen del hotel, podrán observar cómo la intensidad del volumen de las consignas desciende, toda la atención parece fija en ellos. Con superar una tirada de Percepción en Normal serán capaces de reconocer entre los cabecillas a alguno de los presentes en la taberna durante su entrevista con Txomin (si la entrevista no tuvo lugar, evidentemente no; de todas formas el jardinero ya habría contribuido con sus chismes a organizar todo esto). Furgonetas de la policía nacional (recibidas con silbidos) comienzan a apostarse discretamente en torno a la plaza, algunos agentes con equipo antidisturbios hacen acto de presencia. Murmullos airados cercanos a los P.J. hablan de quemar el maldito hotel.

Una buena idea consistiría en organizar algún tipo de entrevista con los líderes de los obreros e intentar convencerles de que no tienen nada que ver con todo este asunto. Durante las conversaciones podrán enterarse de algunos detalles de interés: por ejemplo, en las factorías se rumoreaba desde hacía semanas sobre las dificultades económicas de Etxebarria (que desde su puesto de socio mayoritario de IPAR-INBERT es asimismo prácticamente propietario de las fábricas); también han conseguido hacerse, por medio de una secretaria de la firma, con la fotocopia de un pasaje de avión a nombre del señor Goikoetxea para Ginebra, Suiza. La empleada aseguró que el billete era para Etxebarria. Algo han

oído también (¡...esa secretaria!) de una importante suma de dinero que iba a recibir, no dando mucha importancia a este dato que, la verdad, les tranquiliza. Creen que el cobro se realizaría hoy mismo a mediodía, no saben dónde.

Las protestas de inocencia y de no encontrarse implicados en el asunto no convencerán del todo a los manifestantes, quienes para dejarlo todo bien aclarado les propondrán acompañarles al lugar donde creen que uno (o más) de sus compañeros se encuentran llevando a cabo algún tipo de negociaciones secretas. Se encontrarán así sobre la pista de los secuestrados; lamentablemente, una vez organizada la concentración y jornada de lucha no se pueden desaprovechar, así que deberán acudir a ese lugar (cuya localización no revelan a los P.J.) a la cabeza de la manifestación, a ser posible sujetando la pancarta como gesto de solidaridad y de buena voluntad (que no se fían de ellos, vamos).

Durante todo el trayecto, algo menos de tres cuartos de hora, serán "escortados" por unidades antidisturbios de la policía nacional que no llegarán a intervenir. Al final llegarán a una explanada, junto al puente de Deusto, limitada a un lado por la ría y a otro por un parque público. Los obreros se concentran ante un pabellón, al parecer abandonado, donde creen que se está llevando a cabo el acuerdo de venta de las fábricas. ¿Se deciden a entrar?. La puerta principal (una puerta metálica que permite el paso de dos camiones a la vez) se encuentra cerrada con varios candados (nivel de dificultad Difícil, cinco asaltos). En una pared lateral disimulada por arbustos que han ido creciendo desde que se abandonó el lugar existe otra puerta, cerrada desde dentro y de tamaño normal (Buscar en Normal: existen rastros sobre el terreno que permiten afirmar que este lugar ha sido muy transitado últimamente).

En ese mismo momento podrán oír el estruendo de numerosas ráfagas de ametralladora en el interior del pabellón (los Thule, más o menos aterrados, que intentan acabar con el hombre invisible por el procedimiento de llenarlo todo de balas. No lo conseguirán, pero por supuesto tampoco dañarán a los posibles secuestrados). Dos de ellos abrirán apresuradamente la puerta lateral para huir lo antes posible, van armados con Uzis, pero ni soñarán en utilizarlas. Si ven a mucha gente en el exterior se entregarán inmediatamente. Por otra parte la policía, alertada ante lo sucedido, se presenta poco más de tres asaltos después dispuesta a irrumpir en el edificio ...¡y alguno de los agentes todavía está

dentro! (Schneider ya no, aprovechó para huir con los dos primeros, pero ronda por allí).

La labor de los P.J. consistirá en liberar a estos infortunados eludiendo a los miembros restantes de Thule (quedan siete, dos de ellos en estado catatónico) que se encuentren en el interior y, lo más importante, pasando desapercibidos ante la multitud que les rodea, que comienza a retirarse juiciosamente mientras la policía toma posiciones. Los cinco ocultistas aún operativos montarán en una de las dos furgonetas que guardan en el interior del pabellón e intentarán huir derribando la puerta principal, serán recibidos a tiros por la policía y su vehículo acabará en el fondo de la ría; esto significa algo más de treinta segundos para que los P.J. penetren en la fábrica, si no lo han hecho ya, y se ocupen de sus amigos y de hacerse con algún encapuchado delirante. Para volver a salir lo más sencillo sería mezclarse con los asombrados obreros que se arremolinan ante la puerta lateral disimulada. Atónitos como están no harán preguntas y podrán escapar sin llamar la atención... excepto porque su descripción será bastante conocida a partir de ahora, sin añadir que Schneider se encuentra a unos escasos cinco metros de ellos y que un Agirre bastante alucinado, vestido con un mono azul no se ha perdido nada de lo ocurrido (aunque no ha llegado a entrar con ellos, permanece al margen procurando que no le vean e intentando descubrir quiénes son estos extraños recomendados que tienen, han tenido o tendrán problemas con la policía municipal, la Ertzantza y con la nacional).

SEGUIMOS ADELANTE

Con la información que obra en poder de los P.J. éstos deberán ser capaces de frustrar los planes de huida de Etxebarria; no es que deban hacerlo obligatoriamente, pero existe la posibilidad de que no posean toda la información necesaria para resolver el caso. Etxebarria conoce parte de la historia del cuadro y éstos datos pueden resultar útiles. Por otra parte, detenerle y frustrar sus planes de huida haría subir el crédito de los agentes ante las autoridades, lo que nunca es despreciable; supondría recuperar una gran cantidad de dinero, suficiente para paliar parte de las deudas de IPAR-INBERT y ganarse la gratitud de los accionistas. Si lo consiguen habrán obtenido 1D20/4, redondeando hacia abajo, de contactos entre estos financieros, políticos, deportistas, etc. españoles que deberán ser determinados en este mismo momento siendo susceptibles, tras acabar el módulo, de expresar su gratitud suministrando información o algún otro favor a los P.J. (sólo un favor

o información cada uno de ellos, dentro de lo razonable, y con un límite temporal de un año a partir de ahora).

Exactamente a las doce del mediodía, en un céntrico banco cuya dirección conocerán si han visitado su casa (Martín, el boxeador, también conoce el nombre del banco aunque no su dirección; Inteligencia en Normal para que se les ocurra que un pago al parecer tan importante sólo podrá realizarlo una central bancaria y no una sucursal, luego basta con pedir un taxi o preguntar) Etxebarria recibirá un maletín con una importante cantidad de millones en metálico. Si nadie se interpone en su camino tomará un avión a las 13:00 en Sondika con destino a Ginebra, por esos caprichos del destino no será detenido, sin embargo morirá pocos días después durante una cena en un prestigioso restaurante francés al atragantarse con una espina de lenguado. ¡C'est la vie!

Si por el contrario los investigadores logran detenerle, recordemos que va armado (sólo hasta el aeropuerto, allí se deshará de la pistola) y que a estas alturas se encuentra dispuesto a todo. Una vez detenido confesará a los P.J. todo lo que sabe sin necesidad de que insistan mucho; poco después les ofrecerá un jugoso soborno para que le dejen en paz, si esto falla se derrumbará y no volverá a abrir la boca. También es cierto que esta conducta le ayudará a seguir vivo, pues no se atragantará en Ginebra con la espina del lenguado. Al entregarle a las autoridades competentes, si es que lo hacen, el grupo de delitos monetarios de la Guardia Civil les quedará muy agradecido (este éxito significa varias promociones) y les ofrecen su ayuda en lo que sea necesario (dentro de ya se sabe qué límites)... a cambio de aparecer como los responsables de su captura.

Pueden pasar el resto del día como deseen. Hasta las 20:00 no abren el Kon-Kon y no saben de otro sitio para buscar a Isusi o Alberto (ilocalizables para cualquiera, estos días al menos, excepto en ese lugar; por si preguntan a la policía, Guardia Civil, etc. Sí pueden conseguir por ese medio planos del local, que pueden resultar muy útiles). Es posible que dispongan de uno o de los dos Thulé que se van recuperando lentamente y deseen interrogarles. Estos individuos sólo hablan alemán, se trata de fanáticos, matones de poca monta.

"Fuimos reclutados hace menos de un año por el individuo al que mató ... (balbucean algo sobre una espada mágica). Obedecemos en último término a un "Superior Desconocido" (el mismísimo Unrath, pero

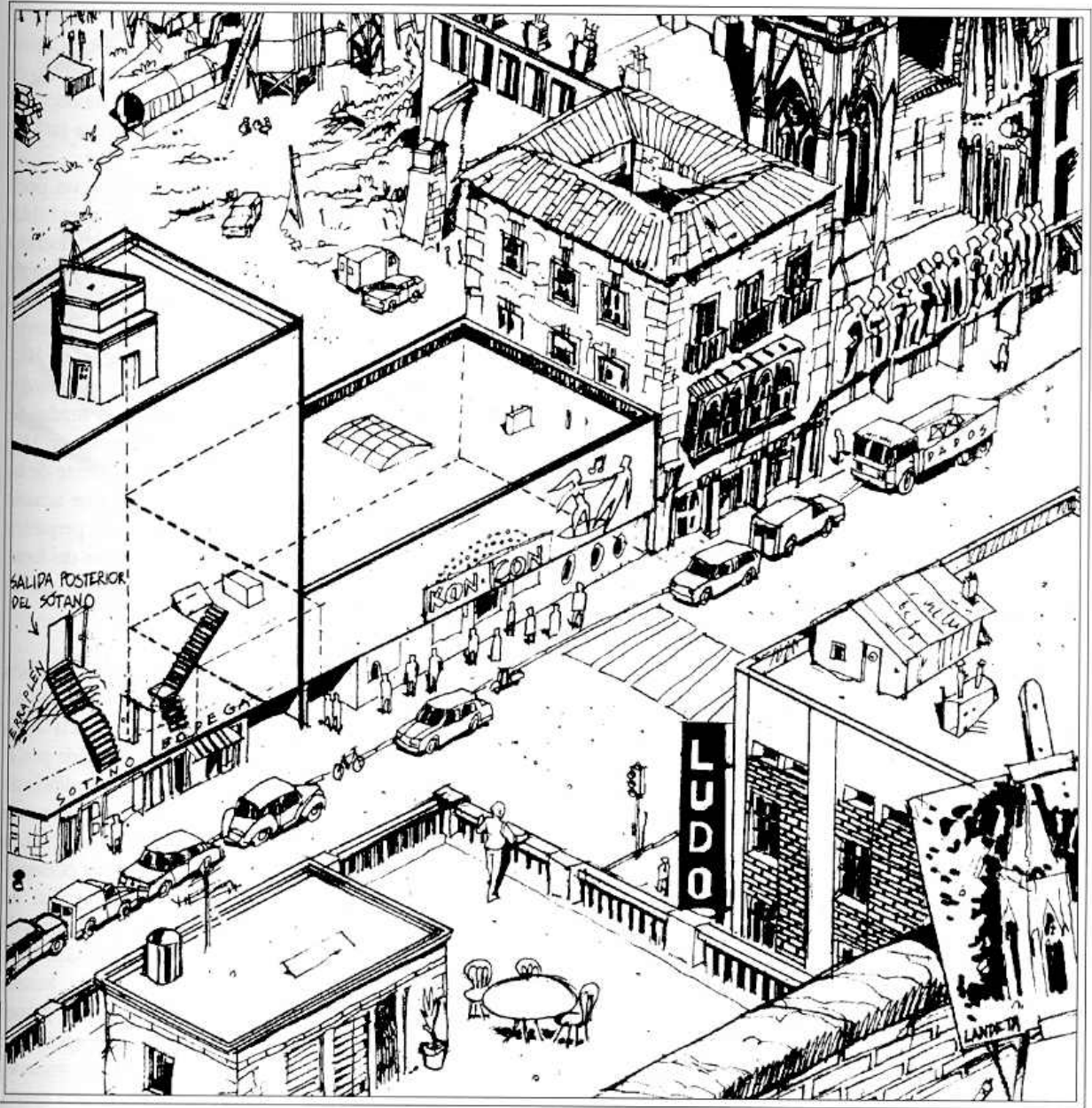
no lo saben) y formamos parte de un intento de revivir toda una serie de sociedades secretas de inspiración nacionalsocialista que servirán para lograr la pronta restauración del IV Reich. ¡Nuestro destino es glorioso!. ¡El futuro nos pertenece!"

Pueden ofrecer la historia verdadera del cuadro de Monet (algo que encantará a Herr Schneider, ya le echará un vistazo cuando se encargue de estos tipos) y un par de amuletos que, según dicen, sirven de contraseña entre los camaradas de Thule. Ellos proceden de Viena pero existen más grupos en toda Alemania y Austria así como en otras partes del mundo. No saben nada de mutantes ni de fenómenos M y queda bastante claro que están hechos de otra pasta que los G.M.U. encontrados durante **Semilla de Acero**; no parecen importantes. Si les preguntan sobre el particular, tras intentar facilitar una información falsa, ofrecerán una dirección en Viena donde se reunían para conferenciar y recibir órdenes.

KON-KON

En el centro de la ciudad, el centro interesante al menos, existe un lugar, una discoteca no demasiado grande llamada Kon-Kon. Por esas extrañas reglas que rigen las modas y a pesar de estar situado en una zona muy poco recomendable o quizá por eso precisamente, se ha convertido en el local más *in* de la noche bilbaína. Diariamente acuden allí gran número de jóvenes pertenecientes a todas las tribus urbanas posibles. Para casi todos ellos, que manejan bastante dinerito o pretenden manejarlo, el asunto se refiere más a la moda, como ya hemos dicho, y al "dejarse ver" que a una forma de vida: todos los punkies, after punkies, rockabillics, psikobillics, modelnos, mandrules, heavies de diseño, skins, siniestros, pijos, ácidos, fifties y otras hierbas son bastante de mentirijillas, de escapatate, y dentro de dos meses, cuando su *look* ya no se lleve, pasearán sus caras por otro local, disfrazados de otra forma y sin mayor problema.

Detrás del local se extiende un descampado, un solar que apareció al derribar el edificio contiguo y donde nadie se ha molestado en edificar. Rodeado de escombros y vegetación descuidada, se utiliza ahora como aparcamiento para los clientes. También supone una zona importante por sus usos alternativos como tomar el aire, sostener una charla amistosa, realizar unos "bisnes" (coca, speed, hachís...) darse una paliza con o sin intervención de los



Kon-Kon, el gusano en la manzana podrida

porteros o, si el público no importa demasiado, hacer que se balancee el coche.

Dentro del local el ambiente puede resultar asfixiante las cincuenta primeras veces que se acuda. El nivel de ruido y de humo descenderán en un nivel las mutaciones de todos los personajes (dificultad para concentrarse) y harán casi imposible la comunicación oral. Cualquier tipo de mensaje (camareros, chicas, chicos, etc.) deberá realizarse prácticamente por señas y todo intento de localizar a alguien o algo tendrá un nivel de dificultad de al menos Difícil. No suelen darse peleas en el interior, las bebidas son de calidad y puede observarse gran actividad en los servicios de caballeros (tienen lavabos de mármol, especialmente indicados para hacerse unas "rayas");

mucha gente parece resfriada.

En un edificio adyacente (el que no fue derribado) se alojan Alberto Etxebarria, Isusi, los amigos de éste (dos traficantes de poca monta como él, un proxeneta y un chivato de la policía), el dueño de la discoteca con su compañera (traficantes a su vez, a mayor escala) y un grupo de trotamundos extranjeros compuesto por tres chicas y cuatro chicos de diferentes países que buscaban algo barato para pasar unos días; les han caído simpáticos a los ocupantes que les dejan andar por allí a su aire y no permiten que se metan en líos. Schneider, que vive en una pequeña pensión junto con sus tres agentes gracias al dinero adelantado por Isusi, escondió el cilindro con el cuadro en el desván de ese edificio

ocupado, entre las vigas de madera, sin que nadie se diera cuenta. Piensa volver a la noche para recuperarlo y encontrar el mensaje secreto.

Este edificio cuenta con una entrada contigua a la entrada del Kon-Kon y con otra posterior que va a dar a un terraplén situado a unos cinco metros sobre el aparcamiento, no es visible desde abajo, pero gracias a la vegetación no resulta demasiado difícil subir o bajar por allí (Tregar en Normal). Si las cosas se ponen muy feas es posible pasar rápidamente de la discoteca al otro edificio usando una puerta disimulada en el almacén de la misma. La entrada posterior es sólo útil si a nadie se le ocurre rodear los dos edificios controlando también el aparcamiento. Todos estos detalles, incluida la comunicación del almacén, pero no la existencia del aparcamiento, que aparece como un tercer edificio, se encuentran detallados en los planos municipales sobre ese sector de la ciudad. La policía podrá facilitárselos si les deben algún favor (y les ofrecen una mínima explicación).

El lunes a la noche se celebra por segundo día no consecutivo el decimoctavo cumpleaños de Arantza Smith López de Arriluzea. Cuando aparezcan los P.J. realizará una espectacular llegada con su Porsche 911 Carrera, regalo de su papá. Junto con unas seis docenas de amigos se dispone a continuar la juerga en el Kon-Kon. Su colega de toda la vida, Alberto Etxebarria la recibe en la puerta con una banda de majorettes contratadas para la ocasión. No podían haber venido en peor momento, cada centímetro cuadrado del Kon-Kon aparece ocupado por una persona. Isusi trabaja de barman en el local y sus otros amigos de porteros, apagabroncas y camareeros. Para entrar los investigadores deberán ir vestidos de manera muy poco conservadora (describir las pintas al D.J.). De todas formas y dado que no son habituales, que nadie les conoce ni entra con ellos y que el garito está lleno, los porteros podrán ejercer su derecho de no dejar entrar a quien les venga en gana. Cada agente deberá realizar una tirada de Carisma en Difícil para que les sea permitida la entrada; también les será posible utilizar cualquier otro truco; desaconsejamos la violencia directa. La cuestión se complica si llevan a Martín, dejarlo atado en la puerta estaría definitivamente feo.

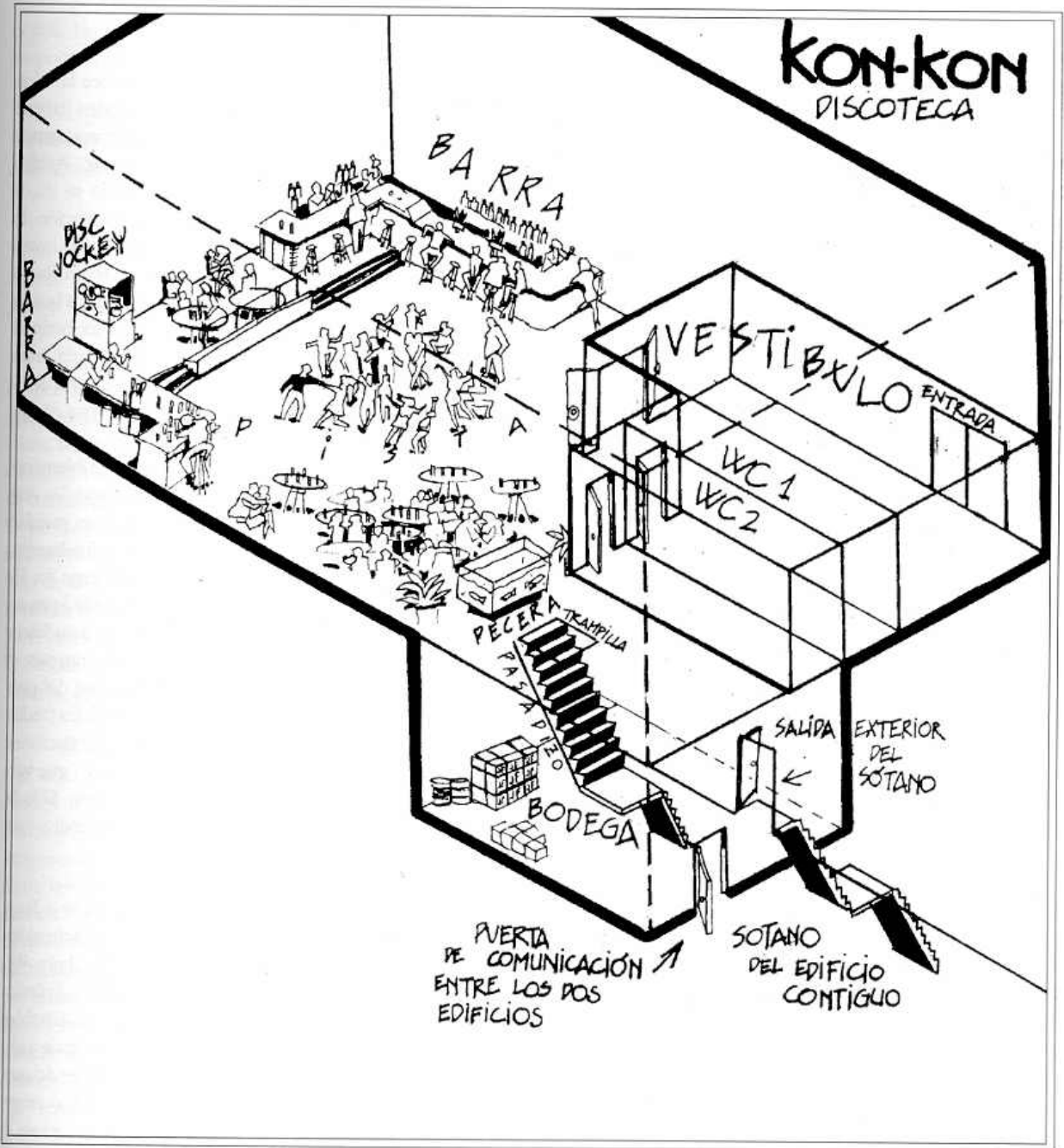
Cuando los investigadores franqueen la entrada, la fiesta se encontrará en su pleno apogeo, las majorettes realizan sobre la barra principal un complicado numerito semierótico que implica diversos y difíciles pasos de baile acrobático así como una ágil y amena utilización del público masculino asistente (especialmente de todos aquellos que lle-

ven corbata, algo fácil de donde estirar). En general todo el mundo acaba bastante sonrojado. El organizador de la fiesta, Alberto Etxebarria, ha debido gastarse un montón de pasta, todo el mundo está encantado, desde luego tiene talento para esto.

En un apartado rincón, el único un poco despejado y con un mínimo de espacio para hablar y desenvolverse, Isusi conversa con un extraño personaje, un individuo ataviado con gabardina de cuero, con la cara vendada, gafas de sol y sombrero negro de ala ancha calado. Efectivamente, se parece de forma sospechosa al "hombre invisible" de H.G. Wells. Por cierto, la localización de este par de personajes sólo será posible mediante tiradas de Buscar o Intuición en Difícil, o Percepción en Muy Difícil. Ante ellos y cubriéndoles ligeramente de las miradas indiscretas, juegan en un enorme acuario unos cuantos peces luchadores birmanos, pequeños y de gran colorido, una de las atracciones del local. En ocasiones se apuestan grandes sumas en los combates de estos agresivos pececillos.

Si los P.J. se acercan a esta pareja (también han podido intentar entablar conversación con Alberto), Schneider se percatará de la presencia de los agentes de Heracles y emprenderá la huida por el pasadizo que comunica la bodega con el edificio de al lado. En caso de perseguirle, se despojará a toda prisa de sus ropas y tenderá una diabólica trampa destinada a acabar con el primero de sus perseguidores: un cable de fibra de carbono, casi un monofilamento, desarrollado por los muchachos de Herr Fink (véase el organigrama de los G.M.U.) y fijado en la puerta a la altura del cuello. Resulta prácticamente invisible y a no ser que el primer perseguidor consiga una tirada de Percepción en Muy Difícil sufrirá un tajo en el cuello de considerable gravedad (su Potencia de Impacto será igual a 5, multiplicada por el margen de error de la tirada de Percepción; necesidad inmediata de Primeros Auxilios en Normal o la víctima perderá 1 Punto de Vida adicional por asalto). El agente de Unrath, mientras tanto, habrá desaparecido; ha trepado al tejado por el exterior del edificio en busca del cuadro, le espera una desagradable sorpresa.

La sorpresa consiste en que Samantha C. Urumi, una de los trotamundos alojados en el último piso del edificio que también ocupan Isusi y los demás, gracias a su desmesurada buena suerte (que ha valido a todos los componentes del grupo alojamiento gratis y que esta cuadrilla de macarras les tomen bajo su protección) ha localizado el cilindro donde Schneider introdujo el cuadro tras robarlo. En



realidad, mientras curioseaba por el desván se tropezó con una viga de madera, al caer hizo derrumbarse un enorme armario ropero que a su vez cayó sobre una endeble pared de ladrillos; la pared se derrumbó y, en medio de tanto estropicio, allí estaba, reluciente y pulido el cilindro. ¿Qué será?. Y lo abrió.

Mientras, en la discoteca prosigue la fiesta en honor de Arantza Smith. Las majorettes, ahora en top-less actúan de animadoras socioculturales; parece haber sonado en el reloj la hora libre del champán y todo el mundo se rocía con el contenido de

enormes botellas. En un momento dado Alberto, empeñado en demostrar a una de las animadoras que es posible impactar con un corcho de botella de champán sobre un blanco minúsculo situado a más de quince metros, todo ello mediante complicadas explicaciones teórico-prácticas, atacará sin quererlo a uno de los P.J., el tapón saldrá directamente disparado hacia su cabeza (la potencia del taponazo dependerá de una tirada secreta de dado: 1D20, 1-10 potencia 5; 11- 18 potencia 6; 19-20 potencia 6 e impacta en un ojo, -2 niveles durante dos días a las habilidades de Percepción, enorme moratón, considerable mal genio).

La conversación con el hijo de Etxebarria, que se deshace en excusas ("¡Qué mal rollo tíos!") puede aportar algún punto de interés, la dificultad estriba en conseguir hablar con él, se encuentra muy a gusto con su majorette y no le apetece discutir con nadie de asuntos en que esté implicado su padre. Si empiezan a ponerse demasiado pesados, los amigos de Alberto comenzarán a rodearles y a sacarles a bailar a la pista central. Amedrentarle con una posible intervención de la policía puede funcionar, también ofrecerle dinero o invitarle a probar algo "atómico", pero en el aparcamiento que aquí hay mucha gente mirando. Este simpático y frívolo joven, bueno para nada, que bebe casi únicamente cubas-de-Bombay-en-vaso-ancho-con-tres-hielos, puede ofrecer la siguiente información (Tras ser ligeramente presionado; si hay amigos en las cercanías intentará recabar su ayuda. La simpatía funciona perfectamente con él si sólo le intimidan un poco y hacen como que comprenden sus graves problemas existenciales. En realidad cuanto más fuerza utilicen con él, más reacio se mostrará a colaborar, odia todo tipo de autoridad incluida la del más fuerte):

- No, no sabe nada acerca del robo del cuadro de su viejo. Si insisten en la cuestión, admitirá sus sospechas sobre Isusi, que realmente conocía demasiados detalles sobre el tema, pero es un buen tipo incapaz de complicar a un colega en movidas con el viejo y con la poli.

- Lo que más le extraña de todo este asunto es la extraña relación entre Isusi y un tipo muy raro, siniestro, un alemán que debió de sufrir algún grave accidente pues lleva la cara completamente vendada y va siempre tapado hasta arriba, como si le molestara terriblemente el frío. Ese alemán llegó hace una semana más o menos procedente de Brasil. No se aloja con ellos, no sabe dónde lo hace.

- O.K. Vale. Lo admite: Isusi vende droga, trafica con armas y arregla los papeles a los pobres desgraciados que carecen de ellos. ¿Y qué? ¿Acaso su viejo no hace lo mismo pero a distinta escala? Libre empresa, tíos; el mundo es de los emprendedores. Sabe que mañana tiene una cita de negocios con un francés; lo siente pero no hay nada más que ofrecer. ¿Puede volver a la fiesta?. Lleva un par de meses detrás de Arantza y quizá esta noche ...

ISUSI

Este personaje es en realidad quien posee la información de mayor utilidad. Los P.J. pueden haberle localizado antes de hablar con Alberto (preguntando por él a los porteros, otros camareros, etc. Pueden tener alguna foto que les haya facilitado su tío, la policía, ...). El momento de la conversación lo decidirá el D.J. según las actuaciones de los investigadores, que han podido fijarse primero en Isusi y Schneider conferenciando en su rincón o ir a buscar directamente a Alberto, en cuyo caso recibirán el taponazo y hablarán con el joven Etxebarria antes que con Isusi. Las entrevistas incluso pueden desarrollarse de forma simultánea si el grupo se divide.

La forma de actuar ha de variar sensiblemente con este personaje. Sufre una de las especies más peligrosas de delirios de grandeza que puedan existir: la de creerse mucho más duro, inteligente, peligroso e importante de lo que realmente es. Va siempre armado con un estilete que esconde en su bota, en un bolsillo de la chaqueta lleva una nudillera de latón y no vacilará en utilizar sus juguetes al sentirse mínimamente amenazado. El resto del personal de la disco le apoyará en caso de trifulca (todos van similarmente armados y en sus habitaciones ocultan una docenita de pistolas Beretta 25 que van a colocar a unos tipos la semana que viene. Sólo la emprenderán a tiros si no queda más remedio, que no están locos).

Como ya hemos dicho, al localizar a Isusi habrán dado también con el paradero de Schneider (por escasos segundos) y el cuello de algún P.J. habrá visto peligrar su integridad. Pues bien, la única manera inteligente de evitarse líos y conseguir hablar con este "camello" es la de ocultarle a la vista de todo el mundo, llevándole al almacén, consiguiendo que salga afuera (no se sentirá muy dispuesto) o engañándole de alguna forma. Su actitud es recelosa y desconfiada en grado sumo. Además, sabe que no son policías, lleva muchos años en la calle. Adecuadamente manejado, no olvidemos que se cree un tipo duro, puede "piar" la siguiente información:

- "¿El alemán?. Es un profesional, su único defecto es que no soporta el frío" (lo dice porque siempre lleva gabardina). Lo de la cara no sabe si es por un accidente o para que no le reconozcan. El se encargó de hacerse con el cuadro y lo van a vender mañana a un intermediario francés (en realidad mañana es dentro de muy pocas horas, pues hace tiempo que pasó la medianoche). Puede ofrecerles la dirección exacta de la cita. Sí, el alemán se cargó al guardia de seguridad, pero eso no estaba previsto,

lo jura. No sabe dónde se encuentra el Monet, ni tampoco el alemán o sus hombres.

- *"¿Mutantes, servicios M?. ¿Qué os habéis metido esta noche tíos?. ¿Hombres invisibles?. Encantado de haberos conocido, (yo me voy de aquí)."*

- *"¿Más gente interesada en el cuadro?. ¿Qué raro!. Creía que su idea era original. Etxebarria se merece esto y más; puede pagarlo ¿no?. Pues que proteja sus bienes, como hacemos todos."*

- El grupo del alemán consta del jefe (no conoce su nombre verdadero) y de tres hombres más, les ha conseguido cuatro Berettas, papeles falsos, billetes de avión para Moscú (el aparato hace escala en Viena, un truco de profesionales) y equipo de comunicaciones. Al parecer venían de Brasil con lo puesto. Sabe que se traen algo grande entre manos, con más gente implicada, lo denominan "La hora de la guadaña". No sabe nada más, lo jura por la tumba de su madre (que no ha muerto todavía). Vale, ya le han chafado el negocio, ¿puede seguir con la fiesta?. Cree que tiene posibilidades con la tal Arantza, aunque no es su tipo.

Al azar, uno cualquiera de los P.J. observará a la, a su juicio, joven más bella de todas las que acuden a la fiesta (y resulta francamente difícil decidirse), la mismísima Samantha C. Urumi, modelo internacional de cierta fama. Aunque últimamente no trabaje demasiado resultará conocida en particular para este agente debido a que en una ocasión realizó ciertos trabajos de seguridad para las empresas de su padre, el multimillonario inglés Anthony C. Hardbuck, vinculado a Prometheus en asuntos únicamente financieros. Llegaron a conocerse, de vista al menos, y recuerda los rumores entre el personal sobre la desmesurada suerte de la joven. Samantha citará al P.J. y tendrá una historia que contar a todos ellos, en el exterior, por supuesto. Su historia hace referencia a cómo encontró en el desván el cilindro con el cuadro robado (ha leído los periódicos, ha visto la tele). No se le ocurrió buscar nada acerca de un mensaje secreto, lo siente. Volvió a dejarlo donde lo encontró. ¿Hizo mal acaso?

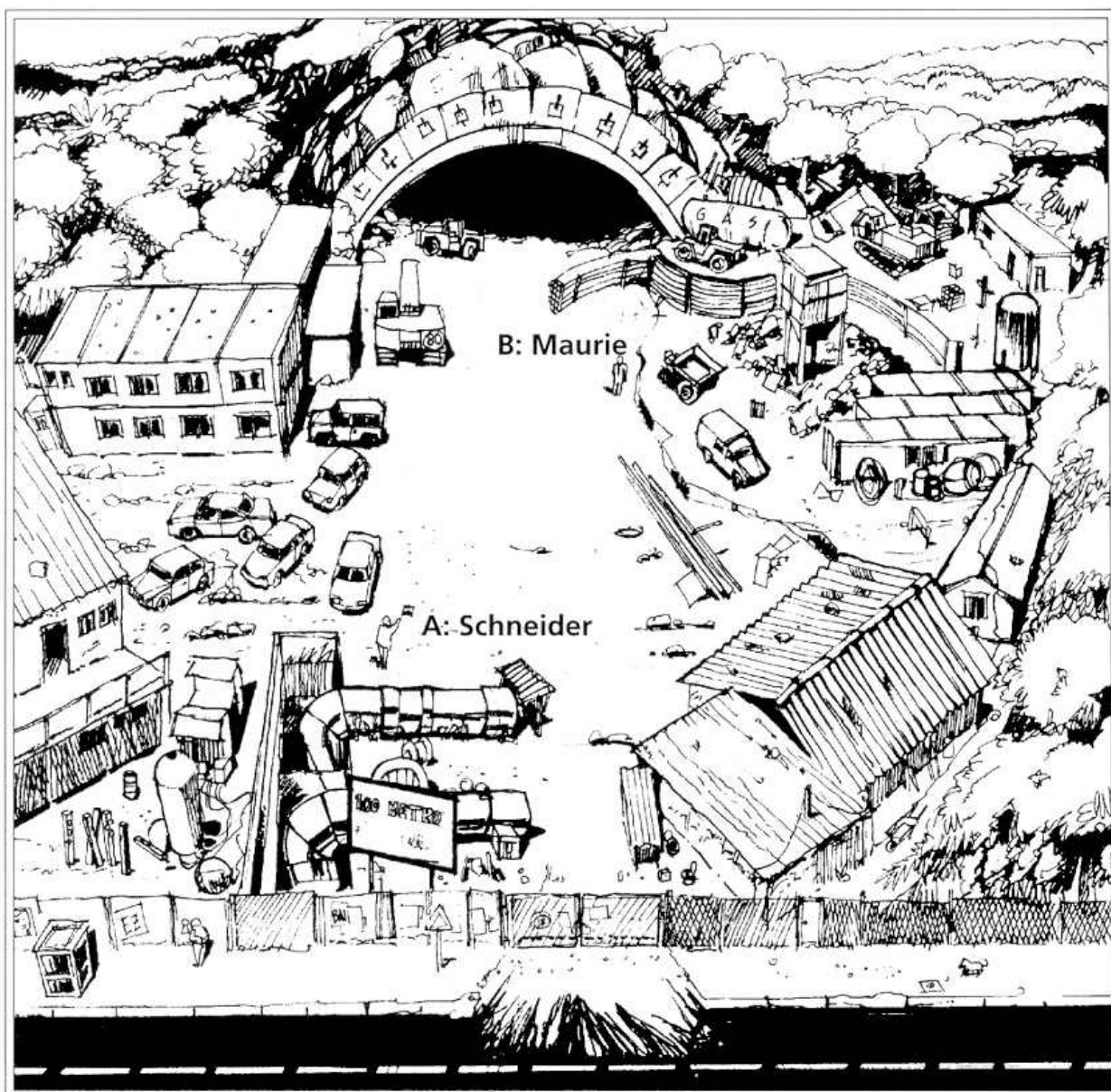
Mientras tanto, Schneider se ha encontrado muy atareado. Completamente harto de Isusi, quien además de todo lo inaguantable que resulta le vende a los agentes de Heracles. No lo necesita para nada más, la cita con el comprador ya ha sido dispuesta, así que aprovechando su condición de invisibilidad, el estado casi completamente de coma etílico de los asistentes a la fiesta (excepto Arantza) y la cantidad

de humo, se aproxima a Isusi, golpea su cabeza repetidas veces contra la pared y le sumerge en la pecera hasta acabar con él. Y es que todo este asunto está acabando con su paciencia. (Escena de la que fue testigo un dibujante de Ludotecnia que se encontraba casualmente en la fiesta y aprovechó para incluirla como portada del **Anuario Kaufmann I**, véase). Acto seguido acude a recoger el cuadro, queda poco para la cita. Observará inquieto que alguien ha estado trasteando con él. Decide marcharse, si le siguen los tipos de Heracles ya se ocupará de ellos, de momento tiene prisa.

Como detalle añadido, cuando los P.J. hayan acabado con todo su trabajo en este lugar, una acción conjunta Ertzantza, Guardia Civil, Policía Nacional y Policía Municipal decide acabar con ese antro de tráfico y consumo de drogas que es el Kon-Kon. Si los agentes no han vuelto a entrar tras su conversación con Samantha podrán observar cómo un montón de policías rodea el local. El despliegue parece impresionante y es posible que reconozcan a Agirre, vestido de cuero negro, dirigiendo una brigada de infiltrados antes de que comience la redada. El asesinato de Isusi puede suponer una gran complicación para los P.J., las últimas personas a las que se vio hablando con él, quizá de manera violenta incluso. De ser atrapados por la policía tendrán que hacer frente a un gran cúmulo de problemas. Podría decirse que Schneider habría conseguido su objetivo en ese caso, pues se encontrarían irremediabilmente "quemados" como agentes secretos, al menos en España, por la publicidad del caso y sus superiores dejarían de confiar en ellos. Recomendamos que su detención sólo se lleve a cabo en caso de que hayan manejado todo el asunto hasta ahora realmente "con los pies".

Si Agirre tiene ocasión de hablar con ellos durante la redada no podrán haberse topado con nadie más irritado por su presencia allí, exigirá todo tipo de detalles, les comunicará la muerte de Isusi (no pondrá más objeciones a que se vayan si no han hecho ninguna burrada) y les pedirá que no abandonen la Comunidad Autónoma sin su permiso. ¡Ahora quiere verles fuera de su vista, ya!. A todo esto, a pesar de su profesionalidad parece haber reparado en Arantza, acude a ofrecerle fuego ...¡Y en Alberto Etxebarria!

La diversión óptima para estas horas de la noche, cuando queda media hora escasa para la cita de Schneider con el comprador francés parece ser acudir a interponerse en esta operación de compraventa. Samantha se ofrece a acompañarles, está



La confrontación final, carambola a tres bandas

harta de sus amigos (con los que recorría España en auto-stop), que además pueden estar teniendo en estos momentos ligeros problemas con la policía (identificación y demás). Al menos el agente que trabajó para su padre no pondrá ninguna objeción a ello, siempre que se mantenga en un seguro segundo plano.

La cita debe tener lugar en una de las múltiples bocas de metro, en plena perforación todavía, que se están abriendo a lo largo y ancho (y por debajo) de todo Bilbao. Es todavía de noche cerrada y cuando se acerquen a la obra, rodeada por una verja de tela metálica, podrán ver que no se encuentra nadie a la vista. En realidad no tienen demasiados motivos para desconfiar cuando poco

después escuchen un par de detonaciones y ruidos de pelea. Jean Claude Maurie y Schneider acaban de reconocerse mutuamente. Un primer intento de saludo informal se ha visto rápidamente sustituido por el lenguaje de las armas y ambos bandos se preparan para conseguir sus objetivos: Schneider, salir de allí (ya tiene los billetes de avión, puede pasar sin el dinero; acaba de encontrar el mensaje oculto entre el lienzo del cuadro y un doble forro del mismo); Maurie, hacerse con el cuadro y con el hombre invisible.

Los agentes descubrirán que todos los operarios, el ingeniero, el guardia de seguridad y un concejal encargado del departamento de obras públicas han sido encerrados en una caseta utilizada

para guardar maquinaria. Pueden liberarles y llamar a la policía (que tardará cinco minutos en llegar) usando una cabina de teléfonos que se encuentra a cien metros de allí. Mientras tanto continúa el tiroteo entre las diversas partes en juego; Schneider está a medio desvestir y cualquier acción contra él verá su grado de dificultad elevado en los niveles correspondientes. Desde el punto de vista de los P.J. todo su grupo, cuatro hombres él incluido, se encuentra directamente ante ellos; los matones de Jean Claude, dos hombres armados con Uzis, están directamente al otro lado (ver gráfico).

Su presencia no ha sido detectada todavía. Antes de que lleven a cabo ninguna acción una Samantha inconsciente del peligro que corre (o que no corre) se abalanza hacia Schneider: acaba de ver en el suelo el cilindro del cuadro y un pedazo de papel que intuye es el mensaje que todos andan

buscando. Esquiva milagrosamente una ráfaga de la Uzi de Maurie, dos manotazos del hombre invisible (ataviado sólo con unos pantalones) y una zancadilla de un gorila G.M.U., una vez con el cuadro y el mensaje se introduce en la entrada del metro, oscura como boca de lobo. Un G.M.U. va tras ella, otro cae bajo las balas de Jean Claude, el tercero se ocupa de parar a éste descargando el cargador de su Beretta contra la posición del malvado ojeador. Schneider se despoja de su última prenda y antes de que los P.J. sean capaces de llevar a cabo ninguna acción se abalanza sobre el primero de ellos con su pistola preparada. Es posible que la visión de esa pistola flotando en el aire sea lo último que vea el agente de Heracles en su vida. Gracias al cielo al hombre invisible sólo le quedan dos balas en el cargador, cuando las dispare atacará utilizando sus artes marciales. ¡Entonces será completamente invisible!

HOMBRES INVISIBLES EN COMBATE

Todos los ataques contra este tipo de personajes se verán modificados en su dificultad de acuerdo con el nivel de Percepción del atacante más el modificador indicado. En efecto, para atacar a tan esquivos mutantes será necesario localizarlos de algún modo. Principalmente mediante los sonidos que puedan producir.

Como ejemplo, un personaje con Percepción 5 debería añadir un nivel de dificultad y restar 2 a su tirada. Otro con nivel 8 realizaría la tirada, gracias a sus desarrollados sentidos, con una penalización menor: -2 al resultado del dado.

Y por el contrario, cuando un personaje sea atacado por un hombre invisible, verá reducido en 5 niveles su habilidad para defenderse.

Ropa: si está completamente vestido, naturalmente todas las tiradas se realizarán de forma normal. Si sólo tiene cubierta la mitad el cuerpo (p. ej. con unos pantalones) el ataque se realizará como si se gozase de una Percepción **tres** niveles superior a la real. Si sólo puede verse "algún detalle" (p.ej. un sombrero, una pistola, los zapatos ...) el ataque se realizará como si se gozase de una Percepción **un** nivel superior a la real.

Sprays: para intentar "pintar" a un hombre invisible pueden utilizarse diversos medios. Uno de ellos es el de los vaporizadores de pintura. La habilidad a utilizar será Destreza, modificada por el nivel de Percepción como ya se ha indicado.

Un impacto será suficiente para actuar contra el hombre invisible como si la Percepción fuera **un** nivel mayor. Dos impactos equivaldrán a **dos** niveles y tres impactos, a **tres** niveles. Ulteriores "brochazos" no tendrán mayor efecto, excepto el decorativo.

Con una Categoría de Exito superior a 10 mientras se utilizan este tipo de argucias, el hombre invisible habrá recibido pintura en los ojos, quedando cegado durante cinco asaltos. Asaltos que empleará en patear salvajemente y aullar de dolor. Sus enemigos no sufrirán ninguna penalización al ataque: se le percibe estupendamente. Objetivo estático. Mala suerte.

Y, no hay casi ni que decirlo, la utilización de sistemas como visores infrarrojos, detectores de sonido, magnéticos, etc. sustituye estas penalizaciones por las propias (y mucho menores) de ese tipo de aparatos. Muchas veces dichas penalizaciones ni siquiera existirán.

TABLA DE PERCEPCION EN COMBATE

Nivel de Percepción	Dificultad	Modificador
2-3	+2	-2
4-6	+1	-2
7-8	---	-2
9	---	-1



Martín Pagazagoitia

Jean Claude Maurie decide que todo esto no vale demasiado la pena, se "queda con la cara" de los agentes que la han pisado dos excelentes negocios y, tras vaciar el cargador de su Uzi sobre todos los presentes, se aleja profiriendo la famosa frase del general MacArthur: "¡Volveré!". Sólo resta ocuparse del G.M.U. restante, que intenta recargar su pistola en medio del fragor de la lucha y del peligroso e ilocalizable Schneider. En realidad rescatar a Samantha y el cuadro del otro G.M.U. tampoco estaría mal.

Este agente neonazi será el único que consiga escapar de todo el asunto. Tras alcanzar a Samantha, arrojárla al suelo (cae sobre un montón de gomaespuma utilizada por los obreros para el aislamiento acústico del túnel) y recuperar el mensaje se perderá por un laberinto de túneles que van a dar al sistema de alcantarillado; allí permanecerá perdido durante doce horas hasta que un grupo de trabajadores de otro túnel dé con él. Logrará salir ligeramente aturdido, robará una sucursal bancaria y tendrá la inmensa suerte de que no le atrapen. Para el miércoles habrá ofrecido el mensaje y su informe al malvado Unrath en Viena. Será recompensado, desde luego es un hombre de recursos. Que no se note demasiado que "tiene" que escapar, debe parecer que los P.J. simplemente han perdido su rastro.

Para eliminar a Schneider deberán tener muchísima suerte (véase recuadro en la página anterior con las reglas que le son de aplicación en combate) o superar una tirada de Buscar en Muy Difícil, Percepción en Imposible o Intuición asimismo en Imposible. Acertar esas tiradas supondrá haber encontrado un spray de la pintura utilizada en las obras del metro para marcar puntos a perforar en los túneles (también se utiliza tecnología láser, pero esa es otra historia). La utilización de estos recipientes de pintura es obvia. En total hay tres de esos sprays, la tirada vale para localizarlos todos, están juntos.

Si se demoran mucho en acabar con Schneider sucederán varias cosas: la policía alarmada por el tiroteo hará finalmente acto de presencia. El hombre invisible, consciente de su fracaso, atenazará por el cuello a uno de los agentes dispuesto a acabar con él aunque le vaya la vida en ello y ...en ese punto acabará la historia de este malvado personaje (si ya ha llegado la policía e intentan disimular puede ser gracioso ver a uno de los P.J. debatiéndose bajo el mortal abrazo de un ente invisible). Sea como sea, han recuperado el cuadro (gracias a Samantha, todo hay que decirlo), han detenido al asesino de Isusi (bueno, pueden cargarle el muerto a algún G.M.U.

por allí caído, sus armas concuerdan con las que vendía el fallecido en la pecera y eso prueba que estuvieron en tratos con él) y, por si fuera poco, conocen el texto del mensaje oculto en el Monet.

Sí, y es que la amiga Samantha C. Urumi debe agradecer a la Madre Naturaleza, entre otras cosas, el haber sido bendecida con una memoria eidética o fotográfica que le permite reproducir con todo lujo de detalles cualquier documento, rostro o similar detalle visual que haya vislumbrado una sola vez. En su huída hacia el túnel, en el límite de la zona iluminada de la obra consiguió echarle un vistazo al mensaje y, con un poco de esfuerzo y unas horas de trabajo, es capaz de reproducir aquella maraña de palabras y diagramas. Esta buena noticia sólo la ofrecerá, como quitándole importancia, cuando los P.J. comiencen a lamentarse de no haber recuperado el mensaje o cuando decidan mandarla a casa con su papá, lo que suceda antes. Se encuentra firmemente determinada a quedarse con ellos y a divertirse un poco.

Tras unas horas de disimulo con unas agradecidas y asombradas fuerzas policiales (hasta las 12:00 del martes), todo habrá quedado resuelto para bien. Han cumplido con todos sus objetivos y el inspector Agirre (pronto comisario Agirre) de la Ertzantza, tras apuntarse el éxito del cuadro tras dos escasos días de investigación (se sonroja ligeramente, pero quiere que sus hijos vayan a las mejores universidades) les ofrece su eterna amistad. Todo ha concluído. ¿O no?

Quedan los detalles sin importancia de:

A). El cadáver de Schneider, ocultarlo a la policía sería una buena idea; recogerlo para los muchachos de Heracles, sección Investigación, una mejor aún.

B). Samantha, ha sido testigo de cierta actividad M. Al menos ha visto a un hombre invisible (jij), no parece muy sorprendida de todas formas. Exige quedarse con ellos; ya que parece muy capaz de cuidarse por sí misma, dio esquinazo a sus guardaspaldas en Italia y su padre colabora con Prometheus no parece del todo ilógico que se quede con ellos hasta que sus jefes decidan.

C). Martín, Agirre les señala que el lugar apropiado para él es una institución de beneficencia donde tal vez pueda recuperarse. La despedida de "suh amigoh" será emotiva.

EPILOGO

Al volver a su hotel y antes de que hayan tenido tiempo de presentar informes sobre todo el asunto en plena carretera un enorme camión tráiler realizará una peligrosísima maniobra cortándoles el paso. La puerta trasera se abre y descienden unos seis individuos ataviados con cascos de motorista y chalecos antibalas del modelo más pesado. Van armados con ametralladoras Heckler & Koch 23E capaces de partir su coche por la mitad en un santiamén. Un helicóptero probablemente armado vigila toda la escena desde las alturas. Dos furgonetas, evidentemente blindadas cubren la retaguardia. Un grupo de agentes municipales se encarga de cortar el tráfico, cualquiera de los P.J. podría descubrir al menos tres fallos en sus uniformes falsos.

Los recién llegados les conminan a introducir su/s coche/s en el interior del camión, hay sitio de sobra para ello. Segundos después, una vez en marcha y con la puerta trasera casi cerrándose realiza una espectacular entrada a lomos de su espectacular motocicleta CBR 600 el agente de Heracles Shane Caulfield.

"Seré breve muchachos: tenemos serios problemas. Alguien ha acabado con Franz Lilienthal y probablemente también con Dolores Faulkner. Nos dirigimos a la central de Viena, poneos cómodos."

Breve nota sobre el uso de términos en euskera

En euskera no existe la letra "v", empleándose siempre la "b" precedida de "n" y no de "m", lo mismo que en el caso de la "p". Tampoco se emplean tildes, acentuándose siempre todas las palabras en su última sílaba, excepto los diptongos, que se rompen (ejemplo, Etxebarría). La "g" nunca va seguida de "u" en lo que en castellano sería "gue", por ejemplo. De este modo, Agirre se lee "Aguirre". La "j" se pronuncia siempre como la "y". La "ch" no se utiliza, siendo sustituida por "tx" o "tz", pronunciándose igual. Tampoco se emplea la "c", sino la "k".



Asegurando a Europa desde 1.788

INFORME SOBRE LAS ACTIVIDADES ECONOMICAS DE LA EMPRESA IPAR-INBERT

Nuestras relaciones como compañía aseguradora de Ipar-Inbert se remontan a 1985, cuando nos hicimos cargo de la cobertura de una póliza aseguradora de un valioso cuadro de Monet, el único existente en España en manos de un particular. La póliza incluía una indemnización de cincuenta millones de dólares, cubriendo la posibilidad de cualquier evento dañoso para el interés asegurado. A este contrato inicial pronto siguieron otros, de la más diversa índole, cubriendo riesgos sobre instalaciones, personal, cierto tipo de inversiones (este tipo en concreto de seguros fueron cancelados en 1991), etc.

El monto total de nuestras operaciones anuales con Ipar-Inbert supera los cuatro millones de dólares al año, suponiendo uno de nuestros más importantes clientes en España. Por ese motivo consideramos prioritario el mantenimiento de Ipar-Inbert dentro de nuestra cartera de clientes.

Por otra parte, debido al fuerte desembolso de recursos líquidos de nuestra compañía que supondría el robo o la destrucción del Monet (conocido como «Nympheas, amanecer nº 4»), la dirección juzga estrictamente necesaria una profunda y concienzuda investigación en caso de acaecer cualquier tipo de siniestro de los cubiertos en la póliza suscrita entre nosotros y Don David Etxebarria Uribe. Como viene siendo norma habitual de nuestra casa desde 1788, y del ramo asegurador en general, no se pagará indemnización alguna si el siniestro ocurrió debido a la negligencia o comportamiento culposo del asegurado.

Ipar-Inbert es una empresa española fundada en 1984 por David Etxebarria Uribe y cierto número de asociados. El señor Etxebarria Uribe, su presidente y accionista mayoritario dirige los negocios de la sociedad, consistentes en gestión de inversiones y capitales ajenos, con estimable acierto, debido sin duda a su personal conocimiento desde hace largos años de los más importante personajes del mundo financiero e industrial español.

Las inversiones colocadas y gestionadas por Ipar-Inbert garantizan rentabilidades superiores en varios puntos a las habitualmente asequibles al público en general mediante inversiones bancarias, deuda del estado, etc. Las cantidades a gestionar deben superar un mínimo de cien millones de pesetas y son colocadas en distintas inversiones en España o el extranjero, siempre con una rentabilidad acorde con el riesgo que se corre: a más riesgo en la inversión, mayores podrán ser las ganancias.

Entre los negocios susceptibles de inversiones, Ipar-Inbert no descarta en principio ninguno. Sabemos que comercian y especulan con acciones que son luego ofrecidas a precios más elevados a determinados inversores extranjeros. Su presencia actual es especialmente fuerte en el campo de las empresas químicas e inmobiliarias en España, y de transporte marítimo en el extranjero. Pero, sin ninguna duda, donde pueda existir un beneficio, allí podrá situarse la próxima inversión de Ipar-Inbert.

Los rumores de tráfico de información privilegiada, corrupción y sobornos acompañan inevitablemente a este tipo de empresas y actividades económicas. Debemos decir, sin embargo, que hasta el momento ninguna de estas acusaciones ha sido probada y que los autores de un reportaje en cierta revista española que implicaba al señor Etxebarria en dichas actividades ilícitas debieron pagar una fuerte multa en concepto de indemnización por calumnias y difamación.

NYMPHEAS AMANECER Nº4 UNA HISTORIA FASCINANTE

Claude Monet pintó este singular cuadro durante septiembre de 1872 en su taller flotante de Argenteuil. Aunque en un principio la crítica lo incluyó de manera unánime dentro de la serie *Nymphéas*, lo cierto es que tras la muerte del artista comenzó a ser considerado como una obra distinta, con caracteres y peculiaridades que le permitían mantener una personalidad propia sin necesidad de ser englobado dentro de ninguna serie, por magistral que ésta fuera.

En este lienzo de pequeño tamaño (50 cm. x 35 cm.), Monet realiza una sutil interpretación tanto de la luz como de las texturas de los elementos en él interpretados, esto es, los nenúfares, un pañuelo semisumergido y atrapado entre la vegetación acuática y los rayos del sol al amanecer. Su técnica es ya madura, plena de fuerza y no exenta de ciertos matices experimentales que confieren un interés añadido a la obra.

Hasta 1930 este cuadro permaneció en la colección particular de Camille Bonancieux, la famosa escritora que mantuvo una larga relación epistolar y de amistad con Claude Monet. A la muerte de Camille, el cuadro pasó a manos de una prestigiosa firma de abogados parisina donde permanecería once años más, exactamente hasta 1941

cuando las tropas alemanas de ocupación comenzaron una loca carrera de saqueos y expolios artísticos a fin de saciar la vanidad y las ansias estéticas de los jefes del III Reich. Desgraciadamente para ellos, los abogados parisinos perdieron bastante más que este y otros cuadros, ya que por ser de raza judía los tres socios de la firma fueron internados con sus familias en Auchwitz, de donde ninguno saldría con vida.

Durante los años de la segunda guerra mundial este cuadro en particular tuvo el dudoso honor de presidir el despacho de Heinrich Himmler, ministro del interior, en Berlín. Se rumorea que su destino último iba a ser un convoy militar que intentaba poner a salvo diversos y valiosos objetos de arte pocos días antes de la capitulación alemana en 1945. Lo cierto es que esta obra de arte en particular fue de las que pudieron ser rescatadas de dicho convoy por un grupo de soldados ingleses junto a la frontera suiza. Desconocemos todavía el porcentaje exacto de obras de arte rescatadas, pero sin duda suponen la gran mayoría de las piezas saqueadas, algunas de las cuales, lamentablemente, se han perdido para siempre consumidas en esa espiral de terror y destrucción que supuso la segunda guerra mundial.

Tras su rescate quedó en poder del estado francés, quien lo vendió en pública subasta siendo adquirido en 1947 por lord John Stephen Frears, quien lo cedió como pago de ciertas deudas de juego (un escándalo muy sonado de la primavera de 1950) a su amiga Margaret Chapman, productora de cine de Hollywood, adonde se trasladó esta vez el cuadro.

«Amanecer» permanecería en los EEUU hasta 1967, año del fallecimiento de Mrs. Chapman. Sus herederos lo subastarían ese mismo año en Londres, donde sería adquirido por un hombre de negocios vasco, David Etxebarria, su propietario hasta el día de hoy.

CLAUDE MONET

Pintor francés (París 1.840/Giverny 1.926). Frecuentó la Academia Suiza (1.859) y el taller Gleyre. Durante la guerra franco-prusiana se instaló en Londres.

Monet llevó el impresionismo a su más alta expresión. Entre sus obras destacan: las series de la Estación de Saint Lazare (1.876) y Catedral de Rouen (1.892-3), A Orillas del Támesis (1.899-1.904) y la serie *Nymphéas*.

FRAGMENTO DE LAS MEMORIAS DEL COMANDANTE HEINRICH REUTER

(Hasta ahora no publicadas)

"Durante los días inmediatamente anteriores a la caída de Berlín en manos de los aliados yo desempeñaba un papel secundario dentro del tejido de la seguridad del Reich. Trabajaba directamente a las órdenes de Heinrich Himmler, un puesto cómodo y alejado del frente que había conseguido gracias a las influencias de ciertos familiares y amigos.

A lo largo de la guerra, mi labor consistió en el saqueo sistemático de diversos museos y colecciones privadas de los países derrotados. Fui elegido para dicho cometido por mis propias cualificaciones pues había estudiado Bellas Artes en Berlín antes de la guerra y poseía, sin pecar de inmodestia, cierta experiencia en las labores de peritaje y tratamiento de obras artísticas.

Mi última misión consistió en la preparación de un convoy que, por vía ferroviaria en principio y utilizando aviones de carga más adelante, introduciría un importante cargamento de oro, obras de arte y divisas extranjeras en Suiza, país donde un pequeño grupo de privilegiados que ya no creía en el triunfo brindado por las terribles armas secretas que diariamente prometía el Führer, iba a ponerse a salvo.

A tal convoy le esperaba un azaroso viaje, pues debía atravesar por zonas en las que la presencia de los aliados era ya un hecho y su diario avance una verdad incontestada. Para mi sorpresa fui asignado a la escolta militar que precedía al tren blindado en su camino.

Tuvimos mala suerte, el destacamento que comandaba fue descubierto y aniquilado por un grupo de paracaidistas británicos dirigidos por el coronel Hubbard. Habiendo sufrido fuertes pérdidas debido a la fanática oposición de algunas unidades S.S. con las que se habían topado seguían una tácita política de "no prisioneros". De todas formas yo era el único superviviente de mi unidad y el único candidato a un sumario fusilamiento. ¡Y ni siquiera eso!. A un simple tiro en la nuca.

No intento justificar mis actos de aquel momento; tampoco lo deseo. Hice lo oportuno para salvaguardar mi piel: traicione a mis camaradas, a los que de hecho nunca vi como tales, sirviendo al coronel Hubbard en bandeja de plata el tren blindado y su colección de tesoros. Le brindaba la oportunidad de concluir la guerra como un héroe, y si así lo deseaba, con una buena pensión ya que le propuse distraer parte del cargamento.

Hubbard aceptó sin dudarle ni un sólo momento. Otros dos oficiales entraron en el trato y poco después, con mi vida colgando de un hilo algo más grueso, asistí esposado y desde la retaguardia, a la emboscada que detuvo en seco la carrera de aquel tren. Creo que murieron todos, los doscientos ocupantes; la mayoría meros civiles con armas, aunque nunca me molesté en comprobarlo. Los hombres de Hubbard descargaron el tren y el grupo que estaba en el secreto se ocupó de un contenedor donde se guardaba una colección, muy querida por Himmler; en total veinte piezas muy valiosas.

Hubbard y los otros dos no entendían nada de arte, ni tampoco de los procedimientos burocráticos que yo preveía necesarios para convertir aquella carga en dinero contante y sonante. En principio creo que habían pensado deshacerse de mí, pero mi incesante parloteo y la actuación de los oficiales encargados de la encuesta sobre el contenido del tren blindado les convenció de que realmente necesitaban un experto, es decir: a mí.

El contenedor permaneció oculto hasta el final de la guerra. Yo me beneficié de una evasión preparada por Hubbard y reaparecí meses después, a finales de 1945, como un heroico y exiliado luchador antifascista en el sector inglés de Viena, ciudad donde habíamos fijado nuestra cita posterior para comenzar con la venta de aquellas piezas.

De los dos compañeros de Hubbard sólo uno sobrevivía. Ante su pertinaz oposición a repartir el botín con un "sucio nazi" como me calificaba, no dudé en ganarme al coronel y convencerle de que acallara sus voces. Para siempre. El otro, por su parte, había muerto sin descubrir el secreto y, la verdad, falleció de manera accidental.

En realidad Hubbard y yo congeniábamos bien. Los dos éramos de clase alta y habíamos gozado de una esmerada educación. Nuestras sensibilidades eran parecidas y si él disfrutaba con la música o la

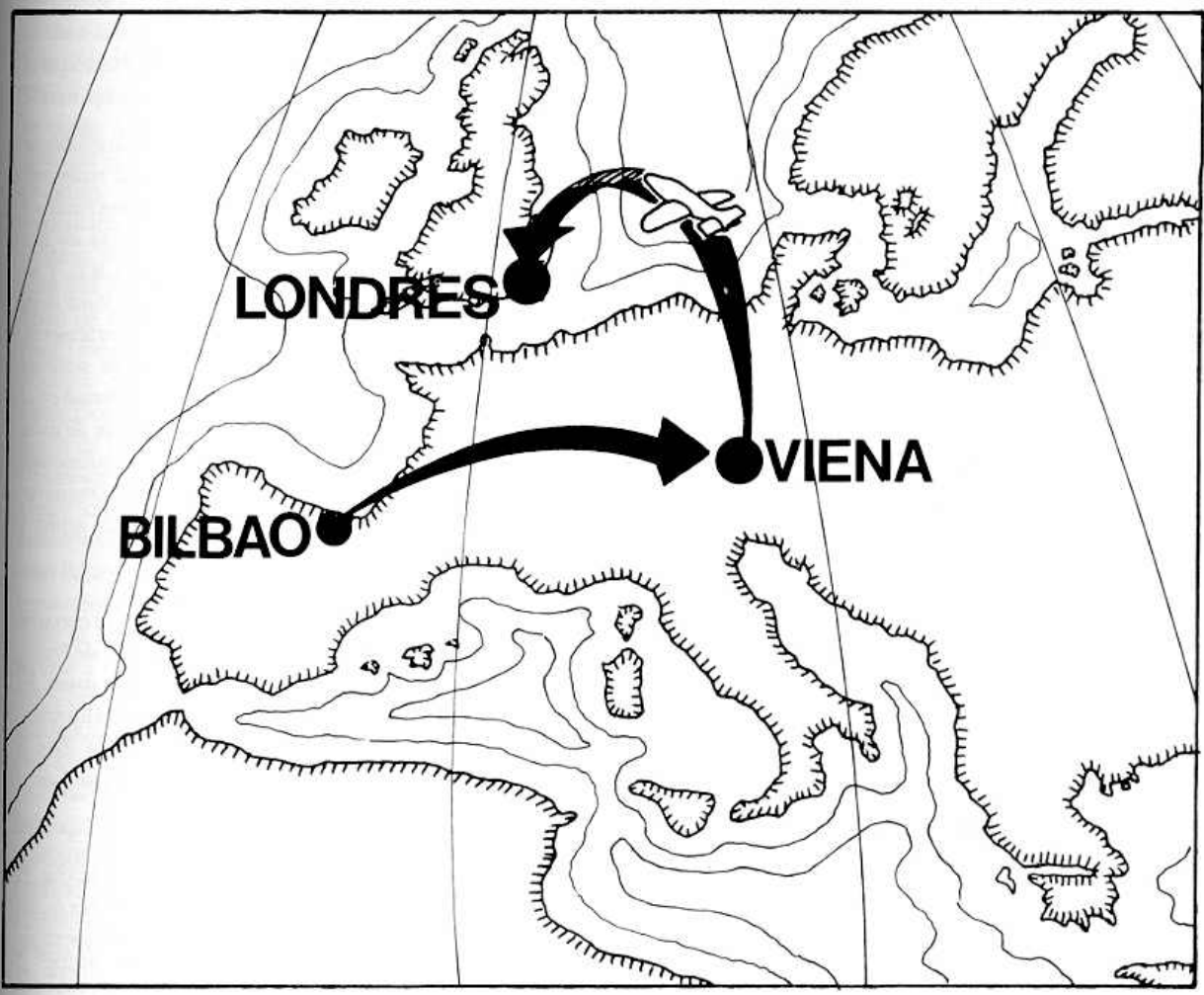
literatura, yo era como ya he dicho un auténtico experto en lo relativo a las artes plásticas. Aprendimos mucho juntos, y nos hicimos grandes amigos pues nuestras diferencias políticas no existían; los dos pertenecíamos a ese tipo de personas más atentas a su propio bienestar que a una abstracta y fantasmal ideología. Además nuestros países no se encontraban ya en guerra.

Hubbard preparó un dorado exilio en un remoto y maravilloso dominio de la corona británica: la India. Yo conocía a diversas personas que podrían estar interesadas en comprar algunas de las piezas y la venta bien podía gestionarse desde la India o desde cualquier otro punto. Y Europa era todavía un lugar demasiado "caliente".

Encontramos un escondite ideal en aquel país para la colección. Ocultamos el contenedor en un sótano secreto de cierto museo dirigido por un amigo de Hubbard, tapiamos la puerta del sótano haciéndolo así más secreto y, tras asegurarnos de que la existencia de dicha cámara era desconocida para todos excepto para el director del museo, nos aseguramos de que éste no pudiese revelar su existencia a nadie. Fue un desagradable accidente.

Volvíamos a Europa, debíamos realizar los últimos contactos para conseguir los millones de libras que esperábamos. Sin embargo el destino no estaba de nuestra parte. Hubbard murió al día siguiente de nuestra llegada en un accidente de tráfico y yo fui descubierto por uno de mis ex-camaradas. Tuve que huir, conseguí una nueva falsa identidad y un trabajo en Berlín como ...jasesor artístico de la comisión aliada que se ocupaba de catalogar y devolver a sus legítimos dueños los objetos que habíamos pasado seis años robando por toda Europa!. Sintiéndome en peligro, inserté un disimulado mensaje secreto con la localización del contenedor en uno de estos cuadros, un Monet recuperado del tren blindado, el extraordinario "Amanecer". Esperaba poder legar todo el tesoro a mi hijo, de quien nunca me ocupé demasiado."

Nota: Reuter no tuvo demasiada suerte, poco después de escribir estas líneas, el camarada que le denunció a los aliados, para quienes trabajaba ahora, le descubrió de nuevo y vengó tanta traición acabando con su vida.



Módulo Segundo

EFFECTO INVERNADERO

"Hoy voy a asesinarte, nena, te quiero pero no aguanto más..."

Siniestro Total

Viena, 10 de marzo de 1992. Los P.J. han sido convocados a una importante reunión en la Central donde se les pondrá al día de lo sucedido recientemente. Entretanto Samantha será sometida a una serie de pruebas para comprobar si realmente posee la capacidad mutante de alterar la suerte así como a una sesión de concentración intensiva para intentar recordar el mensaje del cuadro.

Kirchslaeger, a quien ya conocen de la crisis **Semilla de Acero** como Director de la organización en Austria, será el responsable de una nueva operación que se llevará a cabo durante los próximos días. En la sala de reuniones, aparte de ellos mismos y del Director se encuentran también los agentes Shane Caufield de Heracles, Julián Cuerva de Prometheus y otras dos personas no identificadas tras el Director.

-Podemos encontrarnos ante una nueva crisis, señoras y caballeros (comienza a explicar un preocupado Kirchslaeger, mientras suprime a su amado Mozart como música de fondo, una prueba de la gravedad del asunto); recientemente nuestro colaborador y excelente amigo Franz Lilienthal fue asesinado... Tenemos toda una serie de datos que nos hacen sospechar una reactivación de las actividades G.M.U. en la zona alemana; en Austria sus primeros pasos coincidirían con una operación de limpieza de los implicados en el fracaso de su anterior operación; es decir, que ustedes podrían, con toda seguridad, ser los siguientes.-

-La agente Dolores Faulkner, oficialmente trabajando como miembro del Fifth Floor y en realidad realizando una misión para su grupo, los Wild Geese en colaboración con Heracles (como ya saben que ha sido práctica habitual durante los últimos meses) se encontraba con Lilienthal en el momento de su muerte. Como medida cautelar hemos suspendido todas las operaciones conjuntas entre nuestros grupos; las investigaciones previas a nuestra colaboración

resultaban bastante concluyentes a fin de establecer unos niveles de actuación coordinada realmente seguros. Sin embargo, el hecho es que Dolores Faulkner ha desaparecido, no tenemos constancia de que fuese capturada o asesinada por los G.M.U. y no hemos recibido ninguna comunicación. Parte de su trabajo, la primera parte más concretamente, consistirá en hallarla e interrogarla; la segunda parte será investigar las actividades de Unrath en la zona y la tercera y más importante misión de todas ellas... bastará con evitar ser asesinados. Los funerales de Lilienthal tendrán lugar mañana por la mañana, acudiremos varios de nosotros... Buenas tardes y suerte.-

-Por cierto, y si les interesa, la policía encontró seis cadáveres en las cercanías del cuerpo de Franz; éste acabó con tres de ellos con su propia arma, los otros tres murieron en el momento en que Lilienthal, mortalmente herido y sin duda cuando iban a rematarle, detonó una granada que llevaba en el bolsillo.-

La reunión concluirá entrada la noche. El entierro de Lilienthal tendrá lugar a las 10:00 a.m. del miércoles 11 en el Zentralfriedhof, el Cementerio Mayor, un enorme camposanto-jardín donde se pueden visitar los oratorios erigidos en honor de Mozart, Beethoven, Schubert, Johann Strauss hijo, Hans Moser y Paul Hörbinger, de luchadores por la libertad y de presidentes de la república. Junto con la Konzerthaus (Sala de Conciertos) y la Musikverein (Sociedad Musical), el Cementerio Mayor es el tercero, en orden de importancia de los centros musicales de Viena.

En principio, la única información de que disponen tanto Heracles como los mismos agentes es la presencia de miembros de una sociedad neonazi interesados en la misma información que buscaba Schneider (aunque fuese realmente por casualidad):

disponen de alguno de los medallones de los Thule y de una dirección en Viena. Si comunican estos detalles a Kirschlaeger, éste se mostrará impresionado tanto por la amplitud de la conjura (agentes G.M.U. en España, una sociedad organizada en Viena y sin relación aparente con ellos...) como por la eficiencia de sus hombres, pero, después de todo son uno de los mejores equipos de investigación de que disponen.

Si los agentes habían decidido dedicar esa noche a la investigación, unos pequeños detalles se lo impedirán: la visita de Anna Lilienthal y de Ludwig Kömer, quienes contrajeron matrimonio hace un par de meses. Anna sobre todo se encuentra totalmente desolada por la muerte de su padre, a Ludwig le preocupa el hecho de que puedan volver a secuestrarla; desde luego la desaparición de Dolores no tranquiliza a nadie. El motivo de la presencia de estos dos personajes en la sede de Heracles es su deseo de continuar la colaboración iniciada entre Franz Lilienthal y Herr Kirchslaeger para afianzar la posición de Heracles-Prometheus en Austria, amenazada por los G.M.U., el JK57, el C.D.F.C., ... La familia de Ludwig, todos ellos importantes políticos y hombres de negocios encuentran ventajosa una alianza económica con la parte visible de las empresas Prometheus, Anna por su parte puede ofrecer el hotel Babenberg como refugio y centro de discretos encuentros a cambio de que garanticen su seguridad. Dado lo fantástico de todo el asunto no pueden recurrir a nadie más. Y mientras se les informa de todos estos detalles e intentan consolar a Anna y tranquilizar a Ludwig les llegará la última orden de Herr Kirchslaeger para todo el personal de la Central de Viena: quedan suspendidas todas las operaciones, en bloque, hasta después del entierro de mañana. En previsión de posibles atentados, el agente Shane Caufield dirigirá un grupo de seguridad en el Cementerio Mayor (los jugadores quedan excluidos, se trata de garantizar su seguridad). Los P.J. serán invitados a posponer cualquier otra investigación por motivos de precaución hasta que hayan resuelto este doloroso asunto; después del mismo, y tras evaluar la posible situación de peligro en que se encuentren los P.J. se les comunicará la decisión que tome la Central sobre su futuro.

CEREMONIAL

Los agentes serán avisados una hora antes de que llegue el momento para acudir al entierro. Tras compartir un frugal desayuno con su Director, diverso personal de la Central se prepara para rendir sus últimos respetos a quien fue su amigo y colaborador.

Se espera también una discreta presencia de la familia Kömer, los parientes de Ludwig, siempre ligeramente incomodados por los antecedentes de Franz Lilienthal. Como ya se les había comunicado el agente Shane Caufield, junto con un grupo de discreta apariencia, cuidará de la seguridad durante la ceremonia; de todas formas, al tratarse de un lugar público y muy concurrido es posible que no corran tantos riesgos. Por otra parte deberán cuidar al máximo su cobertura, es decir, procurar ser discretos.

La mañana del miércoles 11 de marzo es fría, con viento y ligeramente lluviosa. Una vez en el Zentralfriedhof podrán disfrutar de la suave música de una orquesta cercana, refugiada de la lluvia bajo un cercano templete neoclásico. Mientras esperan pueden observar también cómo otra media docena de ceremonias se está desarrollando en esos momentos en las cercanías pues no en vano se encuentran en el cementerio mayor y más bello de la capital austríaca. Poco después llegarán los demás asistentes, sumergidos bajo una masa de paraguas y el ministro encargado de la ceremonia. Anna y Ludwig se encuentran junto a ellos, así como el sargento N°Kai y otro individuo desconocido para ellos, al parecer antiguo amigo también de Lilienthal. (Se trata del ex-coronel de la Legión Extranjera Ricard Lamont, un canadiense de Quebec compañero de armas de Franz, ahora retirado, dirige una importante compañía de importación-exportación en Londres; su papel consistirá en ofrecer ayuda a los P.J. a partir de ahora si es necesario). Al presentarse ante ellos, ya que Anna les ha descrito como amigos de su fallecido camarada, podrán observar que este hombre, de unos cincuenta años, se parece de una manera increíble a Lilienthal, no corporalmente (es mucho más bajo) o por sus rasgos físicos, sino en su manera de hablar, moverse o comportarse. Sin duda compartieron muchos años juntos.

Dará comienzo el acto, azotados por la incesante lluvia y entre los paraguas, cualquiera de los personajes puede realizar una tirada de percepción en Muy Difícil: un elegante Rolls Royce negro, modelo Silver Ghost, se ha acercado de manera sigilosa hasta una distancia de menos de veinticinco metros de ellos. Sus ocupantes parecen seguir el desarrollo de las honras fúnebres cómodamente tras los cristales negros de su vehículo. Curiosamente las matrículas, tanto la delantera como la trasera, son asimismo completamente negras.

Un cuarto de hora después, el pastor protestante a dado fin a sus plegarias y, una vez introducido el ataúd con los restos mortales de



Masacre en el cementerio

Lilienthal en el panteón de su familia, concluida ya la ceremonia, los asistentes comienzan a retirarse. Cuando estén dispuestos a alejarse ellos también, el estampido de unas ligeras detonaciones les sacará de su posible aburrimiento y probablemente también lo hará el espectáculo que se ofrece a sus ojos: todos los componentes de un cercano sepelio, ocupante del féretro, ministro y ancianas incluidos, situados a unos treinta metros de ellos, se despojan de sus más incómodas vestiduras y armados con sus Uzis se abalanzan hacia su posición. Son una docena aproximadamente. De las cercanas tumbas (por lo visto de ahí procedían las amortiguadas explosiones iniciales, se trata de cargas de demolición controladas con el fin de eliminar la capa superficial de tierra) surgirá otra media docena de individuos con la palidez característica de los mutantes que gozan del poder de «animación suspendida» después de hacer uso de su macabra habilidad; resulta imposible determinar el tiempo que hayan podido permanecer bajo tierra, pero sin duda se encontraban despiertos y alerta desde hacía un buen rato. La difícil labor del grupo de Caulfield no fue, por lo visto, coronada por el éxito.

Suenan las primeras ráfagas, los músicos de la orquesta cercana se retiran en desorden y lo mismo hace el poco público que resta en las cercanías. Los hombres de Shane Caulfield, objetivo al parecer

de los primeros disparos y que ya han sufrido varias bajas, cubren la retirada de todo el personal de Heracles-Prometheus hacia la relativa seguridad del templete donde tocaba la orquesta. El misterioso Rolls sigue en su lugar sin que sus ocupantes den por el momento señales de vida. Como información al margen diremos que un grupo adicional de G.M.U., pues de ellos se trata, se encuentra apostado, disfrazados de policías, en la entrada del cementerio, impidiendo la entrada a todo el mundo y la salida a los posibles agentes de Heracles que tengan la mala idea de escapar por allí junto con la mala suerte de ser reconocidos (nuestros agentes lo serán de forma automática, dada su notoriedad en ciertos círculos). El grupo está compuesto por seis asesinos sin escrúpulos.

Un P.J. cualquiera al azar podrá observar cómo a las bajas de algunos de los muchachos y muchachas de seguridad se suma la de Herr Kirchslaeger, que se desplomará sobre su persona, ya cadáver, en medio de un torrente de sangre: ha sido alcanzado en la garganta. Ludwig, que intentaba proteger a Anna de manera más valiente que efectiva, cae también herido. La situación comienza a ser desesperada; del grupo inicial de aproximadamente dos docenas de personas, sólo quedan en pie unos diez o doce, ellos incluidos. (A partir de este momento el D.J., que hasta entonces habrá descrito la escena de manera impersonal sin implicar a los P.J., realizará cada turno una tirada con el D20, un resultado de 1 a 5 significará que los atacantes se han fijado en alguno de ellos en concreto y pasará de masacrar P.n.J. a dedicar su atención más personalizada a nuestros amigos. El número de personajes atacados coincidirá con la cifra que haya ofrecido el dado. Ej; si sale un 10 pueden respirar tranquilos, sólo seguirán muriendo compañeros suyos; si sale un tres, no sólo ellos mismos serán blanco de las balas enemigas sino que esto sucederá con tres P.J., al azar, como objetivo).

Si bien el templete ofrece una ligera protección, los asaltantes comienzan a sufrir varias bajas y Caulfield dirige un violento contraataque, no parece posible que puedan resistir así mucho tiempo. Un D20/4 minutos más tarde (redondeando hacia abajo), dos nuevos estruendos, muy diferentes entre sí, vienen a sumarse al caos. En el caso del primero se trata de un helicóptero sin ningún tipo de identificación que sobrevuela el campo de batalla; Percepción en Difícil o Intuición en Normal para percatarse de sus intenciones: aterrizar y recoger a los supervivientes del grupo atacante. En el caso del segundo es algo más sorprendente aún: el Rolls

Royce, que hasta el momento había permanecido al margen, comienza un veloz y audaz recorrido tras las líneas enemigas haciendo gala de un poderoso blindaje, de una habilidad rayana en lo suicida de su conductor y de dos mortales ametralladoras M-60 montadas en su parte delantera. Los G.M.U., ante tan formidable e inesperado enemigo, se reagrupan en torno al helicóptero que se mantiene a pocos metros sobre el suelo, lo abordan y se pierden en la lejanía. Se trataba de un Sikorsky S-65 con blindaje especial (no puede ser derribado, al menos no utilizando armamento convencional, si algún P.J. quiere atreverse con él y puede hacerlo utilizando poderes mutantes, es su problema, en el interior dos lectores mentales y un francotirador se ocupan de ese tipo de posibilidades, cada turno en que un personaje se concentre para atacar el helicóptero, los lectores tendrán un 50% de posibilidades de detectarlo; el francotirador, armado con un rifle Heckler & Koch HK 700 se ocupará del resto. ¡Inconvenientes de enfrentarse a una organización que también dispone de mutantes!).

RECUENTO DE BAJAS

Una vez concluido el combate, el grupo de asistentes de Heracles-Prometheus puede comenzar a recoger a sus heridos y contabilizar los muertos. Han fallecido diez personas, aparte de los posibles P.J., Shane Caulfield, Julián Cuerva y Ludwig Körner se encuentran heridos sólo superficialmente; Anna está ilesa y el Director Herr Kirchslaeger ha fallecido como ya dijimos. Los camaradas de Lilienthal, N´Kai y Lamont están ilesos y muy enfadados. Comienzan a llegar ambulancias y coches de policía, esta vez de verdad y no G.M.U. disfrazados; dado que un exceso de notoriedad no es conveniente de ningún modo Cuerva planteará la cuestión de marchar de allí, al menos parte del grupo con algunos de los heridos menos graves para que sean atendidos por los equipos Charlie y evitar que todos ellos puedan ser fichados por la policía (aunque sea como víctimas) o arriesgarse a más peligros.

Mientras ocurre todo esto se presentarán los ocupantes del Rolls, descienden primero dos individuos armados con fusiles de asalto AKM, segundos después un anciano caballero que parece realmente alterado y disgustado y una señorita que corre tras él intentando convencerle infructuosamente de que se ponga su chaleco antibalas; el caballero es, por supuesto, el mismísimo Turlough O´Brian. A la señorita también la conocen, se trata de su enfermera Kate.

O´Brian maldice ásperamente en media docena de idiomas mientras se dirige rápidamente hacia ellos. A medio camino cae, pues no en vano cumplirá los 97 años en agosto de este mismo año. Sus dos guardaespaldas corren hacia él y lo mismo hace Kate, que llamará a los P.J. para que acudan a su lado. Con la policía ya sobre ellos serán invitados a entrar al Rolls (excepto los heridos de consideración que se quedarán con Julián Cuerva) donde, ligeramente apretados, podrán escuchar la historia que Turlough tiene para contarles. Mientras tanto se dirigen hacia la salida donde la enfermera presenta ciertos documentos a un inquieto oficial de policía (reforzados por un discreto control mental) y toman una autopista cualquiera.

Kate, la enfermera, señala la conveniencia de que no siga fatigándose y despide a los P.J. prácticamente junto a la sede local de Heracles. Al doblar la esquina los agentes podrán ver varios camiones de bomberos, policía, periodistas, ambulancias, etc.. Según comenta un transeúnte, una violenta explosión ha destruido varias plantas en el edificio de oficinas que tienen delante. Exactamente: Prometheus Austria carece a partir de ahora de sede central, un nuevo tanto a favor de los G.M.U., quienes también se anotan varias víctimas más.

Shane Caulfield, que merodea por allí, se ha percatado de su presencia, les pedirá que le sigan (en un coche que se les acerca, conducido por Cuerva); y tras arrojar el cabestrillo de su brazo, monta en la CBR 600. Unos minutos de veloz conducción, asegurándose en todo momento que no son perseguidos, y llegarán a un edificio en las afueras, un antiguo pabellón de caza rodeado de jardines, base central de los equipos Charlie en el país. De momento parece un lugar seguro. En el interior todo es un auténtico revuelo, continúan llegando heridos del atentado del Zentralfriedhof; agentes recién llegados de todos los puntos del país se presentan a cada minuto pidiendo noticias sobre lo sucedido; del extranjero se reciben también continuas llamadas interesándose por la gravedad de la situación. En el centro de la estancia y sentada sobre una mesa, Samantha C. Urumi relata su versión de los hechos sobre lo ocurrido en la sede de Heracles, donde se le estaban realizando unas pruebas:

«...entonces entraron aquellos hombres, disparando sobre todo lo que se moviera; tras los primeros, los que disparaban, venían otros con expresiones preocupadas, supongo que estarían concentrándose, no lo sé bien. Cuando llegaron a donde estábamos los doctores y yo, el profesor Hansen me encerró en un

armario y no pude salir hasta que me rescataron los bomberos tras la explosión. Sin embargo sé a ciencia cierta que no soy la única superviviente; pude oír cómo se llevaban con vida a los doctores y se decía algo de los demás prisioneros... por cierto, cuando me sacaron del armario encontré esta pequeña identificación en el suelo...».

La chapita en cuestión es de sobras conocida por todos ellos: un monograma del C.D.F.C., ¿también implicados en el asunto?. Los agentes, a los que se saluda como el único equipo operativo que le resta actualmente a la organización en Austria, podrán estudiar los informes y conclusiones elaborados hasta el momento. Casi dos docenas de bajas entre los atentados del cementerio y el de la sede central, así como dos tiroteos sin confirmar en otros puntos del país; los secuestros, por su parte, parecen suponer una cifra entre diez y quince personas. La situación no se ha repetido en ninguna otra parte del globo, ni siquiera en Alemania, tal vez por la activa presencia del JK57 en ese país, ligeramente más relajada en su vecino del sur. Si esto es obra de Unrath, como parece por la conversación con O'Brian (de quien un sector encabezado por Julián Cuerva opta por seguir sin fiarse) y también aparece complicado el C.D.F.C., su posición es realmente complicada.

¿THULE DE NUEVO?

En este momento Julián Cuerva, que parece estar al cargo de la operación, al menos provisionalmente, planteará una interesante opción a los P.J.. Está de acuerdo en que acudan a Londres para tratar de averiguar todo lo posible sobre estos atentados y, si es posible, acabar con ellos. Por otra parte les queda un cabo suelto: ¿pintan algo en todo esto la asociación Thule, con la que ya se toparon en España?. Tienen cierta información sobre ellos, incluso alguna de sus propias identificaciones y, además, el mensaje recuperado por Samantha en el cuadro que andaban buscando en Bilbao hace referencia a un tesoro artístico formado por diversos objetos de gran valor saqueados por los nazis durante la segunda guerra mundial y que no fue nunca totalmente recuperado. Su escondite actual es la India, donde lo llevaron varios soldados ingleses que entraron en posesión del secreto tras la derrota alemana por las tropas aliadas. Es posible que Unrath, si realmente tiene algo que ver en este asunto, que no le parece lleve su «firma», se encuentre más que interesado en obtener fondos para sus actividades tras el descalabro brasileño. El punto más interesante es que su grupo no conoce que ellos también se hallan en posesión de esos datos.

Como ya saben, son el único grupo que puede encargarse de la investigación («¿dénme la dirección y me encargaré yo sólo del asunto!», argumenta Shane Caufield!), pero, en todo caso, deberán concluirla antes de las ocho de la mañana, hora límite para tomar un avión de la organización que les conduzca a Londres (aproximadamente serán ahora las doce del mediodía) donde deben entrevistarse con Mr. Lyndon y procurar encontrar a Dolores Faulkner, si es que sigue viva. ¿Su opinión personal?: los Thule carecen de importancia en el esquema de los planes de Unrath, en el caso de que realmente cuenten para algo; disponen de la información necesaria y lo más indicado para todos sería que permaneciesen allí a cubierto hasta que las circunstancias hicieran más recomendable su marcha a Gran Bretaña, nunca antes de la medianoche por razones obvias de seguridad.

Como ya sabemos, Julián Cuerva se encuentra en lo cierto, debe quedar de todas formas al completo arbitrio de los P.J. el realizar una rápida labor de investigación para aclarar ciertos cabos sueltos y minar el poder de Unrath en la capital vienesa. Si el Director de Juego no considera necesario o interesante seguir esta especie de «pista falsa» deberá aclarar algunos datos a sus jugadores (básicamente los ofrecidos por Cuerva) y hacerles esperar hasta la noche en un clima propio de «cine de catástrofes» mientras no les llegan sino malas noticias.

En el local utilizado por la Sociedad Thule para sus charlas, conferencias y actividades, todas ellas de carácter ocultista, aderezado con matices xenófobos («los germanos somos la raza elegida»), ultraderechistas («un nuevo y gran líder es lo que necesitamos») y, ya puestos, nacionalsocialistas («Hitler tenía razón; Unrath, el continuador de su obra dice que...»), en ese local como decimos, se prepara a las masas susceptibles de ser enredadas en tales doctrinas. Los jerarcas de la secta obedecen directamente las órdenes del professor Unrath, los miembros menos importantes no conocen esta vinculación con el grupo G.M.U.. Las actividades habituales consisten en ciclos de actividades pretendidamente culturales de donde los organizadores van entresacando a los asistentes más adecuados a sus fines e ideas. El siguiente paso sería el comienzo de la preparación de estos recién admitidos como agentes Gott mit uns, tras unas cuantas pruebas.

El día de hoy ha sido ligeramente difícil para la Sociedad, se encontraban avisados de una serie de golpes para limpiar la capital de un conjunto de individuos e intereses ajenos por completo a su raza

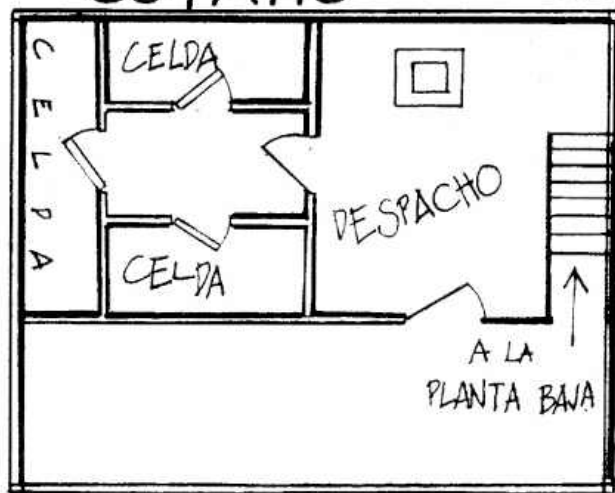
1º PISO



PLANTA BAJA



SOTANO



Plano de la Sociedad Thule

e ideología y así ha sucedido; al menos las noticias hablan de dos importantes atentados en Viena y de tiroteos y enfrentamientos por todo el país. Sin embargo se les ha dado la orden de continuar con sus actividades habituales, de no involucrarse en nada y de disimular, pues todavía no ha llegado la hora. Por lo tanto, en el salón principal del edificio que ocupan en un barrio de las afueras de Viena, comenzará un ciclo de conferencias históricas sobre las gloriosas gestas de las divisiones S.S. durante la segunda guerra mundial y su conexión con la caballería medieval, especialmente cátaros y templarios, así como caballeros teutones. Estas conferencias comienzan a las cuatro.

En el piso superior, y dentro de un ambiente ligeramente más reservado, se proyecta una serie de documentales en blanco y negro sobre cómo la conspiración judaica internacional consiguió realizar los filmes trucados sobre el holocausto de los campos de concentración. La «biblioteca», justo enfrente de la sala de proyección, aloja un debate sobre guerrilla urbana y prácticas de terrorismo de grado no muy avanzado. Ambas actividades comienzan a las cuatro y media.

Mientras tanto, en un local contiguo, doce jóvenes se entrenan bajo las órdenes de un profesor practicando karate y otras sutiles artes de la defensa personal que serán utilizadas no precisamente para la defensa. Este grupo, la unidad de combate de elite de los Thule vieneses, comienza sus ejercicios a las tres y permanecen en la Sociedad hasta las ocho; más tarde, si sus superiores no les necesitan (como hoy) acuden a una cervecería local a seguir discutiendo sobre estrategia.

En total en todo el edificio se encontrarán unas cincuenta personas que van desde los todavía no comprometidos que asisten a las conferencias del piso inferior a los decididamente elementos criminales del gimnasio o del curso de guerrilla urbana. Dependerá de la hora a la que acudan que se encuentren con unos u otros grupos, o con todos a la vez. Si poseen todavía los medallones que consiguieron en Bilbao podrían tener acceso garantizado a todas las dependencias del edificio, sin embargo, dado su más que probable carácter extranjero, cualquier personaje con un nivel de hablar alemán inferior a 8 será inmediatamente detectado como no perteneciente a la congregación local. Si su nivel no es de 6 al menos, ni siquiera podrá pasar por un respetable miembro del grupo berlinés y será descubierto como espía y tratado en consecuencia.

De todas formas, la reunión más importante que se está llevando a cabo en Thule Viena durante el día de hoy será una que agrupará a los máximos responsables de la orden, cuatro dirigentes de alto nivel, con un delegado de Unrath, Fräulein Tot (a quien ya conocerán de **Semilla de Acero** como guardaespaldas del infame Le Cocq). El motivo de la reunión es una seria discusión sobre el grupo enviado a España en busca de cierta pista que hacía referencia a los tesoros artísticos reunidos en París por los dirigentes del III Reich durante la segunda guerra mundial. Agradecerá tanto la intención como la consecución de los informes, pero la próxima vez que actúen de manera tan independiente (han perdido un importante agente, Schneider, y el plano secreto lo consiguió un G.M.U., no un Thule) es posible que deban enfrentarse con un destino mucho peor que la muerte. Tan amena conversación tendrá lugar a partir de las seis de la tarde. Por cierto, todas las charlas, conferencias y demás actividades durarán dos horas a partir del momento de su inicio.

Si los P.J. acuden antes de que sea la hora de llegada del primer grupo (los karatekas entran a las tres al gimnasio adosado, no se percatarán de nada que ocasione un estrépito inferior a una alarma general; la conferencia comienza a las cuatro y desde las tres y media ya habrá gente por allí preparando las charlas) encontrarán el local completamente deshabitado y lo podrán investigar a placer. La puerta principal dispone de una «alarma pasiva», si se fuerza la cerradura sin que sea desactivada se enciende una luz roja intermitente en el local de entrenamiento del gimnasio alertando así a los chicos duros; no produce ningún sonido y se precisa una tirada de Percepción en Difícil al abrir la cerradura para percatarse de esta medida de seguridad y otra de Electrónica, también en Difícil, amén del instrumental adecuado, para desactivarla antes de quince segundos, que es cuando entra en funcionamiento.

Si así lo desean, y refiriéndonos a los P.n.J., pueden acudir divididos en al menos dos grupos. Samantha no acudirá con ellos, pues todavía se halla aturdida por la experiencia de la Central, pero se le ha encargado conducirla a Londres sana y salva por la mañana; N'Kai y Lamont han manifestado sus deseos de acudir a la «fiesta» con o sin el permiso de nadie. Por su parte, Anna Lilienthal se encuentra bajo los efectos de un enorme shock y Ludwig está ligeramente herido; los demás agentes de Heracles son necesarios para labores de protección, excepto, como siempre, el número necesario para cubrir las bajas hasta el momento (si el D.J. lo estima necesario).



Interrogatorio al más puro estilo Thule

Como localizaciones a remarcar dentro del edificio de la Sociedad Thule tenemos:

1.- Gran sala de conferencias, dotada de un moderno material audiovisual; una antigua sala de cine con capacidad para unas doscientas personas. No encontrarán allí nada demasiado comprometedor a excepción de algunos posters relativos a la «nación aria». No olvidemos que los recién llegados a la organización, por curiosidad o auténtico interés, sólo son admitidos en esta dependencia.

2.- Despachos frente a esta sala, un conjunto de tres; en los dos laterales se guarda distinta documentación referente a futuras conferencias, un conjunto de fotografías del ejército alemán durante la primera y segunda guerras mundiales y poco más de interés. En el despacho central tenemos un completo equipo de autoedición, con el que se realiza la infame revista «Nueva Thule» en la que se incita, con pocos miramientos, a la violencia política ultra y xenófoba. Desperdigados por los tres despachos habrá media docena de bates de béisbol de aluminio.

3.- La biblioteca, ya en el piso superior; una curiosa selección donde se reúnen los ejemplares más amarillos del esoterismo de inspiración nazi: santos gírales, verdaderos orígenes de la esvástica, zera

Hitler un iniciado?, orígenes de la conspiración judaica para arruinar a la nación germana, los Protocolos de los sabios de Sión versión cómic, etc. Tras uno de los paneles cubiertos con tan dudosa literatura se encuentra la entrada a otra sala, mucho más reservada. Para encontrarla por medios «normales» se necesita una tirada de Percepción en Muy Difícil seguida de una de Mecánica en Difícil para conseguir accionar el mecanismo. En este pequeño despacho reservado se guardan, en un ordenador (Informática en Normal para acceder a los informes además de Abrir Cerraduras, en Normal también, para abrir la de los ficheros del ordenador) datos sobre todos los miembros de la Sociedad y un completo registro de todas las actividades llevadas a cabo hasta ahora. En un cajón del escritorio hay una pistola Hecklér & Koch P7 con su correspondiente munición. Ni que decir tiene que los informes serían de gran utilidad y valor para la policía (claro, que sólo podrían utilizarlos en un juicio contra los Thule si han sido obtenidos durante un registro legal, esto es, con orden del juez; así que con una tirada de Derecho en Normal o Inteligencia en Difícil podrán percatarse de este dato y no cometer ninguna tontería).

4.- Sala de proyecciones, frente a la biblioteca existe una, reservada como la pieza anterior a los miembros más comprometidos de Thule; varias

colecciones de diapositivas, más material de lectura, cintas con música militar de la peor especie,...

5.- De vuelta al primer piso, esta pequeña habitación está en realidad vacía y supone el medio de paso entre los locales de la Sociedad y el gimnasio del edificio contiguo; la puerta de entrada es bastante normal y no se encuentra cerrada con llave, la puerta que da al gimnasio tampoco está cerrada, pero sí que está conectada a un timbre: nada más abrirla sonará alertando a la docena que karatekas, que tienen la mala costumbre de controlar todas y cada una de estas alarmas destacando a dos de ellos para tal función. Tardan quince segundos en llegar desde el local de entrenamiento, si no vuelven acudirán todos en masa, armados con bastones y porras; el timbre es imposible de detectar y localizar, se encuentra al otro lado de la pared. Una tirada de Percepción en Difícil o de Intuición en Fácil permiten suponer el carácter de simple zona de paso, con una nueva tirada de cualquiera de ambas con un N.D. mayor en un grado será posible suponer la existencia de un mecanismo de alarma similar al de la puerta.

6.- La entrada al sótano, una puerta blindada Muy Difícil de forzar.

7.- En la planta del sótano, la zona reservada a los colaboradores de Unrath, un despacho donde pueden encontrarse un par de Uzis, tres pistolas Sig Sauer P225 y otro ordenador; en él, y tras un cuarto de hora de trabajo, junto con una tirada de Informática en Difícil podrán encontrar la siguiente información: la historia completa del cuadro de Monet que buscaban en España y que probablemente ya conozcan (se trata del diario de Reuter); un informe detallado de las conexiones de su grupo con Unrath explicando el carácter de mero apéndice de los G.M.U.; una lista de números de teléfono, sin direcciones, entre los que destaca uno de Londres (puede reconocerse por el prefijo, Percepción en Difícil o Intuición en Normal para ello); las direcciones de las Sociedades Thule alemanas, junto a algunos esquemas de acción para el futuro contra los JK 57; el texto de un reciente discurso de Unrath (si no lo encuentran ellos lo hará Caufield poco después) y una serie de informes sobre la India, sin ninguna razón aparente para encontrarse allí. En este despacho tendrá lugar la reunión entre Fräulein Tot y los cuatro máximos jefes de Thule.

Por cierto, en la papelera, revuelto entre otros desechos pueden encontrar los pedacitos de un fax dirigido por el mismísimo Unrath, con su firma y sello personal y, en una muestra de colosal

autoconfianza, la fecha (la del día de hoy) y el lugar desde donde se remite, Londres (sin más especificaciones). En el documento se hace referencia a la operación **Hora de la Guadaña** como a una operación de limpieza, destinada a limpiar, Austria primero y la República Federal después, de agentes de Heracles (Prometheus parece haber pasado desapercibido) y, más adelante, del JK57, todo ello con la ayuda de «sus nuevos aliados»; recomienda paciencia, fé en la causa y que se destruya el documento nada más leerlo.

En un cajón cerrado con llave (Abrir Cerraduras Difícil) están depositados dos enormes fajos de dinero (chelines austriacos y marcos alemanes) y dos bolsitas transparentes, una con polvo marrón, la otra con polvo blanco, sobre la mesa aparecen trazas indiscutibles de consumo reciente de este último.

8.- Disimulada bajo la mesa del despacho existe otra entrada secreta (mismas especificaciones que la anterior para localizarla y entrar), en un pequeño pozo sin iluminación al que se accede por una escalerilla situada en la pared se apilan dos cajas de granadas, una de fusiles de asalto, cuatro de pistolas automáticas e incontables de munición; todo ello de la mejor calidad y de la fecha más reciente. En un nicho en la pared, tras la escalerilla, explosivo plástico suficiente para volar todos los puentes de Viena, detonadores, temporizadores, otra caja con minas Claymore, etc.. Estos explosivos no son de las mismas características que los usados contra la sede de Heracles.

9.- Situada al final del pequeño pasillo subterráneo, una puerta disimulada como parte de la pared (Percepción Muy Difícil para localizarla, Muy Difícil de abrir y extraordinariamente resistente a todo lo que no sea una voladura directa), una vez abierta dará paso a las «mazmorras» del lugar, una serie de tres piezas acondicionadas como evidentes salas de tortura y de detención provisional. Detalles desagradables a gusto del D.J., pueden incluirse modernos y no tan modernos instrumentos de tortura (electrodos, listines de teléfono, ampollas con ácido, braseros,...). Han sido utilizadas recientemente, desde luego hay sangre en las paredes. (Víctimas políticas, no tienen nada que ver con los agentes secuestrados, de todas formas los Thule son responsables de varios secuestros y asesinatos).

En lo que hace referencia a los ocupantes del edificio, las dos docenas de asistentes al ciclo de conferencias presentan los niveles más bajos de

agresividad y de motivación para defender a sus líderes, sólo uno de cada cuatro va armado (con una navaja) y actuarán simplemente en defensa propia o para «hacer bulto»; la docena de karatekas, profesor incluido, se encuentran extremo contrario, son muy peligrosos, así como los otros doce altos dirigentes desperdigados por las distintas salas (incluidos los cuatro que se entrevistan con la delegada de Unrath) quienes sí van armados con pistolas S & W .357 Mod 19, efectivas y fáciles de ocultar. Entre la biblioteca y la sala de proyecciones puede reunirse otra docenita de asistentes. Todos los dirigentes, excepto los que se reúnen con la Tot, se encontrarán dirigiendo las distintas actividades. Si intentan entrar cuando ya haya comenzado la conferencia, dos porteros armados con cualquiera de las armas antes descritas, montarán guardia ante la puerta, no destacan por su intelecto así que mostrar alguna de las identificaciones y alguna tirada de Charlatanería (en alemán y con una Categoría de Exito superior a 2) les franqueará la entrada.

Como se ha dicho más arriba, los últimos en abandonar los locales serán los karatekas, que lo harán a partir de las ocho. Desde ese momento podrían entrar sin peligro de ninguna clase, excepto porque los doce miembros más importantes del grupo decidirán continuar la reunión hasta poco más allá de la madrugada. Se reunirán en el gimnasio, para poder aprovechar la cobertura de las alarmas y escapar por la entrada del mismo si a la policía se le ocurre hacer una redada.

La voluntad de cooperación en caso de hacerse con algún prisionero va en relación inversamente proporcional a la información que sea capaz de proporcionar: cuanto más sepa, menos estará dispuesto a contar. Si los prisioneros son ellos, sólo pueden esperar una no demasiado rápida sesión de tortura seguida, poco después, de la ceremonia de presentación de sus cabezas a Unrath. Eso o una brillante carga de caballería dirigida por Shane Caufield y un pero que muy considerable reproche de sus superiores sobre quién demonios se piensan que son.

La policía vienesa lleva varios meses tras su pista pero aún no ha conseguido las pruebas necesarias, acabar con esta red conllevaría el agradecimiento y apoyo de las autoridades, algo que podría ser de gran valor dada la situación actual de Heracles-Viena.

Sea como sea, los investigadores sobrevivientes, Samantha, Ricard y N'Kai tomarán

un reactor privado que les dejará a las diez de la mañana del día siguiente en el aeropuerto de Heathrow, en Londres, donde no habrá nadie esperándoles, como ...¿pero no se les comunicó?.

LONDRES

Los P.J. se encuentran en la capital británica. Su misión puede parecer simple en un primer momento, pero durante toda esta operación ya habrán podido comprobar cómo los cometidos más sencillos pueden complicarse hasta límites insospechados. Deben contactar con Mr. Lyndon respetando su cobertura de alto dirigente del servicio M británico, localizar a Dolores Faulkner y verificar la posibilidad de que Unrath esté llevando de nuevo a cabo alguna siniestra maquinación desde suelo inglés. El recurso de la organización local de Heracles deben mantenerlo sólo para lograr el equipo necesario o para conseguir nuevos agentes que sustituyan a los caídos en combate; en cuanto a información tienen realmente muy poco que ofrecer, excepto que sospechan de que la desarticulación de la red de agentes y empresas de que los G.M.U. disponían en Gran Bretaña distó mucho de ser lo completa que piensan las autoridades y el Fifth Floor.

Como pistas o ayudas para lograr sus cometidos disponen (¿o no?) de un misterioso número de teléfono londinense, localizado en la sede vienesa de los Thule; de otro número de teléfono, facilitado por Cuerva antes de salir de Austria, donde podrán localizar a Lyndon; en cuanto a la ayuda que puedan prestarles los P.N.J., Samantha y su increíble suerte (¿que todavía no se han dado cuenta?) pueden ser de mucho valor; Ricard Lamont puede ofrecer toda una serie de contactos, incluido el hecho de que es socio del club Chelsea (sólo del club, como también lo son otras muchas personas que no integran la camarilla que gobierna realmente el servicio M británico... y muchas otras cosas en ese país) y el sargento N'Kai siempre puede brindar la fuerza de sus puños.

Una llamada al teléfono hallado en Viena será respondida en cualquier momento del día o de la noche por una voz femenina (no siempre la misma, evidentemente) anunciándose como la «Clínica Psiquiátrica St. Nazaire»; podrán comprobar fácilmente que dicho hospital es una entidad privada, sin ánimo de lucro, situada a las afueras de Londres. Su director es Jonathan Harkwood, un conocido neurocirujano de la City famoso por su gran fortuna, por sus obras de caridad y por su perpetua candidatura al premio Nobel, que acabarán concediéndole cualquier año de estos.

Trabar contacto con Mr. Lyndon puede ser algo más problemático, el teléfono que recibieron en Viena se encuentra conectado a una computadora que varía automáticamente de número cada vez que recibe una llamada, de modo que sólo tienen la posibilidad de realizar esa única llamada (un D.J. ligeramente, digamos, mezquino puede exigir una tirada de Destreza que no resulte en fallo crítico). En ese teléfono serán atendidos por su secretaria quien les anunciará que, lamentablemente, no está allí en esos momentos y no sabe cuándo volverá ya que se encuentra pronunciando una conferencia en su club. Por supuesto no les dará la dirección del mismo.

Como soluciones para esta situación tenemos: en primer lugar, si alguno de los jugadores sabe debido a sus lecturas de informes reservados que tal club puede ser el Chelsea, mejor que mejor, recompénsese incluso tal interés; como una excelente idea podríamos catalogar también el dejarse atrapar por el Fifth Floor (todos los agentes de Heracles conocen la sede de su central en Londres) esperando luego que Lyndon lo aclare todo como ya hizo en **Semilla de Acero**; también pueden recordar, bien sea Samantha o Lamont, el nombre o la descripción de tal individuo como uno de sus compañeros de club (o de su padre, respectivamente). Si desean introducirse en el mismo durante la mañana para acudir a la conferencia, una llamada al padre de Samantha o una visita por casa de Ricard Lamont pueden suponer la entrada sin ningún problema (entrada, por otra parte, completamente imposible, al menos por la puerta, para cualquiera que no disponga del carnet de socio del Chelsea que da derecho a introducir invitados, respondiendo de ellos, a los actos culturales del club como son las conferencias). Si es necesario, un amable D.J. puede improvisar un rápido plano.

A la salida del aeropuerto de Heathrow verán cómo la carretera es cortada por un impresionante control de policía; si intentan escapar del mismo (algo imposible, su coche o taxi se ha visto bloqueado por el tráfico) serán perseguidos por los agentes que van armados con ametralladoras. En realidad el control no tiene nada que ver con ellos como deberían suponer, podrán enterarse por las noticias de prensa, radio o televisión que una serie de misteriosas desapariciones y espeluznantes asesinatos lleva aterrorizando a la capital londinense desde hace un par de semanas, quizá más tiempo, pero la policía calla. El número total de muertos, siempre con la reserva policial, se eleva a unas seis personas; los desaparecidos, un número siempre bastante alto al año en una ciudad del tamaño de

Londres, son asimilados por los periodistas a los asesinados, algo a lo que se opone rotundamente Scotland Yard. Se teme por el gran público en general una reactivación del misterioso caso de «Jack el Destripador» que aterrorizó a Londres a finales del siglo pasado. En realidad, los detalles filtrados por la prensa sobre alguno de los cadáveres hallados nos hablan de un comportamiento más sanguinario aún.

(Nota para el D.J.: es importante que esta información se ofrezca como por casualidad, los P.J. no deberían tener la sensación de que van a verse mezclados con este asunto como, desde luego, va a suceder).

Samantha C. Urumi debe acudir a una cita con su padre, cita a la que será acompañada por el sargento N´Kai, por si acaso. Entre las instrucciones que se les dio a los agentes antes de salir de Viena figuran las de no perder de vista a esa señorita así como estar preparados para una posible colaboración con ella en cualquier momento. Tanto ella como N´Kai volverán a aparecer más adelante. Por el momento gozarán de la compañía de Ricard Lamont.

Si los P.J. se han decidido por realizar cualquier tipo de montaje no demasiado llamativo (*«Buenas, somos unos mutantes de Heracles y venimos a entregarnos»*) en la sede F.F. se encontrarán con que debido a unas maniobras tácticas y a la asistencia de la reina al club Chelsea la presencia de agentes británicos en su propia sede es mínima, la justa para garantizar la más indispensable seguridad. Por otra parte, y debido a un supuesto de estas mismas maniobras, van a ser confundidos con el «Grupo Naranja», uno de los comandos que participa en las mismas y cuyo objetivo era llegar hasta la Quinta Planta sin ser detectados, algo que ellos conseguirán sin problemas. Una vez allí serán agasajados y felicitados por todos (*«galletitas, jerez, una cerveza, bombones?»*) y conducidos poco después al Chelsea, donde Mr. Lyndon está a punto de comenzar su conferencia. Nadie les tomará en serio su inicial declaración de pertenencia a Heracles (si es que les han dado tiempo a realizarla antes de felicitarles y regalarles los puros previstos para la ocasión).

CHELSEA CLUB

Mr. Lyndon ha recibido varias desagradables sorpresas en el día de hoy y de no ser por su inhumano autocontrol emocional (que no es un poder mutante, pero casi; entre sus subordinados es corriente la broma de que con él en un despacho no es necesaria la refrigeración) podría encontrarse realmente

inquieto. En Viena sus nuevos socios de Heracles parecían estar pasándolo realmente mal, una situación que le recordó a Suráfrica unos años atrás o incluso a Japón, donde pasó una larga temporada tras aquellos sucesos mientras esperaba y se iba tejiendo, cada vez más tupida, la tela de araña Wild Geese que acabaría por atrapar al F.F. ¿Se trataría de una operación de tanteo seguida poco después del «desembarco» de todo el grupo de Unrath en Alemania?. Bueno, de todas formas aquello sería más bien problema del JK57. El grupo de agentes de Heracles que esperaba, sorprendido sin duda por su ausencia del despacho, habrá sido puesto al corriente del lugar donde se encuentra en estos momentos por su nueva secretaria ...más bien lo dudaba, pero... El caso es que no todos los días acude Su propia Majestad Isabel II al Chelsea, aunque sea de visita no protocolaria; ese ha sido el motivo de su salida precipitada de la Quinta Planta, del adelanto de la conferencia para una hora tan temprana y de que no pudiese responder a la nueva llamada de Dolores, esta vez desde su mismísimo apartamento de Londres.

Ya en el club, con su equipo de infiltrados completamente dispuesto para la acción en cuanto acabase la conferencia aparecieran o no los miembros de Heracles, saludó a sus compañeros (que murmuraban comentarios apreciativos sobre cómo consiguió escapar hacía pocos meses de una encerrona de Heracles liberando poco después a la secuestrada tripulación del hovercraft donde ocurrieron los hechos) y se preparó para recibir a la reina, besar su mano (otra muestra más de su admirable autocontrol) e iniciar las dos horas de prevista conferencia, hasta las 12:00, ya que el tema apasionaba a Su Majestad y le resultaba imposible acortarlo, ni siquiera un poco. Subió al estrado y comenzó a disertar sobre la política monetaria e impositiva inglesa en tiempos de Guillermo el Conquistador. Si los P.J. llegan al club sin retrasarse demasiado, alcanzarán a verle en este preciso momento, una discreta nota pasada a un ujier les garantizará unos buenos asientos en las primeras filas y su atención inmediata en cuanto concluya.

Mientras soportan la conferencia será necesario que realicen sendas tiradas de Voluntad para evitar caerse dormidos justo en medio de tantas personalidades, el N.D. es de Difícil excepto si poseen las habilidades de Historia o Economía a nivel 4 ó superior en cuyo caso soportarán tan dura prueba con sólo proponérselo e incluso lo encontrarán interesante. Echarse una cabezadita será detectado automáticamente por los ujieres del club (más estirados aún que los propios lores que asisten a la



Mr. Lyndon, un tipo frío.

charla) y recompensado con una amable invitación a pasar a la sala de lectura y tomar un café o leerse el periódico (algo de agradecer, de cualquier forma, pero desconocido por aquellos que aguanten el tipo hasta el final).

Al acabar la sesión los agentes podrán escuchar, tras la salva de aplausos de rigor, varios comentarios apreciativos en la cercanía de sus asientos sobre la correcta labor que está siendo llevada a cabo por Lyndon en el desempeño de su cargo. Pocos minutos después, en cuanto la situación lo permita y seguido de cerca por dos de sus hombres («Mr. Black» y «Mr. Bush») se reunirá con ellos; mientras salen a toda prisa del Chelsea entre los saludos de diversas personalidades les irá narrando en voz baja el desarrollo de los más recientes acontecimientos:

«Recibí el primer mensaje de Dolores ya desde suelo británico horas después del atentado contra Lilienthal, es incluso muy posible que nuestra amiga consiguiese liquidar a este grupo poco después de su llegada a Londres. Bien, de alguna forma pudieron mantenerse tras su pista; poseemos un piso franco en cierta habitación de uno de los hoteles de Heathrow, con un equipo de comunicaciones muy sofisticado, cuando destacamos a unos hombres allí para comprobar el mensaje nos encontramos con que el agente al cargo había sido asesinado, no quedaba rastro de Dolores ...y una trampa-bomba nos hacía perder otros dos

bombres. Esta madrugada recibí un nuevo mensaje de la agente Faulkner, utilizaba un código de localización: el de su apartamento en Regent Street. Debido a las maniobras que lleva a cabo el departamento, a la visita de la reina y a la conferencia no hemos podido ocupar antes de esta cuestión. Así que ¡prezemos por que no sea demasiado tarde!.

REGENT STREET

Seguirá un corto trayecto en coche hasta un edificio de apartamentos en Regent Street. Ante él podrán ver que se arremolina gran cantidad de gente, cámaras de fotos y equipos de televisión incluidos. Calmando su inquietud observarán poco después a un famoso cantante (a elección del D.J., sugeriría Bowie o Jagger) vecino al parecer de Ms. Faulkner. Las credenciales de Lyndon permitirán a todo el grupo abrirse paso a través del férreo control de los guardias de seguridad de la entrada. Una señora que es más bien arrastrada por un grupo de cuatro perritos, cada uno con su correa, se queja vehementemente ante el conserje por lo desmedido de la juerga nocturna del día pasado, sobre todo en lo que se refiere a sus vecinos inmediatos: el señor (el artista elegido) y esa pelirroja «modelo o lo que sea», en cuyo apartamento juraría que escuchó incluso disparos, de todo lo cual piensa dar parte ahora mismo a Scotland Yard.

Una vez calmada la señora podrán acceder, utilizando su ascensor particular, al dúplex ocupado por Dolores. Nada más salir del ascensor (con capacidad para doce personas; la escalera o el montacargas pueden utilizarse también yendo a parar no directamente al piso de Dolores, el diez, sino ante su puerta de entrada de la que Lyndon posee la llave) la primera señal de alarma: la puerta que separa el vestíbulo del resto de la vivienda se encuentra prácticamente arrancada de sus goznes; todo está a oscuras. De inmediato Lyndon se adelanta cubierto por sus dos hombres; una esfera, a la que pronto se superpone otra, cubre al trío que se ha colocado unas gafas especiales y diminutas mascarillas antigás; armados con una Franchi Spas, una pistola Walther PPK y una ametralladora Uzi penetran en el apartamento pidiendo a los P.J. que esperen unos momentos (excepto si alguno de ellos dispone de un poder, como el de los viajeros astrales, que facilite todavía más la operación; los guardaespaldas de Lyndon son también mutantes, uno con campo de fuerza y el otro con campo psíquico).

El apartamento se encuentra destrozado, existen señales evidentes de lucha por doquier,

incluido un machete ensangrentado (de la colección que Dolores se trajo del Caribe) clavado en un armario, tiene un mechón de cabellos pegado al filo, curiosamente de color rubio (vale, no tan curiosamente...). Los aparatos de comunicaciones han sido también desmontados a patadas y sobre la cama de la habitación de Dolores se ha desparramado su colección de armas de fuego. El equipo de música, la colección de discos de música irlandesa y escocesa, las botellas de Macallan de 25 años, la pecera con pececillos tropicales, sus diseños sobre moda, los de arquitectura, todos sus vestidos, libros y álbumes de fotos (incluidas aquellas de las páginas centrales del Play Boy de hace años, cuando todavía llevaba pelo largo, y que le supusieron la ruptura temporal de relaciones con su tío-abuelo O'Brian) todo se halla por el suelo de los dos pisos del apartamento. Mr. Lyndon silba y susurra: «Alguien va a tener que pagar por todo esto ...» y recordando el machete, y conociendo como conoce a Dolores, añade: «...o seguramente ya lo habrá hecho».

Se echa a faltar una alfombra (puede hacerlo cualquier P.J., el suelo de madera está descolorido en esa localización, Percepción en Fácil), su longitud es, aproximadamente, algo mayor de 1,80 metros; ¿podría ser ese el método utilizado para llevársela secuestrada sin llamar la atención?. Otra tirada de Percepción, ésta en Difícil, y quien la realice encontrará una pistola muy especial, con un cargador de dardos (somniaferos) donde quedan tres de los cinco iniciales. Percepción de nuevo, en Muy Difícil, para localizar uno de esos dardos incrustado en la librería, en el lomo de piel de las obras completas del doctor Merrick, editadas por Merrick House de forma limitada y muy privada y el otro clavado en un osito de peluche. Otros dos orificios de bala por la misma zona son visibles a simple vista. Quizá, después de todo, no se la llevaron drogada, sino a punta de pistola. Algunos pedazos de cuerda y unas tijeras cercanas parecen avalar la teoría de la alfombra.

Habrán podido observar que el ascensor privado conduce a la entrada del inmueble y a los garajes del mismo; en el vestíbulo del edificio, podrán interrogar a los dos guardias o al conserje; estos, que no se encontraban aquí durante esta noche pasada accederán a mostrarles los vídeos de seguridad si así lo requieren o facilitarles las direcciones del turno de noche (quienes tampoco habrán visto nada fuera de lo habitual, excepto a Elton John disfrazado de pato Donald o a Samantha Fox enteramente recubierta de mermelada). No encontrarán ninguna salida sospechosa, que pueda coincidir con una Dolores, drogada o no, enrollada

en la alfombra, introducida en el cesto de la ropa sucia, etc. Si a nadie se le ocurre ninguna otra posible solución, Inteligencia en Normal: ¿y los garajes? Dolores guarda allí su Nissan 4x4, su Lotus y una motocicleta BMW R-100 RS de 1000 cc.

De los garajes utilizados por los inquilinos se encarga otro empleado, afirmará no haber observado tampoco nada anormal, claro que su jornada de trabajo comenzaba a las diez de la mañana. Unas tiradas realizadas secretamente sobre la Percepción de los agentes en Difícil o sobre su Intuición en Normal les harán llegar a la conclusión de que les oculta algo relacionado con el tema (o, si utilizan Telepatía o Lectura Emocional, mejor que mejor). El hecho es que intenta proteger a su compañero Michael de la que se le viene encima, ya lo había hecho alguna que otra vez antes, pero ahora hay un lío serio en el que se ha metido de lleno: cuando llegó esta mañana a su puesto, a las 10 a.m. exactamente, su compañero ya se había marchado: No era la primera vez que sucedía esto y todo por culpa de una jovencita que trabajaba en una discoteca cercana. Le había prometido enmendarse y no volver a repetirlo, pero...

En las parcelas de garaje ocupadas por los vehículos de Dolores no encontrarán el Lotus, su coche habitual y preparado. Unas huellas de neumático, recientes, muestran una más que apresurada salida de ese lugar. En un cercano contenedor de basuras pueden encontrar la alfombra utilizada para sacar sin problemas a Ms. Faulkner y en el interior del Nissan el cuerpo destrozado del desventurado Michael a quien (Medicina en Normal) le han sido extirpadas diversas glándulas de su cuerpo (la glándula tiroides, la vesícula biliar y una pequeña parte del cerebro situada en la base del cráneo) aparte de lo cual se halla horriblemente mutilado. Se precisa una tirada de Frialdad en Difícil para acercarse a reconocer el cuerpo, que a primera vista podría ser el de cualquiera. Los detalles de tan pavorosa mutilación coinciden con algunos de los hechos públicos hasta ahora por la prensa en los casos del así llamado «Nieta de Jack».

No encontrarán nada más en las cercanías, ni trampas ni nuevos indicios. Lyndon sugerirá encarrilar la investigación a partir de ahora hacia el hallazgo del coche de Dolores; piensa que fue obligada a conducirlo hasta alguna localización donde probablemente sea todavía retenida y que sus secuestradores probablemente utilizaron el Lotus y su propio vehículo para escapar, Dolores acabó al menos con uno de ellos y no se ha encontrado su

cadáver así que también realizaron algún tipo de «limpieza» antes de huir. Este habría sido el método utilizado para llegar hasta la salida del parking sin levantar sospechas y luego, fuera por el motivo que fuera, uno de aquellos maníacos acabó con el guardia. Para entrar no debieron de tener ningún problema, visto por los videos el montaje que se trajeron entre manos los de la fiesta contigua. Si Mr Lyndon, camarada de Ms. Faulkner está preocupado por ella no lo deja traslucir de ninguna de las maneras, sigue manteniendo la compostura, algo que no ha perdido ni siquiera cuando hallaron el cadáver de Michael.

Se cursará aviso a la policía para que localicen un coche abandonado con las características del Lotus en cuestión, mientras tanto esperarán (¿y por qué no?) en las oficinas de Lyndon, en la sede central del Fifth Floor; algo que tiene su gracia, después de todo.

Un D20/5, redondeando hacia abajo, horas después (con un mínimo de una hora), recibirán aviso de la policía: el coche ha sido hallado abandonado en una cuneta a varios kilómetros de Londres. En las cercanías se ha hallado un nuevo cadáver, éste asesinado de dos tiros realizados con una escopeta Franchi Spas. Por si no lo ha pensado todavía ninguno de los P.J.... ¡Sana paranoia! Uno de los guardaespaldas de Lyndon se preguntará en voz alta si Dolores no se habrá podido volver loca, *"bueno, no quería decir eso, pero Unrath conoce métodos para controlar la psique de las personas ¿verdad?, ¿y si se ha pasado al enemigo de forma involuntaria?"*

Un examen detallado del coche no proporcionará ninguna pista. La policía local no sabe nada pues recibieron órdenes terminantes de no tocar el vehículo bajo ningún concepto. De todas formas, aunque no se ha dejado en el interior del coche absolutamente nada que pueda servir de ayuda (sólo quedan pañuelos de papel, mapas de carreteras, llaves, monedas, chicles, un par de postales de vacaciones de unos amigos y cosas así, todas ellas completamente inocentes), cierta pequeña modificación del Lotus, desconocida incluso para Lyndon, puede serles de fundamental ayuda para resolver este caso: Dolores pasa sus ratos libres últimamente llevando a cabo un antiguo proyecto de escribir una novela. Los muchachos de los garajes de la Quinta Planta le instalaron una pequeña grabadora oculta en la guantera de su coche que utiliza para tomar notas mientras espera en un atasco o realiza un largo viaje. Podrán localizarla con una tirada de

Buscar en Difícil o Percepción en Muy Difícil. Si no la encuentran ahora, pueden recibir noticias de su existencia más adelante, gracias a los policías que se encargarán del caso después de ellos o por los propios mecánicos del Fifth Floor.

Escuchando la cinta de la grabadora llegarán a la conclusión de que Dolores se halla tan cuerda como siempre, al menos hasta ese concreto momento, e igual de astuta. Consiguió poner en marcha el mecanismo y, charlando sin parar con sus raptos (no demasiado comunicativos, se distingue a tres personas una que sólo gruñe y dos que hablan, estos dos al menos parecen ingleses y uno en particular muy educado) logra trazar la ruta que siguió desde su apartamento hasta el lugar donde la retienen ahora; posteriormente el coche fue conducido por otra persona (que conectó la radio durante el trayecto) y se abandonó en el lugar donde fue encontrado.

Cuando los P.J. recorran el camino seguido por una Dolores secuestrada al volante de su vehículo llegarán ante un edificio, en plena campiña inglesa, del que quizá ya hayan tenido referencias: por supuesto la Clínica Psiquiátrica St. Nazaire.

HARKWOOD, UNRATH & FAULKNER

El director de la clínica, sir Jonathan Harkwood, quedó fascinado, tras la derrota alemana en la segunda guerra mundial, con algunos de los experimentos llevados a cabo por el equipo del doctor Mengele. Llevado por su insana curiosidad e innegable genio científico decidió, hace cosa de unos diez años, que después de todo las normas éticas de su profesión estaban de más en el caso de mentes sobresalientes y extraordinarias como la suya. Buscó por todas partes posibles colaboradores y fue así como, poco después, llegó a conocer al profesor Unrath, una, por así decirlo, mente gemela. Tras vislumbrar las posibilidades que ofrecía el fenómeno mutante para la experimentación y el análisis, entró a formar parte de la red de colaboradores de los G.M.U. en Gran Bretaña consiguiendo salvarse de la acción de la justicia gracias a que sólo se había dedicado al aspecto científico sin existir ningún otro tipo de conexiones y su relación se había solventado siempre directamente con Unrath obviando intermediarios y sin que sus propios colaboradores lo supieran. De momento se encuentra a salvo de toda sospecha y su clínica supone la única y última base de los G.M.U. en las islas.

Su ideología política es decididamente conservadora, aunque realmente le da lo mismo la forma de gobierno siempre que no se toque a la monarquía y que quienes legislen no se ocupen de poner estúpidas trabas a la labor investigadora de unos cuantos genios como él mismo. Unrath se ha cuidado muy mucho de atacar a las instituciones británicas en su presencia, pero también de revelarle toda la magnitud de sus planes e incluso del fenómeno M. Casi todo lo que sabe Harkwood sobre este particular se reduce a lo que de forma empírica ha sido capaz de descubrir, interesándose sobre todo por las alteraciones físicas que acompañan a las mutaciones.

Este fue el origen, hace unos pocos meses, de la fundación por Harkwood del siniestro «Grupo 666», un conjunto de seis encumbrados y geniales cirujanos que se dedica a la más salvaje experimentación con sujetos vivos, mutantes o no, a fin de dotar a sus teorías del pertinente respaldo científico. En el caso al menos del doctor Goodman dicha actividad ha degenerado en tales impulsos agresivos y monomaniacos que su papel durante las últimas semanas se ha visto reducido al de «brazo ejecutor» del grupo, incurriendo en lamentables crímenes durante sus escapadas, crímenes que se han hecho públicos siendo atribuidos a un nuevo «Jack el Destripador» por los tabloides londinenses.

Harkwood dispone de una plantilla de colaboradores (aparte de sus cinco colegas, incluido el totalmente loco Goodman) formada por elementos del hampa londinense y supervivientes de los mercenarios de Bertha Hayes (desaparecida y huida de la justicia, véase **Semilla de Acero**) que no fueron detenidos por el F.F. ni por la policía.

Unrath ha permanecido en St. Nazaire con algunos de sus hombres hasta hace escasos momentos: acaba de tomar un avión rumbo a la India, el próximo paso en sus actividades antes de ocuparse a gusto del objetivo supremo: Alemania, dominando a la cual sojuzgará a la propia Comunidad Europea y a las naciones periféricas, deseosas de ayuda económica; E.E.U.U. podrían resultar incluso buenos aliados si disfrazaba, únicamente al principio, sus formas políticas, luego vendría su turno, paciencia. Israel caería después, de alguna forma caería, aunque tuviera que aliarse con aquellos despreciables árabes, que después de todo irían los siguientes. No podía dejar el suministro de petróleo del mundo civilizado en manos de salvajes.

Dolores Faulkner ha tenido suerte por lo tanto, desconocedor Unrath de su captura (y realmente del papel que pudo jugar esta mujer en **Semilla**, siendo calificada por todos los informes como agente de la Quinta Planta) no ha tenido oportunidad de llevársela consigo hacia la India, donde son conducidos actualmente los agentes secuestrados durante las operaciones de Viena. De momento su destino será de servir como sujeto de experimentación al doctor Harkwood y su grupo.

St. NAZAIRE

La clínica psiquiátrica se encuentra situada en los terrenos de una antigua mansión del siglo XVIII, el terreno que rodea al edificio está ocupado por un amplio jardín donde puede verse deambular por el día a los enfermos. La mayoría de estos son personas de la alta sociedad británica que acuden aquí para realizar curas de reposo, desintoxicaciones o tratamientos más radicales, según el tipo de desorden que padezcan. Sólo una pequeña parte de las actividades, y por tanto de las instalaciones, de la clínica están en función de las actuaciones criminales del Grupo 666 los diabólicos compañeros de Harkwood en las sendas de la más despreciable experimentación.

Todo el conjunto que forma la mansión está rodeado por 40.000 metros cuadrados de terreno que albergan los jardines, el lago y un pequeño bosquecillo; rodeado todo ello por un muro de piedra de tres metros de alto, coronado a su vez por una verja metálica con pinchos. Dispone de una entrada principal con un sendero de grava bordeado en sus doscientos metros de extensión por dos filas de robles centenarios. Existe asimismo una entrada posterior utilizada únicamente por los doctores durante sus escapadas dado que desemboca en una serie de caminos vecinales muy poco transitados.

El doctor Harkwood no es el médico encargado de las instalaciones, tal ocupación recae en otro de sus socios, su más antiguo colaborador, el doctor Whiteheart. Harkwood ocupa sus mañanas de trabajo en la muy exclusiva consulta que mantiene en un elegante barrio del West End londinense, donde permanece desde las 10:00 hasta las 12:30 p.m. hora en que acude a comer a un cercano restaurante; a las 15:30 aparece por St. Nazaire donde ha fijado últimamente su residencia. El doctor Whiteheart se dedica en exclusiva a la clínica, atendiendo a todos los aspectos de su gestión y a la infraestructura de sus más insospechadas

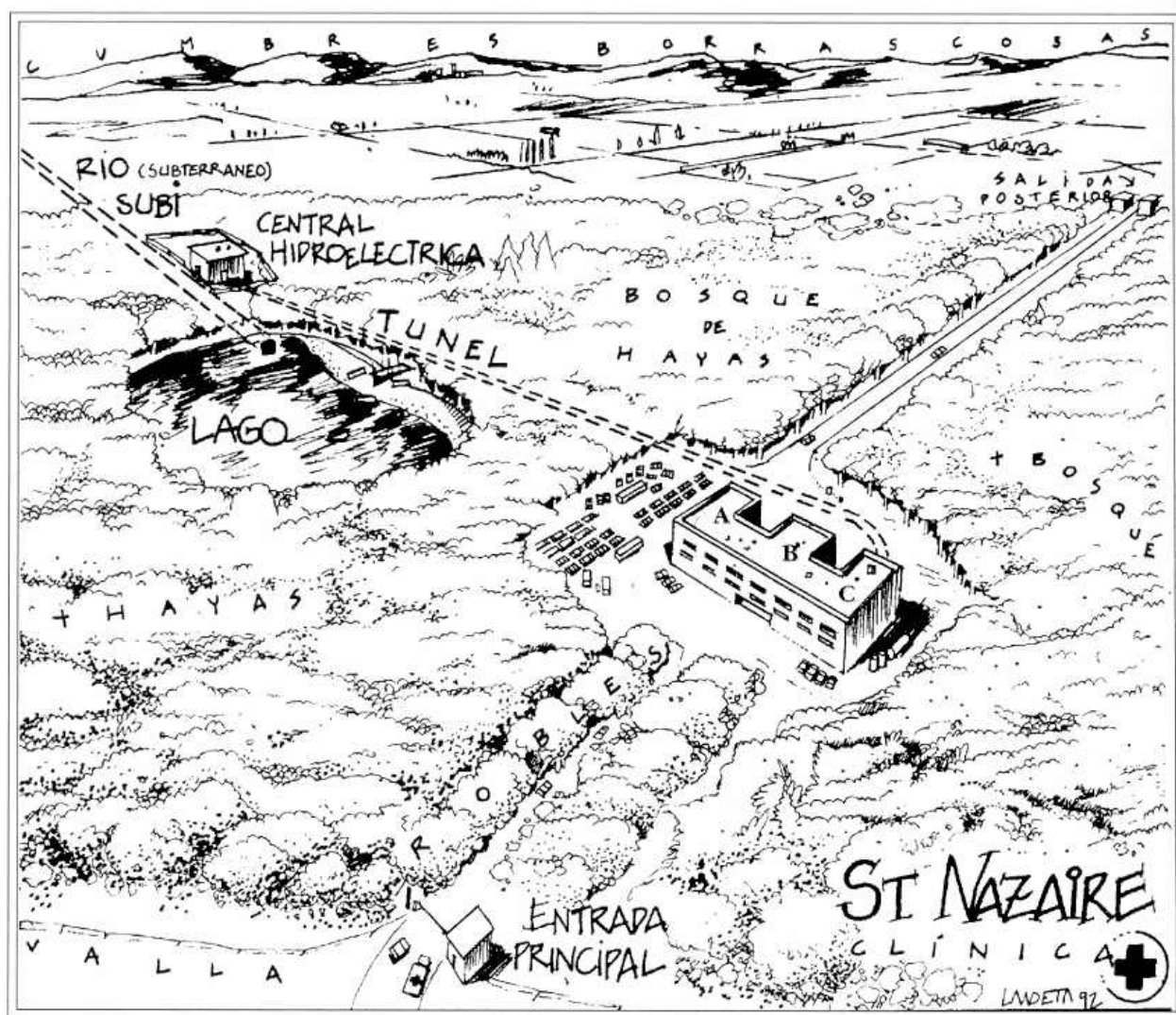
investigaciones. Tal rutina se altera únicamente en el caso de los fines de semana, cuando dedica al golf la mañana de los sábados y la tarde a reuniones sociales y obras de caridad; los domingos los pasa de idéntica forma.

Los otros médicos colaboran asiduamente con estos dos, pero mantienen sus propias consultas y las reuniones se reducen a una semanal los viernes; Goodman, con su profundo desorden psíquico ha tenido que ser internado tras sus últimas acciones: al participar junto con uno de los hombres de Unrath en el apresamiento de una agente mutante que podría resultar perjudicial, según los informes, para las actividades de todos ellos acabó con la vida de un guardia de seguridad de un parking y posteriormente con un campesino que quizá hubiera visto cómo se deshacían del coche de la agente, vehículo que no tuvieron por lo tanto oportunidad de destruir como era su intención original. La agente, Dolores Faulkner, se encuentra en estos momentos en una celda acolchada esperando que se realice con ella una rutinaria serie de experimentos. Goodman permanece en una celda contigua, más allá de toda ayuda para su mente enferma.

LOS OCUPANTES

Tras describir la apariencia exterior de St. Nazaire pasaremos a ocuparnos de otros detalles relativos a su interior y funcionamiento. En estos momentos se encuentran internados un conjunto de treinta personas, casi todas ellas más o menos conocidas en sus respectivos ambientes de la prensa, las finanzas o la política (ni que decir tiene que las relaciones de Harkwood con todos estos estamentos son fantásticas). De esos treinta, la mayoría son tratados de desórdenes mentales bastante leves: problemas causados por un reciente divorcio, ligeros problemas con la bebida o con la cocaína, algún que otro trauma relacionado con la personalidad, etc.

La excepción la suponen diez pacientes, todos ellos de excelente familia y posición social que presentan cuadros psíquicos realmente graves; tenemos entre ellos casos de esquizofrenia muy peligrosa, monomanías, paranoias profundas, instintos criminales (en este caso no respaldados por el genio científico), etc. A estos diez individuos, que se encuentran en la clínica más para ser apartados de su familia y de la sociedad que para lograr su curación (y en algún caso cumpliendo sentencias judiciales), hemos de añadir desde hace unas pocas horas, al doctor Goodman. Todos estos casos suponen



en realidad un reto de importantes dimensiones profesionales para los doctores Harkwood y Whiteheart (los otros tres socios del «666», sin contar con Goodman, no se ocupan de la clínica ni de sus casos, únicamente de ciertos «intereses comunes» llegando a plantear serios problemas de conciencia a los primeros por su cada vez más profunda inclusión en el mundo de las ciencias ocultas, algo que repugna a Harkwood y Whiteheart, mucho más fríos, analíticos y racionalistas). Con dos de estos sujetos al menos han conseguido asombrosos adelantos, fechándose su total recuperación para dentro de pocas semanas. El resto se debate entre las drogas que les suministran para mantenerlos tranquilos y una atención profesional que no es suficiente. Después de todo, sus responsables médicos tienen cosas más importantes de las que ocuparse.

La clínica St. Nazaire se estructura en torno a tres pabellones que ocupan las alas del edificio en forma de «E». La primera, el ala norte o Pabellón A

está dedicada a un grupo de veinte pacientes alojados en ella como en un lujoso hotel. Podría decirse que en realidad todos ellos sólo sufren de un exceso de no-hacer-nada en sus vidas cotidianas y que se encuentran aquí por la fama del doctor Harkwood y porque se ha puesto de moda acudir durante un par de semanas a este tipo de clínicas retiradas. No sufren ninguna restricción a sus movimientos, excepto la prohibición de entrar en determinadas secciones de la mansión. Pagan unas abultadas facturas y son tratados de acuerdo con ese hecho. Por supuesto pueden salir del establecimiento en el momento en que lo deseen, una fecha que suele coincidir con la señalada por Harkwood y Whiteheart. En ciertos momentos de su terapia se utiliza algún tipo de drogas (sólo al principio del tratamiento) y todos ellos son fotografiados con escenografías cuidadosamente preparadas en actitudes muy comprometedoras para sus cargos o relaciones familiares. Harkwood guarda un completo archivo con doscientos de estos «reportajes» destinado a

servir de seguro si las cosas se tuercen. Otra muestra de su absoluto desprecio hacia la sociedad, de su insaciable ansia de poder (de conocimiento, que es lo mismo) y de innata malicia (¿bonito, eh?. Es un tipo malo de verdad).

El Pabellón B, la segunda ala del edificio, se encuentra ocupada sólo en parte. Sus inquilinos son los diez pacientes «problemáticos» que necesitan de atención y cuidados especiales. Las habitaciones de estos enfermos están repartidas en dos pisos. Pasamos a describirlos:

Habitación número 1: ocupada por el legítimo heredero de una de las mayores fortunas de Inglaterra; sometido hace unos años a un tratamiento experimental para curarle su tartamudeo recibió daños cerebrales irreversibles que le mantienen en estado vegetal. Incapaz de moverse o hablar, no se encuentra en coma, pudiendo respirar sin ayuda. Se sospecha de algún turbio manejo por parte de su familia y de Harkwood, que anuncia cada seis meses su mejoría, habiendo recibido siempre un importante donativo poco después.

Habitación número 2: ocupada por James Links, un hasta hace tres años importantísimo broker de una compañía de seguros londinense. Desarrolló ciertos instintos pirómanos que le llevaron a incendiar un hotel, tres iglesias, dos colegios de primera enseñanza, una estación de ferrocarril y dos peluquerías caninas antes de ser detenido. Según sus propias palabras: «*el gozo que sentía era indescriptible*». A pesar de que fue encontrado responsable de la muerte de al menos siete personas (y quizá el doble de perros, lo que tratándose de Gran Bretaña tiene su importancia) su condena debía cumplirse en un establecimiento psiquiátrico, Harkwood se mostró interesado en el caso, pero sólo durante el primer año. Puede decirse que ahora está peor que al ingresar. Aparentemente normal («*esto es un error, una maquinación, una conjura; realmente estoy aquí por culpa de mi mujer, que quería el divorcio y yo no estaba dispuesto a concedérselo*»), educado y siempre impecablemente vestido, si consigue estar libre o sin vigilancia durante escasos segundos comenzará un fuego lo más peligroso y destructivo posible. No pregunten de dónde consigue los materiales, es todo un experto.

Habitación número 3: ocupada por Mrs. Sharon McMurray, también una peligrosa criminal. No fue detenida, sino que su marido, par del reino, consiguió su internamiento hace unos meses, consciente del peligro que representaba para su cargo un posible

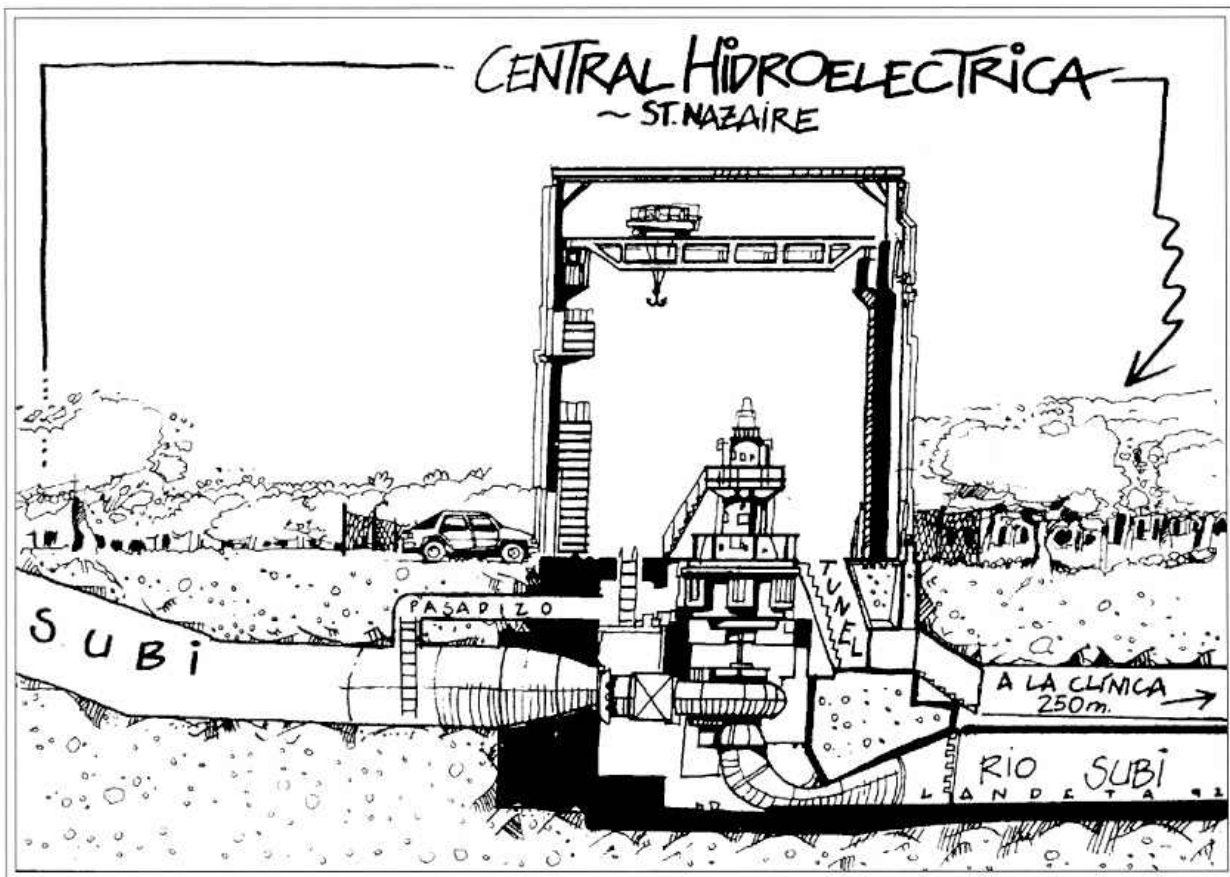
escándalo. Aparenta unos dieciséis años a pesar de tener casi treinta; bella, rubia y con unos enormes ojos azules que rezuman pureza y desamparo; antes de ser detenida, se especializó en acabar con la vida de maduros hombres de negocios (cinco en total) a los que atraía con relatos sobre sus desventuras personales y necesidad de cariño y afecto. Cinturón negro de karate. («*Caballero, sé que mis palabras pueden sonarle extrañas, pero mi malvada madrastra ha matado a mi padre y me persigue y...*»).

Habitación número 4: ocupada por un extraño personaje, Ralph W. Enderson, un inofensivo maniático que cree ser un mutante con habilidades para predecir el futuro. El Grupo 666 le secuestró hace dos semanas en la creencia de que lo era realmente, pero todas sus pruebas dieron resultados negativos. Ahora, con parte del país preguntándose por el paradero de uno de sus más famosos futurólogos sólo les resta experimentar con él o seguir soportándole. («*Lo veo claramente joven, usted goza de un talento muy, muy especial y hay alguien detrás de usted, alguien que le persigue...*»). Viste siempre llamativas túnicas y gafas de diseño «espacial». Extremadamente miedoso y pesimista, cobarde y bastante afeminado («*¡Capitán, vamos a morir todos!*»).

Habitación número 5: la última de este primer piso. Ocupada por un joven aquejado de síndrome de Down (o mongolismo) con inteligencia y personalidad equivalentes a las de un niño de once años. Fue internado hace tres meses por sus padres, una pareja de muy ocupados vendedores de antigüedades que no soportaban su presencia. Durante una de sus fugas por la mansión, antes de que los de seguridad le detuvieran y se ganara una buena paliza, descubrió el método de anular la «Jaula Tokio» que recubre el Pabellón Tres, una combinación apuntada en un papel por el doctor Whiteheart, que siempre lo olvida todo («*Se trata de una simple combinación de cifras y letras, ...¿me escucháis? AJ72bkE5TT*»).

Habitación número 6: situada en el segundo piso y ocupada por una mujer, Liza Sverdlowska, paranoica, con manía persecutoria y muy, muy violenta («*Desátame, por favor, estas correas me hacen tanto daño...*»). Se ganaba la vida mediante reservadas y muy caras prácticas sadomasoquistas que le hicieron ganarse el nombre de «Wanda la perversa». Un intento fallido de chantaje y acabó en St. Nazaire.

Habitación número 7: uno de los éxitos de Harkwood y Whiteheart en su faceta no criminal, se trata de Hans Glockenspiel. Este hijo de refugiados alemanes



Con una tirada (difícil) de nadar, se puede acceder desde el río al interior de la central a través del pasadizo.

huidos a Inglaterra poco antes de la segunda guerra mundial desarrolló unas tendencias suicidas, motivadas por su personalidad profundamente depresiva, que estuvieron a punto de costarle la vida en cuatro ocasiones. Lleva dos años en la clínica, por lo que la conoce perfectamente, así como a la mayoría de sus ocupantes. De comportamiento dulce y gentil, mide casi dos metros y su cuerpo es el de un atleta. Odia la violencia, incluso como defensa propia y está atravesando un momento crítico en el que cualquier fuerte impresión puede conducirle a un nuevo intento de suicidio. Si supera las dos próximas semanas se podrá decir que está curado. (*«Doctor ¿cree que ya puedo pasear por los jardines?. No me parece merecerlo»*).

Habitación número 8: su ocupante acaba de fallecer, presentaba un síndrome increíblemente complicado y Whiteheart no pudo resistirse a experimentar una nueva terapia química; cierta lamentable confusión en las cantidades de un fármaco peligroso si se sobrepasan las dosis pertinentes (¡Whiteheart es tan despistado!) causó su paso a mejor vida. La habitación ha sido destinada a albergar al doctor Goodman, hasta que se decida qué hacer con él. Goodman

consiguió hacerse con un bisturí antes de ser internado, cuando despierte del sueño producido por los tranquilizantes comenzará a buscar el medio de calmar sus ansias asesinas (*«Señores: están en su pleno derecho de no creerme, sin embargo me veo en la necesidad de advertirles: que tanto el doctor Harkwood como el doctor Whiteheart son dos peligrosos maníacos asesinos, si tienen a bien conducirme hasta sus despachos, yo, una más de sus víctimas, les agradeceré el haberme liberado mostrándoles las pruebas pertinentes. Gracias por escucharme»*).

Goodman es un individuo sumamente peligroso y muy inteligente; tras ser detenido por sus compañeros, su subconsciente, dado que sus ansias de sangre son más difíciles de saciar ahora, ha decidido cambiar de estrategia: intentará escapar por cualquier medio de su encierro. Para ello, su personalidad de bestia gimoteante se ha visto reemplazada por otra más acorde a como era antes de convertirse en asesino, la de un joven y educado médico psiquiatra, elocuente y atractivo. Una vez que se vea fuera de su celda esperará unos escasos cinco minutos para volver a utilizar el bisturí con

intenciones homicidas, atacando por la espalda a quien más cerca tenga, sin importarle su propia seguridad. Un rápido pinchazo en la base del cráneo seguido de una veloz huida.

Habitación número 9: otro de los éxitos de Harkwood y Whiteheart, Leonard Cohmoy, antiguo y famoso presentador de televisión (reconocido con una tirada de Inteligencia en Fácil) que se vio envuelto hace cuatro años en una investigación por el sanguinario y brutal asesinato de su mujer y sus dos hijos de corta edad. En el juicio fue declarado inocente (en realidad lo era) pero todo el asunto le dejó serios problemas psíquicos. Ahora, prácticamente recuperado, sólo espera a que transcurra el último mes de su tratamiento para salir de la clínica y casarse con una de sus enfermeras. Intenta rehacer su vida. No dispone de ninguna información secreta, no sabe nada de especial utilidad para la investigación y tampoco goza de ninguna habilidad especial (*«¿Salir de aquí? Joven está usted como una cabra; no, no me creo que haya ningún incendio. Déjeme en paz»*).

Habitación número 10: el último de los molestos huéspedes de los que se ocupan en la clínica, el joven Louis Arden de quince años. Sufre un conjunto de males aún no catalogados por la ciencia y que en siglos pasados le hubieran acarreado una ceremonia de exorcismo o la propia hoguera. Al parecer se trata de algún tipo de epilepsia que conlleva fuertes trastornos de personalidad. El individuo presenta al exterior un aspecto demoníaco e histérico, como si efectivamente estuviera poseído (algo que el autor de esta campaña ni afirma ni niega, simplemente no tiene constancia de ello), los doctores que se encargaron anteriormente del caso, uno de los cuales se arrojó por la ventana tras la primera semana del tratamiento, afirmaron ser testigos de extraños fenómenos que implicaban telequinesis, dominio de lenguas extrañas y muertas, adivinación del futuro, lectura mental, etc.

Nada de eso ha podido ser comprobado con posterioridad, pero lo cierto es que Louis, que estuvo a punto de matar a su hermana pequeña para beber su sangre, está ahora convencido de ser realmente un vampiro. Como único método para preservar su vida, Harkwood y Whiteheart, a instancias de sus otros socios, accedieron a facilitarle un ataúd, a variar sus horarios, ...y a alimentarle con sangre humana tres veces a la semana (mediante bolsas de las destinadas a transfusiones).

La madre del joven, una conocida abogada de la City, subvenciona generosamente a la clínica.

No desea volver a ver jamás a su hijo, debido a ciertos detalles que no se han hecho públicos. El Grupo 666, ante la posibilidad de encontrarse o con un mutante o con un ser que testimonie la actividad de lo Oculto, ha decidido mantenerle en observación durante una semana más antes de comenzar los experimentos (*«Ssssbbh, vais a morir todoss y yo devoraré vuestras almáss»*). Si aparece este personaje recomendamos utilizar alguna escena de la película «El Exorcista» o similares y algún poder mutante en consonancia, para dar ambiente nada más.

PABELLON C

Llegamos sin duda a la parte más interesante de la clínica, la sección destinada a investigación y experimentación sin ningún tipo de control ético ni humanitario. Puede decirse que estos individuos siguen las líneas maestras de investigación abiertas hace casi cincuenta años por el equipo del doctor Mengele. El segundo piso de este ala se destina a albergar dos quirófanos dotados del más moderno material, fuera del área estéril se encuentra un completo laboratorio y una sala de investigación. En el primer piso existe una amplia biblioteca médica, una biblioteca de casos y es allí donde están los despachos del doctor Harkwood, el del doctor Whiteheart y los de sus cuatro socios, además de una sala de conferencias. Existe un piso más, oculto bajo tierra, donde se encuentran las celdas de los «casos» a investigar, además de otro laboratorio y de un «almacén de especímenes» donde se guardan congeladas partes del cuerpo utilizadas para transplantes. Los tres pisos están unidos por un ascensor y dos montacargas de los utilizados en los hospitales, con capacidad para dos camillas.

Toda esta sección se encuentra escudada por un carísimo sistema de protección anti-mutante conocido como «Jaula Tokio» (ver «**Mutantes en la Sombra**», pág. 133) un mecanismo inicialmente desarrollado por los japoneses y mejorado por el equipo científico del profesor Unrath; sólo existe otra jaula similar en todo el mundo, propiedad ésta del C.D.F.C., las mejoras introducidas por Unrath radican en la mayor extensión a la que es posible extender los efectos del sistema, en este caso a un espacio de 20x15x10 metros (las dimensiones del pabellón; largo, alto y ancho respectivamente). El coste resultó prohibitivo y el consumo de energía equivale al de una fábrica de tamaño medio, necesitando una pequeña central hidroeléctrica propia, sin embargo tanto Unrath como Harkwood piensan que valió la pena. Cualquier M introducido

en este pabellón verá sus puntos de bioenergía reducidos a cero; la utilización de poderes mutantes es completamente imposible dentro de esta estructura, esto quiere decir que un viajero astral, por ejemplo, no podrá utilizar sus habilidades ni siquiera desde fuera de esta parte del edificio para penetrar en sus secretos.

En el estado actual de la ciencia se ha llegado al punto límite en la construcción de Jaulas Tokio. Se estima que el consumo de energía necesario para cubrir un centímetro cúbico adicional en un edificio de estas características equivaldría ya al de una ciudad de 500.000 habitantes. Para sellar un metro cúbico adicional sería preciso el cuadrado de la energía anteriormente necesitada. Esto las hace únicamente valiosas en pequeñas instalaciones o en aquellas de mayor tamaño que por su situación puedan pasar inadvertidas (como era, hasta ahora, el caso de la clínica St. Nazaire) o que puedan ser eficazmente defendidas con gran cantidad de medios dado que otro problema consiste en su extrema dependencia del suministro energético, lo que constituye además un sencillo método para localizarlas; en general el alto consumo de energía en una pequeña instalación de cualquier servicio M equivale a una Jaula Tokio. No son nada corrientes, ni mucho menos.

Dolores Faulkner se encuentra en una de las celdas de la planta subterránea, en la número 3. En estos momentos sólo están ocupadas los números 1 a 5, las marcadas de 6 a 10 están vacías y sus anteriores ocupantes, o lo que queda de ellos, se alojan ahora en unos frasquitos con líquido conservante. En la celda 1 descansa un telépatha secuestrado hace años por los americanos; en la 2 un telequinético francés; en la 4 un controlador de temperatura británico y en la 5 otro británico, éste controlador metabólico. El estado de todos ellos es bastante lamentable debido a las torturas y a las drogas, en una situación potencial de combate sólo servirían de estorbo. Liberarles supondría un importante tanto a los ojos de Heracles, sin olvidar que los dos británicos trabajan voluntariamente para su gobierno. Dolores no sólo se encuentra en perfectas condiciones sino que... ya se verá más adelante.

MEDIDAS DE SEGURIDAD

En realidad no son excesivamente complejas; desde que Harkwood y sus socios comenzaron sus macabras actividades confiaron en su propia reputación,

habilidad y discreción aparte de una docena de mafiosos que nada sabían de sus manejos y eran empleados como guardias de seguridad. Tras la alianza con Unrath y la instalación de la Jaula Tokio (lo que motivó que los nuevos experimentos con mutantes comenzaran a realizarse fuera del Pabellón C) se hizo necesario emplear a un grupo adicional de mercenarios, en quienes se podía confiar moderadamente por ser miembros probados de los G.M.U.

El fracaso de la anterior operación de Unrath en Gran Bretaña no supuso ningún cambio especial ni en las actividades ni en las medidas de seguridad. La pequeña central hidroeléctrica, alimentada por un torrente subterráneo (y subterránea ella misma en su mayor parte) tiene su entrada al exterior vallada con una verja electrificada de tres metros y se encuentra «fuera de los límites» para todos los pacientes. Dos guardias la guardan desde el interior de día y de noche, además de ser revisada a diario, para evitar fallos que desconecten la Jaula, por un par de ingenieros contratados (no tiene nada que ver con todo el asunto, aunque se les paga por mantener la boca bien cerrada). Una cámara similar al periscopio de un submarino vigila los alrededores de la entrada, en un círculo de diez metros de radio hasta donde empieza el bosquecillo. De noche el sistema utilizado es idéntico pero empleando infrarrojos, cada quince segundos la cámara efectúa un barrido completo de la zona. Un pasadizo de treinta metros de longitud que discurre bajo el torrente comunica la mansión con las instalaciones de esta central de energía. Una de las salidas de este corredor subterráneo desemboca en el Pabellón C, la otra justo ante la puerta trasera del edificio en lo que era antes una entrada de carbón a ras de suelo.

La puerta principal se cierra mediante una artística verja de hierro forjado, susceptible de abrirse desde la mansión por control remoto. Un puesto de guardia con otros tres fornidos mercenarios se ocupa de que nadie no deseado entre ni salga por aquí; todos los puestos están comunicados por radio entre sí, radio que pueden conectar con la megafonía que cubre toda la propiedad y, por supuesto, la mansión. La entrada trasera es un poco más pequeña, pero similar a ésta en todo punto, con sólo dos mercenarios guardándola. En ambos puestos se dispone además de cuatro feroces perros Dobermann. Las medidas de seguridad de los puestos de entrada y salida se mantienen por la noche, cuando además patrullan los jardines y el exterior de la casa dos hombres más, con cascos dotados de comunicadores e infrarrojos; estos dos individuos forman parte de la escolta de

elite de Unrath, los perros (ocho, que se dejan libres todas las noches) han sido especialmente adiestrados por ellos, no les atacarán bajo ningún concepto. Por cierto, también han sido entrenados para no ladrar jamás ...antes de atacar a los intrusos.

Otros guardianes más convencionales son los enfermeros, cuatro en total, que se ocupan únicamente de velar por los ocupantes del Pabellón B, podrán encontrarlos a dos de ellos en cada piso. En el Pabellón C tenemos que todas las ventanas que dan al exterior han sido tapiadas por dentro, la única vía de entrada está en la primera planta, una puerta blindada metálica, como la de la cámara acorazada de un banco, Imposible de forzar; el túnel de la central de energía va a dar en una de sus salidas al pasillo en torno al cual se alinean las celdas de los mutantes con los que se va a experimentar. Esta puerta está siempre custodiada por un enorme enfermero con pintas de matón. En el interior, una escolta de tres especialistas seleccionados en su día por Unrath se encarga de la seguridad de este pabellón.

Absolutamente todos los enfermeros-matones y los mercenarios de Unrath van provistos de comunicadores personales; la central de comunicaciones y seguridad se encuentra en un despacho contiguo al que ocupan Harkwood y Whiteheart «cara al público» en la planta baja, junto a la entrada. Esta central constituye también la recepción de la clínica, atendida por dos bellas y jóvenes enfermeras que fueron entrenadas directamente por Fräulein Tot, tanto ellas como las de los otros dos turnos (durante los otros dos turnos sólo se emplea una enfermera para estos menesteres, cerrándose la recepción mediante un sistema de puertas transparentes blindadas y cámaras que controlan la entrada a la mansión y todos los pasillos de la misma).

HORARIOS, TURNOS Y PERSONAL

Toda la actividad de la clínica se estructura en torno a tres turnos de ocho horas, excepto en el caso del personal «no implicado» que sólo trabaja siete horas diarias (los fines de semana se cubren con el personal habitual, una medida que aunque resulta cara por las jornadas extra que se deben pagar redundando en la seguridad de todos al no multiplicar el número de personas que puedan enterarse de lo que allí ocurre en realidad). Los turnos de trabajo y vigilancia comienzan a las 8:00 a.m., el segundo relevo es a las 16:00 p.m. y el tercero a las 24:00,

realizándose con total exactitud.

Todo el personal que se ocupa de labores de vigilancia va armado y, como ya hemos dicho, provisto de comunicadores. Los enfermeros utilizan además sprays narcóticos. Durante el día sólo los mercenarios portan armas de fuego, pistolas. Por la noche utilizan además ametralladoras y los enfermeros añadirán también pistolas a los sprays. Todas las armas de fuego van dotadas de silenciador, no es necesario alterar los nervios de los «clientes que pagan». La moral, preparación y dedicación a la causa de los enfermeros es infinitamente inferior a la de los mercenarios, que raya el fanatismo. En caso de un conflicto serio durante el que puedan ver su vida en peligro se verán obligados a superar tiradas de frialdad para entablar o continuar el combate.

Los mercenarios y enfermeros-matones se albergan en dependencias del primer piso, junto a la entrada principal, en un sótano bajo las mismas disponen de un verdadero arsenal para casos desesperados. El resto del personal que pasa allí la noche siguen la norma de no mezclarse con ellos y utilizan las habitaciones del segundo piso.

Desvinculados de todas las actividades delictivas de los dueños de la clínica y sus amistades nazis están los empleados propiamente dichos de St. Nazaire. Son un grupo de veinticinco entre enfermeras, conductores de ambulancia, cocineros y servicio de habitaciones. En ciertas ocasiones se contrata personal auxiliar, para diversos cometidos o acuden jóvenes médicos en prácticas a los que dan clase los miembros del Grupo 666. De todas estas personas sólo ocho permanecen la jornada completa en la clínica, los demás únicamente trabajan durante siete horas al día, de 8:00 a.m. a 15:00 p.m.

ESTRATEGIAS Y SUCESOS EXTRAÑOS

No debería resultar excesivamente complicado para los P.J. abrirse paso hasta el corazón de la clínica St. Nazaire y desentrañar alguno de los misterios que oculta. Para introducirse en este nido de víboras pueden utilizarse diversos métodos, algunos de los cuales pasamos a relatar:

A.- Información. El principal problema al que se van a enfrentar los investigadores reside en la absoluta confianza que tienen las autoridades en particular y toda la sociedad en general en el doctor Harkwood como persona y como científico. Ningún juez autorizará el registro de la clínica si esa petición

no va respaldada por muy serias pruebas o piezas de convicción. El mismo Mr. Lyndon se lo pensaría dos veces (o más) antes de inmiscuir a su departamento en una investigación de este tipo; si apoya sin reservas los actos de los agentes será para encontrar y liberar a Dolores, siendo consciente de que un paso en falso puede arruinar su labor de años. Las relaciones con Unrath no están tampoco del todo probadas, así que el F.F. tampoco intervendrá, sir Samuel McPherson no permitirá que su organización se arriesgue a un escándalo mayúsculo y a un enorme ridículo.

Visto que la única solución consiste en llevar adelante por su cuenta todas las investigaciones pueden comenzar por informarse sobre el doctor Harkwood y la clínica, sobre sus colaboradores, pacientes, etc. La mayoría de esta información es de dominio público y fácil de encontrar en la sección de documentación de cualquier gran hospital. Deberán revisar diversas revistas, colecciones de artículos e informes. Con una tirada de Archivos y Bibliotecas en Normal pueden conseguir esta información (véanse las páginas de informes dedicadas a este tema).

Si interrogan a alguno de sus colegas con la excusa adecuada (*«Verá, estamos haciendo un reportaje sobre los médicos más sobresalientes del momento y hemos decidido incluirles al doctor Harkwood y a usted...»*) podrán observar en las respuestas de sus colegas (Intuición en Difícil, Percepción en Muy Difícil o poderes mentales) un cierto resentimiento mezclado con envidia; si se le pregunta sobre el particular negarán que eso sea cierto en absoluto. Convencer o una maniobra similar con Categoría de Éxito superior a dos permitirá conocer las razones de ese resentimiento: *«El doctor Harkwood es demasiado perfecto, demasiado eficiente, se cree un ser superior, un genio desprovisto de defectos, por encima del bien y del mal; pero después de todo un individuo de sus características tiene motivos para pensar así, ¿o no?»*

Recordemos que existen tres socios más en el Grupo 666 además de Harkwood, Whiteheart y Goodman; estos otros diabólicos asesinos, ocupados como están en enlazar el mundo de lo Oculto con la moderna ciencia ni siquiera aparecerán en este módulo, siendo materia para uno posterior de este o de otro (je, je) juego. Podría exigirse una tirada secreta antes de cada contacto con amigos o colegas de Harkwood, en caso de obtener un 1 pondrían a este sobre aviso y un grupo de mercenarios (4 ó 5) bien armados y con malas pulgas se ocuparía de la cuestión ...para siempre.

B.- Infiltración. Enlazado con el punto anterior, de Información. Un grupo de agentes curiosos podría interesarse por conseguir un mapa en el registro de la propiedad del cercano pueblo de Falfstowen; si consiguen (oportunas tiradas de Convencer, Charlatanería, ...) acceder a los mapas de la finca podrían fijarse en el detalle del río subterráneo y su relación con la central hidroeléctrica de la clínica. Si logran además tener en sus manos los mapas editados por el Instituto Geológico (en la biblioteca) tendrán una excelente guía del subsuelo de St. Nazaire. Por cierto, uno de los ramales del torrente subterráneo va a dar a la laguna donde nadan los pacientes (véase el mapa).

Intentar una arriesgada operación comando puede resultar algo complicado si lo que se desea es penetrar a través de las medidas de seguridad ...directamente, atravesando los muros de noche, por ejemplo. Con el equipo adecuado, utilizando los poderes M y sin armar demasiado ruido puede lograrse. Se corre el riesgo de acabar en masacre, Lyndon no es que se vaya a oponer, pero no parecerá muy convencido.

Por último, intentar ser admitidos uno o dos de los agentes como pacientes (o como médicos si poseen las necesarias cualificaciones, no se admitiría a más de un agente por este método y debería superar una entrevista personal con Harkwood, quien, si decide contratarle, tardará mucho en confiar en él de todas formas) sería una de las mejores ideas. Harkwood se encuentra bastante ocupado en estos momentos así que todo el tema de admisiones pueden gestionarlo directamente con Whiteheart en la propia clínica. Resulta bastante caro; si la coartada o falsa personalidad utilizada por quien se infiltre no es demasiado famosa este personaje no será sometido al «tratamiento» fotográfico para poder chantajearle si llega el caso.

C.- Extracción. Y una vez dentro ¿cómo se sale?. Evidentemente esto no es problema si se ha acabado con toda la oposición, de no ser así puede utilizarse la vía del estanque y torrente subterráneo, emplear un helicóptero, utilizar a la policía o a la Quinta Planta si se poseen pruebas en cantidad suficiente (si se ha llegado al laboratorio, al almacén de especímenes o a las celdas de los M), camuflarse en los alrededores, organizar una fuga de los internos peligrosos, etc.

ACTITUDES

Eldoctor Harkwood. Cincuenta y cinco años, viudo, pelo blanco, muy elegante y educado; no fuma ni bebe ni se le conoce familia a excepción de un sobrino en Chipre. Como ya habrá podido observarse su carácter es altanero, soberbio, pero encantador si se lo propone, consciente de su superioridad tanto mental como de clase social. Los P.J. pueden llegar a entrevistarse con él en su consulta de Londres o en la clínica, en este lugar se dedicará a sus horribles experimentos desde las 19:00 p.m. hasta bien entrada la noche. Es muy astuto, si supera una tirada de Inteligencia con una C.E. mayor que la de la habilidad que esté utilizando con él cualquier personaje (si se utilizan poderes M también, que para algo está en el secreto) entrará inmediatamente en sospechas, disimulará y sus hombres se encargarán esa misma noche del curioso inoportuno. (*Joven, más que un psiquiatra lo que necesita usted es una niñera, haga el favor de salir de mi consulta, estoy muy ocupado.*).

El doctor Whiteheart. Sesenta años, casado en trámites de divorcio, alegre jovial y regordete, ama los placeres de la buena mesa; gracioso, ocurrente, un excelente compañero de conversación; sumamente despistado pero muy hábil y competente en su trabajo en el que jamás comete errores. Bajo su apariencia inofensiva se oculta una fiera sanguinaria y despiadada. No es tan astuto como Harkwood, a quien respeta enormemente, los agentes podrán engañarle o sonsacarle información como a cualquier otro P.n.J. (es decir, superando sus tiradas). Sólo podrán encontrarle en la clínica que es su residencia actual, acompaña a Harkwood en sus experimentos a partir de las 20:00 p.m. (*Lamento tanto tener que seccionar su columna vertebral para extraerle la médula sin anestesia ...Pero no sea así, piense en los niños enfermos a quienes podrá salvar mediante su sacrificio ...Si me va a doler más a mí*).

Las recepcionistas. Agentes G.M.U. todas ellas. No ofrecerán ningún tipo de información, ni voluntaria ni involuntariamente, excepto en lo que se refiere a condiciones de pago. Muy peligrosas.

Dolores Faulkner. Dejó de preocuparse en cuanto observó los conductos del aire acondicionado en el Pabellón C. En realidad será la persona que menos ayuda necesite en cuanto empiece toda la operación. Poco antes de que los agentes comiencen a entrar habrá acabado con alguno de sus guardianes (más en concreto con el que le llevaba la comida, utilizando algún tipo de treta innoble y nada apropiada para una dama), tras escapar por los tubos de aire se

perderá un par de veces para aparecer justo en el momento que más lo necesiten los P.J. utilizando su poder para cortar la energía a la Jaula, liberar a los internos peligrosos, incendiar la clínica, volar el arsenal, etc. Queda a la discreción del D.J., que si bien no debe dar el trabajo hecho a los agentes, tampoco debe permitir una masacre. En cuanto escape Dolores se dará la alarma entre los guardianes las instalaciones así que en principio esto complica la labor de los posibles comandos. (*Hola, os esperaba hace algunas horas; en realidad no había preparado nada para recibirlos.*).

Mr. Lyndon. Dará siempre el punto de vista del profesional, como sabe que Dolores es perfectamente capaz de cuidarse sola no le importará esperar lo necesario si ve que los agentes no logran crear un buen plan; por supuesto que el podría preparar uno, pero ese no es su trabajo. Si llega la hora de entrar en acción no se quedará en último lugar, pero antes de ello organizará una acción de cobertura reservando a varios hombres (y mujeres) de la Quinta Planta en las cercanías para cuando se corroboren las sospechas de que Harkwood colabora con Unrath (claro, que este grupo tardará 2D20 minutos en llegar y si los guardianes han masacrado a los P.J., que detengan al Grupo 666 no le servirá de consuelo a nadie. Sus dos guardaespaldas obedecerán ciegamente sus órdenes, excepto cuando insiste en conducir él mismo algún vehículo, consúltese si no su nivel (*No, será mejor que no utilicemos ese tipo de submarino para entrar en el estanque*)). Como característica especial derivada de su alta Frialdad está, entre otras, la de ser imperturbable al fuego enemigo: es capaz de encenderse un cigarrillo, o de prepararse una pipa bajo los disparos de un nutrido comando G.M.U.

Ricard Lamont. Con su compañero el sargento N´Kai ocupándose todavía de la seguridad de Samantha, éste será el último de los P.N.J. que pueda prestarles su ayuda. Al igual que Lyndon, representa la voz de la experiencia y del sentido común, pero su labor no es la de desarrollar planes de acción. Al no ser sus habilidades de combate lo que fueron en otros tiempos, permanecerá en la reserva ocupándose de las comunicaciones. Si todo va fatal no vacilará en entrar. (*Tenéis un incendio a vuestras tres y media, estableced un perímetro y neutralizad la oposición, comienzo del operativo B en cinco segundos...*).

PISTAS, INFORMACION Y OTROS TESOROS

El objetivo de entrar en St. Nazaire es tanto liberar a Dolores como conseguir algún tipo de información sobre el paradero de Unrath; esta información es conocida por Harkwood, quien no la ofrecerá jamás de buen grado (de mal grado tampoco). Dolores sabe que se encuentra en la India debido a cierta conversación indiscreta que escuchó antes de que la encerrasen, pero desconoce su exacta localización. Afortunadamente, en el despacho privado de Harkwood en el Pabellón C, se encuentra la carpeta de un informe (que alguien ha hecho desaparecer) con las siguientes palabras como identificación: **Unrath. Delhi. Trimurti. Proyecto Guadaña.** A Unrath ya le conocen a estas alturas, el hombre que busca sus cabezas; Delhi es, naturalmente (Geografía en Fácil) la capital de la India y su segunda ciudad más poblada después de Bombay; Trimurti es (Inteligencia en Muy Difícil) el nombre oficial del misterioso servicio M indio; Proyecto Guadaña puede referirse a cualquier cosa, suena mal de todas formas.

La información contenida en los despachos de los doctores en el Pabellón C hace referencia a un conjunto de 198 experimentos realizados hasta el momento, treinta de ellos sobre mutantes. Los investigadores de la Fundación Kaufmann verían como un verdadero tesoro estos informes... o quizás los quemasen sin leerlos siquiera.

En el ordenador de Harkwood pueden encontrar una casi completa monografía sobre el fenómeno M sobre la que estaba trabajando, para realizarla se basó en sus propias investigaciones, en lo que Unrath tuvo a bien facilitarle y en un conjunto de ficheros procedentes de Boulder, Colorado facilitados por el mismísimo profesor Unrath. ¿Qué papel juega el C.D.F.C. en todo esto?. Este trabajo sí que puede ser de utilidad.

Sobre la identidad de los otros tres socios del Grupo 666 no hay absolutamente nada; sus despachos son completamente impersonales, al parecer trabajaban siempre con guantes y sus ordenadores personales han perdido de manera misteriosa todos los datos almacenados en ellos; por si esto fuera poco arderán unos minutos después de que los P.J. abandonen la zona.

El paradero de los agentes secuestrados en Austria sigue por el momento desconocido, pero en la central de seguridad de St. Nazaire (su vestíbulo o recepción, donde atienden las enfermeras discípulas

de Fräulein Tot), en la grabadora de las conversaciones telefónicas que utilizan hay todavía diversos mensajes, ya decodificados, en alemán. Uno de ellos hace referencia al traslado de veinte personas «hacia Oriente» y a las medidas de seguridad de los prisioneros. ¿Pueden encontrarse también en la India?.

La detención de Harkwood y los restos del grupo G.M.U. en Gran Bretaña contarán como un éxito para la Quinta Planta, Lyndon se habrá apuntado un buen tanto y les deberá un favor por la colaboración.

INTERLUDIO

Tras estos acontecimientos seguirá una reunión en la central de Heracles en Londres; el próximo paso será organizar un grupo de información que se infiltrará en la India, tratará de localizar a Unrath antes de que golpee de nuevo y, si es posible, liberará a los prisioneros. Deberán prepararse durante unos días antes de partir y trabajarán con Samantha C. Urumi (su madre es india, vive en Nueva Delhi, conoce el país y varios de sus idiomas) a quien acaba de otorgarse un puesto en Prometheus mientras se aclara el tema de si es o no mutante. Dolores Faulkner les acompañará, pero no así Lamont o N'Kai, que deben volver a sus respectivas ocupaciones. ¿Algún grupo de voluntarios?.

"La situación actual es la siguiente: han cesado los atentados en Austria, y comienzan a reorganizarse nuestras estructuras. Se han detectado varias operaciones del JK57 en este país y es posible que aumenten seriamente su implantación tras el vacío dejado por Heracles. Los últimos informes hablan de un incremento en la frecuencia de actividad del C.D.F.C. en Europa desde sus bases en España y Francia así como de una serie de incidentes aislados con el servicio M alemán, cuyo origen no hemos sido capaces de determinar todavía.

Buena suerte en la India."

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información, delegación de Londres.

Para:

Asunto: Informe sobre las actividades de sir Jonathan Harkwood..

Actividades conocidas hasta la fecha de sir Jonathan Harkwood.

Jonathan Harkwood, varón caucasiano, británico. Nacido en Jersey en 1937, su familia se trasladó a Londres con motivo de la segunda guerra mundial poco antes de que las islas Anglo-normandas fueran ocupadas por los alemanes.

Cursó estudios de medicina en Edimburgo, graduándose cum laude. Su trayectoria profesional puede calificarse de sorprendente por su brillantez, reconocida por todos los estamentos médicos de Gran Bretaña y E.E.U.U. primero y, con motivo de su candidatura al Premio Nobel (ininterrumpida, año tras año desde 1987) por el mundo entero.

Especializado en neurocirugía y psiquiatría, campos en los que sus abundantes publicaciones han supuesto verdaderos hitos científicos, es asiduo colaborador de al menos medio centenar de prestigiosas instituciones docentes, en muchas de ellas como profesor asociado o miembro honorífico del claustro.

Nombrado caballero por la reina en 1986, su labor investigadora continúa en estos momentos con la colaboración de destacados profesionales del mundo entero. Desde 1988 simultanea el ejercicio profesional como neurocirujano y psiquiatra con las colaboraciones universitarias y la publicación de diversos trabajos.

La mayor parte de su labor como psiquiatra se desarrolla entre su consulta privada londinense y la clínica particular St. Nazaire, situada a cuarenta y cinco kilómetros de Londres. En esta clínica pasan sus períodos de reposo destacados miembros de la alta sociedad.

Alejado de la práctica de la neurocirugía desde hace tres años a consecuencia de un desgraciado accidente que le restó la destreza necesaria para realizar operaciones de tan alta precisión, sus estudios en esta materia continúan, pero han sido dejados en su mayor parte en manos de sus colaboradores.

Entre sus colaboradores más asiduos debemos nombrar a destacados profesionales como el doctor H.C. Goodman o el eminente cirujano T.D. Whiteheart. En su equipo habitual podemos encontrar también otros colaboradores, de ninguno de los cuales Heracles posee información detallada. **FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL.**

IMPORTANTE: Este documento es estrictamente confidencial. Su lectura y/o posesión pueden resultar muy peligrosas.

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información, delegación de Londres.

Para:

Asunto: Actualización de órdenes recibidas.

Comunicado confidencial de Heracles-Reino Unido.

Muy importante:

Recomendamos extremar las precauciones al máximo. No dejen en ningún momento de estar acompañados por al menos uno de sus camaradas. No se confíen de ninguna manera a desconocidos. Reporten inmediatamente a la Central cualquier maniobra sospechosa.

Según ciertos informes llegados recientemente a nuestro centro de proceso de datos nos encontramos en situación de poder afirmar que al menos dos de las víctimas de la misteriosa cadena de asesinatos que azota Londres eran mutantes.

Se trata de:

- **Alexander Stockton**, 23 años, británico, telépata; en fase de reclutamiento por el Fifth Floor. Acababa de superar su primer curso básico. Cuando se encontró su cadáver le había sido extraído un sólo órgano: el cerebro, con toda la pericia de un equipo de profesionales.

- **Vladimir Bagratian**, 19 años, ex soviético (armenio), anteriormente miembro del Grupo de Kalinin, su presencia en Gran Bretaña era completamente irregular no disponiendo de ningún permiso de residencia o trabajo, controlador metabólico. Este cadáver fue descubierto gracias a un accidente de tráfico en el que una furgoneta no identificada perdió su carga, entre otras cosas una bolsa de plástico con las manos y pies de Bagratian. Debido a una corazonada

IMPORTANTE: Este documento es estrictamente confidencial. Su lectura y/o posesión pueden resultar muy peligrosas.

de nuestro jefe de sección, que reconoció por su inscripción el anillo de uno de los dedos como armenio y decidió comprobar nuestros archivos de ex agentes del Grupo de Kalinin, disponemos ahora de una información desconocida por la policía.

Las otras tres o cuatro víctimas reconocidas hasta ahora por la policía (se duda si la muerte de F.E. Moore es atribuible al mismo sádico o a un animal salvaje) NO son mutantes.

Sin embargo creemos que los dos casos antes citados superan con mucho a la simple casualidad. Hay alguien, organización o persona, que se dedica a cazar mutantes. Y por lo visto goza con ello.

Que no cunda el pánico. Seremos capaces de manejar esta crisis como tantas otras. De momento y hasta nueva orden tengan mucho cuidado ahí fuera.
FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL.

IMPORTANTE: Este documento es estrictamente confidencial. Su lectura y/o posesión pueden resultar muy peligrosas.

EDITORIAL

MIÉRCOLES, 4 DE MARZO DE 1.992 • VERITY PRESS

¿De nuevo... Jack el Destripador?

Creíamos desterrado para siempre este horror del pasado. Pero por desgracia no es así. En el más reciente capítulo de los misteriosos y sádicos asesinatos, ¿tal vez rituales?, un detalle escalofriante: dentro de una bolsa de plástico se encontraban las manos y pies descuartizados de una nueva y desconocida víctima, la sexta oficial, del hasta ahora tan desconocido como inaprehensible "nieto de Jack".

¿Qué hacen nuestras autoridades?. ¿Por qué se empeñan en atribuir uno de estos atroces crímenes, que en principio se admitió como obra del mismo maníaco, a una manada de perros salvajes?. ¿Por qué no admiten de una vez TODOS los asesinatos de estos desalmados?.

En efecto, no dudamos en proclamarlo a los cuatro vientos, como es derecho y deber de la prensa en un país libre: se trata de un grupo de asesinos satanistas, miembros de alguna desviada secta de adoradores del maligno.

Que las autoridades tengan esto bien claro: no toleraremos ni un segundo más tal cúmulo de incompetencia y despropósitos. Que dimita quien deba hacerlo y que se garantice debidamente nuestra seguridad. La de todos los londinenses amantes de la ley y el orden.

Editorial del Verity Press del 4 de marzo del 92

LADRONES DE VISCERAS

Jack el Destripador liberado del Infierno. Nuestro médium conversa con su espíritu. Sensacionales revelaciones. Ascienden a más de treinta las víctimas en el último mes.

PAGINA 7

Portada de The Moon, 6 de marzo del 92

MASACRE EN LONDRES

H.J. ThompsonLONDRES

Aunque Scotland Yard sólo reconoce seis víctimas del ya famoso "nieta de Jack" las pruebas son concluyentes. Más de quinientas muertes quedaron sin aclarar el año pasado. Las desapariciones son incontables. ¿Cuántas son debidas a este nuevo destripador?, y ¿Cuánto tiempo lleva actuando?. Sólo recientemente ha salido a la luz, pero nadie nos asegura que no lleve meses o años en tan sangriento negocio.

Artículo del Sunday Gore del 3 de marzo del 92

La Obra de Satanás

Jack el Destripador jamás murió. Goza de un pacto con el Maligno. A cambio de la sangre y las vísceras humanas su oscuro señor le proporciona la vida eterna. Penitenciáigite.

East Enders Parrochial Sheet. Titulares*

NEW SCOTLAND YARD

Departamento de Prensa. Comunicado.

No existen motivos para alarmarse. Es cierto que durante los tres últimos meses se han producido seis extraños y ciertamente sádicos asesinatos. Sin embargo hay diversos puntos que deseamos aclarar:

- No existe ningún motivo en absoluto para atribuir esos crímenes a la misma persona. Y mucho menos a un grupo de personas.
- Al menos uno de esos seis casos puede considerarse archivado. Tenemos razones suficientes para considerarlo obra de una manada de perros asilvestrados que merodeaba por los muelles del Támesis. El Departamento de Sanidad ya se ha hecho cargo del problema eliminando tan peligroso foco de peligros e infecciones.
- El *modus operandi* presente en los otros cinco casos nos permite descartar casi con toda seguridad que tales hechos sean obra del mismo personaje: la técnica utilizada no coincide en absoluto.
- Nos abstenemos de proporcionar detalles a la prensa, no dentro de una estudiada política destinada a ocultar nuestros fracasos, como algunos han dicho, sino con el propósito de evitar posibles imitadores.
- Recomendamos finalmente no airear innecesariamente este tipo de hechos luctuosos. Tal actitud sólo sirve para que se crezca el miedo y la inseguridad, que en este caso afirmamos están completamente fuera de lugar.

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Central de Estocolmo.

Para: Todos los agentes en territorio austriaco.

Asunto: Situación actual de la organización en Austria.

Central de Viena. Director interino: Julián Cuerva. Comunicado urgente.

El motivo del siguiente comunicado es informar sobre la situación actual de la organización en Austria y especialmente en Viena tras la última oleada de atentados G.M.U.

Empecemos con las cifras. En el ataque del Cementerio Central perdimos diez compañeros, entre ellos a nuestro Director Herr Kirchslaeger. No debemos lamentar complicaciones añadidas: gracias a un meticuloso operativo cuidadosamente preparado desde hace varios años en previsión de una eventualidad tal, hemos conseguido evitar todo tipo de complicaciones con la policía y otros servicios secretos... excepto el JK57 de quienes suponemos que se encuentran ciertamente al tanto (en qué medida, lo desconocemos) de la totalidad de lo ocurrido.

En lo referente al resto del país, los resultados son bastante similares. Catorce bajas más en Viena, Salzburgo e Innsbruck, y un recuento de última hora que nos habla de otros tiroteos dispersos (ya concluidos, llevamos más de veinticuatro horas sin ningún tipo de enfrentamientos) con siete fallecidos más.

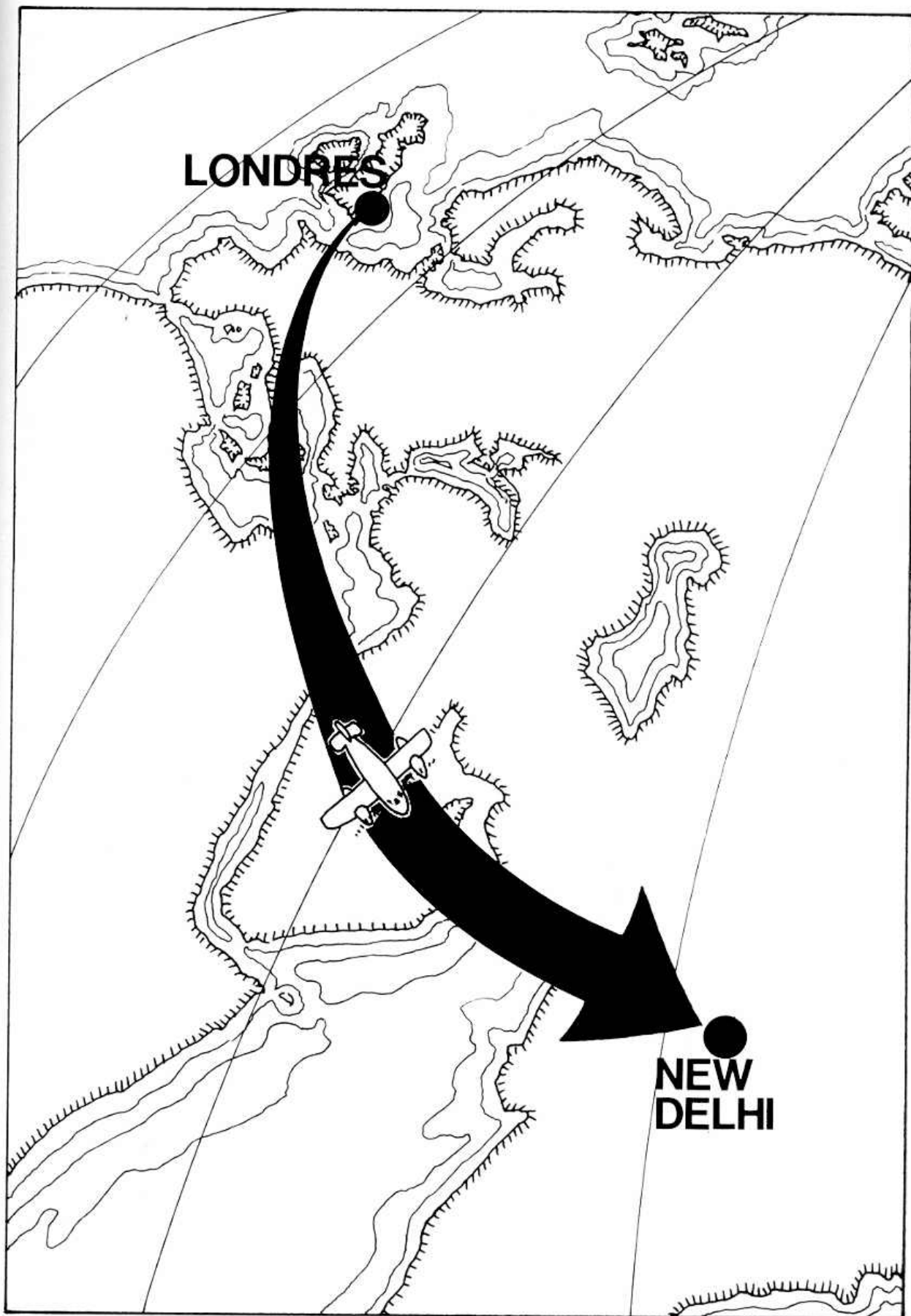
Como problema añadido hemos de resaltar la desaparición de veintidós agentes, entre miembros de Heracles y Prometheus. Trece de ellos fueron secuestrados en la central de la Viena (y entre ellos los siete miembros del equipo científico dirigido por el profesor Hansen); los demás en diversos ataques dispersos a lo largo y ancho de todo el país. Directriz número uno a partir de ahora, para todos los equipos y en todo el mundo: lograr su liberación.

A pesar de todo no existen motivos para alarmarnos en exceso. Esto no es un Verano Gris. Nuestros enemigos han pagado muy caro este derroche de confianza: han perdido sesenta y dos agentes hasta el momento. Parte de estas bajas resultaron "suicidados" a distancia merced a un ingenioso dispositivo autodestructor que delataba la labor Unrath a la legua. En la mayor parte de los casos se trataba de simples mercenarios. Controlamos por tanto la situación. Pero ha sido duro, muy duro, eso nadie lo niega.

En Alemania estas operaciones parecen haber sido destinadas en exclusiva contra el JK57. No hemos sufrido ni una sola baja. Dentro de poco esperamos poder ofrecer su informe de situación.

Adelante. Y recuerden la Directriz número uno. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE. ESTA ES UNA INFORMACION ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL

IMPORTANTE: Este documento es estrictamente confidencial. Su lectura y/o posesión pueden resultar muy peligrosas.



Módulo Tercero

DEMASIADO OZONO

"No te crees enemigos: mátalos"

Professor Unrath

Durante algunos días antes de partir hacia la India los P.J. tendrán oportunidad de descansar, realizar algún tipo de entrenamiento básico (se les recomienda especialmente el uso de paracaídas) y podrán repasar sus notas así como recibir más información. Partirán en avión, acompañados únicamente de Dolores Faulkner, Samantha C. Urumi (feliz ante la perspectiva de reencontrarse con su madre), los dos pilotos y un asistente de vuelo. Tras salir de Londres el día 16 de marzo a las diez de la mañana, realizarán una escala en Roma y desde allí partirán sin escalas hasta Nueva Delhi, en la India, donde llegarán a las diez de la noche.

Su misión puede caracterizarse como de Información & Rescate de prisioneros, a lo que cabría añadir Autodefensa: efectivamente, siendo perseguidos por todos los G.M.U. de Europa y sus aliados, quizás el lugar donde se encuentren más seguros sea allí donde esté Unrath en estos momentos. En cuanto a los prisioneros, no deben olvidar que su labor consiste únicamente en localizarles, de la liberación ya se ocupará otro equipo más especializado que les pisa los talones en un vuelo posterior y con el que no van a tener, en principio, ningún contacto. Este segundo equipo irá dirigido por Shane Caufield y por el ex-coronel soviético Yuri Antonov, un nuevo fichaje de Heracles (a quien ya tendremos oportunidad de conocer).

La relación con Heracles-India habrá sido prohibida desde un primer momento por razones de seguridad. Ni el servicio M indio, ni Unrath, ni el C.D.F.C. en caso de que merodee por allí deben sospechar ni siquiera mínimamente de su presencia en la zona. En el momento en que detecten el lugar donde mantienen secuestrados a los otros agentes lo comunicarán al equipo especializado. Los P.J., por

su parte, se ocuparán de Unrath. Todo el material que puedan necesitar y que pueda pasar por la aduana en una maleta deberá entregarse a Dolores Faulkner para que se ocupe de introducirlo clandestinamente (queda al siempre razonable arbitrio del D.J. el tamaño de esa maleta y lo que pueda o no caber en ella). Únicamente Dolores podrá pasar ese material por la aduana, pues como miembro «honorario» de la Quinta Planta, en el remoto caso de que fuese detectada siempre podría plantear esa coartada, cosa que los demás agentes (aunque también gozasen del poder de control mecánico) no conseguirían. Ms. Faulkner viajará en un vuelo comercial, no en su mismo jet privado, y se reunirá con ellos (sin haber sufrido ningún contratiempo) en el aeropuerto. Como soluciones para casos de extrema urgencia podrán contactar con algún Equipo Charlie de la zona o con el Fifth Floor, pero sólo si es estrictamente necesario, es decir si peligran sus vidas más de lo acostumbrado.

La posibilidad de devolver algún golpe a Unrath tampoco debe desdeñarse, pues como ya saben es prácticamente seguro que desconozca por completo la posible presencia de los P.J. en la India, tras los pasos de su desconocida actividad, sea ésta la que sea. Para empezar su búsqueda disponen de las siguientes claves: el plano del tesoro artístico ocultado en ese país tras su recuperación cerca de la frontera suizo-alemana durante 1945, es muy factible que Unrath haya acudido a hacerse con él ante su pertinaz carencia de fondos; un informe sobre Trimurti, el servicio M de la India; finalmente su contacto con la madre de Samantha, Godavari Urumi, una millonaria muy influyente que controla, entre otros negocios, parte de la enorme industria cinematográfica india. Acudirán en primer lugar a entrevistarse con ella.

UNRATH

Los objetivos de este personaje van en realidad un poco más allá de la simple recuperación de una serie de cuadros y otros valiosos objetos (valorados eso sí en unos cien millones de dólares una vez descontada toda la parte de los intermediarios del mercado negro internacional). Su presencia en la India obedece a un giro en sus actuaciones, giro al que se ha visto obligado tras el fracaso de su anterior operación y el desmantelamiento de sus principales bases, negocios y fuentes de ingresos en Brasil; todavía le quedan sus haciendas de Bolivia y Colombia y alguna propiedad dispersa por Ecuador, Chile y Argentina, pero no pueden compararse a todo lo que ha perdido. Por cierto, desconoce los últimos sucesos que han tenido lugar en Inglaterra: la Quinta Planta se ha hecho cargo de sus sistemas de comunicaciones y con la «ayuda» de algunos prisioneros mantiene las no demasiado frecuentes comunicaciones con Unrath (mediante intermediarios en Alemania, desconocen la localización del profesor y no creen que puedan mantener durante mucho tiempo esta farsa).

Por ello, tras la primera parte de su plan, consistente en una pequeña venganza sobre Heracles y en un tanteo sistemático de esta organización y del JK57, se dedica ahora a su labor de científico: su grupo de investigadores desarrolló en Brasil un nuevo tipo de arma química, un gas con la mayor capacidad de destrucción hasta ahora conocida, cercana en realidad a la de la bomba de neutrones y muy barato de producir. Consta de dos componentes gaseosos, uno inerte, conocido como Nebel (niebla) algo más pesado que el aire y de un agente catalizador (Agent). Por separado los dos compuestos son completamente inofensivos; ahora bien, la combinación de una pequeña cantidad de Agent con una masa de Nebel torna en mortal la atmósfera de una zona de varios kilómetros cuadrados. Nebel, una vez arrojado sobre una localización determinada, es bastante difícil de detectar (cierto ligerísimo picor de ojos y garganta delata su presencia, algo que puede confundirse con un elevado nivel de contaminación); tiempo después (Nebel puede permanecer activo en el ambiente durante más de seis horas), la apertura de un pequeño contenedor de Agent bastaría para acabar con la vida de unas mil personas por metro cúbico de gas empleado, según estimaciones teóricas no contrastadas y dándose todas las condiciones meteorológicas ideales. Estas cifras podrían incrementarse en ciudades muy contaminadas y con escasa actividad de brisas y vientos. El tiempo que tardan los dos gases en reaccionar es de pocos segundos (a efectos de juego 1D20).

Su utilidad no vendría del lado de la guerra; las modernas tropas de combate se encuentran preparadas para hacer frente a este tipo de sustancias, las únicas armas que una vez utilizadas pueden dejar un nivel cero de bajas, esto es, fallar por completo. No, su utilidad vendría del lado del terrorismo masivo, con la posibilidad de mantener como rehenes a ciudades enteras, a gobiernos enteros, ya que si se puede escudar a un batallón o a un regimiento contra estos gases no puede hacerse lo mismo con una ciudad.

Puesto en contacto con los máximos responsables del servicio M indio, Trimurti, pertenecientes al ala más radical, integrista y nacionalista del gobierno, (El alto secreto, muy superior al de los servicios secretos tradicionales favorece este desarrollo político como ya hemos podido ver en otros servicios M, véase el esclarecedor artículo «*Servicios M, la última fuerza de apoyo a la Reacción*» de Julián Cuerva; servicios editoriales de Prometheus, Estocolmo 1991) decidió desplazarse hasta allí para comenzar las pruebas del gas, denominado Nebel como su componente inerte. En realidad buscaba también apoyo y protección, las recientes y obligadas conversaciones con el C.D.F.C. le habían convencido de que los enemigos de antaño podían resultar útiles hoy en día, aunque quizá no durante demasiado tiempo, y ya podía sentirse a salvo con respecto a los norteamericanos; antes de establecerse en Europa buscaría también el apoyo de los eficaces y despiadados Trimurti y poco después de los antiguos aliados japoneses, con los que ya había entablado conversaciones preliminares.

Por otra parte, retenía en una pequeña base facilitada por el gobierno indio a las dos docenas escasas de rehenes de Heracles; todos ellos habían rehusado pasarse a su bando, pero eso era de todas formas lo que esperaba. Bien, ya se le ocurriría qué hacer con ellos ¿venderlos a los indios?. Tras concluir la recuperación de las obras de arte se encontraba satisfecho, muy satisfecho. Y seguro por primera vez desde que abandonó Brasil.

Las intenciones de los responsables de Trimurti consisten en probar a Unrath en primer lugar, si se revela valioso como colaborador podrán llegar a un acuerdo con él, pero nada demasiado permanente o comprometedor pues están hartos de occidentales que clavan sus garras en la Unión India. Sus proyectos van desde la prueba inicial del Nebel en un pueblecito de la frontera con Bangladesh hasta la total eliminación del blasfemo estado de Pakistán, territorio que contiene los mismísimos orígenes de la

civilización india, habitado por impíos musulmanes; pasando por la inicial «limpieza» de Bangladesh, ex Pakistán Oriental, territorio que se dedicará a plantaciones de yute y a reacomodar a parte de las clases pobres del oriente de la India. La comunidad internacional no protestará demasiado por la desaparición de un pobre y molesto país artificial.

INDIA

Este estado de Asia Meridional linda al norte con China, Nepal y Bután; al oeste con Pakistán y el mar arábigo; al este con Birmania, Bangladesh y el golfo de Bengala y al sur con la isla de Ceilán (Sri Lanka) y el océano Indico. Tiene una extensión de 3.268.090 kilómetros cuadrados y una población cercana a los ochocientos millones de habitantes. En la actualidad, una sexta parte de todos los seres humanos vivos son indios. Sólo los chinos son más, y es casi seguro que los indios superarán a los chinos en el siglo próximo, si continúan aumentando al ritmo actual de un millón por mes. La causa del aumento de la población es una brusca disminución de la tasa de mortalidad, con la que no se ha correspondido un descenso de los nacimientos. Medidas sanitarias públicas, como la vacuna antivariólica y la dotación de agua potable, han elevado la esperanza de vida desde los treinta y dos años en la década de los cuarenta a los cincuenta y cinco en la de los ochenta.

Aunque está modernizándose velozmente, la India aún se desplaza conforme a antiguos ritmos culturales y a prácticas sociales sacrosantas. Séptimo país entre los más grandes del mundo, figura por su economía entre las quince primeras naciones; y sin embargo el 70% de su población aún vive de la tierra, como vivieron sus antepasados y pugna por subsistir. Hay millones que disfrutan de un nivel de instrucción próximo al de Occidente mientras que más del 60% de la población no sabe leer.

La religión hinduista o hinduismo predomina con un 82% de la población, pero la Constitución prescribe que ninguna religión tiene en la República prioridad sobre las demás en lo que al estado concierne. En la India hay 75 millones de musulmanes, irónicamente casi tantos como en Pakistán, territorio que junto con Bangladesh formaba parte de la India administrada por los británicos y que eligió la independencia como estado separado en 1947. Existen también casi veinte millones de cristianos y unos quince de sijs cuya religión, establecida en el siglo XV, es un perfeccionamiento del hinduismo politeísta un tanto influido por el monoteísmo del Islam.

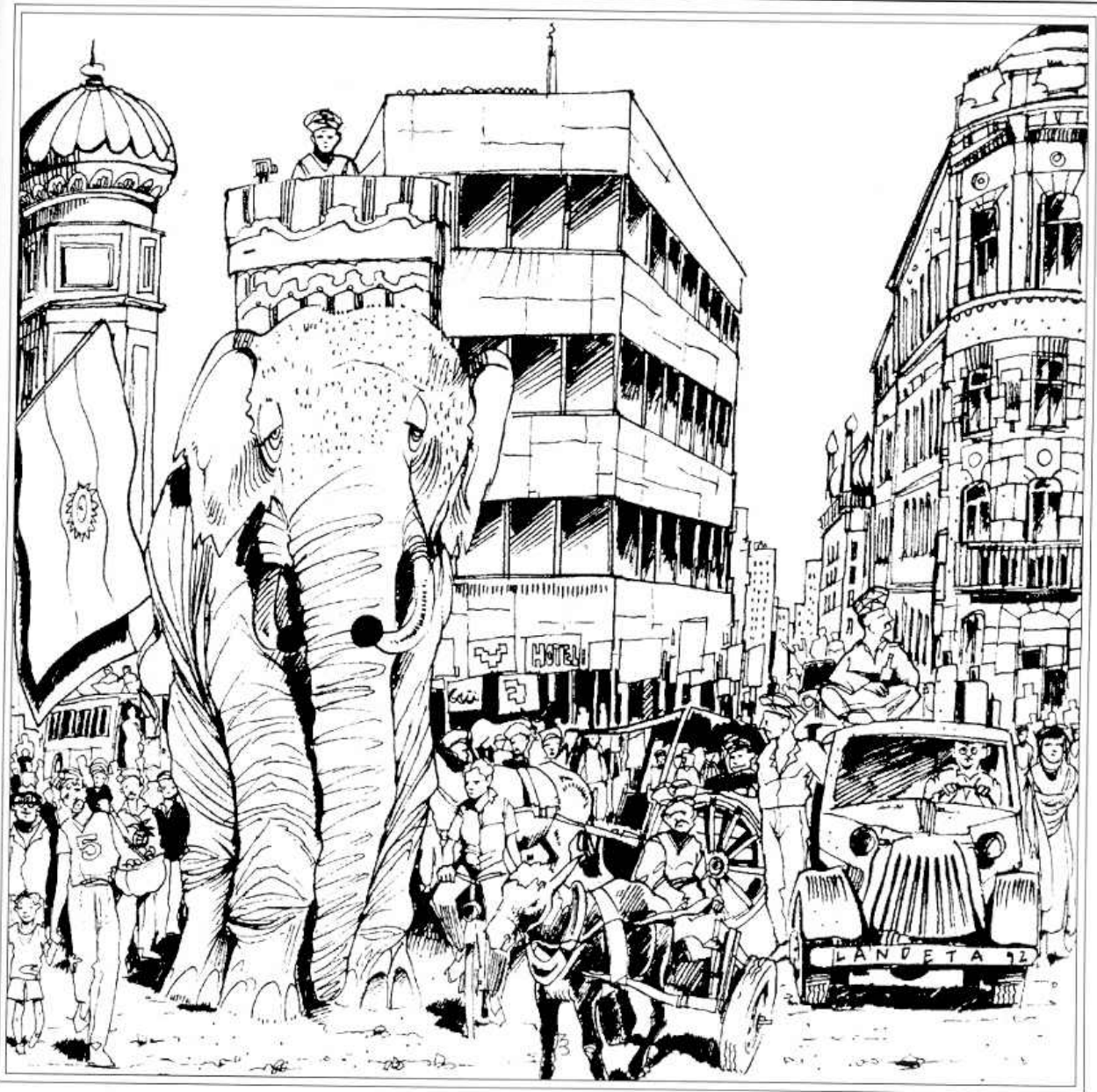
En cuanto a idiomas, el gobierno indio reconoce quince idiomas principales, cada uno al menos tan diferente del otro como lo son entre sí el inglés, el francés y el alemán. Cuando la India promulgó su Constitución en 1950, el hindi fue declarado idioma oficial de la nación. Lo ha seguido siendo desde entonces y el propio nombre que se da la India, Bharat, es una palabra hindi. El inglés, pese a su ligazón con el antiguo imperialismo, sobrevive como el idioma principal del gobierno porque es la única lengua que conoce todo indio instruido.

DELHI Y NUEVA DELHI

Delhi, la ciudad que sucedió a Calcuta como capital, es el único gran centro de la India en donde no han conseguido fundirse los elementos occidentales y los orientales. La vieja Delhi, en la parte norte de la población, tiene siglos de existencia. El enorme Fuerte Rojo, construido por el emperador mongol Shah Jahan en el siglo XVII, domina todo el panorama y la calle principal es el bazar de la plata. La vieja Delhi es un ejemplo típico de las ciudades históricas de la India con su abigarrado hacinamiento; sin embargo, en la actualidad, contaminada y orientada al turismo es mucho menos agradable que numerosas y recoletas ciudades provincianas a las que se parece.

Cuando la gente habla ahora de Delhi se refiere por lo común a Nueva Delhi, una creación del siglo XX, construida junto a la ciudad vieja pero separada de ésta. Los grandes edificios públicos y las residencias oficiales fueron concebidos por el arquitecto británico sir Edwin Luytens dentro de un estilo enteramente occidental que recuerda más a Washington D.C. que a cualquier otra ciudad. Nueva Delhi es una ciudad extendida y ajardinada que ofrece grandes problemas en los meses secos de la estación cálida; es preciso gastar mucho dinero en el riego y cuidado de los parques públicos para asegurar su supervivencia.

Nueva Delhi es una ciudad para los ricos y para los occidentalizados. Su sociedad se compone en buena parte de políticos ambiciosos, y de funcionarios públicos. No hay bazares y los pobres no se mezclan con los ricos como sucede en otras ciudades indias.



Taxi-fante, un método discretillo de ir por la vida.

GODAVARI

La suerte, tanto de Samantha como de los P.J. se acaba al encontrarse con esta mujer. Descendiente y única heredera de una de las estirpes más influyentes de Uttar Pradesh, deshonró a su familia realizando un matrimonio fuera de su casta con un extranjero, un diplomático inglés del que pocos años más tarde se divorciaría. Al regresar a su hogar en Varanasi (la famosa ciudad sagrada también conocida por Benarés) recobró el cariño de sus ancianos padres y se hizo con toda su fortuna cuando murieron. Aburrída del provincianismo de Varanasi, fijó su residencia en la capital, Nueva Delhi, y comenzó a invertir grandes cantidades de dinero en la floreciente industria

cinematográfica. Ahora, años después, aunque es conocido por el público en general que esta mujer posee una importante fortuna, sus «otros negocios» (oscuras conexiones con el gobierno, gestión de la corrupción política a gran escala, dirección de una red organizada de prostitución, tráfico de niños, etc.) no son tan conocidos en absoluto, excepto por algunos periodistas, políticos y oficiales de policía, la mayoría de ellos sobornados o a punto de serlo.

Godavari tiene ahora cincuenta años y es todavía una bella mujer, aunque destaca más por su firme carácter que por sus encantos corporales. Un genio para los negocios, de ser posible los prefiere ligeramente turbios: es su hábitat natural. Divorciada

desde hace años, sus intereses no se han desviado nunca demasiado hacia las aventuras galantes; el padre de Samantha la calificaba como «una mujer muy fría» (bueno, las palabras exactas no eran esas precisamente; Samantha ofrecerá este dato sólo si insisten mucho sobre cómo es su madre). Resultará completamente imposible que ningún P.J. o P.n.J. logre seducirla o enamorarla. A primera vista ofrece una impresión de helada belleza, distanciamiento y corrección. Quienes la conocen a fondo añaden: crueldad. Y sin embargo es el primer paso en la misión de los agentes de Heracles.

Las relaciones con su hija Samantha (quien desconoce por completo a qué se dedica realmente su madre y no sospecha nada de sus actividades) son afectuosas; sin embargo, cualquier persona que ponga en peligro sus intereses o seguridad, incluida su hija, habrá de enfrentarse a una mujer que haría palidecer en su maldad a la mismísima Angela Channing.

Las instrucciones para los agentes habrán sido claras: deben conseguir una serie de datos, bien mediante su propia investigación, bien mediante los contactos de que puedan disponer; en ambos casos sin poner en peligro su seguridad o la de Heracles-India. Por lo tanto deberá quedar al arbitrio de los propios P.J. el pedir o no ayuda a Godavari y la cantidad de información que le faciliten. Samantha habrá avisado a sus nuevos compañeros de la gran cantidad de contactos que les puede facilitar su madre y planteado la posibilidad de aclararle algunos aspectos acerca de su misión en la India, simplemente para facilitar su labor de informante: «Quizá pueda ponernos en contacto con algún alto cargo, señalarnos extraños movimientos de personas que conozca y de las que quizá sospeche, concertarnos alguna cita, ...».

La recepción con que se encuentren los agentes en el aeropuerto puede sorprenderles: Samantha comunicó a su madre, a quien no veía desde hacía casi dos años, su llegada acompañada de un pequeño grupo de buenos amigos. Pues bien, poco después de reunirse con Dolores (y su maleta) y cuando ya estén a punto de salir del edificio del aeropuerto, un P.J. seleccionado al azar se verá muy sorprendido cuando al doblar una esquina vea surgir directamente ante él, y blandiendo un descomunal sable, una figura de casi tres metros de altura que brilla con todos los colores chillones de un arco iris de fantasía. A esta primera figura se unirán posteriormente hasta seis más, acompañadas en sus movimientos aparentemente violentos música de

sitar y tambores. No hay peligro, se trata de una prestigiosa compañía de bailarines contratada por Godavari para alegrar aún más el reencuentro con su hija. Varios músicos esperan tanto en el interior como fuera del aeropuerto donde los demás viajeros saludan el inesperado entretenimiento con una vigorosa salva de aplausos.

«Santa Granuaile de Poulaphuca nos acompañe», susurra asombrada Dolores Faulkner cuando salen del aeropuerto, «¿a qué se dedica tu madre, niña?». Tres grandes elefantes, ataviados con los arreos tradicionalmente reservados a los visitantes de más alta alcurnia les esperan. En los lomos de cada uno de ellos se ha montado un palanquín capaz de albergar hasta cuatro personas con toda comodidad. Varios criados vestidos de blanco se interesan amablemente por sus maletas, de forma infructuosa en el caso de Dolores (que está bastante enfadada, con las prisas de última hora se olvidó de su propio equipaje, lo único que ha traído consigo es la maleta con el equipo común).

A pesar de que ya ha anochecido, el camino hasta la casa de la madre de Samantha no puede calificarse precisamente de discreto ni de disimulado. Por cierto, todos los agentes deberán superar una tirada de Fuerza en Fácil para no sentirse bastante mareados tras la media hora de viaje en elefante que les espera; en caso de no superarse, los efectos consistirán en un -1 a todas las características y habilidades, ligera fiebre, malestar general e imposibilidad manifiesta de tragar nada, sólido o líquido, durante las próximas cinco horas.

La casa de Godavari tiene un solo piso, ...extendido a través de más metros cuadrados de los que puedan contar. Efectivamente, rodeada de numerosos jardines, la mansión se compone de un número indeterminado, pero alto, de bungalows donde se alojan los invitados, la servidumbre, más invitados, ... Todo el conjunto se encuentra en una urbanización privada de Nueva Delhi, cercana al barrio de los diplomáticos, aislada del resto de la ciudad y custodiada por su propio cuerpo de seguridad. La mayoría de los políticos de la capital viven aquí, así como los más importantes hombres de negocios y varias estrellas de cine. Godavari les espera en un inmenso salón de mármol, sentada en el centro de un enorme montón de cojines y ataviada con sus mejores galas, un sari de seda natural y las joyas de la familia.

El «humilde» recibimiento que ha preparado durará unas cuantas horas, aproximadamente hasta

las dos de la mañana, entre comida, bebida, música y una obra de teatro hindú que se representará en el salón principal.

Godavari responderá amablemente y con interés a las preguntas que puedan hacerle los agentes, como por ejemplo la localización exacta del edificio descrito en el mensaje secreto del cuadro de Monet. Como ya hemos dicho antes no sabe nada del comercio clandestino de obras de arte occidentales y ante esta mención en particular comienza a interesarse (y a desconfiar de la cobertura de agentes investigadores de una compañía de seguros, ¿tal vez Interpol?, ¿qué papel desempeña su hija en todo esto, amante de alguno de ellos ...?; decide mover unos cuantos hilos y realizar un discreto seguimiento del grupo). Si ante el comportamiento hospitalario, comprensivo, deseoso de ayudar y agradable de esta sofisticada e inteligente mujer deciden confiarse plenamente y le confían detalles de su misión (prisioneros, Unrath, etc.) ya se darán más adelante cuenta del fallo cometido, pues aunque su trabajo como directora de la red de información paralela no implica que ella misma actúe de informante, no perderá demasiado tiempo en comunicar estos hechos a sus colaboradores de otros departamentos. Las consecuencias no se harán esperar apareciendo en escena diversos agentes de Trimurti deseosos de eliminar a los entrometidos.

Sí puede ofrecerles una información que quizá les sea de ayuda: el nombre de tres individuos tratantes de arte (*«mercaderes de objetos robados de alto nivel, unos sinvergüenzas sin clase ni estilo»*) y dónde pueden localizarles. Dos de ellos son indios, el tercero inglés. *«Pueden resultar peligrosos, pero si alguien intenta vender esos objetos o parte de ellos en Nueva Delhi o en cualquier otra parte del estado de Uttar Pradesh, seguro que alguno de ellos está al tanto»*. Pero eso tendrá que ser por la mañana, pues ya se ha hecho muy tarde y serán conducidos por los criados a sus aposentos, unas habitaciones bastante lujosas que se encuentran en tres bungalows distintos, a unos diez metros unos de otros. Samantha dormirá con su madre en el edificio principal. La cantidad de criados es bastante grande, nadie que no sea un teleportador o un hombre invisible (o utilice otros poderes para no ser visto) podrá salir sin ser visto y sería conveniente que no llamasen demasiado la atención saliendo furtivamente de la mansión en plena noche.

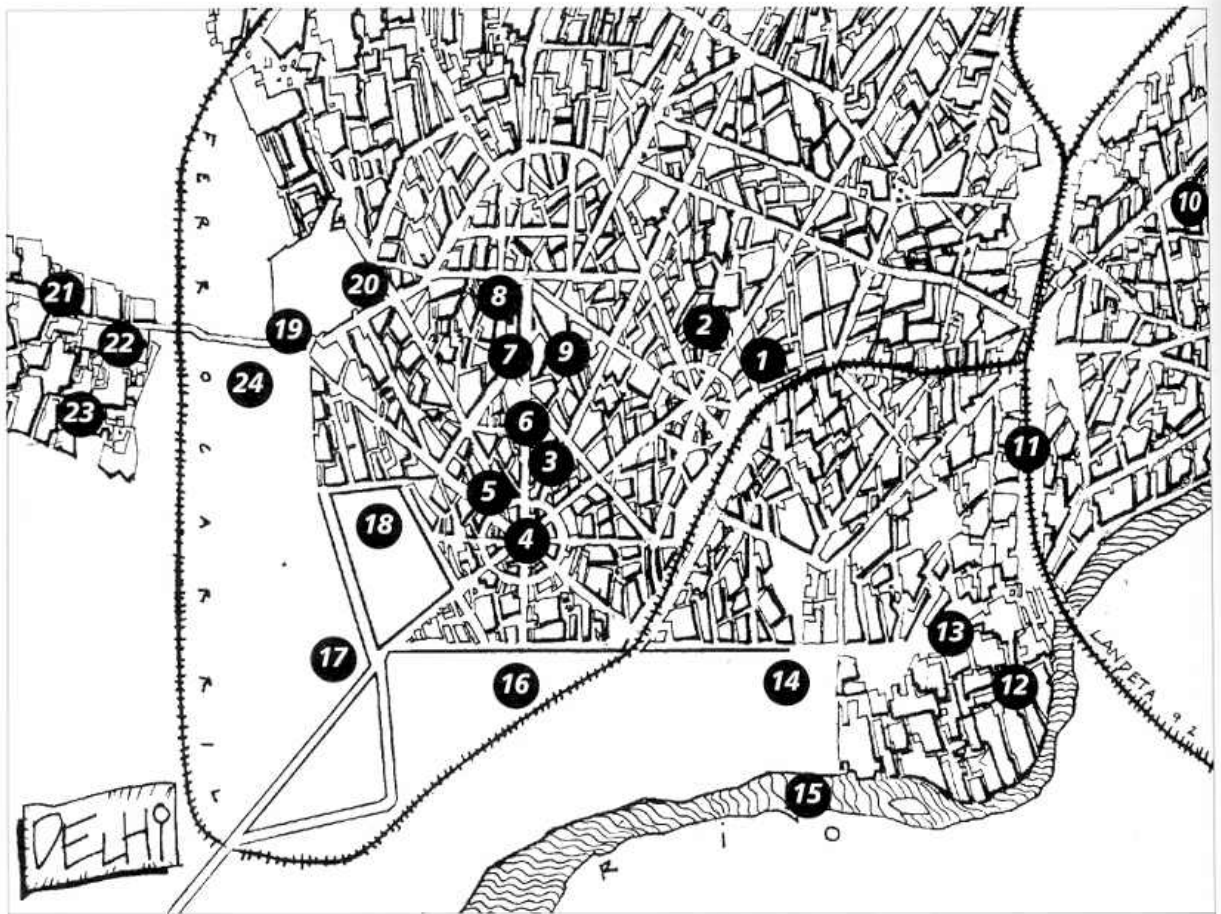
Por otra parte será asignado un criado para cada uno de los investigadores (hombre o mujer, al azar) con la misión de cumplir sus menores caprichos

(y de vigilarles discretamente; no saben nada de los manejos de su patrona, a la que veneran con fidelidad absoluta, y tampoco estarían muy dispuestos a hablar sobre ella, las espaldas de varios de ellos han conocido ya su bastón. Razón de más para que la respeten y teman). Durante la noche permanecerán acostados en unos pequeños cubículos semejantes a armarios que existen en las entradas de los bungalows, haciéndose los dormidos pero con los oídos pegados a unas disimuladas aberturas que permiten oír todo lo que se comente, incluso en voz baja, en las habitaciones del interior (que no están separadas por tabique como en las viviendas occidentales, sino que todo el conjunto es una enorme sala y las divisiones se practican por medio de biombos de madera lacada). Para percibir estas aberturas será necesaria una tirada de Percepción en Imposible y la voluntad expresa de buscarlas, no se distinguen «por casualidad». Si son localizadas, su función oficial es servir de «respiraderos» para las pequeñas habitaciones de los criados. Por cierto, será necesaria una pequeña tirada adicional de Inteligencia en Difícil para suponer que esos orificios sirven como canales acústicos y no son respiraderos de verdad.

PEQUEÑOS LATROCINIOS

Durante la mañana siguiente, suponemos, los P.J. podrán visitar la localización donde estuvo escondido el tesoro artístico ocultado en Delhi por el coronel Hubbard y su camarada Reuter, así como las direcciones de los tres presuntos traficantes de arte facilitadas por Godavari. Pueden alquilar algún coche o furgoneta (Dolores conseguirá una motocicleta de gran cilindrada) o aceptar los que les facilite Godavari (¡efectivamente!: se ha ocultado en ellos un pequeño localizador que permite seguir a los agentes por toda la ciudad). Sería necesario un barrido electrónico con el instrumental adecuado para localizarlos; sin el instrumental (un sencillo detector) necesitarán desmontar cada coche, un D/20 horas de trabajo y una tirada de Buscar en Imposible por cada persona que participe en la búsqueda. La madre de Samantha ... *«no sé nada sobre el asunto»*, pero manifestará haberse sentido, durante los últimos tiempos, perseguida por diversos competidores de la industria cinematográfica, algo mafiosos, que desean hacerse con su negocio.

La primera localización, la del tesoro escondido en 1945, se encuentra en las afueras de la ciudad, concretamente en los sótanos inferiores de un edificio de la administración colonial inglesa: el museo Urquhart-Roberts. Está situado en una esquina



- 1.- Plaza de Connaught. 2.- Observatorio. 3.- Queen's Way. 4.- Arco del Triunfo.
- 5.- Museo. 6.- Via Real. 7.- Palacios Gubernamentales. 8.- Palacio del Presidente.
- 9.- Parlamento Central. 10.- Universidad. 11.- Estación. 12.- Fuerte Rojo.
- 13.- Mezquita Jama Masjid. 14.- Ruinas de Firozabad, Columna de Asoka.
- 15.- Río Junma. 16.- Purana Oila. 17.- Capilla de Nizad ud-din. 18.- Tumba de Lodi.
- 19.- Mausoleo de Safdar Jung. 20.- Hipódromo. 21.- Tumba de Iltutmish.
- 22.- Ruinas de Jahanpanah. 23.- Muros de Roshan Chiragh Delhi.
- 24.- Mezquita Moth-Ki-Masjid.

entre el famoso Fuerte Rojo (un antiguo castillo indio que domina la ciudad), la mezquita Jama Masjid y las ruinas de la antigua ciudad india de Firozabad, muy cerca del río Junna.

Curiosamente, si preguntan por el mismo museo, nadie sabrá darles noticias de él, excepto si dirigen algún tipo de consulta a personas bastante mayores ya (de 1 a 4 en un D/20 ó al azar). La razón de esto les resultará evidente cuando lleguen a la dirección en concreto: del museo surgen diversos sonidos musicales, todos ellos demasiado extraños para el oído occidental; de la misma forma, varios carromatos pintados de vivos colores se encuentran estacionados ante el edificio (que sin duda conoció días mejores).

Equilibristas, comedores de fuego, tragasables, encantadores de serpientes, ...una animada «troupe» parece animar todos y cada uno de los antaño extremadamente serios salones del museo Urquhart-Roberts. El motivo: hace más de treinta años el museo debió cerrarse debido a una pertinaz carencia de fondos, todos los objetos que contenía fueron trasladados al Museo Nacional, también en la propia Delhi y dependiente del gobierno. Por supuesto, el contenido de los profundos sótanos inferiores no fue trasladado (entre otras cosas porque nadie sabía que se encontraba allí) pero esto es algo que los P.J. deberán descubrir por sí mismos. Algo después el museo fue ocupado por mendigos y gentes de mal vivir a los que acabó expulsando la

policía el año pasado. Desde entonces, y como seguía abandonado tanto por el gobierno como por las autoridades municipales, ha sido ocupado por la Cooperativa de Artistas Olvidados y Desconocidos, una agrupación de carácter legal y reconocida por la ley que agrupa en Nueva Delhi a unos tres mil artistas de las más diferentes castas y especialidades. Dado que toda actividad callejera susceptible de ser considerada mendicidad está prohibida en Delhi, la unión de estos artistas ha sido necesaria para evitar que sus actuaciones sean interrumpidas por la policía y ellos mismos detenidos.

Hace tres días recibieron la visita de un batallón de policías que escoltaban a un grupo de camionetas sin identificación, fueron violentamente desalojados del museo siendo destruida gran parte de sus propiedades e instrumentos de trabajo y dejados en paz cosa de una hora después. Todo ello sin previo aviso ni justificación posterior alguna. El motivo oficial aducido fue un registro de rutina en busca de drogas, terroristas sijs y ladrones de coches extranjeros, todo a la vez. Ahora llevan 72 horas ininterrumpidas tratando de arreglar los destrozos producidos por tan vandálica actuación e intentando ofrecer los mejores cuidados a la veintena de heridos que causó la intrusión policial.

Todo esto quiere decir varias cosas:

- 1.- El tesoro ya no se encuentra allí, pero éste era un riesgo asumido por los investigadores. Al dejar transcurrir varios días desde la salida de Unrath de Gran Bretaña consiguieron elevar el nivel de seguridad de la operación, pero dejaron que el rastro se enfriase de manera irreversible.
- 2.- Los artistas de la cooperativa se encuentran realmente enfadados y muy asustados, han perdido mucho material en el que habían invertido tiempo, dinero e ilusión; viéndose además incapaces de elevar ninguna queja ante las autoridades (por razones evidentes: fueron las mismas autoridades las causantes de tal desmán, no son vistos con simpatía además y toda petición de justicia o explicaciones ha sido desatendida). La amenaza de ser desalojados del museo de forma permanente y de arrojarles a todos a la cárcel también tiene su peso sobre ellos.
- 3.- Por lo tanto los agentes se arriesgan a ser muy mal recibidos, incluso violentamente (*¡You, bloody tourist!*) por gente que en principio no va a tener ninguna confianza en ellos ni motivos para ayudarles o responder a sus preguntas. El único modo de ganarse su confianza y valiosa colaboración consistirá

en convencerles de que realmente son periodistas europeos (los americanos están ligeramente mal vistos en la vecindad) de alguna famosa cadena de televisión y de que la razón de su presencia allí no es otra que la de realizar un programa sobre su vida cotidiana y actividades artísticas. Esto requiere el uso de alguna cámara y rodar unos cuantos metros al menos como «tomas preliminares».

4.- A partir de entonces, los artistas pueden comenzar a colaborar con ellos. En realidad, estas «maniobras de aproximación» pueden repetirse durante varios intentos si las anteriores no han acabado en un fracaso completo (varios muertos, etc.), lo que dependerá de la conducta de los P.J. y del uso de sus habilidades de relación. Por cierto, si se les ocurre mencionar el nombre de Godavari en un intento de arreglar las cosas (por lo famosa que es, quizá para rodar una película... el efecto será idéntico al de gritar *¡Ob, cómo amo a George Bush!* en correcto árabe y justo en el centro de la más concurrida mezquita de Bagdad un viernes después de la oración principal. Sí, todos estos desamparados la odian bastante).

5.- Una vez conseguida la confianza y colaboración de los Artistas Desconocidos podrán comenzar a sumar una serie de datos interesantes:

5.1. Hace tres días fueron desalojados de manera violenta por un batallón de policías que escoltaban a un grupo de personas, la mayoría extranjeros. Desde luego buscaban algo en el interior del edificio y por lo visto lo encontraron, pues salieron cargados con varias cajas de madera que cargaron en las furgonetas. No saben de dónde pudieron salir estas cajas, pues ellos no conocían su existencia y eran bastante grandes, pero al regresar pudieron observar diversos rastros en los sótanos y encontraron un muro derribado, unas escaleras que hasta entonces habían permanecido ocultas y una especie de almacén al final de las mismas. Vacío, por supuesto.

5.2. Algunos de los extranjeros hablaban entre ellos un idioma que reconocieron como alemán. Si poseen aún la foto de Unrath facilitada por Kislev durante Semilla de Acero o alguna copia, los testigos podrán reconocer sin ningún género de dudas a Unrath como el director de la operación de búsqueda (no de la de asalto y desalojo, que quedó a cargo de las autoridades locales).

5.3. Creen que todo fue obra de agentes del gobierno, policía secreta quizá, realizando algún favor a sus amigos extranjeros. Creen también que Godavari



(para sorpresa, enojo y angustia de Samantha) colabora con esta «policía secreta» desde hace tiempo, pero sólo ofrecerán esta información si ha salido a relucir su nombre.

5.4. Mientras escuchan toda esta historia o les muestran los lugares que puedan parecerles de interés, uno de los artistas, concretamente Gupta «el mono», un experto carterista y titiritero, intentará hacerse con la billetera de uno cualquiera de los P.J.; su nivel es de 8. Con una tirada de Percepción en Normal y Categoría de Éxito superior a la del ladronzuelo (la dificultad de la acción de Gupta dependerá de lo que esté realizando en ese momento el agraciado agente, a juicio del D.J.) la víctima se dará cuenta de lo que sucede y podrá intentar recuperar su cartera persiguiendo a Gupta por un recorrido que incluirá tres tramos de escaleras ruinosas, dos tapias, un gallinero, el estanque de los peces de colores, un ensayo de un domador de cobras (¿con colmillos, sin colmillos?) y un charco bastante ancho formado del más fétido barro. El orden de estos ingredientes queda a la disposición y buen juicio del D.J. Los demás personajes podrán ser testigos de las maniobras del ladronzuelo con Percepción en Imposible (sin influir para nada sobre esa tirada ningún tipo de C. de E.).

Una vez recuperada la billetera, serán testigos de otra «hazaña» realizada por Gupta unos días antes: su mugrienta camisa esconde otra cartera, ya sin dinero, que contiene nada menos que un pasaporte

norteamericano a nombre de Franz Unrath (Percepción en Difícil: es auténtico). Si sospechaban de la actual relación G.M.U.-C.D.F.C., ya tienen la respuesta: Unrath se ha vendido a los norteamericanos, quienes probablemente respalden todas sus actuaciones.

GRANDES LATROCINIOS

En cualquier momento podrán dirigirse también en busca de los otros posibles contactos: los traficantes de obras de arte. Para poder entrevistarse con ellos sólo necesitarán proponérselo y obtener en un D/20 un resultado igual o superior a 5 a fin de encontrarlos efectivamente en su lugar de trabajo; si no se encuentran allí, una nueva tirada indicará el número de horas necesario para que regresen. Los tres lugares a los que pueden acudir son:

Una tienda de joyería y artesanía india situada algunas calles detrás del observatorio, dirigida por una inglesa, Sharon Eckhart, adicta a los puros habanos. Los productos de su establecimiento son casi todos piezas procedentes de las escuelas de orfebrería musulmana de los siglos XVII y XVIII. También comercia con joyas robadas bastante más modernas y dirige una tan próspera como clandestina red de contrabando de plata que, con origen en Nueva Delhi, Bombay, Calcuta y otras grandes capitales, evade al año cientos de kilos de este metal para invertirlos en los bancos de Qatar, Kuwait y los Emiratos Arabes.

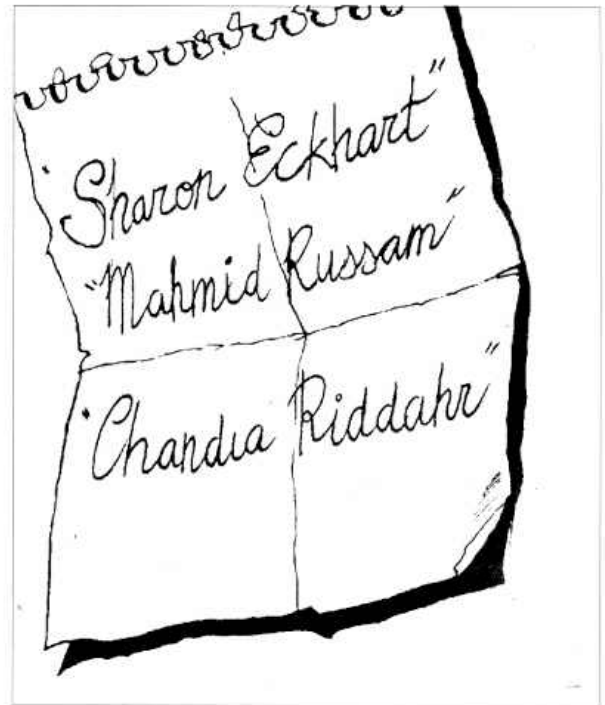
Si ha sido abordada de manera elegante, lo que queda al arbitrio del D.J., pero excluye desde luego el uso de todo tipo de armas y ha sonado el nombre de su buena amiga y cliente Godavari ofrecerá de buen grado la información que posee: *«Fui abordada hace cinco días en mi establecimiento por una pareja de individuos que olían a distancia a hombres del gobierno. No me inquieté, pago religiosamente todas las cuotas de protección, este negocio da para todos como yo digo; bueno, pues los dos tipos me propusieron encargarme de un asunto que incluía sacar del país toda una colección de objetos de arte. Lo que me extrañó fue que se tratase de piezas europeas. Yo desconocía la presencia de ese tipo de colección en nuestro país; por otra parte no es esa mi especialidad y así se lo dije, no podría hacerme cargo del negocio. Parecieron comprenderlo, tomaron un té y se marcharon. No he vuelto a tener noticias suyas.»*

Sin embargo Sharon tiene todavía algo más para contarles. En su opinión cualquiera de los otros dos nombres de la lista puede haberse hecho cargo del trabajo, siendo en su opinión el más indicado el tercero de ellos; de todas formas y aunque así fuese, también podrían haber contactado con el otro, que tendría entonces también algo para ofrecerles.

Cuando vayan a abandonar la trastienda del enorme bazar y tienda de antigüedades de la señora Eckhart, ésta dará una orden en hindi y los agentes podrán observar cómo dos hombres armados con fusiles M-16, que han estado todo este rato apuntándoles desde el piso superior (a través de las grietas de las planchas de madera del techo) descienden las escaleras, saludan a su jefa y se alejan.

«Hasta ahora les he ofrecido esta información por la amistad que me une a mi buena amiga y colega Godavari. Tengo algo más que decirles, posiblemente les interese, pero sólo lo tendrán si pagan por ello. Y el precio es alto, muy alto. Cien mil dólares en efectivo, necesito unas vacaciones.» Si los investigadores pagan religiosamente proseguirá: *«En estos casos tengo la costumbre de preparar yo misma el té a mis invitados, dándoles una idea del honor que supone para mí tenerles en mi humilde tienda; permanecen solos durante unos pocos minutos con la única compañía de un micrófono disimulado debajo de la mesa. Pocos se resisten a seguir comentando aspectos delicados de los asuntos que se llevan entre manos. Emplearon entre ellos un dialecto del sur, una forma del tamil bastante rara que yo, por fortuna, conozco. Hicieron referencia a un tipo, al que denominaron profesor y que por lo visto es alemán. Creo que se trata de alguna especie de químico que está trabajando en el desarrollo de una nueva arma para sus jefes. Parece ser que ese trabajo incluía algún tipo de pago fraccionado: sacar de la India una colección de arte europeo, un pago en metálico y facilidad de movimientos, lo que abarcaba el uso en exclusiva de ciertas instalaciones en el desierto de Thar, creo que utilizadas para mantener segura no sé qué clase de mercancía. Los agentes hablaron sobre la posibilidad de que sus superiores se hicieran con esa mercancía en un breve plazo. Y eso es todo. Naturalmente destruí la cinta nada más oírla.»*

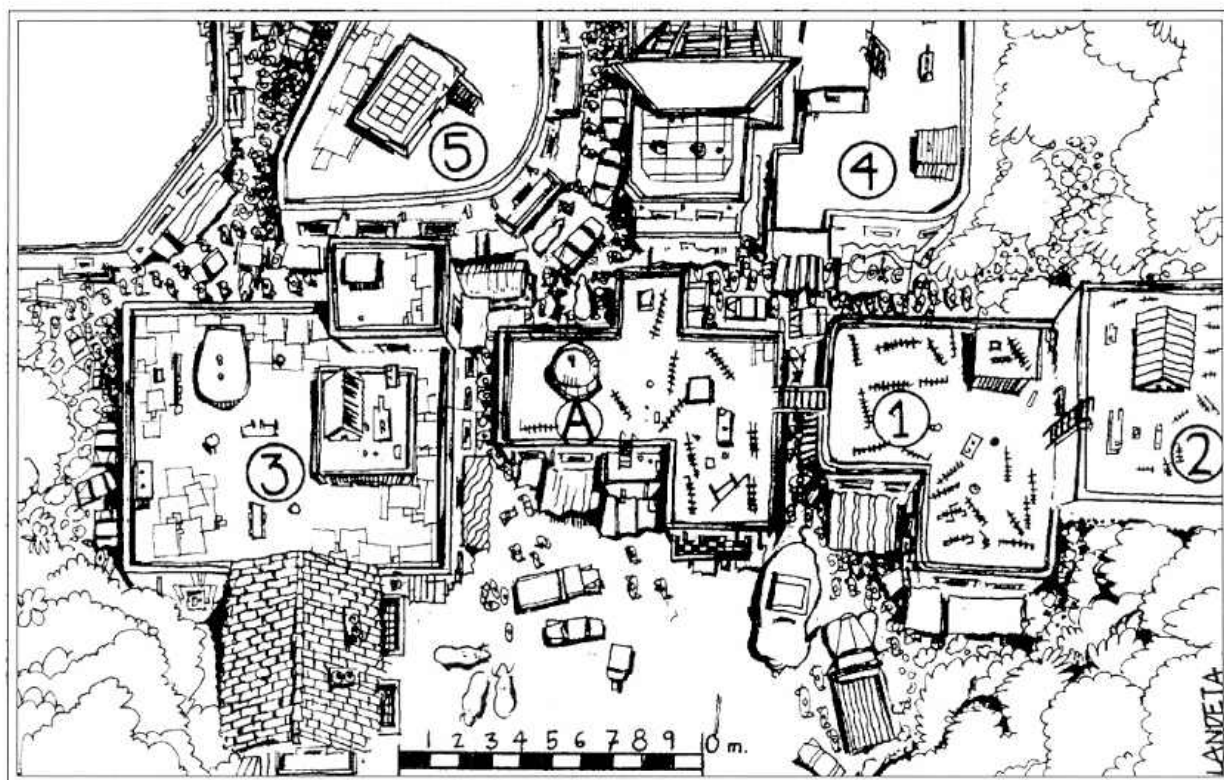
La historia de Sharon habla por sí misma, ahora conocen la posible localización del centro de detención de los prisioneros. Sin embargo el desierto de Thar (Geografía en Normal, situado a varios cientos de kilómetros al Suroeste de Nueva Delhi, en el vecino estado de Rajasthan) es todavía una



localización demasiado amplia. Deberán seguir buscando. En cuanto al carácter del trabajo desarrollado por Unrath no puede ser más inquietante conociendo sus antecedentes. ¿Qué tipo de «nueva arma»?

Otra tienda de objetos de arte, situada entre la estación de ferrocarril y la avenida que conduce a la universidad. Regentada por Mahmud Russan, un anciano individuo enclenque, de voz atiplada y gestos nerviosos vestido con un traje que le delata como musulmán. La tienda se asemeja más a la idea que pudieron tener los agentes cuando eran pequeños acerca de la cueva del tesoro de Alí Babá (... y los cuarenta ladrones). Oscura, maloliente, húmeda y calurosa no parece el lugar más adecuado para almacenar objetos de gran valor. Sin embargo, ahí están, embalados en sucias cajas de madera, envueltos en trapos y paja. A primera vista, habrá unas diez piezas, casi todas ellas ídolos hindúes de metales preciosos.

Mahmud es un personaje de lengua ácida y corrosiva, responderá de mala manera a todas las preguntas de los P.J. resultando incluso insultante (con posible peligro para su seguridad). Se encuentra de muy mal humor, pues acaba de conocer que uno de sus colegas en el negocio de compraventa de objetos de arte robados se ha hecho con un negocio que ya le gustaría a él haber conseguido: sacar del país toda una colección de tesoros artísticos europeos introducidos en la India por oficiales ingleses tras la Segunda Guerra Mundial.



Pesecución por las callejuelas de Delhi

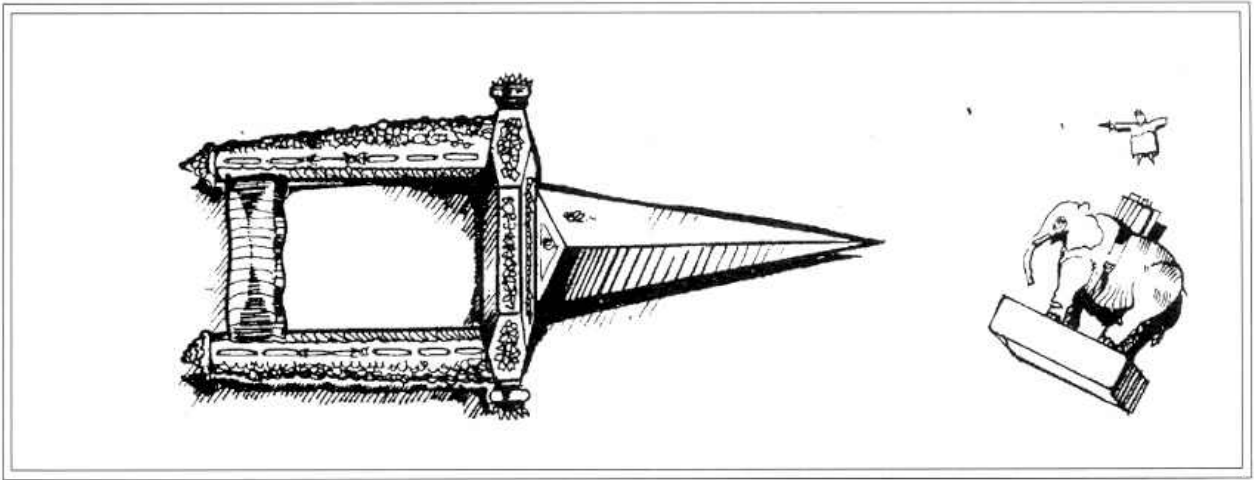
Cada número representa una pareja de asesinos armados con dagas katar. La letra A indica la tienda rodeada por los alborotadores.

En principio no debe resultar demasiado fácil para los investigadores conseguir esta información del anciano y encolerizado Mahmud. Con un poco de «presión» conseguirán que el anciano mercader confiese todo lo que sabe; que es, en una palabra, que no ha sido consultado en una operación de la máxima importancia. Mahmud se encuentra armado con un puñal impregnado en cierto veneno obtenido a partir del hígado corrupto de varias mangostas albinas. Este veneno no tiene en realidad ningún efecto mortal, simplemente causa un tremendo escozor en la zona donde haya tenido lugar la herida con unas consecuencias de -1 a todas las tiradas de Destreza durante 1D20/2 horas, redondeando hacia abajo, a no ser que se consiga una sencilla tirada de Fuerza en Muy Difícil. La ciencia no conoce todavía el antídoto para este ineficaz veneno, y si Mahmud tuviese que volver a destilarlo, seguramente no se acordaría. Como efecto secundario, una terrible y pertinaz tartamudez aquejará al herido durante el mismo número de horas. Hasta cuatro personajes pueden ser heridos antes de que el veneno de la hoja pierda su virulencia.

Para complicarles las cosas a los jugadores, Godavari, que empieza a sospechar de ellos, ha

enviado su primer informe a sus jefes del Servicio de Información Civil de Trimurti (recordemos que ella no sabe realmente que trabaja para un servicio M y que tampoco sabe nada acerca de estos servicios especiales). La respuesta ha sido concluyente: hay que acabar con ellos, aprovecharán para eliminar además al contrabandista que se ocupó de los objetos de arte, el tercero en la lista de Godavari. Los P.J. serán tratados como un problema propio del Servicio de Información, ya que todavía ni siquiera se sospecha que se trate de mutantes. Por supuesto al profesor Unrath no se le comunicará nada de todo esto. El es un simple invitado en tierra india.

Poco después de que se hayan introducido en la maloliente cueva que es la tienda de Mahmud, si alguno de los investigadores supera una tirada de Percepción en Imposible o Intuición en Muy Difícil (sólo hay una pequeña ventana mugrienta aparte de la puerta recubierta con una pesada cortina de terciopelo negro) podrá darse cuenta de que algo está sucediendo en el exterior de la tienda: dos agentes provocadores del Servicio de Información, que llevan varias horas siguiendo a los P.J., han promovido un tumulto callejero contra Mahmud acusándole de expoliar el patrimonio artístico y



*Auténtica daga Katar procedente de la colección del Maharajá de Missore, siglo XVIII
(fuente, British Museum. Conseguida por el equipo de diseño de Ludotecnia en una escapada a Londres
para comprar juegos; como no nos dejaron hacer fotos...)*

religioso de la India para vendérselo a los diablos extranjeros que demasiados años llevan ya saqueando la sagrada tierra de Bharat. Si se dan cuenta a tiempo tendrán la oportunidad de huir (Dolores aconsejaría por las azoteas, afuera hay unas doscientas personas y todas parecen bastante enfadadas). Algunas de estas azoteas estarán ocupadas por asesinos del Servicio de Información armados con dagas rituales katar (que no son tan efectivas como una pistola, pero sí mucho más baratas, silenciosas y terroríficas). La localización de estos asesinos, la distancia entre azotea y azotea, así como los puntos en los que los personajes pueden encontrarse a salvo están indicadas en la ilustración adjunta.

Si los personajes no se percatan de nada, una horda enfurecida penetrará en la tienda arrastrándoles hacia el exterior. En el tumulto cada uno de ellos sufrirá 2 puntos de daño si no superan una (sólo una, para simplificar) tirada de Destreza en Imposible debido a los golpes recibidos. Sobre ellos caerá una lluvia de las más indignas e inmundas materias y mientras son arrastrados perderán todas sus pertenencias y sus armas (y casi toda su ropa). Disparar contra esta multitud es un acto suicida que será recompensado con un rápido despedazamiento por parte de la turba enfervorecida sin posible apelación (la verdad es que ellos mismos se lo habrán buscado, permitir alguna tirada de Inteligencia no estaría de más, pero sólo si varios personajes intentan defenderse a tiros). Las mujeres, aunque lleven el pelo corto como Dolores, serán respetadas por los fanáticos hindúes y no sufrirán ningún daño, siendo simplemente alejadas por la fuerza del lugar e insultadas por los más exaltados. A no ser que disparen, claro.

En cuanto a los asesinos, esa es otra historia. Las masas populares, tras dar buena cuenta de Mahmud, no perseguirán a los agentes por las azoteas y aquí sí que se podrán utilizar las armas de fuego. Sólo los dos provocadores van armados con pistolas; uno de ellos dirigirá la persecución y el otro permanecerá en las callejuelas arengando a la multitud, pudiendo realizar algún tiro ocasional si alguien deja que su cabeza se vea demasiado.

La altura de la mayoría de las casas es de cinco metros. Las de dos pisos ofrecen una caída libre de ocho metros desde el borde de la azotea hasta el suelo. Cuando los P.J. lleguen al borde del mapa, podrán considerarse libres de todo peligro, sus perseguidores no seguirán más allá. Lo mismo sucederá, obviamente, si acaban con todos ellos. Recordemos que los simples ciudadanos no les persiguen por las azoteas, únicamente los asesinos, aunque las masas sí ocuparán las calles. La huida ha de hacerse a través de los tejados.

Si han caído en manos de los iracundos ciudadanos, los asesinos intentarán disimuladamente acabar con ellos. Un agente que esté siendo apaleado por la multitud podrá darse cuenta de las intenciones de «ese tipo con la daga rara» si obtiene Percepción en Imposible; para liberarse durante unos segundos deberá obtener Fuerza, también en Imposible. Una vez conseguido esto tendrá la oportunidad de enfrentarse cuerpo a cuerpo con su posible asesino, los demás indios les harán corro.

Recomendamos que esta situación concluya con la llegada de la policía. Las autoridades, aunque

estén posiblemente en contacto con el Servicio de Información, no verán con agrado un motín ni que se asesine a unos indefensos turistas. De todas formas, al ser éste un juego desagradablemente real, recomendamos que se frene la masacre únicamente tras la muerte del primero de los agentes. Si cuando comience a cargar la policía con sus largas porras de madera (trátense como bates de baseball) no aprovechan la confusión para huir, se merecen todas las complicaciones del mundo.

La pequeña aventura terminará con medio barrio ardiendo, Mahmud muerto y posiblemente varias víctimas más. La verdad es que si se percatan del tumulto mientras se encuentran en la tienda y prueban a huir por las azoteas, todo será mucho más fácil, pero también menos interesante. Suerte.

La tercera tienda, ¿zo han perdido la dirección?) está bastante lejos de allí, en un barrio elegante del centro de la ciudad nueva. Su propietario, Chandra Riddahr no se encuentra en ella ahora mismo (automáticamente, sin necesidad de tirada) sino, como les comunicará su simpática secretaria, en una exposición benéfica canina que se celebra tres calles más abajo. Chandra ha sido en realidad quien se ocupó de la salida de los objetos de arte robados del país. En estos momentos se encuentran en un barco, propiedad de una empresa naviera de la que son propietarios sus diez hermanos. El barco ha salido hace dos días de la India con destino a Arabia Saudí, ya que consiguió colocar todo su contenido a un millonario jeque del desierto de visita en Nueva Delhi, en una sola y fantástica operación de venta que le ha reportado casi cinco millones de dólares de ganancias netas en concepto de comisión. El único problema es que este árabe sólo pagará cuando tenga la mercancía en su país (por los posibles problemas legales de comprar objetos robados, aunque fuesen robados hace tantos años). Por lo tanto, Chandra no ha cobrado todavía su tanto por ciento; el vendedor, un tal Unrath, un alemán que le fue presentado por su contacto habitual, tampoco ha visto su dinero (unos 500 millones, no preguntéis de qué) y el contacto se ha quedado de momento sin el resto: otros cinco millones. De todas formas no hay de qué preocuparse, conoce perfectamente al jeque, son de hecho viejos amigos, y no habrá ningún problema. Todos contentos.

Todos contentos excepto Unrath y Trimurti. En la creencia de que Chandra sabe demasiado, han decidido acabar con él. La operación se desarrollará hoy mismo, pues ya no les es necesario para nada, la compraventa se realizará de manera normal en

cuanto el barco sea descargado en puerto saudí, ya que el jeque es todo un caballero. Y esos informes que llegan acerca de investigaciones realizadas por desconocidos sobre el cargamento que acaba de salir de la India no hacen sino aumentar su inquietud. Chandra debe ser silenciado.

El golpe se llevará a cabo durante la exposición canina. Poco después de que lleguen a la misma los P.J., mientras echan un vistazo a los elegantes y carísimos ejemplares allí expuestos y mientras preguntan por Mr. Chandra, un agente de Trimurti realizará un par de complicadas operaciones: en primer lugar pasará cerca de Chandra, rociando disimuladamente su exclusivo traje Armani con un spray muy especial. Se alejará de allí rápidamente y en una calle lateral, que linda con parte del zoo de la ciudad, abrirá con mucho cuidado la parte trasera de una camioneta huyendo rápidamente. De la camioneta saldrá un feroz, hambriento y entrenado tigre de bengala que será presentado, tras realizar su labor, como escapado del adyacente parque zoológico.

En la fiestecita, entre copas de champán y canapés de caviar, todo ello a favor de los pobres desgraciados que viven unos barrios más abajo, se mueve parte de la elite social de la ciudad y algunos distinguidos visitantes extranjeros. Chandra conversará amigablemente con varias turistas inglesas de mediana edad cuando lleguen los P.J., que no habrán sido testigos de las maniobras del agente de Trimurti. Podrán observar que las turistas se alejan repentinamente del lado de Chandra llevándose los pañuelos a la nariz (no es halitosis, tampoco flatulencias, sino el spray del asesino). Chandra, asombrado *«pero si mi perfume me costó quinientos dólares...»* comenzará a responder a las presentaciones de los investigadores cuando se desencadene el infierno.

«Devoradora», la tigresa liberada recientemente, fue entrenada para no soportar un olor en particular: una esencia similar a la del spray utilizado sobre Chandra. Matará a cualquiera que huela de esa manera. Tras ser azuzada para cruzar por la entreabierta puerta de servicio y causar el pánico entre los criados de las cocinas (donde sólo se preparaban canapés, algo que no interesa demasiado a «Devoradora»), cruza como una exhalación por el patio de la feria causando desmayos y gritos de horror a su paso. Los perros huyen de la mano de sus dueños y se abalanzan a atacar a este gato grande, en realidad no parece muy distinto de los gatos a los que hacen correr (no siempre, también

es verdad) en los jardines de casa. Como resultados «Devoradora» realizará su primera comida en unos días, la exposición canina comenzará a sufrir sus primeras bajas (1D20 entre perros muertos y heridos) y Chandra dispondrá de unos momentos más de tranquilidad mientras se pregunta qué demonios quieren estos pesados y por qué chilla tanto la gente ahí detrás.

Percepción en Normal para los agentes: Chandra huele raro; no sencillamente mal, sino raro. Veterinaria en Normal permite descubrir que se trata de una sustancia que vuelve locos a los grandes felinos, y no precisamente de placer. Si nadie es un experto veterinario podrán darse cuenta unos segundos más tarde, cuando una enloquecida tigresa con un caniche todavía debatiéndose entre sus fauces ensangrentadas se abalance sobre su grupo. El ataque de este animal será una sorpresa para todos ellos, Incluso Dolores, que no sería fácilmente sorprendida por un oponente humano, se verá desbordada por la rapidez del ataque de este felino que surge insospechadamente de un pequeño jardincillo. Esto quiere decir que toda la iniciativa es suya.

“¿Por qué sobre nosotros?”, se preguntarán los P.J. Si consiguen abatir a la tigresa antes de que ésta acabe con el pobre Chandra esa pregunta no tendrá importancia. Si la atacan, pero no acaban con ella, se convertirán en sus próximos blancos. Si se deciden por huir y llevarse a Chandra con ellos, Inteligencia en Muy Difícil para darse cuenta del papel que juega la chaqueta del indio en todo esto. Quitársela y arrojarla bien lejos supondrá la tranquilidad de todos ellos.

Suceda lo que suceda, Chandra no debe morir, al menos de momento. Si «Devoradora» se ha merendado parte del indio, los investigadores podrán hablar con él cuando todavía agonice: tiene algo que contarles. Si le han salvado la vida, mientras piensa dónde se va a tomar esas vacaciones, si en Suecia o en Noruega, también relatará a los P.J. una bonita historia:

«Sí, no sé quiénes son ustedes; pero sí sé quién me ha preparado esta trampa. Todo ha sido idea de Lal Krishan, mi contacto; y seguramente del hombre que dirigía la operación, un extranjero, un alemán apellidado Unrath. Yo gestioné la venta de los objetos que me encargaron, y lo hice de una sola vez y en un sólo día. Nada de chapuzas, ese soy yo, Chandra Riddabr. ¿Van tras ellos?. Pues les oí algo acerca de ciertas pruebas en un pueblecito, cerca de la frontera

con Bangladesh. Taprabar, ese era el nombre. Y el nombre del barco, que todavía se encontrará en aguas internacionales es Estrella de Jaipur, partió de Bombay hace dos días con destino a Al Uqair, en Arabia Saudí. Dêense prisa y deténganlo, yo renuncio a mi comisión». Acto seguido expirará o se marchará para no volver en unos años, según cómo haya ido todo.

Una vez conseguido el nombre del barco ya habrán cumplido parte de su misión: recuperar los tesoros artísticos robados. El procedimiento será muy sencillo; una simple llamada al contacto local del servicio M británico y un submarino interceptará al barco para registrarlo. Mr. Lyndon se apuntará el tanto y les deberá dos favores. Por supuesto existen otras alternativas, todo depende de la imaginación de los jugadores y del arbitrio del D.J., pero ese será el consejo de Dolores.

UN PEQUEÑO VIAJE

Los P.J. se enfrentan ahora a la última parte de su misión, quizás la más complicada de todas. Deberán aparecer ante Unrath como surgidos de la nada y, evitando a Trimurti, arrancarle el secreto de la localización de los agentes secuestrados, frustrar sus planes y salir con vida de todo esto. Además, como recordarán, les está esperando un grupo de combate preparado para liberar a los prisioneros en cuanto consigan la localización exacta de su centro de detención. Por el momento sólo saben que la situación de ese posible campo de internamiento se encuentra hacia el Oeste, mientras que la pista de Unrath lleva hacia el Este, está hacia la frontera con Bangladesh.

Para llegar hasta allí deberán ir en avión; tras volar hasta Calcuta, viaje en cuya preparación y desarrollo invertirán ocho horas más, el camino a seguir es la carretera que conduce desde esta inmensa ciudad hasta la frontera oriental. Taprabar no debe resultar fácil de hallar; lo cierto es que cuando busquen en un mapa de la India su localización (antes, suponemos, de salir de Delhi) no conseguirán encontrarlo. Para lograrlo tendrían que consultar un mapa muy reciente del servicio cartográfico militar, informarse en los archivos de la Cruz Roja Internacional o cualquier otro organismo de ayuda a los refugiados. Por supuesto también será válido preguntar a alguien bien informado, como su propia organización... o Godavari. En los departamentos de Heracles o Prometheus les informarán de la existencia de una pequeña ciudad con ese nombre justo al otro lado de la frontera, ya en Bangladesh; sin embargo,

los informes indicaban que se encontraba de este lado de la frontera, aparece además como completamente arrasada por las severas inundaciones de 1991. Godavari, que comienza a encontrarse intrigada por los amigos de su hija, amigos en quienes se interesa el Servicio de Información, puede solucionarles el problema:

Taprabar resultó efectivamente destruida hace poco más de un año y sus habitantes, musulmanes de Bangladesh, se refugiaron en la India volviendo a edificar una pequeña ciudad de mismo nombre que la abandonada en su país de origen con ayuda de la Cruz Roja. Ciertos elementos radicales del gobierno indio no parecieron excesivamente conformes con el arreglo, pero la presión internacional tras la tragedia del vecino país no les permitió elección y debieron transigir.

Dolores Faulkner opinará que el uso de un avión privado hasta Calcuta y un aparato de Heracles más adelante, desde Calcuta a Taprabar, en cuyas cercanías se arrojarían de noche en paracaídas, supondría la combinación perfecta. Además, antes de partir deberían reclamar ayuda material de los equipos Charlie. Samantha se opondrá en parte; aunque recién llegada a la organización opina que sus instrucciones eran claras: no debían implicar a Heracles o Prometheus sino en caso de vida o muerte, está de acuerdo en solicitar algo de equipo, pero no ya en pedir incluso un avión. Pueden tomar, por ejemplo, la avioneta privada de su madre, piloto incluido o no (pueden contratar a uno que conozca la zona en Calcuta, para que todo sea más discreto) y no habría necesidad de implicar a nadie más. Se puede percibir una cierta tirantez entre ambas mujeres, ¿está acaso Dolores celosa de Samantha?. Podría ser, sus estilos son tan diferentes...

Si los investigadores siguen la línea marcada por Dolores tendrán de hecho menos problemas, el piloto que pueda facilitarles Godavari no sabe absolutamente nada de los manejos de su jefa y se limitará a cumplir lo mejor posible con las instrucciones de los agentes, pero el avión oculta un sencillo sistema de localización que resultará imposible de detectar o desactivar excepto si se conoce exactamente el lugar donde ha sido introducido y sus condiciones de funcionamiento (cuándo se activa, qué frecuencias utiliza, etc.).

El avión de Godavari tiene una gran capacidad de maniobra así como de carga (pueden viajar todos ellos en él) además de un mecanismo supresor del ruido de los motores que lo convierte

en muy silencioso. Ha sido pintado recientemente con un producto especial, una pintura con la propiedad de absorber las ondas del radar haciendo mucho más difícil su detección. Estos detalles podrán ir descubriéndolos los investigadores (Pilotar aviones o Percepción en Normal serán las habilidades a utilizar). Preguntada sobre el particular, Godavari se limitará a explicar que adquirió el avión a un precio muy bajo a ciertos contrabandistas que deseaban dejar el negocio. Los equipos Charlie tardarían algo más en poder proporcionarles un aparato de similares características. Suya es la elección. ¿Que cuánto más?, un D20/4 horas, redondeando hacia arriba; este número de horas será comunicado inmediatamente a los P.J., incluye piloto.

Sea como sea, el miércoles ocuparán todo el día en el viaje hacia Calcuta, en su aprovisionamiento de equipo y en la búsqueda de Taprabar. Al anochecer podrán comenzar el plan de aproximación a la zona donde se halla, según todos los indicios, el profesor Unrath.

Zona que se encuentra a su vez dentro de un perímetro de seguridad reclamado por el ejército indio para una serie de maniobras secretas: les sería imposible penetrar por tierra como podrán comprobar si así lo intentan. Todos los accesos están cerrados por una división acorazada del ejército indio y también pueden verificar, si se acercan lo suficiente, que varios helicópteros patrullan regularmente todo el sector. El ambiente descrito por el D.J., cuando reciban las primeras impresiones de lo que pasa «ahí dentro», debe ofrecer dos ideas bastante claras: un definitivo sentimiento de opresión por tanta medida de seguridad («*Muchachos, vamos a necesitar todos los shamrocks -tréboles de cuatro hojas- de Irlanda para entrar ahí, y algo más para salir*») y la sensación de que algo muy importante está ocurriendo, sin ninguna duda, dentro de ese perímetro («*Bueno chicos, como suele decir mi padre "Sonríe... mañana será peor", pero... ¿Por qué me miráis así?*»). Algunos detalles para el D.J.: la cantidad de tanques, vehículos blindados, transportes de tropas, autoametralladoras, etc. haría palidecer a John Wayne en cualquiera de sus películas bélicas. Son muchos, de verdad. Su única esperanza es que dentro no haya tantos y que sólo se encuentren guardando los accesos.

CONSPIRACIONES Y CONSPIRADORES

Eso es lo que ocurre en realidad. En el interior las medidas de seguridad son mucho más relajadas, de hecho estas medidas existen más para evitar que ninguno de los ocupantes de la zona pueda abandonarla que para evitar que nadie entre. ¿Qué es lo que está sucediendo?

Lo que sucede es que la facción integrista, violentamente agresiva y expansionista que ocupa actualmente la cúpula de Trimurti ha comenzado con las pruebas de Nebel, el gas letal desarrollado por Unrath. La segunda fase de esas pruebas va a tener lugar poco después del amanecer del jueves, de modo que si los agentes intervienen el miércoles por la noche tendrán... no demasiado tiempo para actuar. Esta segunda fase de las pruebas implica el gaseamiento de toda la pequeña ciudad de Taprabar, cuyos indefensos habitantes ven con asombro cómo no se les permite salir de una zona delimitada bajo la excusa de la aparición de cierta enfermedad muy contagiosa. Para impedir la entrada, el pretexto utilizado eran unas maniobras militares. Cuando el desastre se haga público será presentado como un accidente, muy similar al ocurrido en Bhopal hace unos años por el escape de gases tóxicos de una fábrica química.

Si el gas funciona como está previsto, comenzará una tercera fase en esta operación, caracterizada por la creación de una serie de incidentes fronterizos con el vecino estado de Bangladesh. Incidentes fronterizos que, al estilo de los utilizados por los alemanes contra Polonia en el '39, servirán para justificar una invasión de este pequeño y desgraciado país. La oposición militar, en absoluto preparada para este tipo de ataque, será rápidamente neutralizada por el empleo del gas Nebel y, antes de que sus molestos vecinos musulmanes de Pakistán se hayan dado cuenta de lo que acontece, una verdadera cruzada hindú se habrá puesto en marcha. Las mayores ciudades pakistaníes serán arrasadas de igual manera y un victorioso ejército indio restablecerá las fronteras de la Gran India donde deberían estar: incluyendo Pakistán, Bangladesh y posteriormente Nepal, Bhutan, Sri Lanka y la parte de Birmania que «legítimamente» les corresponde. Incluso los chinos aprenderían a respetar al vecino del sur. Naturalmente exigirían también la rápida independencia del Tibet.

El delegado del C.D.F.C. que acompaña a Unrath desempeña un importante papel en todo este asunto. Garantiza en principio el apoyo de la

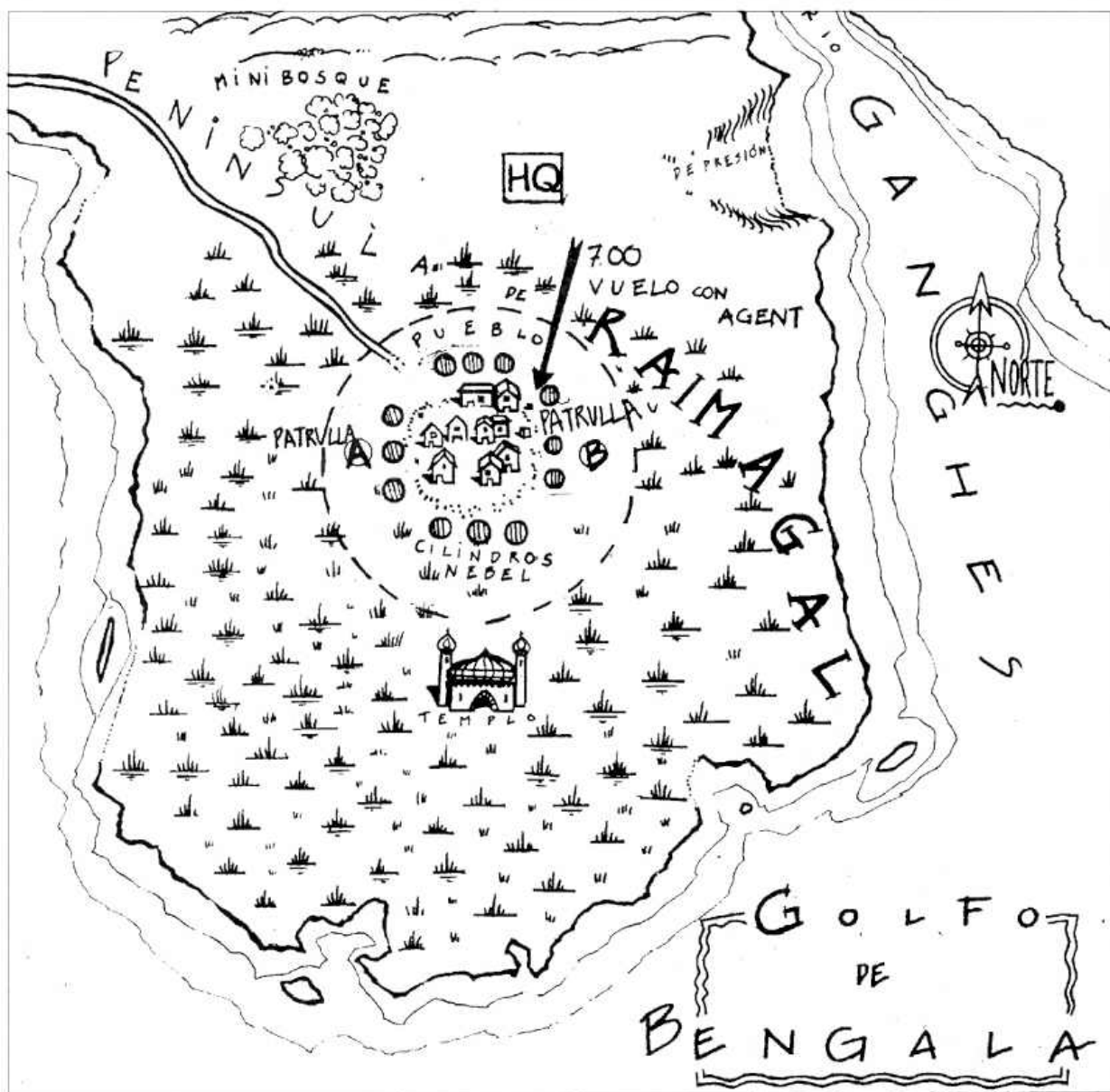
administración estadounidense a tales planes agresivos, pues necesitan de un segundo frente contra los estados musulmanes. Claro que ésta es sólo la opinión de una pequeñísima minoría, pero Zachary J. Palmer se encuentra de acuerdo con ellos. Ya se encargaría su departamento de imponer los puntos de vista más adecuados a las necesidades del país. Por todos los medios necesarios. Unrath por su parte planea retirarse una temporada a los E.E.U.U. para continuar desde allí su «asalto a la fortaleza europea».

Sin embargo, tanta lucha entre facciones no acaba ahí. Tan fantástico y delirante propósito de actuaciones se ve seriamente contestado dentro incluso de Trimurti. Varios miembros de dicha organización planean atajar tanta locura (no exactamente locura, sino precipitación) y hacerse con el control del servicio M indio. Preferiblemente por las malas. Aparecerán dentro de poco.

RAIMANGAL

Como ya hemos dicho, la manera ideal y quizá única de infiltrarse en la zona restringida es la utilización del paracaídas. Tanto si utilizan el avión de Godavari como otro aparato de similares características el método de inserción en la zona con más probabilidades de éxito sería según Dolores: «...Un salto LALO, low-altitude low-opening, un vuelo a baja altura para evitar ser detectados por el radar y realizando la apertura del paracaídas en el límite de seguridad. El contacto con el terreno suele ser un poco rudo, pero funciona, es lo aseguro. Un pequeño inconveniente es que realizando el salto a tan baja altura llevar paracaídas de emergencia resulta completamente inútil.» Dolores dará su opinión, como siempre, después que los demás personajes hayan dado la suya; desde luego parece evidente que por tierra no se puede entrar; por mar podría ser otra solución, pero éste es el modo más adecuado. El vuelo se realizará por la noche.

Si asistieron a las prácticas de paracaidismo recomendadas anteriormente, todos los P.J. se han asegurado un nivel 3 en esta habilidad. Los modificadores son los siguientes: si alguno de ellos poseía ya dicha habilidad o la de pilotar aviones (considerada equivalente, para más detalles véase Catálogo Charlie, pags. 74 y 75) verá aumentada en un nivel tal habilidad; por otra parte, aquellos personajes con una Destreza igual o superior a 6 gozarán de la misma ventaja, es decir que su nivel efectivo será de un nivel más. Estas modificaciones



son acumulables. Es decir, que un personaje que ya tenía Pilotar aviones a 4 y con Destreza 6, tendrá ahora un nivel de 4 (Pilotar = Paracaidismo), +1 (por el cursillo), +1 (por su Destreza).

Por fin llega la hora indicada, es de noche y deben tener todo preparado para realizar el salto. Si continúan todavía en compañía del piloto de Godavari, éste comenzará a poner reparos a la operación. Está acostumbrado a todo tipo de cosas raras, pero intuye que ésta puede llevarse la palma. Se negará en redondo a seguir trabajando para ellos, su excusa es bien razonable: tiene miedo. Mucho. Las órdenes de su jefa eran claras, pero implicaban únicamente al avión, no a él. A partir de ahora pueden intentar sobornarle, amenazarle, utilizar

poderes M o pilotar ellos mismos. No hay tiempo para pedir otro piloto. Y recordemos que esta complicación surge únicamente ahora, aunque se le hayan dado anteriormente todas las explicaciones y garantías del mundo. Antes habrá dicho que sí y ahora que no.

Resuelto tal incidente de la manera que sea comenzará el vuelo, el piloto debe estar muy atento a las indicaciones de sus instrumentos para evitar tanto los radares enemigos como el suelo también enemigo. La operación se desarrolla a menos de doscientos metros de altitud sobre terreno pantanoso; por lo menos ahí han tenido suerte: no hay montañas donde estrellarse.

El resultado del vuelo ya está marcado: llegan a su destino pilote quien pilote y salten como salten. Pero eso no tienen por qué saberlo los jugadores (un D.J. cruel o extremadamente realista podría exigir tiradas de Pilotaje, Orientación, etc. al piloto; queda a su buen juicio y discernimiento, en todo caso no tendrán ninguna complicación ulterior, la zona no está cubierta por vuelos nocturnos y a esa altura efectivamente se burla el radar); debe crearse un ambiente de tensión e incluso terror, con Dolores contando anécdotas sobre los tiempos de su instrucción en Omán, donde realizó algunas operaciones con un sargento instructor (¿De qué ejército?) particularmente desagradable que un día realizó un HALO muy especial, un salto high-altitude low-opening (alta altitud y baja apertura) sin paracaídas y con la huella de su bota en el trasero. Los demás posibles e inquietantes incidentes quedan al arbitrio del D.J., recomendamos especialmente el uso de bolsas de aire, ráfagas de viento, fallos mecánicos, etc.

¿Y Godavari?. En estos momentos se encuentra muy, pero que muy nerviosa. Acaba de recibir una invitación que no le es posible desobedecer. Sus superiores han enviado a dos oficiales del ejército con órdenes de acompañarla hasta un reactor militar que la llevará a una base cercana a Calcuta y de allí, en un helicóptero militar hasta una base secreta cercana a la frontera con Bangladesh. El mismo lugar que señalaba el localizador del avión que prestó a los amigos de su hija (y si no se lo prestó, es un lugar cercano a aquel por el que preguntaron, Taprabar). Decide no comentar absolutamente nada, ya se encargará de arreglar cuentas con su hija y sus compañeros.

Y llega el momento del salto, se encuentran sobre la zona del objetivo, aunque no saben exactamente qué buscan. Para saltar del aparato (¿Y el suelo parece tan cercano!) deberán superar una tirada de Voluntad en Muy Difícil, pueden sustituirla por una tirada de Paracaidismo o Pilotaje si el nivel es mayor. En caso de no superarse no hay problema: Dolores es muy hábil dando patadas. La señorita Faulkner saltará la última. Resulta evidente que el equipo que pueden llevar se reduce a lo que puedan portar en una ligera mochila, todas las armas largas deben ir desmontadas.

Seguirán unos segundos de vertiginosa caída, el paracaídas no tiene tiempo de frenar por completo el impacto y... ¿alguno no se abre?. Si se desea contemplar esta posibilidad deberá realizarse una tirada por cada paracaídas, excepto los de los P.N.J.,

que sí se abren. Con un 20 el paracaídas sufre un ligero fallo, nueva tirada, con un nuevo 20 no se abrirá. Desaparecido en acción, lo sentimos. La tirada para comprobar qué tal saltan es de Paracaidismo (o Pilotaje) en Muy Difícil.

Al fin y al cabo el salto no resulta tan duro, acaban hundidos hasta la cintura en el fétido fango de una zona pantanosa. El contacto con el suelo habrá supuesto un impacto de Fuerza x 2 para cada uno de ellos (en un salto normal, sobre terreno normal el impacto es también de Fuerza x 2, ver Catálogo Charlie; aquí se trata de terreno pantanoso, luego debería ser Fuerza x 1, pero como el salto era a baja altitud lo dejamos en Fuerza x 2). Si algún P.J. obtuvo un 20 inicial en la tirada de control de paracaídas será de Fuerza x 4; en caso de fallarse la tirada de Paracaidismo, la cantidad por la que se haya fallado se suma a Fuerza a los efectos de hallar la potencia total del impacto.

Quedan unas seis horas para amanecer, se encuentran en un pantano de una de las múltiples bocas de la desembocadura del Ganges, en la península de Raimangal. Si avanzan hacia tierra más firme podrán distinguir a la luz de la luna los contornos de un edificio cercano. Este edificio se alza en una zona completamente seca. El edificio en cuestión es un templo de piedra hindú, bastante antiguo, de dos pisos de altura. Ante su entrada y apoyado en un bloque de piedra se halla un individuo que parece montar guardia. Resultará divertido, el individuo lleva muerto varias horas pues esta zona ya sufrió los efectos del Nebel, disipado a estas alturas. En el interior del templo podrán encontrar otros siete cadáveres, todos ellos sin ninguna herida aparente. Inteligencia en Imposible, Intuición en Muy Difícil o que a alguien se le ocurra: ¿gas?. Dolores, precavida ella, lleva una mascarilla con aire para diez minutos. Samantha también, los P.J. depende de si tuvieron la idea o no.

A partir de ahora la cosa se complica un poco más, para todos. El puesto de mando de la operación se encuentra cinco kilómetros al noroeste en un HQ (puesto de mando) improvisado montado por el ejército bajo las órdenes de Trimurti. En este puesto, formado por cinco camiones tráiler rodeados por una alambrada y que incluye un helipuerto con dos aparatos, se encuentra parte de la plana mayor de Trimurti, Godavari, Unrath con un par de sus colaboradores, un delegado del C.D.F.C. así como algunos militares indios de alta graduación con una pequeña escolta. Dentro de unas horas, poco después del amanecer, abrirán los contenedores de Agent en

una zona que incluye el asentamiento de Taprabar, donde ya se ha arrojado el Nebel (que no tiene ningún efecto por sí solo, como ya sabemos). El grupo de disidentes de Trimurti les ha preparado, sin embargo una pequeña sorpresa: uno de los cilindros de gas Agent contiene en realidad gas Nebel... ¡y tiene una fuga! En estos momentos toda la zona del puesto de mando se encuentra saturada de Nebel. En el momento adecuado, uno de los militares se colocará una mascarilla y abrirá un cilindro de Agent. Un desafortunado incidente. Sin embargo si esto ocurre, el futuro de los agentes de Heracles secuestrados quedará en el aire, no dependerá ya de Unrath a quien en la India sólo apoyan unos pocos de sus agentes y sus interesados amigos de Trimurti, sino que pasarán a poder de otra facción de Trimurti perdiendo toda posibilidad de liberarles por las menos malas y haciendo sumamente difícil liberarles por las muy malas. La combinación de posibles soluciones irá apareciendo a partir de ahora, pero en todo caso deberán hilar muy fino.

Hacia el norte del templo podrán comprobar que el terreno se hace cada vez más sólido, luego es evidente que el pueblo que buscan se halla en esa dirección y no, por ejemplo, en medio de los pantanos y hacia el sur. Después de caminar dos kilómetros a través de un terreno con bastante vegetación y vida salvaje (aves en su mayor parte, también hay perros salvajes y algún que otro búfalo de agua, inofensivos todos ellos) podrán divisar Taprabar iluminado por algunas luces.

En ese mismo momento divisarán otras luces que avanzan hacia ellos, parece algún tipo de vehículo. A una distancia de doscientos metros ya es posible divisarlo con mayor exactitud. Se trata de un transporte de tropas blindado, avanza sobre orugas y dispone de un par de ametralladoras gemelas M-60 en su parte superior. En el interior van seis soldados con trajes ABQ (especiales para guerra atómica, química o bacteriológica; este tipo de trajes recubre por completo a su usuario protegiéndole de los agentes nocivos presentes en la atmósfera exterior, estos en particular disponen de filtros de aire) y van armados con fusiles de asalto M-16; todos llevan visores infrarrojos. Su misión es patrullar los alrededores del pueblo para evitar que sus habitantes puedan escapar.

Se dirigen directamente hacia donde están los agentes, todavía no les han detectado, pero lo harán en pocos segundos (1D20) a partir de ahora gracias a los sensores del vehículo. No tienen motivos para atacarles, pues piensan que son civiles de la

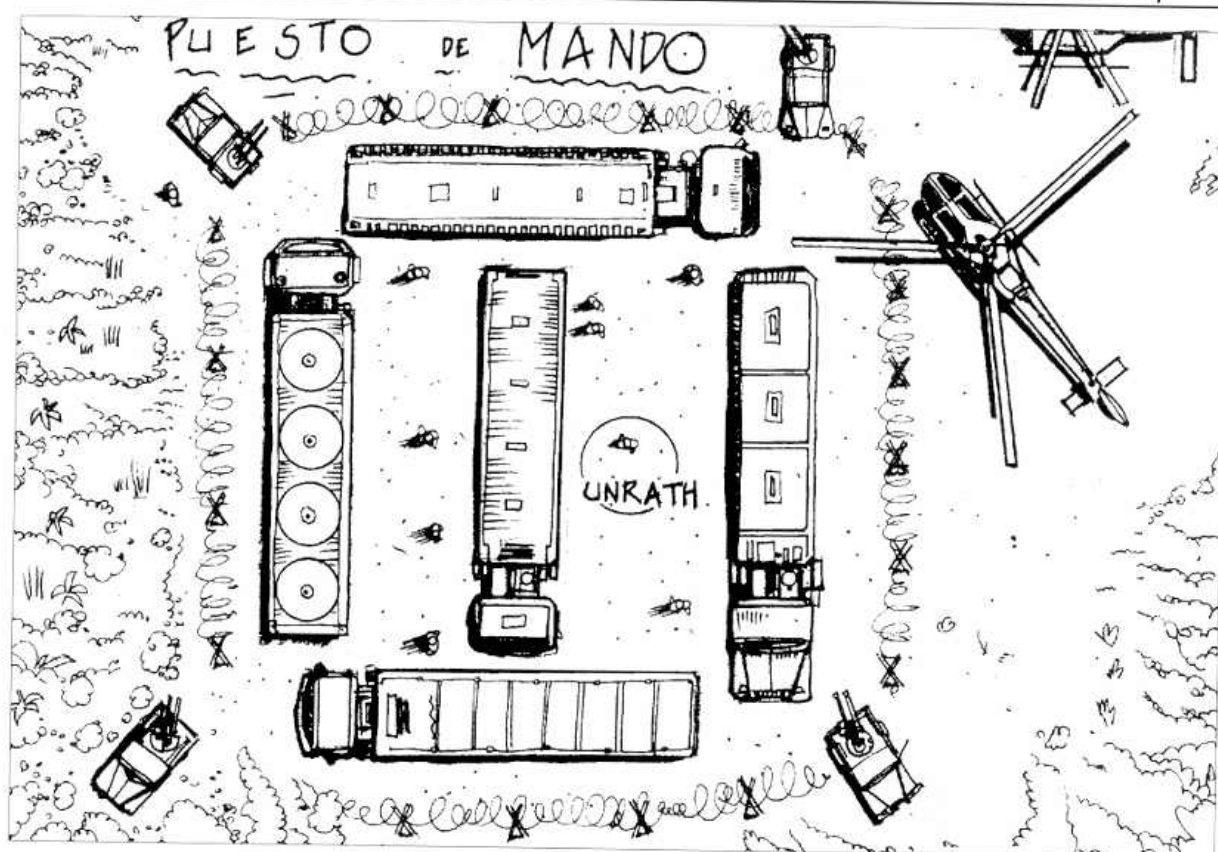
zona, a quienes se ha explicado que no pueden salir debido a una cuarentena que se está llevando a cabo. Si descubren que son en realidad un grupo de comandos atacarán, pero en principio se dirigirán a ellos desde la torreta del vehículo con un altavoz. Si los P.J. no contestan o intentan atacar serán barridos por una ráfaga de los dos cañones de la ametralladora. Las únicas soluciones: hacerse pasar, con éxito, por campesinos y ser llevados de nuevo al pueblo o atacar, pero también con éxito, que para algo tienen poderes. Los soldados comenzarán a bajar del vehículo cuando el oficial esté todavía hablando por el megáfono; en realidad tienen oportunidad de sorprenderles y de hacerse con el vehículo y los trajes, estos últimos sólo sirven si no están agujereados, naturalmente. Son muy difíciles de colocar, pero Dolores sabe cómo hacerlo; restan 2 a la Destreza y habilidades relacionadas, 1 a Percepción de idéntica manera y 5 a todas las tiradas de Iniciativa que impliquen a enemigos no ataviados con estos equipos. Tanto el lector como nosotros sabemos que el traje completo no es necesario para evitar el envenenamiento, sino únicamente las mascarillas, ¡que lo adivinen!

En el blindado no hay más trajes, pero podrán encontrar un mapa de la zona con la situación detallada de los cilindros de Nebel en el pueblo (*¿Qué será eso?*), el propio pueblo, el cuartel general y la ruta del helicóptero que diseminará el Agent, así como la hora en que lo hará... dentro de cuatro horas, al amanecer. No se encontraban en contacto con la base ya que no esperaban oposición armada de un grupo de campesinos y refugiados. El documento está en inglés.

TAPRABAR

Si se deciden por continuar hasta el pueblo, bien en el blindado o bien a pie, pocos minutos después se toparán con un grupo de campesinos. Si usaban el blindado detectarán al grupo mediante el sensor de infrarrojos, un grupo de diez a doce personas, todas ellas inmóviles y al parecer ocultas tras la vegetación. Claro que no tienen motivos para suponer que son sólo campesinos. Si van caminando los distinguirán con Percepción en Muy Difícil o utilizando los visores infrarrojos con Percepción en Normal. El grupo aparece anormalmente quieto y silencioso, excepto una pequeña figura que se mueve.

En realidad se trata de unos desdichados aldeanos que intentaban huir del perímetro de seguridad. Acababan de toparse con el vehículo



blindado y procuraban escapar por los pantanos cuando unas certeras ráfagas de ametralladora segaron sus vidas. Hay diez muertos en el suelo, hombres, mujeres y niños; uno de los niños, de cuatro años, está ileso y una niña de nueve ha sido rozada por una bala en la cabeza y precisa Primeros Auxilios (un turno) en Difícil o morirá en cinco turnos. Cada fallo en su cura implicará que le queda un turno menos de vida siendo necesario otro turno completo adicional a los Primeros auxilios para detener su hemorragia.

Pueden intentar seguir el rastro dejado por los campesinos por el camino o utilizar el mapa que indica el modo de llegar al pueblo. Si deciden seguir hacia el este (por donde venían los campesinos) tienen la ventaja de que el grupo que cerraba ese camino era el que ya han neutralizado; si siguen por el camino que va hacia el oeste se encontrarán con la patrulla B (idéntica a la que ya han neutralizado) que vigila ese acceso. El pueblo está limitado al norte y al sur por zonas pantanosas en las que los blindados pueden entrar y hundirse en el fango, pero no salir.

Taprabar, unas horas después de la medianoche parece un pueblo fantasma. Formado por casi unas cien casas, la mayoría de ellas prefabricadas, está habitado por emigrantes de Bangladesh y también por campesinos indios

musulmanes de la zona, casi quinientas personas que viven en medio de una gran pobreza. Los campos circundantes no son demasiado fértiles y no disponen de la maquinaria que necesitarían para desecar parte de los pantanos, pero esto es lo único que tienen y vivían relativamente felices hasta hace poco. Dos días atrás llegaron unos soldados diciéndoles que no se podía abandonar el pueblo debido a que toda la zona estaba sometida a cuarentena y que si ellos no querían también enfermar, lo mejor sería permanecer allí. Poco después llegaron más hombres que les hicieron análisis de sangre y colocaron doce extraños cilindros alrededor del pueblo sin dar ninguna explicación sobre ello. Fueron avisados de que en pocos días acabaría esta situación.

Dos campesinos que intentaron salir de la zona para avisar a sus familiares fueron detenidos y devueltos al pueblo. Un tercero murió cuando los soldados dispararon sobre él. Esta mañana comenzaron a ver soldados vestidos de demonios y un grupo, la familia de Bodhar ha intentado escapar. No se ha sabido nada más de ellos. Todo esto puede relatárselo cualquiera de los habitantes a los P.J.; el jefe del pueblo, Muhammad Shinda, habla también inglés además de bengalí. El problema será convencer a los campesinos de que ellos no tienen ninguna enfermedad, como les habían explicado los soldados que sucedería con cualquiera que llegase de fuera.

Poco después de llegar a Taprabar y comenzar a hablar con sus habitantes, estos comenzarán a inquietarse. ¿Qué es lo que está ocurriendo?. ¿Por qué han matado a Bodhar y a toda su familia?. ¿Qué son esos cilindros colocados en las cuatro esquinas del pueblo?. Si investigan en los cilindros podrán percatarse de que llevan algún tiempo vacíos. En realidad toda la zona está saturada de gas Nebel. Percepción en Imposible o Intuición en Muy Difícil para darse cuenta de que el aire huele ligeramente extraño. Exactamente: el gas ya está aquí, pero todavía no estamos muertos luego ...¿estaremos ya envenenados o faltará algo más?.

NO FUTURE

En el mapa que posiblemente hayan obtenido del grupo de soldados aparece marcado un misterioso «vuelo con Agent» a las siete de la mañana, quedan unas dos o tres horas para ello (el D.J. lo sabrá mejor). Pueden plantearse una primera toma de contacto con la patrulla que todavía queda a fin de neutralizarla lo más rápidamente posible. Samantha o el jefe del pueblo, que estuvo en el ejército bengalí y algo de estas cosas ya entiende, pueden ocuparse de despistar en las posibles comunicaciones por radio (arroja 1D20 cada cuarto de hora de tiempo real, de 1 a 4 el blindado recibe una comunicación rutinaria que ha de ser contestada) dejando completamente libre el camino para una posible evacuación. Sin embargo nadie podrá salir de la zona, los accesos están guardados por el ejército de forma mucho más completa y estricta que esta localización en concreto.

Mientras tanto el grupo disidente de Trimurti sigue adelante con su plan, un equipo de quince personas entre militares, mutantes y posibles futuros dirigentes del servicio M se dirige hacia el puesto de mando a bordo de media docena de todo terrenos sellados contra la posible acción de cualquier gas o arma química. Esperan que su hombre en la base acabe con todo el grupo de indeseables, luego llegarán ellos para hacerse cargo de la situación. Su hora de aparición en escena será algo antes de las siete, dispuestos a impedir la operación de gaseo (no por motivos humanitarios sino por su inutilidad); bueno, más bien que a impedirla ...a trasladarla de sitio, como ya se dijo el puesto de mando sí que va a ser barrido por el gas. Los vehículos que utilizan no van armados, pero ellos sí, y de manera pesada. Cuando piensas acabar con tu jefe más vale que te prepares a fondo. El nombre de esta operación es «No Future», una referencia a lo que les espera en caso de que fallen.

Uno de esos vehículos todo terreno se dirige en estos momentos hacia la base, su misión consiste en vigilar los sucesos del interior y avisar en cuanto comience la operación, es decir en cuanto comiencen a caer bajo los efectos del gas. Los dos ocupantes son un coronel del ejército y un mutante telémeta. Planean ocultarse en una pequeña depresión a las orillas del río, adonde han llegado mediante un gran rodeo para evitar ser descubiertos.

Si los P.J. deseaban acercarse a la base lo más posible sin ser detectados, en el mapa observarán un detalle que puede serles de utilidad: una pequeña depresión del terreno a la que pueden llegar bordeando el cauce del río. Desde allí serán capaces de observar lo que ocurra en la base, al menos en la zona exterior de la misma. En el caso de que sigan este plan se encontrarán con que un militar y un civil, ambos con mascarillas y el militar armado con un fusil de asalto M 16, dos granadas de fragmentación y un cuchillo de comando, se encuentran también vigilando desde allí. Para no ser descubiertos, si se aproximan andando necesitarán una tirada de Destreza en Muy Difícil para el personaje con esta característica más baja, si hay varios sólo la realizará uno al azar; utilizando algún vehículo o fallando la tirada, los observadores creerán haber sido descubiertos por sus enemigos e intentarán retirarse a través del río mientras disparan sus armas. El encuentro con esta pareja de conspiradores es inevitable, bien se dirijan los P.J. a la hondonada, bien intenten despistar al grupo de la base dirigiéndose hacia ella en el blindado (lo que no es muy seguro, están incumpliendo las órdenes de vigilar el sector que les fue encomendado, serán interpelados por radio y, si no dan una respuesta satisfactoria, machacados con disparos de granadas antitanque) se toparán con estos dos. Es preciso que no acaben con ellos, al menos no con los dos, pues necesitan prisioneros que les informen de la situación. De todas formas, si prefieren masacrar a sorprender o disparar a interrogar ...¡allá ellos!. Ni siquiera deberían haber llegado hasta aquí.

La solución idónea sería sorprenderlos, reducirlos sin disparar ni un solo tiro para no alarmar a los de la base, interrogarles para saber qué demonios pasa y seguir adelante. El militar lo contará todo en cuanto se percate de que no son «enemigos», propondrá incluso una alianza temporal para solucionar la cuestión. El mutante es asesino psiónico además de telémeta (nivel. 6), enviará un rápido mensaje a sus colegas antes de defenderse. No pelearán hasta la muerte, resulta evidente que los agentes de Heracles no son la oposición que

esperaban. Debe resultar evidente que unas personas que vigilan la misma base que ellos no pueden ser masacrados a primera vista. Desde luego no pertenecen a esa base.

Sucedá lo que suceda, el rápido mensaje del telémeta alerta a sus compañeros. El agente presente en el puesto de mando, ante la perspectiva de un combate inminente en ese lugar decide posponer el plan del gas y detona subrepticamente una carga plástica colocada en uno de los helicópteros. Los P.J. pueden ver cómo en ese momento surge una bola de fuego en la esquina norte del puesto de mando: la explosión del primer helicóptero ha alcanzado también al segundo y a una de las cuatro autoametralladoras que vigilan el campamento. Cunde la confusión en el campo enemigo. Sin embargo y como es fácil de adivinar, esta confusión es sólo momentánea. Sus oponentes son verdaderos profesionales, los agentes de Heracles y sus acompañantes han sido detectados y las tres autoametralladoras restantes (tres soldados cada una con fusiles M16, los vehículos están armados con una ametralladora M 60) avanzan hacia ellos a toda velocidad, una por su frente, otra por su derecha y otra por su izquierda. Tardarán cinco turnos en tomar contacto desde que ambos grupos son visibles el uno para el otro; la potencia de fuego de los vehículos es mayor, pero los P.J. se encuentran relativamente a cubierto.

El personal restante en el puesto de mando, doce personas entre civiles y altos mandos militares, intenta mientras tanto acabar con el traidor en sus filas. Sólo disponen de armas cortas, por lo que la tarea resulta algo lenta. Para cuando hayan acabado con el saboteador, los agentes de Heracles ya habrán (suponemos) eliminado al grupo enviado contra ellos y podrán dirigirse hacia el puesto de mando con bastantes precauciones. Unrath les espera. Aparte de esos doce personajes, también Godavari se encuentra en la base. No comprende qué está pasando, ella había sido invitada para dar ciertas explicaciones sobre un asunto en el que se encontraba implicada su propia hija y no sólo no ha tenido tiempo de explicar nada, sino que parece que ha aterrizado en medio de una batalla campal. Procura esconderse bien.

Como extras en esta escena de acción tenemos al resto de conspiradores de Trimurti; todavía no han llegado a la escena de los hechos, lo harán en cuanto solucionen la situación, bien en cuanto arrinconen a Unrath y al delegado del C.D.F.C. (alguien cuyo nombre ha sonado insistentemente

como candidato a director de la rama de reclutamiento), bien en cuanto el personal del puesto de mando se encuentre a punto de masacrarles totalmente.

El curso de acción a seguir desde que nuestros agentes acaban con los soldados de los vehículos parece obvio: Unrath está en el puesto de mando y parece que no dispone de más soldados. Aparte de él y del delegado del C.D.F.C. en la base queda otro ayudante del *professor*, tres hombres de Trimurti (su máximo dirigente y dos altos funcionarios, uno de ellos mutante telequinético de séptimo nivel y 70 puntos de bioenergía) y seis militares de alta graduación más. Van todos armados con pistolas Makarov excepto Unrath que utiliza la Luger Parabellum de su padre. Por supuesto que Godavari todavía está por allí, y también se ha hecho con un arma. No se inmiscuirá de momento en la batalla.

El combate en el puesto de mando se desarrollará entre la confusión de los cinco camiones tráiler, uno de ellos en llamas. Diseminados por la zona se encuentran los cuerpos de los soldados y asistentes muertos durante la primera explosión, a los heridos no se les ha suministrado ningún tipo de ayuda y permanecen en el suelo, agonizando unos y desangrándose otros. La oposición se repartirá al azar por entre los rincones que quedan libres (utilícese el mapa para esta escena), Unrath y el hombre del C.D.F.C. se reservarán hasta el final, no debiendo morir en ningún momento. Quienes sí deben morir son los tres altos funcionarios de Trimurti. Acabarán con ellos los mismos personajes o los conspiradores que quieren hacerse con el control del servicio M indio.

La escena no tiene por qué resolverse a tiro limpio, aunque esta posibilidad no puede descartarse por completo. Existe una posibilidad de llegar a un acuerdo tanto con Unrath y su gente como con los militares; jamás será posible con los jefes de Trimurti, saben lo que les espera y lucharán hasta la muerte. Por cierto, el último de ellos que quede con vida se hará con el último cilindro de gas Agent dispuesto a abrirlo (recordamos que la zona está saturada de Nebel). Lo hará como último recurso y los agentes presentes en la zona tendrán una sola oportunidad (también puede ser que acaben con ellos antes de que supongan un peligro excesivo), esta oportunidad consiste en el turno que debe emplear el P.N.J. enemigo en abrir el cilindro, si consiguen acabar con él durante ese turno habrán disipado la amenaza. Si no lo consiguen...lamentable para aquellos personajes sin máscaras.

Al final de tan violenta escena aparecerán los vehículos de los restantes conspiradores de Trimurti. Los investigadores de Heracles rodean a Unrath y al tipo del C.D.F.C. siendo a su vez rodeados por una docena de personajes armados, algunos de ellos mutantes también. Tras unos iniciales instantes de desconcierto deben aparecer claras un par de cosas: los recién llegados agradecen la acción de los P.J. hasta cierto punto y además quieren a Unrath con vida para seguir trabajando con él. La vida del agente del C.D.F.C. también les interesa, pero es negociable. ¿Hay un precio para el trato?. Efectivamente: su salida de la India sin problemas y la libertad, sin necesidad de que actúe el grupo de rescate, de los camaradas secuestrados en Viena por Unrath. Godavari, escondida en uno de los camiones aparecerá en ese momento; si ha sido descubierta antes habrá ocultado su arma. Conocedora de su futuro, ya que los nuevos dirigentes planean deshacerse de ella, decide acabar con la culpable de todo esto: su propia hija. Dispone de su pistola oculta y de todo un asalto que empleará en intentar asesinarla. La muerte de Samantha sólo podrá ser evitada por los P.J. localizados cerca de Godavari (el D.J. decidirá las tiradas oportunas para percatarse de sus intenciones y para frustrarlas en lo posible) o junto a Samantha (Primeros auxilios, etc.). De todas formas uno cualquiera de los nuevos dirigentes de Trimurti recompensará su acción con una serie de tiros en el estómago. Y esta violencia no es gratuita. Se trata de venganza.

Pero no olvidemos que nos encontramos inmersos en un juego, en un juego de rol más concretamente y esta sucesión de escenas debe desarrollarse, interpretarse en el marco de un ambiente tenso y peligroso, en el que cada palabra puede marcar la diferencia entre la vida o la muerte de los P.J.; se encuentran en el filo de una peligrosa situación y deben arrancar esas concesiones (la tregua por unos momentos) mediante la utilización de su ingenio y habilidades de relación, no mediante la fuerza. La vida o la muerte de su compañera Samantha supondrá el trágico colofón a **La hora de la guadaña**.

EPILOGO

El final de la aventura ha podido resultar una completa tragedia para el grupo. La muerte de Samantha es sólo una de las numerosas que han podido ocurrir en el seno del equipo, siendo fácil que queden ya pocos miembros originales desde aquella primera aventura en el Babenberg.

De todas formas algo sí han conseguido: Una vez alcanzado el acuerdo con los nuevos dirigentes de Trimurti serán liberados los miembros de Heracles que Unrath secuestró en Austria, pero ello a cambio de dejar marchar al siniestro profesor y al delegado del C.D.F.C.. Estos agentes han sido bastante bien tratados por sus carceleros siguiendo órdenes expresas de Unrath. Sólo se les preguntó una vez si les interesaría trabajar con él y la negativa no conllevó ningún cambio en su situación. Por otra parte habrán conseguido también eliminar el peligro que hubiese supuesto la venta de los objetos de arte. La gran cantidad de dinero que los Gott mit uns podrían haber conseguido se habría traducido de inmediato en un aumento de su peligrosidad, demasiado alta incluso ahora.

Trimurti será fiel a su palabra, recién salidos de un "golpe" como el que ha sustituido a su cúpula por otra algo menos extremista, lo último que desearían sería un conflicto salvaje con Heracles. También ellos necesitan tiempo. Sin embargo, la próxima vez que se encuentren... no lo harán como amigos. Dos días después, en Londres, recibirán un comunicado oficial: no se realizará ningún tipo de celebración, algo habitual al concluir una misión de este tipo. Como les dirá Mr. Lyndon mientras Dolores y él preparan unos cócteles para los supervivientes: *"No nos engañemos. Todo este asunto no ha hecho nada más que empezar. Y estamos ante una situación peculiar, todos nosotros, la verdad nos encontramos actualmente **Con la tumba preparada.**"*

Y aunque en el recién acondicionado apartamento de Dolores Faulkner la chimenea se encuentra encendida, un escalofrío recorrerá sus espaldas.

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: TIGRE

Tipo de ataque	+9	+7	+5	+3	+1	0	-1	-3	-5	-7	-9	INI.	POT.
	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10		
Mordisco	F+3	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	+2	+23
Garras	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+3	+15

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: ATAQUES CON ARMAS

DAGA KATAR	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+14
------------	-----	-----	---	-----	-----	---	-----	-----	---	-----	-----	----	-----

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información, Central Nueva Delhi.

Para:

Asunto: Informe sobre Trimurti.

Trimurti. EL SERVICIO M INDIO

Desde la independencia de la India en 1947, los Estados Unidos proporcionaban ayuda a este país bajo la forma de alimentos y préstamos financiados por el Banco Mundial. Pero en una ocasión en que no se revelaron dispuestos a facilitar a la India ayuda técnica, este país recurrió a la Unión Soviética, que en la década de los sesenta construyó altos hornos y otras industrias en la India. Los soviéticos comerciaron además con armas y aviones. Estos lazos económicos con la U.R.S.S. incrementaron el resentimiento y las sospechas de Norteamérica hacia la India, e influyeron en las relaciones posteriores entre las dos democracias más grandes del mundo. Podemos decir que la idea norteamericana de crear un servicio M aliado en la zona desapareció ante la posibilidad de crear una herramienta al servicio de los intereses soviéticos; estos, por su parte, nunca se atrevieron a pensar que los lazos con los antiguos aliados se hubiesen roto del todo y siguieron la misma táctica. La creación de un servicio M indio aún debería retrasarse durante otra década.

Pero esta fricción fue relativamente ligera en comparación con la calamitosa crisis que acabó por estallar con China, su vecino más grande y populoso por el norte y por el este. Hacia finales de los años cincuenta India y China disputaron acerca de su imprecisa frontera en la meseta de 37.500 kilómetros cuadrados de Aksai-Chin, entre China y Cachemira. Más adelante la crisis se profundizó: China reclamaba gran parte de la frontera del noroeste de la India. La disputa se ocultó durante tres años al pueblo indio de modo que su conclusión fue toda una sorpresa. En 1962 estalló la guerra. Las tropas chinas cruzaron la frontera nordeste de la India arrollando a su paso a los mal preparados y peor equipados soldados de este país. El primer ministro Nehru solicitó, y obtuvo, ayuda militar tanto de los soviéticos como de los norteamericanos. Los chinos acabaron por retirarse. Consiguieron lo que querían en Aksai-Chin y dejaron sin resolver la cuestión de la demarcación fronteriza en el nordeste. En la humillada India se registraron incriminaciones y pruebas de incompetencia entre los generales. La guerra constituyó el mayor fracaso de la política exterior de Nehru, del que jamás se recobró. Pero también supuso algo más.

IMPORTANTE: Este documento es estrictamente confidencial. Su lectura y/o posesión pueden resultar muy peligrosas.

Entre las transferencias de tecnología militar recibidas por los indios durante la guerra se encontraban unos curiosos informes relativos a la posible utilización de personal altamente especializado en acciones de combate. Estos informes se referían, naturalmente, a los mutantes. La amenaza china en una zona de tal importancia geoestratégica para ambas potencias había obrado el milagro. Tras un período inicial de tres años de prueba, la India estaba finalmente en condiciones de crear su propio servicio M; en condiciones, además, de absoluta independencia.

Por aquel entonces se daba una elevada (teniendo en cuenta la extremadamente baja media mundial) tasa de nacimiento de mutantes. Este fenómeno era aprovechado tanto por los soviéticos como por los norteamericanos, ingleses, franceses, chinos o japoneses. En 1966, y con la inicial ayuda de los británicos (y tras un duro enfrentamiento con Pakistán por la posesión de Cachemira) se crea el servicio M indio; Trimurti, llamado como la trinidad hinduista por dos razones: por estar dividido en tres ramas y por quedar, desde su misma fundación, en manos de los elementos más radicales y ultranacionalistas del ejército y del gobierno de la India.

Los asesores británicos serían pronto despedidos y lo propio ocurrió con los ocasionales colaboradores soviéticos o norteamericanos. Para 1970 Trimurti ya comenzaba a revelarse como lo que es hoy en día: un servicio M de ámbito exclusivamente nacional, pero muy poderoso dentro de sus fronteras. El período que va de 1966 a 1971 se ocupó en lo que posteriormente fue calificado con cierto humor por un miembro de C.D.F.C. como «guerras indias». Trimurti desarrolló una verdadera campaña para lograr que los demás servicios M desalojaran el país. Y en gran medida lo consiguieron. Primero cayeron los franceses, los agentes chinos fueron objeto de un especial hostigamiento y los japoneses sufrieron la primera gran derrota de su organización; los británicos prefirieron mantenerse al margen y desmantelaron todas sus bases en una poco elegante pero efectiva retirada a tiempo, pero la peor parte fue para soviéticos y norteamericanos. Poco acostumbrados a que un servicio M «tercermundista» les plantase cara fueron lenta pero inexorablemente barridos de la Unión India a lo largo de esos años. Finalmente, cuando las bajas habían situado a ambos servicios en un punto crítico se llegó a lo impensable: el Grupo de Kalinin y el C.D.F.C. unieron puntualmente sus fuerzas, agrupando por una vez a sus agentes en la denominada «Operación Soga al Cuello», un intento desesperado por acabar con Trimurti asestando un golpe mortal a su centro de operaciones, en aquellos tiempos situado a las afueras de Bombay. De la dureza de esta confrontación, que tuvo lugar durante la primera semana de enero de 1971 nos habla un solo detalle: veinticuatro horas después del inicio de tal operativo los embajadores de E.E.U.U. y de la U.R.S.S. recibían cada uno un pequeño paquete con órdenes de ser remitido a sus respectivos gobiernos. El estadounidense contenía diecinueve chapas de identificación, el soviético veinticinco. No hubo más detalles.

La guerra con Pakistán de 1971 que acabó con la independencia de Bangladesh fue la otra prueba de fuego de esos años. En esta ocasión las tropas indias no defraudaron en absoluto, un detalle que contribuyó a poner a Trimurti bajo el todavía más firme control de los militares. Durante toda la década de los setenta, en Heracles-Prometheus India nos limitamos a esconder la cabeza. Si los británicos lo habían hecho con éxito y ahora se les permitía una ciertamente limitada capacidad de maniobra en la India ¿por qué no nosotros?. Y así sucedió, la India es hoy en día uno de los lugares

en los que mantenemos un grado de implantación más bajo. Mucho menor, por ejemplo, que en la Comunidad de Estados Independientes, pero seguimos ahí.

En realidad, desde 1975 también se encuentran presentes de nuevo los norteamericanos, pero sufren enormes carencias de infraestructura, personal y movilidad. Y podemos decir sin temor a equivocarnos que tras la retirada soviética de Afganistán los únicos agentes M de este país en la India son los refugiados tras el desastre o aquellos que están de vacaciones. Los chinos sólo operan en zonas de frontera, con grandes precauciones y de forma decididamente hostil; los japoneses parecen haber perdido todo interés en la zona y la presencia de otros servicios como el francés o el australiano es meramente testimonial y reducida al ámbito de sus respectivas embajadas. Si algún otro servicio M opera en la zona, nosotros desde luego es algo que desconocemos, pero lo dudamos. Mucho.

El año 1975 trajo también una importante innovación para Trimurti: la creación del Servicio de Información Civil, una especie de central de inteligencia paralela que depende exclusivamente de ciertos elementos del gobierno y de la administración, siendo mantenida con los más reservados de los fondos gubernamentales. Esta red doméstica de espías funciona de forma parecida a una policía secreta y supone uno de los más importantes puntos de apoyo de Trimurti. Gracias a ella pueden controlar y agregar a su causa a importantes hombres de negocios, políticos, periodistas, etc. así como eliminar a los personajes más molestos. Como dato curioso, este servicio de información desconoce su carácter de rama de un servicio M. Todos sus miembros, incluso sus miembros dirigentes desconocen para quién trabajan en realidad, creyendo que lo hacen como una agencia más del gobierno.

Las redes de Trimurti se extienden no sólo dentro de las fronteras políticas de la actual India sino que llegan también a los países comprendidos en sus «fronteras naturales». Bangladesh supone su «patio de atrás»; Pakistán, feudo indiscutido del C.D.F.C. es hasta el momento un inmejorable banco de pruebas para sus agentes; Nepal y Bhután son utilizados por los indios como si de su propia nación se tratara y lo mismo sucede con Sri Lanka (la antigua Ceilán); finalmente el proceso de intervención en Birmania parece actualmente imparable. Dentro de estas fronteras aparecen como uno de los huesos más duros de roer que jamás hayamos encontrado.

Su forma de actuar es simple, pero metódica y muy efectiva: tras localizar a cualquier agente de un servicio M rival (y no olvidemos que para ellos todos lo somos) envían tras él a un grupo del Servicio de Información Civil. Tras recabar unos informes iniciales sobre su posible misión, etc. y en un plazo de treinta y seis a cuarenta y ocho horas, el servicio de información pasa generalmente a encargarse de su ejecución. Si falla, por la causa que sea, se movilizan todos los efectivos necesarios entre los agentes M para acabar con el o los intrusos. Así de sencillo, generalmente funciona.

Como puntos débiles tenemos ese plazo de casi dos días de que goza todo agente desde que es descubierto hasta que comienza su «programa de liquidación». Pero su punto débil más importante reside en su tendencia cíclica a sustituir su cúpula directiva de la forma más violenta posible. Hemos contabilizado no menos de cuatro de esos golpes de estado hasta ahora. Más o menos uno cada cinco años (lo que nos hace suponer que el próximo se encuentra bastante cercano si esta ley se cumple de

IMPORTANTE: Este documento es estrictamente confidencial. Su lectura y/o posesión pueden resultar muy peligrosas.

forma matemática) y por los motivos más peregrinos: un cambio en la política del grupo, intervención de una nueva camarilla política, surgimiento de un nuevo líder,... Todos estos acontecimientos suelen preludiar una sangrienta revolución en el estamento directivo de la organización, revolución que les paraliza por algún tiempo. Podemos alegrarnos de ello, el día que superen este síndrome quizá debamos pensar seriamente en retirarnos de la India.

La organización de este servicio se vertebra en torno a tres ramas principales: Brahma, departamento que se ocupa de los procesos de información, reclutamiento y formación; Vishnú, cuya misión consiste en ocuparse de la infraestructura necesaria a una organización de tales características (vehículos, armas, material,...) y Siva, división donde se agrupa la mayoría de los M del servicio, aquellos destinados a misiones agresivas o de comando. Vishnú es también conocido por Krishna o Rahma y Siva como Parvati, Kali o Durga.

Como ya hemos informado, estos agentes actúan en grupo, con una decisión férrea y un desprecio casi absoluto por su seguridad individual, anteponiendo el éxito de la misión del equipo a su propia vida. Casi todos ellos son expertos en la utilización de diversas armas, explosivos y artes marciales. El Servicio de Información Civil se caracteriza por el empleo de dagas katar, mientras que otras unidades favorecen los lazos de seda roja de los thugs o armas más exóticas aún.

Tenemos serias evidencias que nos inducen a pensar en una campaña orquestada por Trimurti con el ánimo de exacerbar el fundamentalismo religioso hindú contra los musulmanes. La quema de mezquitas y su persecución supondría la primera parte de su plan. ¿Hay alguna campaña militar en marcha?. Todavía no lo sabemos.

Nota o precisión terminológica: mientras que los habitantes de la India se denominan indios, los hindúes son aquellas personas que profesan la religión hinduista, de modo que en la india existen indios no hindúes: musulmanes, parsis, sikhs, cristianos, etc. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL.

IMPORTANTE: Este documento es estrictamente confidencial. Su lectura y/o posesión pueden resultar muy peligrosas.

ORGANIGRAMA DE TRIMURTI (Versión actualizada a III-1992)



Notas del diseñador

CONSEJOS VARIOS

La hora de la guadaña ha sido originalmente diseñada para jugarse con el mismo equipo que lo hiciera en **Semilla de Acero** (*Nota del editor: y que lo hará en **Con la tumba preparada**, si alguno sobrevive*). Sin embargo esto no es necesario, ni tampoco lo es haberse leído la primera parte para jugar esta segunda, aunque sí resulta muy recomendable. Como soluciones para aquellos equipos que empiecen directamente la acción con **La hora de la guadaña** tenemos: el D.J. puede emplear el resumen del inicio para poner al día a sus jugadores, evidentemente sólo en lo relativo a hechos ya acaecidos y siempre que no deseen jugar **Semilla de acero**; deberá presentar cuidadosamente a aquellos P.N.J. que resultarían conocidos para el grupo original (Dolores, Lyndon, O'Brian, los G.M.U., etc.) y eliminar las referencias al hecho de que puedan ser reconocidos por alguno de los malos.

Un detalle que no debieran perder de vista los jugadores al inicio de esta aventura es que están en España. Resulta muy fácil ir armado hasta los dientes en la Guayana así como utilizar esas armas, pero la cosa cambia bastante al trasladar la acción al lado de nuestra casa. Las consecuencias de un tiroteo salvaje en el patio trasero de tu casa traerá las mismas complicaciones que en el primer módulo, en Viena y Londres la situación es idéntica y en la India ligeramente, sólo ligeramente, más relajada.

Sobre los P.N.J., habrás podido ver que algunos se repiten de módulos anteriores. Lo que sucede es que estos personajes no mueren a no ser que se diga lo contrario. Si te apetece cargarte a Dolores atropellándola con un tanque, adelante. La próxima vez que aparezca la sustituyes por un personaje similar y en paz. Si alguno de estos personajes murió en **Semilla de Acero**,... bien, fue una falsa alarma. Sólo parecía muerto y deberás buscar una excusa (no importa lo peregrina que pueda parecer) para justificar su retorno. Si tú quieres, claro.

La forma de ser, de actuar, de hablar de estos P.N.J. debe interpretarse con cuidado, cariño e interés. Hemos intentado describir su personalidad mediante pequeñas pinceladas durante el desarrollo del módulo. De todas formas esto, como tantas otras cosas, también depende de tí D.J. Ah, y los personajes más importantes verán ampliados los detalles de sus biografías en breve. Sorpresa.

En esta campaña en particular vuelven a aparecer algunos viejos conocidos como Dolores y Mr. Lyndon, Anna Lilienthal, etc. Intervienen personajes nuevos (como Samantha) y desaparecen otros... para siempre, como Franz Lilienthal o incluso es posible que Samantha. Este personaje concreto fue pensado para aparecer como simpático, alegre, encantador, romántico... buena gente en suma y para poder ser asesinado al final (no necesariamente, lo P.J. pueden impedirlo y volverá a salir en tus partidas si tú lo deseas) dando así una idea bastante acertada a los jugadores de todo lo que arriesgan día a día. Su suerte es realmente brutal y recomendamos utilizarla como pequeños golpes de efecto a lo largo de la partida. Por ejemplo para encontrar aparcamiento, dinero en el suelo, objetos perdidos, etc. No sería mala idea permitir algún romance que haga más interesante la situación.

Hemos intentado ofrecer ideas para otros módulos que complementen la acción de esta campaña. La liberación de los prisioneros al final puede no ser tan fácil. ¿Y si es realmente necesaria la intervención del grupo de rescate? El barco con las obras de arte puede que deba ser apresado por un grupo de agentes de Heracles. ¿Se debe acaso la desaparición del submarino británico enviado para detenerlo obra de alguno de los mutantes G.M.U.? Los colegas de Harkwood, ¿quiénes son? y lo más importante ¿qué son?. Brujos, científicos locos, demonios,... Este es un tema quizá para Ragnarok.

Sobre los mapas incluidos en los módulos. Algunos deberán ser utilizados para resolver situaciones "de acción". En el primer módulo el mapa de la persecución a Txomin incluye alguno obstáculos, será tarea tuya, esforzado D.J., asignar las dificultades que estimes oportunas a fin de especiar un poco más la carrera. En el segundo módulo sucede lo mismo con el mapa de St. Nazaire, en concreto con el que incluye la conexión del río subterráneo con la central hidroeléctrica; las dificultades de la inmersión y las consecuencias del fallo de la tirada de submarinismo necesaria para introducirse en la tubería auxiliar (la que lleva al interior de la central) quedan también a tu libre albedrío. No olvides que por allí cerca anda la turbina de la central y que estos ríos son muy rápidos... En el tercer módulo podría ser una buena idea trazar algún tipo de trayectoria tomando como base el mapa de la persecución callejera en Delhi (ya sabes: azoteas, escaleras de madera, toldos de tiendas,...). El mapa del puesto de mando ayudará a resolver la escena del combate final.

¿En qué momento se reparte cada informe?.

(Nota del editor: ¿eso se llama jándaut, inorante!).

En el primer módulo: los informes sobre Ipar-Inbert al comenzar; la historia oficial del cuadro, en cuanto soliciten esa información; la historia real del mismo, los diarios de Reuter, cuando registren a los Thule o en el segundo módulo, en la sede de la sociedad. En el segundo módulo: las noticias de periódicos sobre los asesinatos deberán ser repartidas poco a poco después de llegar a Londres; el comunicado de Heracles sobre esos mismos asesinatos llegará algo después y el informe sobre Harkwood, en cuanto lo soliciten. En el tercer módulo, antes de comenzar se ofrecerá la información sobre Trimurti.

Y, finalmente, los módulos. El conjunto original de nueve formado cuando se publique la tercera y última campaña de esta serie, ha sido diseñado para ofrecer las más distintas situaciones que pueda encontrar un grupo de agentes de Heracles en mucho tiempo. Por eso habrás podido observar que algún módulo puede parecer lento en comparación de otro, trepidante por completo. Entre los nueve esta situación no será tan chocante como puede parecer cuando sólo hayas jugado una campaña de tres módulos.

Y ya está. En Ludotecnia esperamos que La Hora de la Guadaña os guste tanto como os gustó Semilla de Acero. Sería todo un éxito.

JuanAn Romero-Salazar.



A la izquierda Txomin, a la derecha Etxebarria y en primer plano, Schneider.

Pero, ¿Existió alguna vez un servicio M brasileño?

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

Dentro de la labor que me ha sido últimamente encomendada, esto es, adecuar y depurar nuestros archivos sobre otros servicios M y demás organizaciones caracterizadas por el empleo o la utilización de mutantes en sus actividades, he descubierto para mi sorpresa e inicial confusión un error, error que no por ligero ha de seguir pasando inadvertido. Este error hace referencia a varios informes que, carentes de la necesaria labor de contraste y verificación, han ido repitiéndose, perpetuándose a sí mismos hasta conseguir ser aceptados como válidos y veraces por gran parte de nuestra organización. No seguirá siendo así, debemos decirlo claramente y en voz alta, reconociendo nuestros anteriores yerros y proponiéndonos seriamente enmendarlos. En efecto: no existe, y jamás ha existido, el así llamado servicio M brasileño.

Sin embargo, y en aras no de una estéril autoindulgencia, sino de la pura y simple realidad, el origen de tal desliz fue perfectamente comprensible y perdonable. No así su perpetuación en nuestros informes.

Cuando hace quince años nos topamos por primera vez con el entonces recién constituido grupo del profesor Unrath, los G.M.U., fue en Brasil, en el curso de una abortada operación en la que perdimos cinco agentes. Sospechamos en primer lugar de los ingleses, pero cuál no sería nuestra sorpresa cuando su propio equipo en la zona resultó a su vez aniquilado. Vistas las facilidades de actuación, abundancia de medios y facilidades logísticas de que gozaban aquellos recién llegados, sospechamos inmediatamente de un grupo autóctono. De agentes brasileños reclutados quizá por los norteamericanos y trabajando para ellos, con la anuencia del gobierno de Brasil.

Posteriores incidentes igualmente mal interpretados, nuestra automática asignación de Bolivia como base de los entonces llamados «hijos de Mengele», y una especial dificultad de actuación en la zona durante varios años, debido a su inestabilidad política, amplitud y carencia de interés por nuestra parte. Además, nuestro conocimiento de la presencia en Boulder de los más destacados supervivientes de los genetistas nazis, a quienes considerábamos los únicos representantes de estas tendencias dentro de ningún servicio M, impidió también que reconociésemos a los «brasileños» como lo que realmente eran. Creíamos tener aislado el problema y no era así de ningún modo.

Cuando percibimos ciertos roces e incidentes con los agentes norteamericanos en Brasil, de donde fueron expulsados en 1989 con la única excepción de las bases en Sao Paulo y Río de Janeiro, volvimos a malinterpretar esta información, dando por sentado que el servicio M brasileño acababa de lograr su día de la independencia y lo celebraba como suelen hacerse

estas cosas: despidiendo, a ser posible violentamente, a los asesores yanquis. El grupo de Kalinin tampoco consiguió asentarse y los ingleses, bueno, mejor no hablar. Nuestra alegría creció hasta desbordar.

La reciente e importante labor del difunto agente Adolf Renner comenzó a poner las cosas en su sitio. Teníamos un peligroso enemigo enquistado en un flanco bastante desprotegido: Brasil. Comenzaba a ocuparse de la situación cuando fue abatido por ese mismo enemigo. Sin embargo, los G.M.U. ponían así en marcha el fatal, para ellos, mecanismo que acabaría arrojándoles de Brasil; me refiero a su fracasada operación Semilla de Acero.

¿Sigue presente algún G.M.U. en Brasil?. Sin duda, pero ciertamente debilitados, y también en Bolivia y en todo el cono sur, no lo olvidemos. Pero el gobierno brasileño carece todavía de la información y los medios necesarios para crear un servicio M. Y así será por mucho tiempo.

Mi especial recomendación de prudencia a los lectores y poseedores del informe no oficial que sobre nuestra organización editó la empresa Ludotecnia. En este libro titulado, en un alarde de falta de originalidad, *Mutantes en la Sombra*, se afirma que existía conocimiento desde 1965 de la existencia de un servicio M brasileño. Cuidado: como tantas otras de las proferidas por tan poco recomendables y sensacionalistas individuos, ambas afirmaciones son falsas, ni desde 1965, ni servicio M brasileño.

En el ámbito del continente americano, los únicos servicios M autóctonos son el norteamericano y el canadiense. Otros servicios no autóctonos que operan habitualmente tanto en América del norte como del sur son: los ya citados G.M.U., origen de esta odiosa confusión; el servicio M británico; el Bureau Mirage francés; el Grupo de Kalinin y los israelíes. Evidentemente también nosotros y los camaradas Wild Geese. Se sospecha de la presencia japonesa, todavía no contrastada como un hecho habitual y existen serios indicios de actividad china. La existencia de pequeños «servicios M» particulares puede ser también factible.

Nota: *este informe complementa al anteriormente realizado sobre las actividades de los G.M.U. y será dentro de poco tiempo seguido por una serie de apéndices censando los diversos servicios M del mundo, ya se trate de organizaciones existentes o desaparecidas.*

UN NADA COMPLICADO SISTEMA DE PERSECUCIONES A PIE PARA MUTANTES EN LA SOMBRA

Al principio de cada asalto los participantes en la persecución realizarán una tirada de Fuerza. Si la superan se mantendrán con el nivel originario de Fuerza, listos para una nueva tirada en el siguiente asalto. Si por el contrario fracasan su nivel de Fuerza se verá reducido en un punto.

Cuando el personaje llegue a nivel de Fuerza cero será capturado si se trata del perseguido; si, en cambio, se trata del perseguidor, habrá conseguido escapar. El orden para realizar las tiradas seguirá los cauces normales de Iniciativa: sumando al resultado de una tirada de D20 el nivel de Fuerza de cada personaje.

Como regla opcional, queda a discreción del D.J. modificar la dificultad de dichas tiradas de Fuerza (a realizar en principio a Nivel de Dificultad Normal) en atención a la presencia de escaleras, tramos embarrados, precipicios rocosos... o incluso de mezclarlas con otras tiradas relativas a habilidades tales como Buscar (para encontrar un rastro), Tregar, Saltar, Orientación, etc. Debe entenderse siempre que estas tiradas son siempre adicionales a la de Fuerza de cada asalto.

LAS REGLAS DEL JUEGO IV

Mr. Lyndon se decidió a estrenar el nuevo piano del apartamento de Dolores. Había sido su regalo para celebrar el regreso de una vieja amiga. Mantenían la costumbre de intercambiar pequeños regalos al final de cada misión desde sus viejos tiempos de Nueva York, hacía casi doce años.

Lo habían afinado bien y se decidió en principio por una pieza corta: «El amor de tres naranjas» de Sergei Prokofiev. Continuó con el «Nocturno nº 9» de Chopin y estaba a punto de enfrascarse con «Elvira Madigan» de Mozart cuando sonó la delicada alarma del fax-decodificador. Decidió dedicarse a los canapés de salmón que habían dejado los camaradas de Heracles mientras Dolores leía el mensaje. No tuvo que preguntar nada cuando vio que ella cogía su boina roja de la suerte. Les esperaba trabajo. A los dos.

Sin intercambiar palabra se dirigieron hacia el garaje, donde montaron en el Lotus de Dolores. Como siempre, Mr. Lyndon intentó conducir él mismo y, como siempre, Ms. Faulkner se negó a ello. No hablaron demasiado durante el trayecto, no es que tuvieran ningún problema, se conocían demasiado bien y, sencillamente, no había nada que decir.

Al llegar a la sede de la Quinta Planta, donde Dolores trabajaba con mucha menos asiduidad que Mr. Lyndon, un desasosegado sir Samuel invitó a Mr. Lyndon a reunirse con otros oficiales del servicio en una pequeña sala de conferencias. Mientras, en el exterior, Dolores era testigo de la creciente agitación que invadía a la «despensa». Aquello podía suponer todo un fastidio, uno de esos operativos ocasionales que le encargaban los británicos en atención a su extraño estatus de agente semi-contratado. ¡Justo ahora que necesitaba unas vacaciones!. A veces todo era tan sumamente aburrido como si trabajase en una biblioteca pública, pero algunas veces las misiones se sucedían una tras otra a velocidad vertiginosa y una nunca sabía cuando iba a poder respirar a gusto. Le resultaba difícil decidir cual de las dos cosas odiaba más: la calma o la tempestad. Probablemente aquello era una especie de chiste privado. Dolores Faulkner era, decididamente, una mujer de tempestades.

Su semblante varió imperceptiblemente cuando, pocos minutos después, Mr. Lyndon salió de la sala de conferencias y comunicó a todos los agentes que se encontraban en la central:

«Por favor, un momento de atención... en lo que a nosotros respecta ha estallado la Tercera Guerra Mundial. Todos los permisos quedan suspendidos por tiempo indefinido.»

Señoras y señores, CON TODOS USTEDES...

Primer módulo LLUVIA ACIDA

David Etxebarria Uribe

La corrupción inunda hasta la gomina que lleva en el pelo.

Características

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

Habilidades

Ciencias políticas 6, armas de fuego/arma corta 4, conducir coche 6, economía 6, burocracia 4, idioma extranjero/inglés 4, idioma extranjero/francés 4, idioma nativo/castellano 6, idioma nativo/euskera/6.

Rasgos especiales

Clase social alta.

Equipo

Posee una Astra 80.

Edad: 55

Txomin Urdanpilleta

El fiel jardinero

Características

F 2, D 2, V 2, P 2, I 2, C 5

Habilidades

Conducir coche 6, charlatanería 6, jardinería 3, idioma nativo/castellano 3, idioma nativo/euskera 4, armas de fuego/escopeta 3

Rasgos especiales

Adicción a la velocidad
Fantasma

Equipo

Crucelegui Hermanos 150 doble

Edad: 65

Inspector Fabián Aguirre

Orgullo de la policía local

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/arma corta 6, armas de fuego/escopeta 6, armas de fuego/fusil 6, conducir coche 5, liderazgo 5, derecho 5, idioma nativo/castellano 5, idioma extranjero/alemán 5, idioma "extranjero"/euskera 8.

Rasgos especiales

Gourmet

Equipo

Una Sig-Sauer P225

Edad: 35 años.

Martín Pagazagoitia

Antiguo tigre del cuadrilátero.

Características

F 9, D 5, V 2, P 2, I 1, C 3

Habilidades

Combate sin armas 9, buscar 6, idioma nativo/castellano 3.

Rasgos especiales

Puños de acero inoxidable
En combate cuerpo a cuerpo, sufre la mitad de daños que cualquier otro personaje.

Equipo

Enorme cruz de Caravaca.

Obreros manifestantes

La cara B de la reconversión siderúrgica

Características

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

Habilidades

Combate sin armas 4, conducir maquinaria pesada 5, idioma nativo/castellano 4.

Rasgos especiales

Aguda conciencia de clase

Miembros de la Sociedad Thule

¿Pero de donde se han escapado estos tíos?

Características

F 4, D 3, V 3, P 4, I 3, C 1

Habilidades

Combate sin armas 4, buscar 5, conducir coche 4, frialdad 5, armas de fuego/arma corta 4, armas de fuego/subfusil 3, idioma nativo/alemán 5, idioma extranjero/inglés 4, idioma extranjero/castellano 2.

Rasgos especiales

Infinidad de manías desagradables

Equipo

Uzi

Camareros/macarras/traficantes tras la barra del Kon-Kon

El lumpen bilbaíno en todo su esplendor

Características

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

Habilidades

Armas improvisadas 5, combate sin armas 5, armas blancas 4, frialdad 3, armas de fuego/arma corta 2, conducir coche 3.

Rasgos especiales

Problemas con la ley
Diversas adicciones en diversos grados
Clásica fanfarronería bilbaína a nivel 1.000

Equipo

Navaja, Beretta 25

Alberto Etxebarria

El producto de una educación permisiva y un ambiente de relajada disciplina.

Características

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

Habilidades

Conducir coche 5, juegos de azar 3, disfraces 6, charlatanería 4, seducción 5, teatro 5, montar animales 5, submarinismo 6, tocar instrumento (oboe) 6, derecho 4, combate sin armas 3, idioma nativo/castellano 5, idioma nativo/euskera 5, idioma extranjero/inglés 4

Rasgos especiales

Clase social alta.
Pariete rico
Comeyogures
Fantasma

Edad: 25 años

Isusi

La inmoralidad en su máxima expresión

Características

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

Habilidades

Armas improvisadas 6, combate sin armas 6, armas blancas 6, armas de fuego/escopeta 5, armas de fuego/arma corta 5, frialdad 5, liderazgo 5.

Rasgos especiales

Serios problemas con la ley
Fantasma

Equipo

Navaja, Beretta 25
Edad: 25 años

Samantha C. Urumi

Nacida con una flor en uno de los puntos fuertes de su anatomía

Características

F 3, D 6, V 6, P 5, I 3, C 7

Habilidades

Sedución 8, intuición 5, juegos de azar 9, teatro 7, fotografía 6, armas de fuego/arma corta 3, idioma nativo/inglés 6, idioma extranjero/castellano 2, idioma extranjero/italiano 2, idioma nativo/hindi 4, idioma extranjero/bengalí 5, idioma más exótico imposible/Gujarati 3

Rasgos especiales

Simpatía miembros de sexo opuesto
Elegante
Memoria fotográfica

Poder mutante

Control del azar, nivel 30, 100 puntos de bioenergía (este poder se explica en el Anuario Kaufmann Primera Parte).

Edad: 20 añitos

Schneider

No se ven tipos como este todos los días

Características

F 5, D 7, V 6, P 5, I 5, C 2

Habilidades

Trepar 8, armas improvisadas 6, combate sin armas 8, lanzar 6, saltar 8, buscar 7, sigilo 7, liderazgo 7, abrir cerraduras 6, armas de fuego/arma corta 6, explosivos 6, electrónica 8, idioma nativo/alemán 5, idioma extranjero/inglés 5, idioma extranjero/ruso 4, idioma extranjero/castellano 2, idioma extranjero/portugués 2 (**Nota del editor:** vale JuanAn. Apenas te has pasado de detallista).

Rasgos especiales

Obsesión (por ser dañino)

Poder M

Invisibilidad invertida (es decir, ha de hacer tiradas **para ser visible**). Nivel 3, 25 puntos de bioenergía.

Segundo módulo

EFECTO INVERNADERO

Dolores Faulkner

¿Qué más podemos decir de tan simpática jovencita?

Características

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

Habilidades

Trepar 6, nadar 6, combate sin armas 7, conducir coche coche 6, conducir moto 6, armas blancas 7, armas improvisadas 7, armas de fuego/subfusil 8, armas de fuego/fusil 6, armas de fuego/arma corta 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, idioma extranjero/inglés 7, idioma extranjero/francés 6, idioma extranjero/

castellano 5, idioma nativo/gaélico 6.

NOTA: Los veteranos de Semilla de Acero se habrán dado cuenta de que nuestra querida Dolores ha adquirido alguna habilidad nueva o elevado algún nivel en las que ya poseía. Esto se debe a su afán de conocimientos y su constante entrenamiento y disciplina. Así que ya sabéis; a seguir su ejemplo.

Rasgos especiales

Puños de acero
Hígado de acero
Adicción a la velocidad
Amigo hasta la muerte (Mr. Lyndon)

Poder mutante

Control mecánico. Nivel 11, 95 puntos de bioenergía

Equipo

Franchi SPAS, H&K MP5KA5 con silenciador incorporado, navaja campera, dos granadas de fragmentación, dos granadas de gas lacrimógeno, dos granadas Feistel tipo A, un chaleco antibalas ligero.

Puntos de orgullo: 18

Edad: 29 (¡recién cumplidos! Le apetece que le regalen un cañón nuevo para la Franchi)

Mr. Lyndon

El segundo Lyndon más famoso de la historia

Características

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

Habilidades

Nadar 8, trepar 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/arma corta 7, submarinismo 5, explosivos 6, tocar instrumento (piano) 6, ciencias políticas 5, criptografía 8, economía 5, derecho 5, liderazgo 9, historia (especialista en el periodo medieval) 6, parapsicología 5, inglés 8, idioma extranjero/francés 6, idioma nativo/gaélico 5, idioma nativo/inglés 8, Idioma extranjero/japonés 4.

Rasgos especiales

Amigo hasta la muerte (Dolores Faulkner)
Arma favorita (Walther PPK)
Vocación frustrada (pianista)

Edad: 30 años (le queda poquito para su cumple)

Agentes GMU

Idénticos a los que se describen en Mutantes en la Sombra, el juego básico, como "agentes de elite de un servicio M" en la página 95.

Guardaespalda de Turlough

Idénticos a los que se describen en Mutantes en la Sombra, el juego básico, como "guardaespalda de elite" en la página 96, pero con nivel 5 en inglés y gaélico.

Ricard Lamont

Características

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

Habilidades

Tregar 5, conducir coche 5, combate sin armas 6, intuición 5, camuflaje 5, arma blanca 4, armas improvisadas 6, armas de fuego/subfusil 6, armas de fuego/fusil 5, armas de fuego/arma corta 6, supervivencia 5, frialdad 5, sigilo 5, primeros auxilios 5, liderazgo 6, explosivos 5, orientación 5, cartografía 5, idioma nativo/francés 6, idioma nativo/inglés 5, idioma extranjero/alemán 4.

Sargento N´Kai

El novio de la muerte

Características

F 8, D 6, V 6, P 5, I 6, C 6

Habilidades

Tregar 5, conducir coche 5, conducir camión 5, combate sin armas 7, armas blancas 6, armas improvisadas 6, intuición 5, camuflaje 5, armas de fuego/subfusil 6, armas de fuego/fusil 6, armas de fuego/arma corta 6, supervivencia 5, liderazgo 5, frialdad 6, sigilo 5, primeros auxilios 5, explosivos 5, idioma nativo/francés 6, idioma extranjero/inglés 5, idioma extranjero/alemán 5.

Rasgos especiales

Amigos en un colectivo (la Legión Extranjera Francesa)
Puños de acero

Puntos de orgullo: 6

Edad: 35 años

Karatekas de la Thule

Idéntico a los que se describieron como miembros de la Thule para el módulo uno, pero con combate sin armas a nivel 7. Los otros miembros de la Thule son por lo demás idénticos a los anteriores.

Fräulein Tot

¿Os acordáis de la señorita Rottenmeyer?

Características

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

Habilidades

Combate sin armas 6, buscar 5, conducir coche 6, frialdad 6, armas de fuego/arma corta 6, armas de fuego/subfusil 6, arma blanca 6, armas improvisadas 6, francés 5, idioma nativo/alemán 6, idioma extranjero/inglés 5

Rasgos especiales

Carece de cualquier tipo de escrúpulo

Equipo

Skorpion VZ-61
Ordenador portátil
Chaleco antibalas ligero

Puntos de orgullo: 16

Mr Black y Mr Bush

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 punto de bioenergía.

Sir Jonathan Harkwood

Empiezo a cansarme de tantísima escoria

Características

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

Habilidades

Frialdad 7, liderazgo 7, biología 8, genética 8, historia 6, medicina 10, primero auxilios 9, química 9, armas de fuego/arma corta 5, idioma nativo/inglés 8, idioma extranjero/alemán 8, idioma extranjero/castellano 6, idioma/extranjero francés 6.

Rasgos especiales

Clase social alta
Famoso en su país

Puntos de orgullo: 10

Equipo

Colt Delta 10 mm.

Doctor Whiteheart

Características

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

Habilidades

Biología 6, genética 5, medicina 8, primeros auxilios 6, idioma nativo/inglés 7, idioma extranjero/francés 7.

Doctor Goodman

Para que te fies de los apellidos

Características

F 6, D 8, V 6, P 6, I 7, C 0

Habilidades

Frialdad 6, biología 8, genética 6, medicina 8, primeros auxilios 7, armas blancas 7, combate sin armas 7, idioma nativo/inglés 5, idioma extranjero/francés 4.

Equipo

Bonito cuchillo de monte con filo de acero quirúrgico convenientemente esterilizado.

Pacientes del St. Nazaire

Características y habilidades a elegir por el D.J. según la profesión de cada uno de ellos y teniendo en cuenta que la media de sus características no deberá ser superior a 4, y que su función en la aventura es crear ambiente, no hacer de verdugos de los P.J. (por tanto, sus habilidades de combate serán ridículas).

Enfermeros del St. Nazaire

Todavía peor que en la Seguridad Social

Características

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

Habilidades

Combate sin armas 6, armas cortas 5, armas exóticas/nightstick 5, primeros auxilios 4, medicina 4, idioma nativo/inglés 6.

Mercenarios en la clínica St. Nazaire

Idénticos a los mercenarios de elite que aparecen descritos en Mutantes en la Sombra, el juego básico, en la página 96.

Módulo tercero

DEMASIADO OZONO

Professor Unrath

Por fin al descubierto el malo más malo, más cruel, más chungo y peor persona.

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/arma corta 6, antropología 7, biología 9, economía 8, física 7, electrónica 7, genética 10, química 9, historia 8, informática 7, medicina 10, idioma nativo/alemán, idioma extranjero/inglés 8, idioma extranjero/francés 6, idioma extranjero/portugués 7, idioma extranjero/castellano 7.

Equipo

La Luger Parabellum que heredó de su padre

Edad: 50 años

Puntos de orgullo: 19

Rasgos especiales

Empeñarse en ser un malo odioso y dominar el mundo
Halitosis

Godavari

Experta intrigante y desnaturalizada madre

Características

F 2, D 4, V 7, P 5, I 6, C 6

Habilidades

Burocracia 6, frialdad 6, sigilo 6, convencer 9, seducción 8, teatro 7, audiovisuales 7, economía 8, criptografía 5, idioma nativo/hindi 8, idioma nativo/inglés 8, idioma nativo/bengalí 6

Rasgos especiales

Clase social alta
Famosa en su país
Más mala que Mrs. Channing

Edad: 50 años

Puntos de orgullo: 10

**Criados/artistas
personas de la calle/campesinos**

Características

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

Habilidades

Combate sin armas 4, armas blancas 4, idioma nativo/hindí o bengalí 5, tocar instrumento, cantar teatro o lo que convenga 6

Sharon Eckhart

Características

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

Habilidades

Burocracia 6, economía 7, historia 8, regateo 8, derecho 7, inglés 8, hindí 8

Rasgos especiales

Adicción leve (los puros cubanos)

Edad: 55 añitos

Mahmud Russan

Características

F 2, D 2, V 5, P 3, I 5, C 1

Habilidades

Burocracia 8, economía 7, historia 8, regateo 10, idioma nativo/inglés 4, idioma nativo/hindi 8, idioma extranjero/árabe 8, armas blancas 6

Rasgos especiales

Avaro (mucho)
Mala hostia generalizada (muchísima)

Edad: 75 años

Chandra Riddahr

Características

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

Habilidades

Burocracia 7, economía 6, historia 6, regateo 8, derecho 4, charlatanería 7, idioma nativo/inglés 7, idioma nativo/hindi 7

Rasgos especiales

Elegante como él sólo

Edad: 40 primaveras

Soldados

Idénticos a los descritos en Mutantes en la sombra, el juego básico, como soldados "normales" en la página 95, pero con la habilidad armas de fuego/ ametralladora a nivel 3.

Oficiales

Idénticos a los descritos en Mutantes en la sombra, el juego básico, como oficiales de elite en la página 95

**Conspiradores de Trimurti
y agentes del C.D.F.C.**

Idénticos a los descritos en Mutantes en la Sombra, el juego básico, como agentes de élite de un servicio M, en la página 95, pero todas las habilidades de combate suben un nivel.

"Devoradora"

"Me paresió ver un lindo gatito...!"

Características

F 18, D 9, V 2, P 9, I 1, C 0

Habilidades

Combate sin armas 10

Puntos de Vida: 27

NOTAS DIVERSAS

A menos que se especifique lo contrario, los P.N.J. poseen una cantidad de puntos de orgullo idéntica a la que indican las reglas (es decir, tantos como su nivel en voluntad).

Algunos de los poderes M, habilidades y/o equipos, aparecen descritos en profundidad en Catálogo Charlie '91 (Ludotecnia ref. IT# 1040) o Anuario Kaufmann Primera Parte (Ludotecnia ref. IT# 1060).

El Club Chelsea, del que se habla en el segundo módulo, "Efecto Invernadero", aparece descrito en detalle en el Anuario Kaufmann Primera Parte. Se trata de la tapadera de una organización de burócratas que, desde la sombra, tratan de dirigir las actividades del Fifth Floor, el servicio M británico. Más información sobre ambas organizacines en Semila de Acero y la primera parte del Anuario Kaufmann.

Desmentimos categóricamente los rumores acerca de que los CDFCs destruyen la capa de ozono. ¡Eso son los CFCs, peazo bestias!. Dicho queda.

Y por el momento, ¡esto es tó, esto es tó, esto es todo amigos!. Id preparando vuestras tumbas...

**La Hora de la Guadaña
Semilla de Acero II
Adivina quien viene a morir esta noche**

Olvídate de Beirut Este. Olvídate de Sarajevo. Olvídate de Mogadiscio. Si existe un lugar en el mundo donde la vida es DURA, está más cerca de tí de lo que piensas: apenas a 5 kilómetros de Bilbao.

Alguien está liquidando uno a uno a todos los que tuvieron algo que ver con la crisis Semilla de Acero. Unrath sigue vivo, mascando su odio y tramando su venganza. Dolores Faulkner ha desaparecido y ni los mismísimos Wild Geese conocen su paredero. De Bilbao a Gran Bretaña y de allí a la India, la música de la Muerte vuelve a animar el baile.

Ha vuelto la aventura, la pesadilla no ha hecho más que comenzar y esta vez no son negocios.

Esta vez van a por tí.

**La Hora de la Guadaña
Semilla de Acero II**



**Ludotecnia. Ref. LT# 1070
No es imprescindible la posesión de
Semilla de Acero para poder jugar La Hora de la Guadaña**

Scan By Merlinda ^-^