

LOS RELATOS[®] DE CROM

FB EZB EKT EKP 2002

#003

EUROMEN: GENESIS
SUPERHÉROES INC

5 EURO
EYPO

Que punto es



LEER Y
JUGAR

EUROMEN: GENESIS

RELATO para la serie **Superhéroes INC**

26

por Rafa Cama

*Dedicado a Marisol Martín, que creó el personaje
de Maldición y aportó sus ideas y su crítica constructiva.*

*Dedicado a Mikel, Pablo,
Samuel y Oscar por mantener viva la llama.*

© 2.002 Proyectos Editoriales Crom, S.L. - Rafa Cama

ISBN: 84-95949-43-1

D.L.: SE-2924-2002

Impresión: Publicaciones Digitales, S. A.

www.publidisa.com-(+34)95.458.34.25.

I. ROLATO:

Prólogo

1

2

3

4

5

Epílogo

II. MÓDULO:

Datos y claves

PRÓLOGO

James Carpenter corría por el oscuro bosque como si su vida dependiera de ello, cuando tropezó con la dura raíz de un árbol. Al instante, un dolor lacerante subió desde su tobillo derecho. A duras penas pudo contenerse para no gritar. Ignorando las dolorosas punzadas, volvió a ponerse en pie e intentó dar un par de pasos. El dolor le hizo caer casi inmediatamente.

Sus manos inspeccionaron rápidamente el tobillo. Respiró aliviado. Al menos no estaba roto. Se trataba sólo de una fuerte torcedura. Pero apenas podía andar, y sólo faltaban unas tres horas, según calculó, para que amaneciera. Tenía que actuar rápido.

Sus ojos escudriñaron la oscuridad reinante, hasta que encontró lo que buscaba. Se arrastró por el árido suelo hasta llegar a una rama caída. Parecía de la longitud adecuada. Volvió a incorporarse lentamente, apoyándose en su improvisada muleta, y volvió a ponerse en camino, sabiendo

que su vida dependía de ello.

Debía llegar hasta una población antes de que se hiciera de día. Eso, si no lo atrapaban antes. Era su única oportunidad. Y su lesionado tobillo no iba a ser de mucha ayuda.

Sólo esperaba que hubieran recibido su mensaje y enviaran ayuda. Aferrándose a esta esperanza, apretó los dientes y siguió su viaje hacia el este.

- La verdad es que la visita está resultando un poco aburrida. Creí que habría más acción en esta base, comandante Spencer.

El comandante sonrió ante esta afirmación. Él, sin duda alguna, prefería el aburrimiento.

- Ya le dije, señor ministro, que ésta es solamente una central de seguimiento. Pero si lo que quiere es ver acción, quizás podamos prepararlo todo para que acompañe a uno de nuestros agentes en alguna misión. Sólo tiene que pedirlo. A propósito - añadió, en un tono apenas irónico -. ¿Se le da bien esquivar disparos, señor?

- No se pase, comandante. Además, mucho me temo que haría un blanco demasiado bueno. - Mientras decía esto, se pasó significativamente la mano por su prominente estómago.

Siguieron caminando por el amplio pasillo, mientras el comandante Spencer iniciaba una nueva réplica.

- Señor, no se preocupe por eso. Todos nuestros agentes usan chaleco antibalas. Eso sí, tendremos que hacérselo a medida.

- Tommy, ya sabes que tu padre es uno de mis mejores amigos, pero no deberías abusar...

Unos pasos rápidos les interrumpieron.

- ¡Comandante!

Los dos hombres se volvieron hacia la oficial de comunicaciones que se dirigía con paso apresurado hacia ellos.

- ¿Sí, sargento? - respondió el comandante Spencer.

- Señor - dijo mientras esbozaba un rápido saludo militar -. Hemos recibido un mensaje del operativo KH-035.

- ¿Y?

- Señor, nos ha pedido que le llevemos una pizza de pepperoni

y anchoas antes de una hora.

- Comandante - dijo el ministro con tono burlón -, exijo que me presente a la persona que se encarga de crear las claves. - Se interrumpió al ver la seria expresión de Spencer. - Tommy, ¿qué sucede?

- Señor ministro, el mensaje significa que uno de nuestros agentes encubiertos ha sido descubierto y su vida corre peligro.

* * *

- ¿Le tenéis localizado?

- Sí, doctor. El localizador funciona a la perfección. ¿Desea que le atrapemos?

- ¿Se ha alejado mucho?

- No demasiado. Al parecer ha debido sufrir algún tipo de accidente. Su velocidad ha disminuido mucho en los últimos veinte minutos.

- Bien. Dejadle seguir un poco más. Quiero que piense que va

a conseguir huir antes de atraparlo.

La sala de comunicaciones era un hervidero de actividad, con oficiales corriendo de un lado a otro para recabar las últimas informaciones. En el mapa de Europa que se mostraba en la pantalla principal, que ocupaba toda la pared, una luz roja intermitente atraía las miradas fugaces de todos los presentes.

En la parte superior de la amplia sala, el comandante Spencer gritaba órdenes casi sin descanso, mientras cerraba los puños con fuerza en un vano intento de controlar su furia.

El ministro lo miraba con preocupación.

- Tommy, tus chicos saben hacer su trabajo. Al fin y al cabo, tú les has entrenado.

- Ya lo sé. Y también entrené al hombre que está en peligro.

- De acuerdo, Tommy. Pero ahora mismo no estás siendo de mucha ayuda. Tus hombres saben lo que tienen que hacer. ¿Por qué no vamos a tu despacho?

- Ahora no puedo. Tengo que supervisar todo esto - contestó el

comandante con cierta violencia.

El ministro le miró con expresión seria.

- Comandante, le aconsejo que no me obligue a utilizar mi cargo. Vamos a su despacho.

Thomas Spencer, comandante del Servicio Europeo de Contraespionaje, aguantó apenas unos segundos la dura mirada de su interlocutor antes de acatar la orden.

- Muy bien, señor. Sígame.

El comandante guió al ministro hacia una puerta situada en el lateral de la sala. Cuando ambos hombres estuvieron dentro del despacho, le indicó con un gesto que tomara asiento en el cómodo sillón situado delante de su mesa.

- ¿Y bien, señor?

- Tommy, creo que necesitas hablar de lo que sucede. Y creo también que a mí me gustaría saberlo.

Spencer se lo pensó unos segundos.

- Muy bien, señor. Será mejor que comience por el principio.

Tomó aire mientras recordaba cómo se inició todo.

- Todo empezó cuando el S.E.C. descubrió que una empresa que suponíamos controlada por potencias del Este estaba contratando a científicos de primer orden. Un análisis de los historiales de dichos científicos fue muy revelador. Todos ellos eran expertos en genética, o en algún campo afín.

- ¿Genética?

- Mutaciones, señor. Como sabrá, en los diez últimos años han aparecido numerosos seres dotados de habilidades excepcionales, impropias de un ser humano.

- Sí, por supuesto, Tommy, pero...

- Ahora sabemos que gran parte de estos "metahumanos", por emplear el nombre más usado, han experimentado una mutación en su ADN que les proporciona sus poderes.

- ¿Mutación del ADN?

- Sí, señor. Hasta ahora, hemos conseguido mantenerlo en secreto, pero me temo que saldrá a la luz muy pronto. Pero no perdamos el hilo. El caso es que empezamos a sospechar que dicha empresa estaba intentando crear mutantes "a medida",

con los que dotar a sus inversores de unas tropas imbatibles.

- Comprendo. Prosiga.

- Fue en ese momento cuando decidimos enviar a un agente al lugar. Teníamos que corroborar nuestras sospechas, y conocer el avance de sus investigaciones. El elegido fue James Carpenter.

El ministro comprendió de repente el nerviosismo que embargaba al comandante.

- ¡¡¿Tu sobrino?!!

- Sí, señor.

- No sabía que estuviera en el S.E.C.

- Por eso les llaman agentes secretos, señor. - Spencer hizo un vano intento por sonreír. - Yo mismo le recluté hace unos dos años.

- Entiendo por qué le elegisteis. Si no recuerdo mal, era una auténtica lumbrera en ciencias.

- Exacto. Esa era una de las cualidades que lo hacían valioso para el S.E.C. Era el único agente capaz de hacerse pasar

por un científico joven pero prometedor. Le situamos en una universidad, y conseguimos que se publicaran estudios suyos sobre las mutaciones. Por supuesto, no los había escrito él. Pero el objetivo era llamar la atención de nuestros contrarios. Una vez allí, su preparación científica le haría pasar desapercibido.

- Y funcionó, a lo que parece.

- Oh, sí - corroboró el comandante -. Funcionó muy bien. Hace unos dos meses, James recibió una oferta de trabajo de esa empresa. La verdad, cuando vi la cantidad que le ofrecían, pensé que desertaría.

- ¿Tanto dinero era?

- Ya lo creo. En un mes iba a ganar lo que yo en un año. Y no tengo mal sueldo.

- Se ve que no reparan en gastos.

- Eso desde luego. Durante el primer mes y medio, se limitó a hacer tareas rutinarias de laboratorio. Análisis de muestras de ADN y cosas así. Seguramente le estaban poniendo a prueba.

Pero hace un par de semanas nos informó que le habían asignado al proceso principal, y que estaba descubriendo cosas muy interesantes.

- ¿Qué cosas?

- No lo sabemos. Ese fue su último informe, hasta que recibimos la alerta de esta noche.

- ¿Y ahora?

- ¿Ahora? Lo tenemos localizado gracias a un transmisor de situación que lleva en su reloj. Pero no podemos hacer nada. Un comando está viajando hacia allí en helicóptero. Espero que lleguen a tiempo.

* * *

Seguía caminando costosamente por el oscuro bosque, apoyando su dolorida pierna sobre la improvisada muleta. Sabía que debía seguir andando, a pesar de los calambres que empezaba a sentir en su pierna buena. Pero no se rendiría. Sabía que mucho dependía de él, y no se rendiría. No podía.

No ahora.

Por sus cálculos, apenas tenía que seguir libre veinte o treinta minutos, antes de que llegara ayuda. Si lograba esquivar a sus perseguidores, sus compañeros le protegerían, y todo estaría bien. Debía seguir caminando.

De repente se detuvo. Le había parecido escuchar un ruido a su derecha. Intentó acallar su agitada respiración, en un intento de oír con más claridad. Nada. Sólo pudo escuchar una lechuza en la lejanía. Siguió caminando cautelosamente.

¡Ahí estaba de nuevo! Esta vez lo había oído con claridad. No pudo reprimir un escalofrío. ¿Le habrían atrapado?

- ¿Quién está ahí?

Nadie contestó a su pregunta. No rendirse. Nunca. Eso es lo que le habían enseñado, y pensaba cumplirlo. Siguió caminando, lo más rápido que podía, hacia la salvación.

* * *

- Estamos en situación, doctor.

- Muy bien. Atrapadlo.

De repente, el fugitivo se vio iluminado por tres potentes focos. Derrotado, se detuvo y se dejó caer sobre la dura tierra.

* * *

- ¡Comandante! ¡La señal ha dejado de moverse!

El comandante Spencer, seguido de cerca por el ministro, corrió hacia la sala de control.

- ¿Cuánto tardaremos en llegar hasta él?

- El helicóptero se encuentra a unos tres minutos de las coordenadas.

- Dígales que aceleren. Tienen que llegar cuanto antes.

- Sí, señor.

Durante los siguientes dos minutos, la sala permaneció en un tenso silencio. Finalmente, una transmisión por radio lo interrumpió.

- ¿Base? Hemos llegado a las coordenadas precisas.
El comandante se abalanzó sobre un micrófono cercano.
- ¿Tienen a nuestro agente? Responda.
- Señor... sólo hemos encontrado un reloj.

* * *

En un dormitorio parisino, un teléfono empezó a sonar. Gerard DeChamps miró el despertador. Sólo eran las seis de la mañana. Cogió el teléfono y respondió con voz adormilada.

- ¿Sí?
- Una voz conocida le respondió.
- Comenzad el reclutamiento.

1 Un hombre, ataviado con una gabardina gastada y un sombrero pasado de moda que le ocultaba el rostro, caminaba tranquilamente por el barrio latino de París, indiferente a la gente que recorría todavía, cuando ya eran las cinco de la mañana, las estrechas calles.

Al girar una esquina, tres jóvenes le rodearon rápidamente, antes de que pudiera evitarlo. Iban armados con navajas, y tenían cara de pocos amigos.

- Muy bien, amigo - amenazó el que parecía el cabecilla -. Quiero que me des todo lo que llevas encima.

El hombre les miró de arriba abajo, antes de responder.

- No estoy interesado.

- Mira, tío, no me vaciles. - El cabecilla parecía algo desconcertado por la respuesta. - ¡Dame todo el dinero que lleves encima o te rajo! ¿Lo has entendido, capullo?

- Debes cuidar más tu lenguaje, muchacho. Con esos modales no vas a llegar a ninguna parte.

- Muy bien, tío. Tú lo has querido.

El cabecilla lanzó su navaja contra el estómago del hombre, pero éste, moviéndose a una velocidad asombrosa, ya se había quitado de allí. Antes de que pudiera evitarlo, el atracador sintió que el hombre cogía su brazo armado. Inmediatamente notó un dolor insoportable en el antebrazo, que le hizo caer de rodillas sujetándolo.

Mientras tanto, el hombre, moviéndose a una velocidad cegadora, había noqueado con su puño derecho a otro de los asaltantes, y cuando el tercero lanzó a su vez su puñal, volvió a esquivarlo.

Rápidamente, le tocó con sus manos en el pecho, y el joven criminal cayó al suelo al sentir que le faltaba el aliento.

El cabecilla, que apenas podía soportar el dolor de su brazo sin desmayarse, le miró desde el suelo donde estaba arrodillado, y preguntó entre sollozos:

- ¿Quién... quién eres?

El hombre se quitó con un gesto rápido el sombrero y la gabardina, dejando ver un ceñido uniforme rojo y amarillo, y

una máscara también roja. Llevaba unos guantes azules y un cinto de seda del mismo color. Unas botas negras completaban su atuendo.

El delincuente reconoció inmediatamente al hombre que les había derrotado. Aunque no llevaba mucho tiempo en activo, su nombre era ya famoso entre los bajos fondos parisinos.

- ¡Estigma!

- Tú lo has dicho, muchacho. Parece que hoy no has tenido suerte eligiendo tus víctimas.

Las sirenas de la policía sonaron acercándose apenas unos minutos después. Estigma entregó a los tres criminales a las autoridades, y se dispuso a marcharse, cuando un agente de policía, que acababa de llegar al lugar de los hechos, se acercó al vigilante enmascarado.

- Señor Estigma, me gustaría que me acompañara, si no tiene inconveniente.

Estigma se volvió y miró con curiosidad al policía durante unos segundos.

- ¿He incumplido alguna ley, agente?

- No, señor. Me temo que se trata de algo que no puedo explicarle en un lugar público. Si es tan amable de acompañarme...

Estigma, sorprendido por el giro de la situación, se lo pensó unos segundos, antes de entrar en el coche de policía.

* * *

El profesor McOwen sonrió a su esposa desde el interior de la pesada armadura de combate.

- No cabe duda de que hoy es un día perfecto para realizar la prueba, querida.

- Estoy de acuerdo, cariño – le animó ella.

Richard McOwen contempló el sol, que aún estaba bajo en el horizonte. Luego, pulsó con su pulgar derecho el botón de encendido, situado en el interior de la palma metálica del aparatoso traje de combate que llevaba puesto. Al instante, los cohetes que llevaba a la espalda entraron en ignición,

elevándole con rapidez.

- ¿Cómo va todo, cariño? – le preguntó su esposa a través del intercomunicador apenas un par de minutos después.

- ¡Es increíble, Ellen! – Richard estaba entusiasmado. – Responde aún mejor de lo que esperábamos.

- Estupendo – contestó la voz de su esposa -. Desde aquí abajo parece, desde luego, que la maniobrabilidad es óptima. ¿Qué te parece si probamos tu puntería?

- Perfecto.

Richard giró en el aire hacia su derecha, donde se encontraban, a unos cientos de metros, los blancos que habían preparado para la siguiente fase de la prueba.

- Muy bien, Richard. Estás en línea. Dispara cuando estés preparado.

El dedo índice se tensó sobre el botón disimulado en la palma de la mano, y dos cohetes salieron disparados hacia los blancos. Uno de ellos falló por un par de metros, pero el otro consiguió un impacto directo.

- Parece que aún hay que hacer algunos ajustes, Richard.
- Sí, cariño. Pero no cabe duda de que estamos muy, muy cerca. Voy a descender. Ve sacando el champán.
Pocos minutos después, Richard McOwen, ya despojado de la armadura de combate, brindaba alegremente con su esposa.
- ¡Por el Mad Rocket!
Ninguno de los dos se percató del coche de color oscuro que se acercaba.

* * *

Nicholas Klaviermann despertó y miró asustado a su alrededor. Tardó unos segundos en darse cuenta de dónde estaba. La habitación de un hospital. En ese momento, se abrió la puerta, y entró por ella un chico de la misma edad que Nicholas, un poco más alto que él y de pelo moreno.
- Vaya, vaya – saludó con una sonrisa -. Parece que nuestra bella durmiente se ha despertado.

- ¿Klaus? ¿Qué ha pasado? ¿Qué hago aquí?
La sonrisa de Klaus se desvaneció lentamente.
- ¿Es que no te lo imaginas?
- Sí, demasiado bien – contestó abatido el joven -. Volvió a suceder, ¿verdad?
Su amigo permaneció en silencio unos segundos antes de contestarle.
- Sí. Afortunadamente, no hubo testigos que te vieran mientras estabas en llamas. Así que, oficialmente, eres un afortunado superviviente de un incendio provocado por causas desconocidas.
- No lo entiendo. Se suponía que el Tarsin debía ser eficaz. ¡Durante tres meses ha sido eficaz! – Nicholas estaba desesperado. - ¿Por qué ahora? ¿Eh? ¿Por qué?
- Creo que ya te lo avisé. Tu fisiología está desarrollando tolerancia al Tarsin. Así que está perdiendo su eficacia. Podríamos subir la dosis, pero...
- Sí, lo sé. Sería sólo una solución temporal.

- Y no solo eso. Estamos muy cerca del límite. Si aumentamos la dosis podría empezar a tener efectos secundarios.

El joven tumbado en la cama no pudo evitar la ironía al responder.

- ¿Efectos secundarios? ¿Te crees que eso me preocupa?

- Además, tengo un nuevo compuesto que creo que puede ser más eficaz.

Nicholas suspiró.

- De acuerdo, Klaus. En cuanto salga de aquí empezaremos las pruebas.

En ese momento, otro hombre entró en la habitación. Iba vestido con un sobrio traje de color azul oscuro, y unas gafas de sol le ocultaban el rostro. Klaus, levantándose de inmediato de la silla donde había estado sentado, se dirigió hacia él.

- ¿Qué desea, amigo?

El hombre se quitó con estudiada lentitud las gafas de sol y se las guardó en un bolsillo de la chaqueta.

- Venía a hablar con su amigo – respondió.

- Ahora no puede hablar con usted. Acaba de sufrir un accidente. Ya le atenderá en otro momento.

- Mucho me temo que no puedo esperar. – Volviéndose hacia Nicholas, prosiguió. – He venido a ofrecerle trabajo, señor Klaviermann.

- ¿Trabajo? Gracias, pero ya tengo uno.

- Sí, ya lo sé – dijo el hombre -. Pero sin duda alguna, el trabajo que le ofrezco se ajusta más a sus aptitudes.

Nicholas se incorporó sobre sus codos.

- Tengo el trabajo perfecto, señor.

El hombre esbozó una sonrisa.

- Sí, quizás tenga el trabajo perfecto para un químico recién titulado. Pero yo me refería más bien al trabajo más adecuado para alguien que puede convertir su cuerpo en llamas.

Tanto Nicholas como Klaus se le quedaron mirando durante unos segundos con la boca abierta, sin saber que decir. Finalmente, Nicholas se recuperó lo suficiente para hacer una pregunta.

- ¿Quién es usted?

* * *

- ¿Un agente del gobierno?
- Así es, señorita Martín.
- ¿Y qué quiere el gobierno de mí?
- Nada.

La atractiva mujer morena, vestida con una bata blanca, se levantó de su sillón con una furia apenas contenida.

- ¡¿Nada?! ¡¿Qué clase de broma es ésta?! ¡¿Entra en mi consulta con mentiras, y me dice que no quiere nada?! ¡Váyase ahora mismo! ¡Ya sabe dónde está la puerta!

El hombre, que iba vestido con un traje de color oscuro, no hizo ningún ademán de marcharse.

- Disculpe. Quizás me he explicado mal. El gobierno no quiere nada de Soledad Martín, Doctora en Psicología. Sin embargo...

La joven psicóloga estaba a punto de estallar.

- ¿Sin embargo, qué?

- Sin embargo, estamos muy interesados en la metahumana conocida como Maldición. ¿Ha oído hablar de ella?

Soledad reaccionó muy bien, dada la situación. Si bien sintió una punzada de nerviosismo en la boca del estomago, consiguió que no se reflejara en su rostro.

- ¿Maldición? – preguntó, intentando disimular en su voz el nerviosismo que sentía.

- Maldición, sí – contestó el hombre con naturalidad -. Se trata de una justiciera enmascarada con una fuerza y constitución sobrehumanas, y con la capacidad de volar.

- ¡Caray! – La joven intentó expresar curiosidad. – Parece todo un personaje.

- Sí, sin duda alguna lo es. Nuestro departamento lleva mucho tiempo intentando contactar con ella.

- ¿Y lo han conseguido? – Cada vez le era más difícil permanecer, al menos en apariencia, calmada.

- Creo que sí. Ahora mismo. ¿Usted que opina?

“Lo saben. No tienen sentido seguir jugando.” Una vez tomada

una decisión, se sintió mucho mejor.

- Sí - contestó con firmeza -. Creo que han conseguido contactar con ella.

* * *

Estigma, aún vestido con su traje de superhéroe, contempló a las otras tres personas que estaban sentadas junto a la mesa de reuniones, intentando averiguar la razón por la que les habían reunido.

El primer hombre debía de tener unos treinta y cinco o cuarenta años. Iba vestido con un polo de color azul claro y una chaqueta deportiva. Su pelo, que llevaba muy corto, estaba rizado y tenía un marcado tono rojizo. Una cuidada barba ocultaba parte de su rostro. Parecía un poco nervioso, como si no supiera bien qué era lo que hacía en ese lugar. "Bien", pensó Estigma. "Pues no es el único."

La mujer, en cambio, mostraba una seguridad en si misma

asombrosa. Quizás fuera porque era la más alta de los cuatro. ¿Cuánto debía medir? Por lo menos, un metro ochenta y cinco o uno noventa. Tenía una larga melena rizada de color negro, que contrastaba con los ojos azules que se adivinaban detrás de la máscara que llevaba puesta. Su boca era pequeña y en esos momentos formaba una mueca burlona. En cuanto al resto, su espléndida figura estaba apenas cubierta por una especie de top naranja, con un ojo grabado en la parte delantera. El resto de su indumentaria consistía en un ceñido short y unas largas botas.

El otro hombre era un chico joven, con el pelo cortado a cepillo. Tenía una expresión atemorizada, y no paraba de mirar a las dos puertas con las que contaba la sala. Iba vestido con unos vaqueros muy gastados, y que le venían un poco grandes, y una camiseta de rayas que había conocido mejores días.

"Un grupo realmente heterogéneo, sin duda. Me pregunto para qué nos habrán reunido."

Antes de que pudiera expresar su pregunta en voz alta, la

puerta que se encontraba frente a ellos se abrió y entraron dos hombres. Se sentaron sin decir palabra, y el más joven dejó sobre la mesa una carpeta.

- Buenos días, señores – saludó mientras abría la carpeta -. Y señorita – agregó -. Les agradezco que hayan aceptado reunirse con nosotros.

- No nos dejaron mucha opción – replicó el pelirrojo con tono sarcástico.

- Quizás nuestros agentes han tenido cierto exceso de celo, señor McOwen. – Esta vez fue el más mayor el que habló.

- Sin embargo, esperamos hacerles entender la importancia de esto.

- En primer lugar – continuó el más joven -, permítannos presentarnos. Mi nombre es Gerard DeChamps. El hombre que se sienta a mi lado es Richard Bradley, presidente de la comisión Bradley de la UEO.

- ¿La comisión Bradley? Nunca he oído hablar de ella.

- Es una comisión de muy reciente creación, Estigma – contestó

Bradley -. Pero no nos adelantemos. Continúa, Gerard.

- De acuerdo. Como sin duda todos ustedes saben, en los últimos años han aumentado las apariciones públicas de lo que nosotros llamamos metahumanos.

- ¿Metahumanos? – Esta vez fue la mujer la que preguntó.

- Sí, señorita Martín.

- Llámeme Maldición.

- De acuerdo entonces. Maldición. Los metahumanos son seres con capacidades superiores a las de un homo sapiens. Algunos pueden leer las mentes. Otros volar. Otros poseen una fuerza claramente sobrehumana.

Bradley interrumpió a Gerard.

- Por desgracia, algunos de estos metahumanos están utilizando sus capacidades especiales, sus poderes, para realizar crímenes o actos terroristas.

- La policía, e incluso el ejército, muchas veces se encuentran impotentes ante estos supervillanos. Se han planteado algunas posibles soluciones, pero creemos que no están en el camino

adecuado. Por eso hemos creado la comisión Bradley, y por eso están ustedes aquí.

Estigma, que había escuchado atentamente toda la conversación, tomó la palabra.

- A ver si lo he entendido. Quieren combatir a metahumanos con metahumanos. ¿Es eso?

Richard Bradley esbozó una sonrisa.

- Muy bien, Estigma. Comprende rápido. Hemos obtenido el permiso de Bruselas para crear un Cuerpo de Operaciones Especiales formado por metahumanos. Ustedes son los elegidos.

- Disculpe – interrumpió McOwen -. Pero me parece que aquí hay un error. Yo no soy uno de esos... metahumanos.

- Le aseguro, profesor, que no hay ningún error – contestó DeChamps -. Efectivamente, usted no tiene ningún tipo de poder. Sin embargo, es el creador de la más avanzada armadura de combate que se conoce, y el único que sabe manejarla. Créame. Encajará en el equipo.

Acto seguido, volvió su mirada hacia el joven de aspecto tímido.

- En cuanto a usted, señor Klaviermann, no crea que no conocemos sus problemas para controlar su poder. Llevamos meses estudiando algunas soluciones que creemos que serán muy eficaces. Su compañero, el doctor Cleaver, ya se encuentra reunido con nuestro equipo intercambiando información. Usted también será útil.

- Naturalmente, sabemos que tienen que pensar en nuestra oferta. Ahora les dejaremos solos. Dentro de dos horas nos volveremos a reunir aquí. Espero que para entonces se hayan decidido – concluyó Bradley.

* * *

Dos horas después, cuando Gerard DeChamps volvió a la sala, los tres hombres y la mujer le estaba esperando con aspecto serio. Fue Estigma quien tomó la palabra.

- Ya tiene a su equipo.
- ¿Estás seguro de que son los adecuados?
- Quizás no. Pero es un primer paso. Aún nos queda mucho tiempo.
- Cierto. Pero no podemos malgastarlo.
- Soy consciente de ello.
- Eso esperamos. Todo depende de ti.

2 Maldición se dirigía con paso lento, pero firme, hacia el inmenso androide asesino que tenía enfrente, sin demostrar ninguna vacilación. El androide, que se encontraba a 10 metros de la atractiva mujer, levantó uno de sus brazos, acabado en un cañón de ametralladora, y empezó a disparar.

La diosa simplemente ignoró la lluvia de balas que la golpeaban para rebotar, y siguió caminando hasta llegar a la altura del androide. Con total parsimonia, colocó sus manos e el torso del robot. Inmediatamente, dos descargas de energía de gran intensidad surgieron de sus manos, golpeando a su oponente mecánico, que explotó súbitamente, esparciendo trozos de sí mismo por todo el área adyacente.

- ¡Te he dicho mil veces que no hagas eso! - La voz de DeChamps resonó por toda la gigantesca sala de entrenamientos.

- ¿Se puede saber qué te pasa, Gerard? - gritó la mujer mirando directamente hacia el ventanal tras el que se encontraba la habitación de control -. El objetivo del ejercicio era derrotar al

robot. Tú mismo me lo dijiste.

DeChamps se mordió el puño con desesperación. La mujer que estaba con él, Ellen McOwen, le miró con expresión burlona.

- En eso tiene razón, Gerard. Y desde luego, lo ha derrotado.

- ¡Derrotar, sí! ¡Pero no destruirlo! ¡Es el décimo en dos semanas, y cada uno nos costó más de cien mil libras.

Mientras tanto, Maldición se había acercado a la zona en la que Richard McOwen, que se había quitado el casco de su armadura de combate, daba instrucciones al joven alemán, que se había convertido en un ser de fuego.

- Venga, chico, muy bien. Ahora, incrementa poco a poco la temperatura de tus piernas, sobre todo la de las plantas de los pies.

- ¿Todavía sigues con eso? – preguntó con sorna Maldición -. No vas a conseguir nada. Luego no digas que no te avisé.

- Cállate. Llamada va a conseguirlo. Estoy seguro de ello. Venga, Nicholas – animó a su joven compañero -. Concéntrate.

- Por cierto, Mad. Dentro de tres minutos se te acaba el plazo – le recordó la mujer.

En ese momento, de manera sorprendente, el joven de fuego empezó a elevarse poco a poco...

- ¡Ja! ¡Lo sabía! – festejó Mad Rocket.

...para caer de cara apenas unos segundos después.

- Eso debe doler – dijo Estigma abandonando las pesas con las que había estado ejercitándose, y acercándose a sus compañeros.

- Le dije que tenía que concentrarse en mantener el equilibrio. Se lo dije. – Richard estaba ayudando a Nicholas a levantarse del suelo. – Será mejor que lo lleve a la enfermería.

- Klaus lo hará – le interrumpió Maldición mientras hacía un gesto al amigo del muchacho, que acababa de entrar en la sala -. Tú y yo tenemos algo de que hablar.

- ¿A qué se refiere, Mad?

- Yo te lo explicaré, Estigma. Tu amigo escocés ha leído algunos artículos sobre un superhéroe yanqui con poderes

muy parecidos a los de Lllamarada, y que puede volar. Y tuvo la genial idea de apostar a que era capaz de enseñar a Nicholas a volar en menos de una semana.

- ¿Mad?

- Bueno, Estigma, parecía fácil – se excusó el hombre de la armadura de combate -. Se trataba sólo de que calentara el aire que tenía debajo de él para que el empuje lo elevara. No sé por qué no lo ha conseguido.

- Muy bien, Mad. Me debes quinientas libras.

-¿Quinientas libras? – Estigma miró a su compañero.

- Sí, de acuerdo, ya lo sé. Te las pagaré. Aunque mi mujer me va a matar si se entera.

- Mad...

- Tranquilo, guapo. Si no quieres que se entere, quizás podamos encontrar otra manera de cobrarme mi premio – dijo Maldición de manera insinuante.

- Chicos...

- Claro, y si mi mujer se enterase, sería aún peor.

- Chicos...

- Bueno, entonces lo único que tenemos que hacer es procurar que no se entere.

- ¡Chicos!

- ¿Qué? – respondieron a coro.

- Os recuerdo que Ellen está en la sala de control, y puede oír todo lo que habláis.

Richard McOwen se volvió muy lentamente hacia el ventanal de la sala de control y vio a su mujer de pié, con una expresión que no presagiaba nada bueno.

- Oh, mierda.

* * *

La criatura se sentía hambrienta. Tal y como sus amos querían.

Notaba la cercanía de alimento. De almas humanas. Hacía apenas media hora que había visto como los fuegos artificiales

danzaban en el cielo. Ahora, la música de la orquesta sonaba cada vez más fuerte. Aceleró su paso hacia las luces del pueblo en fiestas.

Pronto podría saciarse.

* * *

Ana estaba temblando de excitación. Desde que era pequeña, Carlos siempre le había gustado. Pero él nunca le hizo demasiado caso, hasta aquel verano. Ahora, mientras el resto de la pandilla estaba en la plaza del pueblo bebiendo calimocho y bailando, él la había llevado hasta un descampado a las afueras del pueblo, y allí la había besado. Era la primera vez que Carlos la besaba. Pronto siguieron otros besos, cada vez más apasionados. Luego, había ido bajando hacia su cuello, mientras le acariciaba la espalda, bajando lentamente hacia su cintura.

De repente, Carlos se quedó rígido. Ana se soltó de su abrazo, que se había vuelto demasiado fuerte.

- ¡Oye! ¡Que me haces daño!

Entonces vio a la criatura, detrás de Carlos, cogiéndolo por el cuello. Carlos tenía la mirada perdida, vacía. Ana gritó y salió corriendo.

No llegó muy lejos.

* * *

Maldición y Estigma se dirigían a los vestuarios tras concluir su sesión de entrenamiento. Mad Rocket se había marchado diez minutos antes, para ir a ver a su esposa, mientras que Lllamarada estaba en la enfermería recuperándose de su pequeño accidente.

- Buena sesión – felicitó Estigma.

- Gracias. Ha sido divertida. Además, conseguí engañar a Mad.

- Maldición guiñó un ojo a su compañero con picardía.

- ¿Engañar? ¿A que te refieres?

- Sabía que Lllamarada no conseguiría volar. Mi, llamémosla, mitad humana, es doctora en Psicología.

- ¿Y?

- En estas semanas he visto signos muy claros en nuestro amigo. Tiene pánico a las alturas.

- Vaya. ¿Quién lo iba a decir?

En ese momento fueron interrumpidos por un sonido estridente que recorrió la base.

- ¡La alarma! - Estigma echó a correr hacia el hangar, seguido de cerca por la diosa.

Pocos minutos después estaban dentro de uno de los dos helicópteros que la UEO había puesto a su disposición. Sus dos compañeros se les unieron unos instantes después.

- ¿Estás bien, Nicholas?

- Sí, Estigma. Sólo ha sido un pequeño golpe.

Gerard DeChamps subió al helicóptero, que despegó, y se sentó junto a los cuatro metahumanos.

- Señores, ha llegado el momento de que entren en acción.

- ¿De qué se trata, Gerard? - preguntó Mad Rocket.

- No lo sabemos a ciencia cierta. Nos ha llegado una alarma de un pequeño pueblo de Cáceres, en España. Al parecer, una

extraña criatura está causando estragos. La policía nos ha remitido enseguida una petición de ayuda.

* * *

- Doctor, el "devorador de almas" ha iniciado su actuación.

- Espléndido. Espero que lo estéis captando todo.

- Por supuesto, señor.

- Perfecto.

* * *

El moderno helicóptero descendió a unos dos kilómetros del pueblo, y los cuatro héroes descendieron apresuradamente. Aún desde la distancia, se podían oír los gritos.

- Maldición, adelántate y cuéntanos qué sucede. Pero no hagas nada hasta que lleguemos.

- De acuerdo, jefe.

- Mad, Lllamarada, conmigo. Y no quiero que os precipitéis. No

sabemos a lo que tendremos que enfrentarnos.

- Tranquilo, Estigma – dijo el tímido joven -. No te defraudaré.
- Estoy seguro de ello, Lllamarada – contestó Estigma, intentando no parecer demasiado paternal. Seguía pensando que el alemán era demasiado joven, pero no quería minar su confianza. Podrían necesitarle.
- Mientras tanto, Maldición se había elevado hacia el cielo y estaba llegando al pueblo.
- Estigma, tengo una buena panorámica de la zona.
- Te escucho alto y claro, Maldición. Informa.
- Hay varios coches en las salidas del pueblo. Al parecer intentaban huir. Han chocado unos con otros, cerrando todas las vías de escape.
- Entiendo.
- Hay varias personas tiradas por el suelo, presumiblemente muertas. – La mujer seguía informando sin mostrar ninguna emoción. – Un momento. Creo que tengo a la vista a nuestro enemigo.

- Descríbelo.

- No hay mucho que describir. Lleva una especie de bata larga. Mide un metro ochenta o metro ochenta y cinco. Está calvo, y extremadamente delgado. Está acorralando a los supervivientes, y acercándose a ellos lentamente.
- ¿Cuántos supervivientes hay? – Según los informes de la policía, debía haber unas dos mil o tres mil personas en la fiesta.
- Deben de ser unos cien o ciento veinte.
- ¿Qué?
- Un momento. El tipo ha cogido a un niño por el cuello. El niño ha empezado a convulsionarse. ¡Voy a por él, jefe! Corto y cierro.
- Maldición, espera. Estigma sabía que la diosa no respondería. Ya se lo había advertido a Gerard. Tenía tendencia a actuar impulsivamente. Miró a sus compañeros, que esperaban sus órdenes.
- Vamos, rápido.

* * *

La diosa aterrizó a pocos metros del lugar donde la criatura tenía al niño atrapado. El niño aún se convulsionaba. Maldición esperaba que fuera una buena señal.

- ¡Eh, amigo! ¿Por qué no te enfrentas con alguno de tu tamaño?

El Devorador de Almas volvió sus ojos inexpresivos hacia la recién llegada. Luego, con clama, soltó al niño, que cayó al suelo inconsciente, y se acercó a ella.

- ¿Piensas que vas a poder hacerme a mí lo mismo que a estas pobres gentes, muchacho? – retó la mujer, apuntando al extraño ser con sus manos -. Piénsalo otra vez.

Dos descargas de electricidad surgieron de la palma de sus manos, golpeando al Devorador de Almas. Este trastabilló unos segundos, y luego continuó su avance.

- Vaya. Eres un tipo duro, ¿eh? – A pesar de su tono desafiante, Maldición empezaba a sentirse intranquila. Esa criatura

debería haberse desintegrado, teniendo en cuenta el poder de los rayos que había soportado. – Mejor. Hace mucho que no encuentro un adversario de mi talla.

Lanzó su puño contra el rostro del ser, pero éste, con velocidad cegadora, la cogió del antebrazo.

- Eres rápido, amigo – felicitó la mujer, intentando liberar su muñeca de la presa. En ese momento, sintió un tremendo dolor, que se inició en el lugar donde el Devorador de Almas la tenía cogida, para extenderse por todo su cuerpo.

La criatura pareció crecer con el contacto de la diosa. Esa mujer era una presa mucho más apetecible que los despojos con los que se había alimentado hasta ese momento.

Maldición empezó a sentir que la vida se le escapaba, que todo iba volviéndose más y más oscuro.

* * *

- ¡Doctor!

- ¿Qué sucede?

- Hay novedades. Parece que un ser dotado de poderes está luchando con el Devorador de Almas.
- ¿Hay peligro?
- De momento no, pero sugiero que anulemos la operación.
- Ni hablar. Esta es la prueba que necesitábamos. Nuestro amigo podrá encargarse de ese superhombre sin problemas.
- En realidad es una mujer.
- ¿En serio? Mejor. Más morbo.

* * *

“Resulta irónico”, pensó la mujer. “He combatido con gigantes y con todo tipo de seres, y voy a morir en una verbena de pueblo.” Sentía que estaba a punto de perder el conocimiento, y sabía que quizás no volvería a despertar. En ese momento, se oyó una explosión, y se sintió lanzada hacia atrás. Mientras caía, pudo oír por el intercomunicador la voz de Estigma.

- ¡Buen disparo, Mad!

“Gracias, Mad”, pensó con sus últimas fuerzas, antes de caer en la inconsciencia.

Mad Rocket, desde el tejado de una de las casas del pueblo, vio cómo el misil que había disparado golpeaba en los pies del ser, separándole con su onda expansiva de su víctima. Acto seguido, encendió los cohetes de su espalda y se preparó para lanzarse contra su enemigo.

- ¡Quieto, Richard! – La orden de Estigma sonó dura por el intercomunicador. – Ya has visto lo que ha hecho con Maldición. No podemos dejar que nos toque. Llamada, tu turno.

El joven, con el cuerpo recubierto de llamas, se concentró como tantas veces lo había hecho en los entrenamientos de las últimas semanas, y consiguió formar un muro de fuego entre la criatura y Maldición. Luego, recurriendo a toda su fuerza de voluntad, cerró el muro convirtiéndolo en un círculo de fuego, en cuyo interior se encontraba su contrincante. Este pareció

retroceder intentando alejarse de las llamas.

Estigma miró hacia la criatura, atemorizada en su prisión flamígera, y luego volvió su vista hacia su compañera, que permanecía en el suelo sin conocimiento. Finalmente, dio una orden.

- Mad Rocket, es todo tuyo. Fuego a discreción.

* * *

- Doctor, el Devorador de Almas ha sido derrotado.

- ¡Qué?! ¿Cómo es posible?

- No lo sabemos, señor. Otros tres superhombres aparecieron. Uno de ellos interceptaba las señales de la cámara automática. No pudimos ver nada.

- ¿La cámara ha sido recuperada?

- No, señor.

- ¡Quiero al responsable del proyecto del Devorador de Almas en mi despacho de inmediato!

- Sí, doctor.

3 La sala de reuniones era el escenario de una nueva reunión. Allí se encontraban Gerard DeChamps, delegado de la UEO para el Cuerpo de Operaciones Especiales, y los cuatro miembros de dicho grupo: Estigma, Mad Rocket, Maldición y Llamarada.

- ¿Sabemos algo de nuestro amigo? – preguntó Maldición al delegado francés.

- Aún nada concluyente – contestó Gerard -. Nuestros especialistas piensan que se trata de un hombre que ha sido sometido a una alteración genética.

- ¿Qué? – Esta vez fue Llamarada quien expresó su sorpresa. – Sabía que se estaban realizando estudios sobre esa posibilidad, pero ignoraba que alguien lo hubiera puesto en práctica.

- Pues parece que alguien lo ha hecho.

- ¡Maldita sea! – Richard McOwen estalló de furia. – ¿Han muerto más de dos mil personas porque a alguien le apetecía realizar experimentos ilegales?

- Tranquilo, Richard – intentó calmarle DeChamps -. Te

aseguro que vamos a llegar al fondo de esto.

- ¿Cómo? ¿Me lo puedes decir?

Fue Estigma el que contestó a su compañero.

- Tenemos una pista. La bata que llevaba puesta nuestro "amigo". Se ve que sus creadores no pensaban que podríamos llegar a atraparlo. Bien. Tenemos la bata, y hemos podido localizar al fabricante.

- Así es – continuó el delegado francés -. Y tengo que decir que han sido muy amables con nosotros. Tenemos la lista de sus clientes. Y tras cruzarla con la de compradores de ciertas sustancias empleadas en laboratorios de investigación genética, creo que ya les tenemos.

Pulsó un botón del mando a distancia que tenía en la mano, y una pantalla gigante bajó del techo. Sobre ella empezaron a aparecer imágenes de un edificio moderno, rodeado de jardines.

- Esta es la sede de Industrias Neogenéticas, S.A. Se trata de un laboratorio que, en teoría, produce nuevos fármacos

mediante técnicas de ingeniería genética. Obviamente, puede ser la pantalla perfecta para experimentos como los del ser que detuvisteis ayer.

Al apretar otro botón, apareció en pantalla un hombre ya mayor, con el pelo encanecido y numerosas arrugas en su rostro, que presentaba una expresión seria.

- Este es el director del laboratorio, el profesor Enrique Israel Hidalgo. Considerado uno de los mayores expertos mundiales en ingeniería genética. Nacido en Avilés en mil novecientos treinta y ocho. A la edad de veintisiete años ganó el premio Nóbel por sus revolucionarios experimentos.

- Sí, lo recuerdo – dijo Lllamarada -. Pero el doctor Israel siempre había sido famoso por denunciar la posibilidad de que la ingeniería genética fuera usada con fines poco éticos.

- Sería una fachada – dijo Maldición -. Tiene cara de culpable.

- A decir verdad, Maldición, esa no es una prueba muy fiable. Tendremos que investigar algo más. Hemos decidido infiltrar a alguien en Industrias Neogenéticas.

- Ese va a ser un trabajo arriesgado. ¿Será alguno de vuestros agentes? – preguntó el miembro escocés del equipo.

Gerard y Estigma cruzaron una mirada, antes de que el jefe del grupo contestara a sus compañeros.

- En realidad Gerard y yo ya hemos elegido a nuestro candidato, pero nos falta que acepte nuestra propuesta. ¿Y bien, Nicholas? ¿Qué dices?

- ¿Yo? – preguntó nervioso el joven también conocido como Llamarada.

- ¿Él? – corearon Richard y Maldición.

- Sí. Aunque algunos no lo sabíais todavía, nuestro flamígero amigo es un competente técnico de laboratorio, lo que le hace perfecto para esta misión – explicó DeChamps -. Además, sus poderes le ayudarán a escapar si las cosas se ponen feas.

- Pero mi especialidad no es la genética.

- Tranquilo, Nicholas, nos hemos ocupado de eso. No sólo contratan a genetistas. Los químicos como tú también son valorados. Pero depende de ti.

El joven permaneció en silencio unos segundos. Tenía miedo. Le asustaba no estar a la altura, que le descubrieran y echara a perder toda la operación. Pero entonces recordó los cadáveres que la noche anterior habían ayudado a cargar en camiones.

- De acuerdo. Atrapemos a esos bastardos.

* * *

La mujer se dirigía a su habitación cuando oyó unos pasos que se acercaban rápidamente.

- ¡Maldición! Espera un minuto. Tengo que hablar contigo. Se volvió y vio a Estigma acercarse.

- Si lo que quieres es cerciorarte de que me encuentro bien, tranquilízate. Me han hecho todas las pruebas habidas y por haber, y estoy totalmente recuperada.

- Me alegro. Pero no es de eso de lo que quería hablarte.

- Tú dirás.

- Ayer desobedeciste una orden directa. Te dije que no hicieras

nada hasta que llegáramos, y preferiste actuar por tu cuenta. Eso casi te cuesta la vida. No permitiré que vuelva a suceder.

- ¿Cómo? – bramó furiosa.

- Ya me has oído.

- ¡Iba a matar a un niño, maldita sea!

- Y ahora ese niño está en coma, y los doctores no tienen muchas esperanzas de que sobreviva. Pero no se trata de eso.

- ¿De qué se trata entonces?

- Somos un equipo. Tenemos que trabajar juntos. Y tú lo olvidaste. No quiero que vuelva a suceder.

Ella, en el fondo, sabía que Estigma tenía razón. Pero estaba demasiado enfadada para admitirlo.

- Mira, “jefe”. Cuando tú aún no habías nacido, yo ya había luchado con gigantes, con dragones, con criaturas que eres incapaz de imaginar. No me digas cómo tengo que actuar.

- Escucha tú. Si vuelves a desobedecer una orden directa, te aseguro que dejaras el equipo antes de que puedas decir “soy una diosa”. No lo olvides.

El hombre se dio media vuelta y se alejó en silencio. Ella pensó en llamarle y disculparse. Pero era una diosa. No podía rebajarse ante un humano. Ya le haría comprender.

* * *

- ¿Estás seguro, Nick?

- Tranquilo, Klaus – respondió Nicholas a su amigo, intentando disimular su propio nerviosismo -. Ahora soy un superhéroe, ¿recuerdas?

- Muy bien, “superhéroe”. Pero te recuerdo que aún no sabemos si el nuevo compuesto tendrá efectos secundarios.

- Creo que no hay problema. Ahora no sólo puedo convertirme en Llamada a voluntad, sino que conservo mi propia consciencia mientras lo hago. Te aseguro que es fantástico. Su interlocutor se mantuvo en silencio durante unos minutos.

- ¿Llevas suficientes dosis?
Nicholas sonrió a su amigo.

- Sí, mama.
- No te burles. Vas a meterte en la boca del lobo.
- Lo sé Klaus. Pero supongo que para eso estamos aquí, ¿no?
Dos días después, Nicholas Klaviermann aparcaba su descapotable (un añadido de la UEO a su tapadera) en el amplio aparcamiento al aire libre de Industrias Neogenéticas, tras pasar un férreo control de seguridad. Mientras estaba sentado en el coche, intentando normalizar su acelerado pulso, vio cómo se acercaba desde la puerta principal un hombre algo calvo y entrado en carnes ataviado con una bata de color azul. El joven se apeó del coche mientras el hombre, que ya había llegado a su altura, le tendía la mano en ademán de saludo.
- ¿Señor Klaviermann? Bienvenido a INSA. Soy el doctor Ramírez.
- Nicholas miró interrogativamente la placa de identidad que su interlocutor llevaba en el pecho. - Sí. Ya sé que pone Fernández. Llevo meses intentando que lo corrijan.
- Encantado, doctor Ramírez - dijo Klaviermann estrechando la mano del doctor -. Según tengo entendido, voy a trabajar a

sus órdenes.

- Así es. Pero ya habrá tiempo para hablar del trabajo después. Supongo que le gustaría conocer esto. Si le parece, puedo servirle de guía y luego irnos a comer. ¿De acuerdo? Ah, y antes de que se me olvide, aquí tiene su placa de identificación. Tiene que llevarla en el pecho siempre que esté en las instalaciones de INSA, y con ella podrá entrar en todas las dependencias correspondientes a su trabajo.

- Estupendo.

Mientras se encaminaban hacia el majestuoso edificio, Nicholas recorrió con su mirada el cuidado césped que lo rodeaba. Un jardinero de mediana edad, ya con algunas canas, se dedicaba a repasar los setos. Por lo demás, no se veía a nadie.

- Este parece un buen lugar para montar un picnic.

El doctor Ramírez se volvió y le dedicó una sonrisa.

- Tenga cuidado de que el doctor Israel no le oiga. Es algo obsesivo en lo referente al cuidado del césped. Si le encuentra pisándolo, despedirle es lo menos que puede hacerle.

- Entendido.

Llegaron a la entrada principal, y su futuro jefe se quitó la placa de identificación de su soporte en el pecho y la deslizó por el mecanismo de identificación junto a la puerta. Un zumbido les indicó que estaba abierta.

- Adelante. Estad usted en su casa – invitó mientras empujaba la puerta.

El joven entró y, tal y como le habían entrenado en las últimas horas, se dedicó a memorizar todas las medidas de seguridad que podía descubrir. Un nuevo puesto de seguridad controlaba el acceso de la puerta principal. Por lo demás, notó una alarma y varias cámaras, seguramente dotadas de sistemas de infrarrojos.

- Parece que les preocupa el tema de la seguridad – comentó de forma casual.

- Sí, bueno, ya conoce el mundo de la investigación. Todos dedicamos grandes esfuerzos a intentar averiguar qué estudios está realizando nuestra competencia, mientras intentamos

impedir que ellos hagan lo mismo. Al final, nadie consigue averiguar nada, y el equilibrio se mantiene.

- Ya.

- Venga por aquí. Le llevaré al ala norte. Allí es donde desarrollará su trabajo.

- ¿Y el ala sur? – preguntó Nicholas intentando no parecer excesivamente interesado.

- La ala sur está dedicada a nuestras investigaciones más avanzadas. De momento, de acuerdo con las normas de la empresa, no está usted autorizado a entrar. Pero si su trabajo resulta tan satisfactorio como yo espero, no tardará mucho en pasar a formar parte del equipo uno.

- Espléndido – dijo Nicholas, antes de proseguir con su visita.

* * *

- ¿Sí, doctor? Me ha hecho llamar?

- Así es. ¿Quién es el nuevo?

- Nicholas Klaviermann. Doctorado en química. Ha trabajado

como ayudante de laboratorio en varias universidades alemanas. De momento no sabemos mucho más de él.

- Averigua todo lo que puedas. No me gustaría encontrarme con que tenemos otro infiltrado.

- Así lo haré, doctor.

* * *

Dos horas después, tras una agotadora visita al ala norte del complejo, Nicholas por fin se dirigió a su coche, dispuesto a volver al lugar donde el resto de sus compañeros esperaban su informe.

- Disculpe, joven.

El nuevo ayudante de laboratorio de INSA se volvió hacia la voz, y se encontró cara a cara con un hombre algo mayor, con el pelo encanecido y el rostro curtido por el sol. Iba vestido con unos vaqueros y una camisa azul de pana, que dejaban apreciar que el hombre se mantenía en un estupendo estado de forma física. Enseguida reconoció al jardinero al que había visto ocupándose del césped.

- ¿Sí?

- ¿Se dirige a la ciudad?

- Así es.

- ¿Le importaría llevarme?

Nicholas estuvo a punto de negarse. Pero recordó que debía intentar no llamar la atención.

- Por supuesto que no. Suba.

- Gracias – dijo el hombre abriendo la puerta del coche.

El joven puso en marcha el coche y se dirigió hacia la carretera que llevaba a la ciudad más cercana, que se encontraba a treinta kilómetros de Industrias Neogenéticas.

- ¿Nuevo? – le preguntó el jardinero.

El joven asintió.

- Yo empecé a trabajar aquí hace cosa de un mes. Por cierto, que no me he presentado. Mi nombre es Thomas. Pero puede llamarme Tom.

- Encantado, Tom. Mi nombre es Nicholas.

- ¿Alemán?

- ¿Lo dice por mi acento?
- Sí.
- Pues sí. Ha acertado. ¿Y usted?
- Inglés. Del mismísimo Londres.
- ¿Y qué hace un inglés trabajando de jardinero aquí?
- Me gusta viajar. Soy un trotamundos. Cuando me quedo sin dinero, busco algún trabajo, ahorro unos meses y sigo viajando.
- Suena interesante – comentó Nicholas, pensando en las veces que le hubiera gustado haber hecho lo mismo.
- Es una forma como cualquier otra de vivir. Por cierto – añadió mirando al salpicadero -, se está quedando sin gasolina. A un par de kilómetros hay una gasolinera. Si para a repostar, podemos aprovechar y tomarnos unas cervezas. ¿Le parece? El joven sabía que sus compañeros le estarían esperando. Pero por otro lado, quizás pudiera averiguar algo. Y el jardinero parecía un buen tipo.
- Estupendo.

* * *

En un motel cercano, dos hombres y una mujer esperaban a su compañero.

- Está tardando demasiado – dijo Richard, que llevaba varios minutos dando vueltas por la habitación.

Maldición, que estaba recostada en la cama, le miró con interés no disimulado.

- Si quieres, podemos encontrar la manera de hacer más amena la espera.

El escocés se sonrojó visiblemente mientras Estigma sonreía.

- Si queréis, os puedo dejar solos.

- ¡No! – respondió de inmediato el otro hombre.

- ¿No? – La mujer sonrió ampliamente. - ¿Prefieres un trío? No te imaginaba tan atrevido, Rick.

- Déjale tranquilo, Maldición. – Estigma intentó aliviar la situación, que se estaba volviendo embarazosa para su amigo.

- Está preocupado por Nicholas. La verdad es que nuestro

joven amigo se está retrasando más de la cuenta. Quizás deberíamos salir a buscarlo.

En ese momento, la puerta se abrió y Llamrada, visiblemente ebrio, entró en la habitación.

- Hola a todos. El hombre de fuego ha llegado por fin.

Al ver el estado de su compañero, los tres héroes tuvieron diferentes reacciones. Maldición soltó una carcajada. Estigma suspiró y movió la cabeza desaprobadoramente. Mad Rocket se dirigió hacia la pequeña cocina que tenía la habitación.

- Prepararé café.

* * *

- ¿Has averiguado algo?

- Nada, doctor. Su historial parece limpio.

- De todas maneras, no te confíes demasiado.

- No lo haré.

Varias tazas de café después, Nicholas, algo más despejado, se enfrentó a las preguntas de sus compañeros.

- ¡Muy bien, Nicholas! ¡Toda la misión depende de ti, y tú te emborrachas el primer día! – Estigma estaba muy enfadado.

- Deja al chico tranquilo – le defendió Maldición -. Todos necesitamos divertirnos de vez en cuando.

- Lo siento, Estigma. Tienes razón. – El joven se sentía realmente mal por haber defraudado a sus compañeros. – Al salir del laboratorio, el jardinero me pidió que le trajera a la ciudad, y luego insistió en invitarme a unas cervezas.

- ¿Y cuántas tomasteis? ¿Diez? ¿Veinte?

Nicholas bajó la cabeza aún más avergonzado.

- Dos.

- ¿Dos? – Ahora era Maldición la que parecía enfadada. – ¿Sólo dos cervezas? ¿Y tú crees que puedes llegar a ser un héroe?

- El no tiene tu constitución – dijo Richard.

- ¿Te has dado cuenta? Quizás aún haya posibilidades entonces – respondió Maldición guiñándole un ojo.

- Dejadlo ya, por favor. Ahora no tenemos tiempo para vuestros flirteos.

- Pero si es ella. Yo no hago nada – se quejó el escocés.
- ¿Por qué eres tan mojigato? ¿Te mordió una monja radioactiva?
- ¡He dicho que basta! – Estigma se volvió hacia su compañero más joven. – Venga, Nicholas. Cuéntanos todo lo que has visto.
El joven les contó con todo lujo de detalles la visita guiada a la que le había sometido el doctor Ramírez. Pronto llegaron a una conclusión. Debían conseguir entrar en el ala sur.
A la mañana siguiente, el técnico de laboratorio Nicholas Klaviermann entró en el edificio dispuesto a enfrentarse a su primer día de trabajo. En el vestíbulo estaba el doctor Ramírez, acompañado de otros dos hombres, a uno de los cuales reconoció enseguida por las fotos.
- Ah, Nicholas – le saludó Ramírez -. Ven un momento, por favor. Quiero presentarte a alguien.
El joven se acercó con paso lento.
- Nicholas Klaviermann, te presento al doctor Enrique Israel,

jefe de investigaciones de INSA.
- Encantado, Nicholas.
- Señor, es un honor – dijo Nicholas con total sinceridad -. He leído mucho acerca de usted.
- Espero que nada malo – le sonrió el famoso científico -. De todas maneras, no te creas todo lo que lees. Me temo que han exagerado mis limitados logros.
- Y este es el doctor César Pastor, director de proyectos.
El doctor Pastor, que aparentaba aproximadamente la misma edad que el doctor Israel, le ofreció su mano.
- Tienes mala cara, muchacho.
El joven, que en esos momentos estaba soportando los efectos de una resaca realmente fuerte, estrechó la mano del hombre mientras se disculpaba por su mal aspecto.
- He pasado mala noche, señor.
El doctor soltó su mano de inmediato.
- Caray, tu mano está ardiendo. Debes tener una fiebre altísima. Deberías de ir inmediatamente a la enfermería.

Nicholas se estremeció visiblemente. Esa mañana había olvidado tomar su dosis del compuesto que le permitía tener a Llamarada bajo control. Afortunadamente, tenía una dosis de reserva en el coche.

- No seas tan duro, César – dijo el jefe de investigaciones . Si el chico está enfermo, dale el día libre. Al fin y al cabo, tampoco pasa nada porque se retrase su incorporación un poco. Espero que mañana estés mejor, muchacho. Vete y descansa.

- Tengo mi medicación en el coche. Será mejor que vaya a por ella.

Inmediatamente, se volvió y echó a correr hacia la puerta.

- Un muchacho impulsivo – dijo el doctor Israel -. Esperemos que trabaje con la misma energía.

El joven llegó a la carrera a su coche, buscó en la guantera y encontró el pequeño frasco en el que guardaba sus pastillas. Rápidamente ingirió una. Acto seguido cerró los ojos mientras sentía cómo iba haciendo efecto.

- ¿Te encuentras bien, Nick?

El joven abrió los ojos.

- Hola, Tom. No, no me encuentro muy bien. Me voy a casa.

El jardinero le hizo un gesto para que se apartara del puesto de conductor.

- No puedes conducir en ese estado. Será mejor que te lleve.

Nicholas, que sentía que podía desmayarse en cualquier momento, aceptó.

4 Estigma estaba realmente preocupado. Era la segunda vez que Nicholas llegaba tarde. Y esta vez se estaba retrasando varias horas.

Maldición entró en la habitación. También parecía preocupada. Más de lo que Estigma le había visto nunca.

- Acabo de hablar con INSA, haciéndome pasar por su hermana. Al parecer, Nicholas se sentía mal y se marchó a casa nada más llegar, esta misma mañana.

El héroe francés reaccionó de inmediato.

- Avisa a Mad Rocket.

Nicholas abrió los ojos, para descubrir que estaba en una estancia en completa oscuridad. Le habían sentado en una silla, y atado de pies y manos.

- ¿Tom?

Escuchó un ruido de pasos acercándose.

- Sí, Nicholas. Soy Tom. - La voz sonaba seca, exenta de cualquier connotación.

- ¿Por qué me haces esto, Tom?

Pasaron unos segundos antes de que recibiera una respuesta.

- No tengo nada contra ti, Nicholas. Espero que me creas. Pero me has dado la oportunidad que llevo semanas esperando.

- ¿Qué oportunidad?

- Es mejor que no lo sepas, amigo mío. No quiero que te veas envuelto en esto más de lo necesario.

Nicholas estaba bastante calmado. Sabía que podía liberarse de las ataduras en cualquier momento, simplemente convirtiéndose en Llamada. Pero quería hacer hablar al jardinero. Averiguar qué estaba sucediendo.

- ¿Qué tienes planeado hacerme?

- Nada. Créeme. Mañana por la mañana te soltaré, y podrás seguir tu vida.

- ¿Por qué haces esto, Tom? Contéstame, maldita sea.

- Me tengo que ir, Nick. - Se escuchó el ruido de una puerta al abrirse. - Te veré por la mañana.

- ¿Por qué, Tom? ¿Por qué?

Escuchó como el jardinero se quedaba unos segundos parado

en la puerta.

- Por mi sobrino.

Y la puerta se cerró.

* * *

- ¿Cómo se supone que vamos a encontrarle?

- No lo sé, Maldición – respondió Estigma a través del comunicador -. Pero tenemos que hacerlo.

- Genial. Va a ser como buscar una aguja en un pajar. Mad, ¿dónde estás?

- Estoy llegando al complejo de INSA – contestó el tecnificado -. El coche de Nicholas no está en el aparcamiento.

- Vete de allí antes de que te vean. No queremos que nos descubran todavía. Nos reuniremos en el hotel en veinte minutos. Estigma, que iba montado en una potente moto, dio media vuelta y se dispuso a regresar.

* * *

Nicholas dejó pasar unos minutos, hasta estar convencido de que Tom se había ido. Luego, con un pensamiento, se convirtió en Llamarada. Las cuerdas y la silla empezaron a arder, y el joven quedó libre. A continuación, y antes de que se incendiara toda la estancia, apagó el fuego restante con una manta que cogió de una cama que había en una esquina.

“Menos mal que me hicieron varios trajes de tejido coherente”, pensó. “Odiaría tener que volver al hotel desnudo.”

A continuación echó un vistazo a la austera habitación. Aparte de la cama y de la silla donde había estado atado, el único mobiliario consistía en otra silla y una mesa encima de la que había varios papeles. El joven se acercó a revisarlos, esperando que le dieran una pista de los planes de su secuestrador.

Al verlos, soltó una imprecación. Delante de él tenía planos del edificio del INSA, así como de la verja exterior. Aparecían una serie de marcas que, según recordó, coincidían con la ubicación de las cámaras del ala norte. En la ala sur no aparecían dichas marcas. Al parecer, Tom no había podido

averiguar su ubicación.

La cosa estaba clara. El jardinero, aunque Nicholas empezaba a estar seguro de que era algo más que eso, iba a intentar entrar en el edificio esa misma noche.

Tenía que avisar a sus compañeros. Debían intentar detenerlo. Si era descubierto, aumentarían la seguridad, y eso pondría en peligro su misión. Además, acababa de darse cuenta de que le había robado su pase de seguridad. Esa era otra complicación que no podían permitirse.

Rápidamente, salió de la habitación y se dirigió hacia la calle. Afortunadamente, Tom no se había llevado su coche. Decidido, subió al vehículo y emprendió el camino en persecución de su captor.

* * *

- Estigma. He decidido dar otra vuelta. Esperadme en el hotel. El líder del grupo estuvo a punto de exigirle a la mujer que cumpliera las órdenes anteriores y se reuniera con ellos. Al

fin y al cabo, la vez anterior su desobediencia casi le cuesta la vida. Pero luego se lo pensó mejor. Quizás su compañera tuviera razón. El tampoco sabía muy bien qué hacer.

- Muy bien. Pero sigue en contacto. Y si encuentras rastros de Lllamarada, avísanos de inmediato.

- Veo que me echáis de menos, chicos – sonó la voz del miembro más joven del grupo.

- ¡Lllamarada! ¿Dónde estás?

- Me dirijo hacia INSA. Será mejor que os reunáis conmigo. Han surgido complicaciones.

- De acuerdo. Vamos para allá.

* * *

- Doctor. Perdona que le despierte.

- ¿Qué sucede?

- Ha habido un acceso no autorizado al edificio.

- ¿Qué?

- Al parecer se trata del nuevo técnico de laboratorio.
- Avisa al resto de los guardias. Y mantenme al corriente.

* * *

- O sea, que el jardinero te secuestró, te robó el pase, y tú crees que va a intentar infiltrarse esta noche.

- Sí, Estigma. Estoy seguro.

- Muy bien, chicos – dijo el jefe del grupo -. Parece que no vamos a poder realizar nuestro plan inicial de usar la discreción. Tendremos que entrar, y entrar esta noche. ¿Estáis preparados?

- Si – contestó Lllamarada.

- Espero tus órdenes. – Mad Rocket parecía impaciente por entrar en acción.

- ¿Es que lo dudabas? – dijo Maldición.

Estigma los miró durante unos segundos. Habían conseguido derrotar al Devorador de Almas, pero preveía que esto iba a ser mucho más difícil. Sin embargo, confiaba en ellos.

- Espléndido. Ya conocéis el plan.

Luego, dirigió su mirada al vasto edificio que tenían ante ellos.

- Vamos allá.

* * *

El falso jardinero, ahora vestido con un ceñido traje negro y una capucha del mismo color que casi ocultaba su rostro por completo, vio desde su escondite cómo dos guardias pasaban de largo.

“Aficionados”, pensó. “Esto va a ser más fácil de lo que creía.”

Despacio, sin hacer ningún ruido, volvió a retirar la rejilla del conducto de ventilación donde se había ocultado, y salió con movimientos ágiles y estudiados.

“Si no recuerdo mal, ya estoy cerca de mi objetivo. Dos puertas más.”

Avanzó por le pasillo, pegado a las paredes y poniendo mucho cuidado en apartarse del radio de acción de las cámaras de vigilancia. En pocos segundos llegó hasta la puerta que

constituía su objetivo.

“Ahora veremos si he hecho bien los deberes.”

De un bolsillo de su traje sacó una tarjeta repleta de conexiones. Se trataba del pase de seguridad de Nicholas Klaviermann, aunque con algunos añadidos que, si todo salía bien, le permitirían abrir cualquier puerta del edificio. O esa era la teoría.

Deslizó el pase por el lector que había al lado de la puerta, y escuchó un zumbido que indicaba que la puerta había quedado abierta. Muy despacio, la fue empujando hasta que tuvo el suficiente espacio para entrar. Luego, la cerró también muy lentamente, mientras sacaba una pistola de una funda que llevaba al cinto.

La habitación estaba casi totalmente a oscuras. Por suerte, él tenía una buena visión nocturna. Se acercó sigilosamente a la cama donde un hombre dormía. Sin dudar, le apuntó cuidadosamente a la cabeza.

Había llegado la hora de la venganza.

* * *

Estigma y Llamarada habían conseguido llegar hasta la puerta principal del edificio sin llamar la atención. El joven, que llevaba un uniforme ceñido de color rojo, fabricado con tejido coherente (lo que hacía que el traje mimetizara los poderes flamígeros del héroe), se encontraba bastante nervioso. Pero hacía grandes esfuerzos para disimularlo.

Ambos observaron la puerta durante unos segundos. Sin el pase de Nicholas, no había manera de que pudieran entrar sin dar la alarma. El jefe hizo un gesto a su compañero.

El joven tocó la cerradura y se concentró. Su mano empezó a arder, y la cerradura se fue poniendo al rojo vivo. Luego, empujó. La puerta se abrió con facilidad.

- Debes ahorrarte un dineral en mecheros – bromeó Estigma en voz baja.

- No fumo.

- Ya lo sé, era una broma.

- Humor francés, imagino.

Estigma miró a su compañero con curiosidad, como dándose cuenta por primera vez de lo mucho que había cambiado el joven tímido que había conocido hacía unas semanas.

- Creo que has pasado demasiado tiempo últimamente con Maldición. Empiezas a ser igual de impertinente – concluyó Estigma con una sonrisa, mientras ambos entraban en el edificio.

* * *

Mad Rocket y Maldición aterrizaron en el tejado del ala norte, de acuerdo con las instrucciones de Estigma.

- Bien, Maldición, ahora recuerda. Nuestras instrucciones son entrar...

La mujer lanzó dos descargas de energía hacia el suelo, y abrió un boquete de buen tamaño, causando un gran estruendo.

- ... sutilmente – concluyó el tecnificado.

La diosa miró unos segundos el agujero que acababa de abrir, y luego volvió su mirada hacia Mad Rocket.

- ¿No te ha parecido sutil?

El hombre no pudo reprimir una corta risa.

- A mí ya me vale.

- Estupendo – contestó la mujer lanzándose por el agujero.

“La próxima vez que nos dividamos en parejas, le diré a Estigma que me ponga con Lllamarada. Ya soy mayor para esto”, pensó el hombre antes de seguirla.

* * *

- Buenas noches, profesor Israel.

El científico se incorporó rápidamente en la cama.

- ¿Quién está hay?

Una mano encendió la lámpara de la mesilla de noche. El afamado doctor se vio frente a un hombre vestido de negro que le apuntaba con una pistola. Una máscara del mismo color

ocultaba su rostro, salvo sus ojos, que tenían una mirada que le heló la sangre en las venas.

- Las preguntas las hago yo, doctor – dijo el hombre armado.

- ¿Va a matarme?

- Es posible – dijo con total tranquilidad -. Pero primero quiero respuestas.

- ¿Respuestas? ¿A qué?

- ¿Dónde está James Carpenter?

- ¿Carpenter? Dejó el trabajo hace más de un mes. No sé dónde está.

- ¡Miente! – gritó el hombre -. Sé que está aquí. Y usted me va a ayudar a encontrarle o le meteré una bala en la cabeza. Levántese.

El doctor Israel se levantó de la cama muy despacio. Estaba aterrizado. El hombre se puso detrás de él y le apuntó con su pistola en la espalda.

- Ahora, haremos una visita al ala norte, si le parece bien.

* * *

- ¡Alto!

Al oír la voz de aviso, Estigma y Lllamarada se volvieron lentamente. Frente a ellos, dos guardias de seguridad les apuntaban con sus pistolas.

- Levanten las manos – ordenó uno de ellos.

-De acuerdo, chicos. Tranquilos. Lllamarada, ¿Quieres levantar las manos?

- Por supuesto, jefe.

El joven adelantó con gesto brusco sus manos hacia los guardias, y dos chorros de llamas brotaron de ellas. Impactaron en las armas de los dos hombres, que las soltaron con un grito de dolor.

- Lo siento, muchachos. No quería quemaros.

Antes de que pudieran recuperarse, Estigma estaba encima de ellos. Golpeó a uno en la sien, dejándole inconsciente, mientras tocaba al otro en una pierna. Sus músculos se contrajeron dolorosamente, haciéndole caer.

- Esto te va a hacer más daño a ti que a mí – dijo Estigma

mientras le dejaba inconsciente de un golpe.

- Estigma.

- ¿Sí?

- Creo que el dicho es al revés.

- Yo creo que no. A mí no me ha hecho ningún daño. Será mejor que nos separemos. ¿De acuerdo?

- Muy bien. Yo iré por aquí. Tu deberías ir por ese pasillo. En teoría lleva al ala norte.

- ¿En teoría?

- Sólo he estado en este edificio dos horas. No me acuerdo de cada pequeño detalle.

- Muy bien. Espero que tengas razón.

* * *

- Doctor. Tenemos dos violaciones más de seguridad. Nuestras cámaras han detectado a los intrusos. Son los mismos que inutilizaron al Devorador de Almas.

- ¿Aquí?

- Sí señor. Y hay otro hombre. Tiene prisionero al profesor Israel.

- Muy bien. Soltad al Bruto.

- ¿Al Bruto? Pero doctor, aún no ha acabado el condicionamiento.

- Ya me has oído. Soltad al Bruto.

- Sí, doctor.

* * *

Llamarada giró por un pasillo y se encaminó hacia la derecha, intentando recordar lo poco que había visto durante la visita que había realizado al edificio. Si no se equivocaba, pronto llegaría a una de las puertas que daban al ala norte.

- ¿Nicholas?

La voz le sorprendió a sus espaldas. Rápidamente se giró, para encontrarse al hombre vestido de negro, que llevaba delante de sí al profesor Israel.

“Tengo que recordar pedir una máscara para mi uniforme.”

- Hola, Tom.
- ¿Cómo has podido soltarte?
- Es una larga historia. ¿Me vas a explicar ahora qué está pasando?
- No puedo decírtelo. Lo siento. Y también siento esto – dijo dirigiendo su pistola hacia el joven.
- ¿Me vas a matar?
- No puedo dejar que intentes liberar al profesor.
- ¿Y si te dijera que no estoy interesado en que lo liberes?
- ¿Qué?
- Tom. Yo también quiero saber qué hay en el ala norte. Y el profesor puede ser un buen medio para entrar. ¿Estamos juntos en esto?
- El hombre pareció reflexionar durante unos segundos. Luego, asintió despacio.
- Muy bien. Pero te estaré vigilando.

* * *

- Así que esto es el ala norte, ¿eh? Pues parece un poco aburrido.
- Tranquila, chica. Seguro que luego se anima.
- Los dos miembros más poderosos del Cuerpo de Operaciones Especiales de la UEO andaban tranquilamente por uno de los pasillos de los pisos superiores del ala norte. Hasta ese momento, no habían encontrado ningún impedimento a sus exploraciones.
- Espero que tengas razón, Mad.
- Como en respuesta a la petición de la mujer, unos paneles se abrieron de pronto a sus espaldas, y unos cañones automáticos empezaron a dispararles. El tecnificado se puso entre los cañones y la mujer, cubriéndola con su armadura, mientras gritaba una orden.
- ¡Sigue tú! ¡Yo me encargo de esto!
- Ni hablar. No dejaré que te llesves toda la gloria tú solo.
- Es una orden, maldita sea.

- Está bien – aceptó ella, echando a correr.

Mad Rocket comprobó el estado de su armadura. Empezaba a sentir el impacto de los disparos. Pronto se quedaría sin protección. Lentamente, apuntó con sus antebrazos y empezó a disparar sus misiles.

* * *

Llamarada, Tom y el profesor Israel, gracias al pase de seguridad de éste, habían conseguido acceder al ala norte. Tras abrir la última puerta, entraron en una amplia sala que estaba en total penumbra. De repente, las luces se encendieron, y se vieron rodeados por una veintena de guardias de seguridad que les apuntaban con sus armas. Al frente de ellos se encontraba el doctor César Pastor, director de proyectos de INSA.

- Bienvenidos, amigos.

- Ordena a tus hombres que tiren las armas o mataré al profesor – exigió el falso jardinero.

- Adelante, mávalo. – El doctor Pastor no parecía en absoluto preocupado por tal posibilidad. – Me ahorrarás un trabajo.

- ¿César? – El profesor Israel parecía conmocionado.

- Enrique, créeme que lo siento. Pero empezabas a ser una molestia. Demasiadas preguntas. Creo que empezabas a sospechar el verdadero trabajo que realizamos aquí. Y no puedo permitir que destruyas lo que yo he construido.

- Parece que nos hemos equivocado de prisionero – susurró Nicholas a Tom.

- Nadie es perfecto – le contestó éste.

De repente, el jefe de proyectos dio una orden a los guardias.

- ¡Matadlos!

* * *

Estigma se abrió paso, gracias al pase de seguridad que había cogido de uno de los guardias, a través de una puerta que, según los datos que había obtenido Llamarada, conducía al

ala norte.

“De momento, todo va bien.”

Delante de él tenía un largo pasillo, sin puertas a los lados. Intentando no hacer demasiado ruido, corrió hacia el final del pasillo y dobló la esquina.

De repente, sin tiempo a reaccionar, sintió un tremendo golpe en la cabeza, y la oscuridad cayó sobre él.

5 - ¡Matadlos!
Maldición escuchó con claridad la orden, que parecía provenir de la sala cuya puerta tenía justo enfrente. Sin dudar un segundo, se lanzó a la carrera contra la puerta, que cayó ante la extraordinaria fuerza de la mujer. Sin perder un segundo, buscó a sus amigos.

Al único que vio fue a Nicholas. Estaba rodeado de hombres armados que se disponían a disparar. Junto a él había dos hombres. Uno era el doctor Israel. Lo reconoció por las fotos que les había mostrado Gerard. El otro sólo podía ser el jardinero del que les había hablado el joven. El mismo que le había secuestrado y había obligado al grupo a actuar precipitadamente.

- ¡Llamarada! ¡Escudo!

Su compañero la escuchó y actuó rápidamente. Su cuerpo pareció incendiarse, y de sus manos se proyectó un círculo de fuego que le rodeó a él a sus compañeros.

Algunos guardias empezaron a disparar al fuego, mientras

otros se volvían hacia la recién llegada. No es que le importara. Sabía que sus armas no le podían causar daño alguno. Pero no tenía tiempo que perder. Levantando las manos hacia ellos, empezó a lanzar rayos de energía.

Mientras tanto, del interior del círculo de fuego empezaron a salir disparos. Algunos dieron en el blanco, y varios guardias cayeron heridos o muertos. A los que sufrían el ataque de Maldición no les iba mejor. La mayoría estaban inconscientes en el suelo.

Pocos minutos después, la situación estaba bajo control. Sólo unos pocos de sus enemigos habían conseguido huir. Maldición se acercó a su compañero, que había anulado el círculo de fuego que le rodeaba. En el suelo estaba el cuerpo del doctor Israel.

- ¿Está muerto?

- Sólo desmayado - contestó el otro hombre.

- ¿Es que no sabes hacer otra cosa que meterte en líos? - dijo volviéndose a su compañero - ¿Dónde está Estigma?

- Nos separamos. ¿Dónde está Mad Rocket?

- Resolviendo unos asuntillos sin importancia - respondió la mujer. A continuación, volvió su mirada al falso jardinero.

- Creo que ya es hora de que nos cuentes tu historia, amigo.

El hombre, que miraba con curiosidad no disimulada a los dos héroes, se tomó un tiempo antes de contestar.

- ¿Y pudiendo hacer esto dejaste que te secuestrara? - preguntó a Nicholas -. En fin, me parece que estamos aquí por lo mismo.

Me presentaré. Comandante Thomas Carpenter, del Servicio Europeo de Contraespionaje.

- Jamás he oído hablar de dicho servicio - dijo la mujer.

- Lo contrario me extrañaría mucho. Pero tendréis que confiar en mí. ¿Y vosotros?

- Cuerpo de Operaciones Especiales de la U.E.O. - contestó Nicholas con orgullo, antes de que Maldición pudiera impedirlo.

- ¡Claro! ¡El proyecto de Bradley! ¡Así que era esto! Maldición les interrumpió.

- Todo esto está muy bien. Pero no nos despistemos. Afortunadamente, tenemos al jefe.

- Bueno...

- ¿Qué?

- Al parecer nos confundimos. El doctor Israel no sabe nada, o no lo sabía hasta hace unos momentos.

- ¿Entonces?

- Según hemos descubierto, toda la operación está al mando del doctor Pastor. Yo ya sospechaba algo así – explicó el recién descubierto espía.

- Estupendo. Entonces tendremos que atraparlo.

* * *

Mad Rocket cayó de rodillas sobre el suelo. Finalmente, había conseguido acabar con todas las defensas automáticas, pero su armadura estaba muy dañada y casi sin energía.

Sin embargo, no podía rendirse. Sus compañeros podían necesitarle.

Haciendo un gran esfuerzo, empezó a incorporarse muy, muy lentamente.

* * *

César Pastor corría por uno de los pasillos del ala norte intentando alejarse de esos seres que acababan de deshacerse de un batallón de guardias sin apenas esfuerzo. No podía dejar que le atraparan. Afortunadamente, aún tenía recursos.

De un bolsillo de su bata azul sacó un extraño aparato, y tras pulsar una secuencia en su teclado numérico, habló por él.

- ¡Señor! ¡Señor! ¡Necesito que me saque de aquí de inmediato!

Espero la respuesta a través del comunicador durante unos segundos, antes de volver a repetir su llamada de auxilio.

- ¡Señor! ¡El proyecto está en peligro! ¡Tiene que sacarme de aquí!

Finalmente, una voz sonó. Era fría, desapasionada, y cruel.

- Si el proyecto está en peligro no te necesito.

El científico detuvo su carrera, desesperado. Le habían abandonado. No tenía escapatoria. Ahora lo sabía. Detrás suyo, sonaron unos pasos. Se volvió, dispuesto a entregarse y aceptar su destino.

* * *

- ¿Estáis seguros de que huyó por aquí? – volvió a preguntar el comandante.

- No. No estamos seguros – le informó Maldición -. ¿Tienes alguna sugerencia? – añadió en un tono que no invitaba precisamente a aportar nuevas ideas.

- Ninguna. Me parece bien.

Habían dejado al doctor Israel escondido en un armario de uno de los laboratorios, esperando que fuera un lugar seguro, y se habían lanzado en persecución del huido jefe del proyecto criminal.

- Tom. No estás en una misión, ¿verdad?

- No, Nicholas, no lo estoy. ¿Cómo lo has deducido?

- Antes, cuando me dejaste atado en aquella habitación, mencionaste a un sobrino.

- Así es. Mi sobrino, Jimmy, es también agente del S.E.C. Le infiltramos aquí porque sospechábamos que pasaba algo raro. Al parecer le descubrieron. Desde entonces, no he vuelto a saber de él.

- Muy enternecedor. Pero ahora tenemos que atrapar al malo, ¿recordáis? – les interrumpió la irascible diosa -. Ya intercambiaréis batallitas luego.

- ¿Siempre es así? – preguntó el espía en voz baja mientras aceleraban su carrera.

- No, no siempre – le informó Lllamarada -. A veces se pone agresiva de verdad.

* * *

- ¡El Bruto! ¡Estupendo! Aún no está todo perdido.

El profesor Pastor tenía delante de él a un ser que una vez fue humano. Ahora era una inmensa mole de músculos, de casi dos metros de alto y lo mismo de ancho. Llevaba puesta una bata blanca con algunas rasgaduras. Lo más destacable eran sus ojos, enrojecidos. Bajo su brazo izquierdo llevaba inconsciente al que parecía el jefe de sus adversarios.

- Muy bien, espero que te hayan inculcado la suficiente obediencia - dijo el hombre, más para sí que para su oyente -. Déjale en el suelo, Bruto.

La inmensa criatura dudó unos segundos antes de soltar a su presa, que cayó al suelo con un ruido sordo.

- Perfecto. Ahora, da media vuelta - ordenó el doctor mientras recogía a Estigma -. Tenemos unos invitados a los que atender.

* * *

Los tres perseguidores giraron una esquina y se detuvieron de pronto. Delante de ellos se elevaba un ser gigantesco. A sus

espaldas, podían divisar al doctor Pastor, que tenía entre sus manos a Estigma, al que usaba de escudo humano con una pistola puesta en la sien del héroe.

- Vaya, vaya. Parece que las tornas se han cambiado, ¿verdad? Ahora, el Bruto os aplastará, y si por un casual conseguís derrotarle, da igual Si queréis seguir viendo vivo a vuestro amigo tendréis que dejarme marchar. Pero no nos olvidemos de lo más importante. Bruto. Mátales.

- Retroceded y dejádmelo a mí - ordenó Maldición acercándose a la amenazadora criatura.

Antes de que nadie pudiera reaccionar, soltó dos descargas directamente en el pecho del ser. Este miró un segundo el punto donde había golpeado el rayo. A continuación su brazo derecho se movió a una velocidad cegadora.

El impacto lanzó por los aires a la mujer, que se estrelló contra una pared. Enseguida, se incorporó con un grito.

- ¡Ahora sí que me has hecho enfadar!

Lanzó una nueva descarga, aún más fuerte que la anterior. El

Bruto no se inmutó. Furiosa, se lanzó hacia él con los puños, golpeándole con toda su fuerza.

Esta vez sí que la criatura pareció sentir el golpe, y trastabilló unos pasos hacia atrás. Pero no duró mucho su aturdimiento. Con un grito de furia volvió a golpear a la mujer, con una fuerza tal como hacía mucho que no sentía.

- Genial. Dos misiones, y en las dos me han derrotado – suspiró la mujer, sintiendo como las fuerzas la abandonaban.

- ¡Maldición! – El grito provenía del joven Lllamarada.

- Tranquilo. Sólo ha perdido el conocimiento. Ahora déjame a mí.

- Ni hablar, Tom. Ese bicho ha golpeado a mi amiga. Es mío.

¡Mío! – gritó, lanzando un potente rayo de fuego contra la criatura.

El Bruto soltó un alarido cuando su ropa se prendió. Rápidamente, con gestos bruscos, rompió la bata y la arrojó al suelo donde siguió ardiendo. Luego, miró con furia al joven que tanto daño le había causado.

- ¿Tom?

- ¿Sí?

- Perdona por haber sido tan desagradable. Te tocaba a ti. Tú lo dijiste antes.

- No importa, chico. Me gusta dejar paso a los jóvenes.

- Ah, genial.

Levantó su brazo derecho dispuesto a lanzar un nuevo rayo. Pero la criatura, con una velocidad impropia de alguno de su tamaño, cogió el brazo antes de que el joven pudiera esquivarle. Luego, apretó. El héroe sintió el crujido de sus huesos al romperse, y cayó de rodillas cegado por el dolor. La criatura simplemente pasó por encima, dirigiéndose a su último adversario.

- Oye, eso no vale. Yo no tengo poderes, ¿sabes? – El comandante Spencer trataba de distraer la atención del Bruto mientras intentaba buscar una escapatoria. – No es un combate justo.

El ser le contestó con un alarido, y siguió acercándose.

* * *

Mad Rocket siguió caminando hacia el ruido de pelea. No podía ir más rápido. No sin agotar las baterías de la armadura. Y entonces no podría moverse. Sólo esperaba llegar a tiempo. Tenía que llegar a tiempo.

* * *

Tom retrocedía ante el avance del Bruto, cuando tropezó y cayó. “Bien, supongo que esto es el fin”, pensó con cierta amargura.

Entonces, se fijó en el cuello de su adversario. Llevaba una cadena, que había quedado al descubierto cuando se quitó la bata. Una cadena que conocía muy bien. Pertenecía a su familia desde hacía mucho, mucho tiempo, y había ido pasando de generación en generación.

Podía recordar perfectamente el momento en el que se la regaló a su sobrino. Cuando entró en el S.E.C.

- ¿Jim? ¿Jimmy?

El Bruto detuvo el puño que había levantado para golpear, y se

quedó aturdido durante unos segundos.

- ¡Jimmy! ¡Soy yo! ¡Tío Thomas! ¡El comandante! ¡Tienes que reconocerme!

El Bruto seguía inmóvil, con su puño aún preparado para golpear. De pronto, Tom vio bajar el puño hacia su cabeza a gran velocidad...

“Se acabó. Lo siento, Jim.”

...y pasar rozando para descansar en el costado del inmenso ser.

- T-T-Tío. - dijo el Bruto lentamente, como si le costara pronunciar.

Detrás de ellos, César Pastor, aún con Estigma inconsciente delante de él, no podía creer lo que estaba viendo. Se suponía que no debería ser capaz de recordar nada.

- Mátao, maldita bestia. ¡Mátao! - gritó, perdiendo el control.

El Bruto se dio media vuelta y se enfrentó a su creador. Dio un paso hacia él. Luego otro.

- N-N-N-No. No.

El doctor sacó el comunicador que había utilizado antes, y pulsó una nueva secuencia numérica.

- Tú lo has querido! - dijo, apretando el último botón.

La gigantesca mole humana lanzó un aullido de dolor mientras se sujetaba con ambas manos la cabeza. Poco a poco, cayó sobre sus rodillas, y luego, sin dejar de gritar ni de sujetarse la cabeza con las manos, se tumbó muy despacio, como una fiera herida. Unos segundos después se quedó completamente inmóvil.

- Mala suerte. Un experimento desperdiciado - dijo el científico. Para entonces, Tom se dirigía hacia él con la pistola preparada para disparar. Por el rabillo del ojo, pudo ver como Lllamarada se estaba incorporando también sujetándose con su brazo sano el que se había roto. En cuanto a Maldición, también empezaba a agitarse, recuperándose de su inconsciencia.

- ¡Quietos! Si seguís avanzando, mataré a vuestro amigo.

No bromeo.

Tom y Lllamarada siguieron andando hacia él un par de pasos.

De pronto, se pararon.

- Así está mejor - aprobó Pastor, justo antes de sentir un duro golpe en la parte posterior del cráneo.

- Mucho mejor - dijo Mad Rocket.

Epílogo

- No está nada mal. No señor – les felicitó con sorna Gerard -. Lllamarada acabó con un brazo roto. Estigma, con conmoción. Maldición, inconsciente. Y Mad Rocket, sin energía. ¿Podéis explicarme otra vez cómo diablos conseguisteis vencer?
- Estigma sonrió, mientras Maldición y Mad Rocket se reían sin disimulo. Sólo Lllamarada parecía avergonzado, con su brazo en cabestrillo.
- Bueno, supongo que pude hacerlo mejor – empezó a disculparse.
- Gerard le interrumpió y le pasó una mano por su cabello revuelto en un gesto cariñoso.
- Estaba bromeando, Nicholas. Estoy muy orgulloso de trabajar con vosotros, y creo que habéis hecho un excelente trabajo.
- ¿Tendremos vacaciones entonces? – preguntó Richard McOwen.
- Veremos que puede hacerse.

Maldición, que había permanecido en silencio hasta ese momento, tomó la palabra.

- Gerard, ¿de qué iba todo esto?

El hombre se tomó unos minutos para responder.

- Veréis, por lo que hemos podido averiguar, a pesar de la negativa del doctor Pastor a hablar, se trataba de una fábrica de supersoldados.

- ¿Qué?

- Gerard quiere decir que intentaban mutar a seres humanos para convertirlos en armas de guerra, y vendérselos al mejor postor – explicó Estigma.

- Así es – corroboró DeChamps -. Sin embargo, aún no hemos podido averiguar quién estaba detrás. Hace unos años, hubiéramos sospechado de Rusia. Pero en el estado actual de la política internacional, ¿quién sabe?

- ¿Qué pasará con James Carpenter? – preguntó el miembro más joven del grupo.

- Nuestros mejores hombres están estudiando su caso. De

hecho, el doctor Israel está siendo de gran ayuda. Creen que con el tiempo es posible que consigan devolverle su memoria, su inteligencia...

- ¿Y su aspecto?

- Francamente, Nicholas. No son muy optimistas. Las posibilidades de revertir totalmente la recombinación genética que sufrió son muy escasas.

En ese momento, un hombre entró en la sala de reuniones y pasó una nota a DeChamps antes de volver a marcharse. Este la leyó y su rostro se ensombreció visiblemente.

- ¿Qué pasa, Gerard? – preguntó Richard.

El hombre les miró.

- El profesor César Pastor ha aparecido muerto en su celda.

* * *

- Ya está hecho el trabajo, señor.

- Estupendo. ¿Te fue difícil?

- En absoluto. No sabrán nunca cómo murió.

- Bien. No podemos dejar que sepan nada que no queramos

que sepan.

- Pero si me lo permite...

- ¿Sí?

- ¿Esto retrasará sus planes?

- No demasiado. Un buen estratega debe tener en cuenta cualquier posible inconveniente. El resultado final será el mismo. No te preocupes, Alter.



la partida

Esto que acabas de leer fue la primera aventura del grupo que pronto sería conocido como Euromen. Posiblemente, el más famoso de los grupos de superhéroes que jamás ha existido, y el mejor valorado por la opinión pública. Ahora, te vamos a dar la oportunidad de revivir esta aventura con tus compañeros de juego de Superhéroes Inc., el juego de rol de los superhéroes del cómic.

Para jugar esta aventura con tu grupo de juego, hay dos opciones. La primera es jugar con vuestros personajes habituales. Pero también tenéis la oportunidad de jugar con los auténticos protagonistas

de esta aventura: los Euromen. De vosotros depende. El desarrollo será muy similar en ambos casos. Sólo hará falta una pequeña variación en la introducción de la aventura. Estigma y los demás son convocados para formar el grupo, y sólo más tarde se verán envueltos en la trama. Si jugáis con vuestros superhéroes de siempre, estos serán reclutados por Gerard DeChamps para esta aventura en particular.

los euromen

Si escogéis usar a Estigma, Llamarada, Mad Rocket y Maldición para jugar, aquí tenéis unas bases para crearlos. No hemos querido poner fichas detalladas

en un intento de dar la mayor libertad posible a los jugadores a la hora de crearlos. Así, aquí encontraréis unas pequeñas guías para la creación de estos personajes y algunos consejos para su interpretación.

Estigma

Tipo: Mutante genético / justiciero.

Poderes: Control muscular.

Habilidades relevantes: Combate cuerpo a cuerpo.

Estigma, el jefe del grupo, es un hombre seguro de sí mismo, y con una buena capacidad de liderazgo, aunque a veces resulte demasiado exigente. Es posiblemente el más serio del grupo. Nunca duda a la hora de la acción.

Relaciones con sus compañeros:

Mad Rocket: Está empezando a convertirse en un muy buen amigo. Lo respeta, y confía en él.

Maldición: Está claro que es el miembro más poderoso del grupo. Pero a veces es demasiado individualista y tiende a desobedecer las órdenes. Es la única que puede llegar a alterarle.

Llamarada: El miembro más joven, y el más inseguro. Estigma piensa que tiene un gran potencial. A veces no puede evitar ser un poco paternalista con él.

Llamarada

Tipo: Mutante inducido.

Poderes: Control del fuego (Rango cósmico). No puede volar.

Habilidades relevantes: Ciencia (química, biología). Nicholas nunca quiso ser un superhéroe. De hecho, siempre ha odiado sus poderes. Esto es debido a que hasta hace muy poco, sólo se podía convertir en Lllamarada en situaciones de tensión, y entonces perdía el control de sus actos. Con su íntimo amigo Klaus, ha investigado el uso de drogas experimentales que inhiban sus poderes, aunque sin mucho éxito. Ahora, los científicos de la UEO. han desarrollado un nuevo compuesto que le permite convertirse en Lllamarada a voluntad, y mantener el control de su mente. Sin embargo, tiene que tomarlo a diario, si no quiere volver a perder el control. Es el más joven del grupo, y suele ser bastante tímido, aunque está empezando a confiar en si mismo.

Relaciones con sus compañeros:

Estigma: El líder del grupo es un verdadero ejemplo para Lllamarada. Lo admira como un modelo a seguir, y haría cualquier cosa para no defraudarle.

Maldición: Parece no tomarse nada en serio, y actuar por impulsos. Sin embargo, Nicholas sabe que puede confiar en ella. Es la única que sabe su secreto (y si vosotros queréis saber cuál es, tendréis que esperar a los siguientes relatos de esta serie).

Mad Rocket: Aún no ha tratado mucho con él. En cierta manera, le intimida.

Mad Rocket

Tipo: Tecnificado.

Poderes: Es el creador de la armadura de combate

Mad Rocket. El armamento de esta armadura consiste en misiles. De ahí su nombre.

Habilidades relevantes: Ciencia (Cibernética, Física).

Mad Rocket es un experto en armamento metido a superhéroe. Aún no sabe muy bien por qué aceptó, pero está empezando a gustarle.

Lo más importante en su vida es su mujer, Ellen, a la que ama intensamente. Además, fue su principal colaboradora en el desarrollo del Mad Rocket.

Relaciones con sus compañeros:

Estigma: Para Mad Rocket no es sólo el líder del grupo. Se está empezando a convertir en uno de sus mejores amigos. Sin embargo, a veces muestra una faceta dura que a Mad Rocket no le termina de gustar.

Maldición: Es su condena particular. Parece estar interesada en seducirle, cosa que a él le produce gran incomodidad, y no acepta un no por respuesta.

Llamarada: Un joven demasiado inseguro para ser un superhéroe. La verdad es que Mad no confía mucho en su capacidad para resistir la presión. Pero se cuidará muy mucho de no exteriorizar sus pensamientos.

Maldición

Tipo: Diosa

Poderes: Superfuerza, Superconstitución, Volar, Emisión de energía eléctrica.

Habilidades relevantes: Combate cuerpo a cuerpo, Psicología (como humana).

Maldición son dos seres en uno. Por un lado está Maldición, la diosa. Por otro, Soledad Martín, la psicóloga. Cuando está en su forma superheróica, es Maldición la personalidad dominante. Sin embargo, la humana siempre está presente.

Maldición disfruta con el combate. Ahora está intentando aprender a trabajar en equipo, a pesar de su carácter independiente y de su exceso de confianza. Siempre lucha por aquello que quiere, y no cejará en su empeño hasta conseguirlo.

Relaciones con sus compañeros:

Estigma: Tiene que obedecer sus órdenes, y eso es algo que irrita a la diosa. Pero por otro lado comprende que es el mejor líder para el grupo.

Han tenido algunos roces, debido al carácter independiente de ella.

Lamarada: Un gran chico. Los demás no llegan a comprender todo por lo que ha tenido que pasar. Es con el que tiene una relación más intensa de amistad y confianza.

Mad Rocket: Al principio, le hacía insinuaciones sólo por ponerle nervioso. Pero su continuo rechazo le ha convertido en un desafío para la diosa, y ella nunca rechaza un desafío.

Aliados

Gerard DeChamps

Es el enlace entre los Euromen y la comisión Bradley. Sin embargo, se encuentra más a gusto con los cuatro héroes que con los políticos de la comisión. En teoría debía marcar las directrices del grupo. En la práctica, habla siempre cualquier decisión con Estigma, y si es necesario con el resto de muchachos. Es un policía retirado cuyas habilidades ya no son las que eran. Por ello, deja la acción para sus subordinados.

Ellen McOwen

La mujer de Mad Rocket es una experta en armamento, al igual que su marido. Fue la primera en animarlo a aceptar la propuesta de Bradley, y se siente muy orgullosa de él. Sin embargo, está empezando a molestarle la persecución a la que está sometiendo Maldición a su marido.

Klaus Cleaver

Este joven pero prometedor biólogo es el amigo más íntimo de Lllamarada, con el que compartía piso en Munich. No está muy de acuerdo con la incorporación de Lllamarada al grupo, pues teme que corra excesivos riesgos. Pero por otro lado no puede dejar de tener en cuenta que los científicos con los que

trabaja en los intentos de controlar los poderes de Llamarada son de los mejores en su campo, y están obteniendo progresos que el mismo Klaus nunca se hubiera imaginado.

Thomas Spencer

El comandante del S.E.C. (Servicio Europeo de Contraespionaje) es un hombre que ha vivido muchas situaciones comprometidas, saliendo siempre airoso. Normalmente tiene un carácter agradable. Pero no hay que fiarse. Hará cualquier sacrificio, por costoso que sea para él o para otros, si su deber lo requiere. En esta aventura no actúa como agente del S.E.C. Al menos, no del todo. Su sobrino es uno de los que han desaparecido a manos de Industrias Neogenéticas. Y

Thomas no va a dejar las cosas así. Se ha infiltrado en la empresa consiguiendo un trabajo de jardinero, pero no tiene acceso al interior del edificio. Tiene unas características similares a las de un justiciero.

Adversarios

Al igual que con los Euromen, no vamos a dar fichas detalladas de los adversarios, con el fin de que el Director de Juego pueda amoldarlos al nivel de los SPJs.

El Devorador de Almas

Tipo: Mutante inducido.

Poderes: Absorción de vida.

El Devorador de Almas es el producto de uno de los primeros experimentos de INSA en su búsqueda de supersoldados. Su mente fue prácticamente borrada en el proceso, y ahora actúa sólo por instinto. Y su

instinto le dicta que mate a otros para alimentarse de su energía.

Por supuesto, los científicos del INSA han instaurado algunos mecanismos de control en su mente, que impiden que se rebele contra sus creadores.

César Pastor

Este científico, que siempre ha estado a la sombra de otros con más prestigio, como el profesor Israel, es el cerebro de la operación "mutantes a medida" que está llevando a cabo el INSA. Es cruel y despiadado, como todo buen villano que se precie, y disfruta con el dolor ajeno. No obstante, hasta que haya sido desenmascarado se comportará como un amistoso jefe de laboratorio, que se preocupa más

por sus subordinados que por los resultados de sus investigaciones.

El Bruto

Tipo: Mutante inducido.

Poderes: Superfuerza, Superconstitución.

El Bruto es el éxito definitivo del profesor Pastor, o al menos eso piensa él. Un gigantesco ser dotado de una fuerza y una resistencia sobrehumanas, y totalmente bajo su control. Hay que señalar que esto no es del todo cierto. En algún lugar dentro de su confundida mente sigue existiendo James Carpenter, el agente del S.E.C. que hubiera dado su vida por defender la justicia. Lo difícil es llegar hasta él.

Otros personajes

Luis Ramírez

Uno de los jefes de proyecto de INSA, aunque sólo dedicado a los proyectos "legales" de la empresa. No sabe nada acerca de los planes de Pastor, y si alguien se lo dijera no se lo creería. Es muy amigable, y tiende siempre a pensar lo mejor de los demás.

Enrique Israel Hidalgo

Este famoso científico, ganador del premio Nóbel, está considerado como uno de los mayores expertos en genética del mundo. Es el jefe de investigaciones de INSA, y el blanco más obvio para las sospechas de los SPJs.

Se trata de un hombre amable, pero a la vez muy exigente. No soporta la incompetencia o el descuido en el trabajo. También ignora las “otras investigaciones” que se están llevando a cabo en INSA, y si las conociera haría lo que fuera para ponerles fin. Siempre ha sido uno de los mayores defensores de la necesidad de un comportamiento ético en la investigación genética.

Guardias de Seguridad

Simple carne de cañón para que los SPJs se diviertan un poco. Están a las órdenes de Pastor, que se ha ganado su lealtad gracias a cuantiosos sobornos, y a la desaparición de aquellos que no se dejaban comprar.

Jugando la partida

Con los personajes presentados y el relato, ya sabes lo suficiente para dirigir la partida. No obstante, daremos a continuación algunas claves para conseguir que sea lo mejor posible.

La convocatoria

La partida debe empezar para los SPJs, bien juguéis con los Euromen o con personajes propios, con los misteriosos contactos que los hombres de la comisión Bradley llevarán a cabo. Podéis tomar como ejemplo los presentados en el relato o incluir los vuestros propios. Una posibilidad para hacerlo más interesante sería

seguir el esquema de la presentación de Estigma. Cuando aparece Estigma, lo hace combatiendo en unas calles de París con tres ladrones a los que derrota con facilidad. Es posible crear escenas de acción similares para el resto de personajes.

Lo principal es que ninguno sepa exactamente a dónde les están llevando. Sólo saben que unos hombres les han dicho que trabajaban para el gobierno y que tenían algo interesante que decirles. Acto seguido, serán llevados a la base de los Euromen, cerca de Bruselas. Allí, serán recibidos por Gerard DeChamps y, si se juega con los Euromen, por Richard Bradley, En la reunión siguiente les explicarán que necesitan un grupo de superhéroes para resolver una situación

crítica (si son SPJs propios) o para combatir las amenazas ante las que las fuerzas del orden se ven impotentes (si son los Euromen).

Antes de proseguir, les dirán que van a entrenarse juntos durante unas semanas para aprender a trabajar en equipo (se puede aprovechar esto para dejar que los SPJs interactúen entre si, hablando de sus poderes, contándose su vida, etc.).

Primer combate

Pronto llegará la primera señal de alarma. Un extraño ser (el Devorador de Almas) está atacando un pueblo que estaba de fiestas. El grupo deberá acudir a resolver la situación.

Este combate no será fácil. El ataque a distancia

es la mejor opción, ya que en el cuerpo a cuerpo los poderes de absorción de vida del Devorador de Almas le convierten en un adversario muy peligroso. Además, ha absorbido los puntos de vida de unas dos mil personas, lo que va a hacer muy complicado el derrotarle.

Por si fuera poco, está la complicación adicional de intentar salvar a los que aún siguen vivos, algo que puede ponerles en situaciones muy comprometidas (tal y como le pasó a Maldición en el relato).

Una vez hayan vencido al Devorador de Almas, los SPJs serán llevados de nuevo a la base para recuperarse, mientras el ejército se encarga de los supervivientes y de recoger los numerosos cadáveres.

Este es el primer combate serio de la aventura, así que el DJ no debería complicarlo excesivamente. Sin embargo, lo que sí debe tratar de transmitir a los jugadores es la crueldad de aquellos que crearon al Devorador de Almas. Ha matado a muchas personas sólo para probar sus poderes. No es algo que resulte fácil dejar de lado. Esto debería darles una motivación extra para el resto de la aventura.

Infiltrado

En esta fase, Gerard les dirá que han descubierto que detrás del Devorador de Almas parece estar Industrias Neogenéticas, una empresa de investigación dirigida por el famoso profesor Israel. El DJ debe intentar hacer que las sospechas recaigan en él.

El plan que les propondrá Gerard es infiltrarse (uno o varios) en INSA, intentando averiguar algo más de lo que ocurre allí. Una acción más directa no sería aconsejable, porque pondría a la opinión pública en su contra. Gerard dará identidades falsas y currículums adecuados a todos aquellos que quieran participar. El resto estarán como apoyo en una ciudad cercana.

La investigación en el seno de INSA pronto les dará algunas claves. No tendrán acceso al ala norte, donde se llevan a cabo las investigaciones avanzadas, así que ese parece un sitio a visitar. Conocerán al doctor Ramírez, al doctor Israel y al doctor Pastor, y tendrán la oportunidad de interactuar con ellos (recordamos al DJ que, si bien el doctor Israel es inocente, hay que

procurar que los SPJs sospechen de él). Ya por último, conocerán al jardinero, Tom (alias Thomas Spencer, comandante del S.E.C.), que buscará su amistad como medio para conseguir un pase de acceso al interior del edificio. Aquí es necesario que el DJ sea lo suficientemente hábil como para conseguir que los SPJs se fíen de él. Lo mejor es presentarlo como un aliado útil que está ansioso de darles información.

El resultado a conseguir es muy simple. Tom debe hacerse con el pase de uno de los personajes, y acto seguido se dirigirá a INSA. Los SPJs, al ver que el factor sorpresa se ha perdido, no tendrán más opción que irrumpir en INSA a su vez.

Resolución

Los SPJs tendrán que entrar en INSA. Allí, Spencer habrá capturado al doctor Israel, y le obligará a guiarle al ala norte.

Mientras tanto, los SPJs tendrán un par de encuentros con guardias de seguridad (para ir entrando en calor), y es posible que reciban el ataque de las defensas automáticas que Pastor ha instalado en el área norte (y a las que Mad Rocket se enfrenta en el relato). Se trata de unos paneles que al deslizarse muestran unos cañones que disparan ráfagas cubriendo todo el pasillo. Esquivarlos es casi imposible.

Luego, se encontrarán con Tom, que les explicará su historia y les pedirá su ayuda. Todos juntos se dirigirán hacia el ala norte, donde serán recibidos por

numerosos guardias dirigidos por el doctor Pastor, que les dirá que él es el jefe, que Israel no sabía nada, y que ahora deben morir.

Los guardias empezarán a disparar, y es de suponer que los SPJs contraataquen. Cuando vayan ganando, Pastor huirá.

Persiguiéndole, se encontrarán cara a cara con el Bruto, que les atacará. Es importante que se lo haga pasar mal. Es un contrincante realmente peligroso. Naturalmente, Pastor ignora que Tom es el tío del Bruto y que le reconocerá por la cadena que lleva al cuello. Con gran esfuerzo, y quizás con la ayuda de los SPJs, conseguirá que el Bruto se vuelva contra su amo. Pastor será derrotado y las instalaciones de INSA cerradas mientras se lleva a cabo una investigación.

A continuación, quedará sólo la reunión final con Gerard, en la que se aclararán los cabos sueltos, y que acabará con la noticia de que el doctor Pastor ha sido encontrado muerto en su celda.

En el futuro

Esta es sólo la primera aventura de los Euromen. En próximos relatos seguiremos recordando algunas de las historias que protagonizó este legendario grupo. Y es mucho lo que nos espera.

- ¿Conseguirá Maldición seducir a Mad Rocket?
- ¿Cómo reaccionará su mujer?
- ¿Cuál es el secreto de Llamarada?
- ¿Conseguirá curar el doctor Israel al Bruto?

- ¿Quién controlaba al doctor Pastor?
- ¿Qué nuevos miembros se incorporarán al grupo?
- ¿Quiénes lo dejarán?
- ¿Cómo reaccionarán los Euromen ante la muerte de uno de los suyos?
- ¿Cuál fue la verdadera intención de Bradley al formar el grupo?
- ¿Qué es realmente el S.E.C.?

Nuevos héroes, nuevos villanos, nuevos peligros, todo eso y mucho más lo tendrás muy pronto.

Participa

Tú puedes formar parte de Superhéroes Inc., un juego en el que queremos que la aportación de los

aficionados sea realmente un factor importante. Para ello hemos puesto varios medios a tu disposición.

Lista de correo

La lista de correo Euroman responde es la comunidad virtual donde los aficionados a S.H.I. pueden intercambiar opiniones, compartir reglas, charlar con los autores, etc. Apuntarse es muy sencillo. Sólo tienes que entrar en internet y dirigirte a la siguiente dirección:

<http://es.groups.yahoo.com/group/euromanresponde>

Página Web

Además, también hay una web oficial donde

encontrarás ayudas de juego, relatos, nuevos personajes, y hasta música para tus partidas.

<http://www.quepunto.net/shinc>

Correo electrónico

Por último, si quieres ponerte en contacto con los autores de los diversos suplementos de S.H.I., puedes escribirnos a nuestra dirección de e-mail:

eridani@quepunto.net

Necesitamos tus opiniones. Necesitamos tus colaboraciones. Necesitamos tu participación. Te esperamos.

Colección **LOS ROLATOS DE CROM**

- 1- El Conquistador - *Semper Fidelis*
- 2- El Despertar de Tsang Tseng - *Superhéroes Inc.*
- 3- Euromen: Genesis - *Superhéroes Inc.*

Colección **Superhéroes Inc.**

- 1- Básico 2ª Edición
- 2- Cosmo Agenda: Alfa
- 3- Universo #1
- 4- Origenes: Dioses
- 5- Cosmo Agenda: Omega
- 6- Rolato #2 - El Despertar de Tsang Tseng
- 7- Rotato #3 - Euromen:Genesis

más información
www.quepunto.net



SUPERHÉROES



9788495949431

Quepuntoes

Aquí encontrarás la primera aventura del grupo que pronto sería conocido como Euromen. Posiblemente, el más famoso de los grupos de superhéroes que jamás ha existido, y el mejor valorado por la opinión pública. Ahora, te vamos a dar la oportunidad de revivir esta aventura con tus compañeros de juego de Superhéroes Inc., el juego de rol de los superhéroes del cómic.

Hay dos opciones. La primera es jugar con vuestros personajes habituales. Pero también, tenéis la oportunidad de jugar con los auténticos protagonistas de esta aventura: los Euromen.

De vosotros depende.

por **Rafa Cama**