

NARRATIVA LÚDICA

DEL Y EL LABO AGLA

J. Cuadrado



No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del titular o titulares del Copyright. Reservados todos los derechos, incluido el derecho de venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma de cesión del uso del ejemplar.

©LUDOTECNIA

©TELLAETXE ISUSI & ASOCIADOS

ISBN: 84-8172-030-5

Depósito legal: Bi-1592-98

C/Padre Larramendi 1, Bilbao 48012

Imprime RGM (94) 443 69 23

Printed in Spain - Impreso en España

"Del Lobo y el Águila" es un libro-aventura jugable ambientado en el universo de MUTANTES G2 juego de rol.

DEL LOBO Y EL ÁGUILA, Ref: LT/1104

Diseñado por:

Juan Cuadrado

Portada de:

J.A.Tellaetxe Isusi sobre una idea de **Joseba Calle**

Diseño gráfico de:

J.A.Tellaetxe Isusi

Ilustraciones de:

Daniel Gojenola Pérez

Corrección de estilo:

Mikel Cabriada

J.A.Tellaetxe Isusi

Planos y handouts:

Joseba Calle

Juan Cuadrado

Pruebas de Juego realizadas por:

"La banda del Tres"



DEL LOBO Y EL ÁGUILA

"LOS MUROS DE LA PATRIA I"

Juan Cuadrado

Al gato Moe, por su conversación aguda y entretenida,
sus consejos y su apoyo, una lástima que sólo yo le oiga.

Con todo mi apoyo y solidaridad *incondicionales* a los miles de jugadores anónimos,
desclasados, incomprensidos e insultados muchas veces, artesanos de este mundo
para cada fin de semana, ajenos incluso a "poderosos" clubes o agrupaciones, que tie-
nen que ahorrar sus magros ingresos para comprar el último módulo, o manual o
suplemento que tengamos a bien poner en sus manos, y que conservan frente a las
malas miradas, cuchicheos y prejuicios, una afición sana, entretenida e imaginativa:
¡abajo las catacumbas! ¡acción mutante!

Y por supuesto, más que a nadie a $a^2.b.c$.

Introducción-presentación

ESTA no es una aventura como las demás. Aunque pueda parecer pretencioso, en realidad no lo es. Un cambio tan grande como el que ha sufrido el juego más antiguo de esta editorial, con la renovación de sus habitantes, una nueva filosofía en el desarrollo de los personajes potenciando el alma del juego, con una orientación en la ambientación más cercana al mundo real, lleno de matices grises que lo hacen más interesante y peligroso, que el contrastado maniqueísmo en el que a veces se incurría, mostrando actitudes previsibles y artificiosas; necesitaba de una aventura cuando menos flamante. Y sin duda *Del Lobo y el Águila*, lo es.

En esta ocasión, las verdes praderas irlandesas o escocesas, tan habituales en otras aventuras como marco geográfico de desarrollo o de inicio de la misma, se sustituyen por otra geografía, al Este, mucho más fría, mucho más hostil. En sus páginas encontramos la descripción de ambientes lóbregos plagados de realismo y dureza, transportándonos a la Rusia de los *informativos especiales*, con toda su corrupción, miseria, lucha de bandas, impunidad de mafias y conflictos caucásicos, plagado de personajes con vida propia, independientes, totalmente verosímiles.

Las descripciones y narraciones de la aventura han sido redactadas de tal forma que dan una imagen clara de la atmósfera que acompañará en todo momento las andanzas de los Personajes. Todos y cada uno de los lugares visitados, todos y cada uno de los personajes conocidos, sus circunstancias, sus acciones, sus pensamientos, están descritos con tal claridad que cualquiera puede sentir la sensación de haber estado realmente en esos lugares y asistido a esos acontecimientos.

Muchas cosas han cambiado en el país más grande de la tierra, y pocas han ido a mejor. El escenario que acompañó aquel 15 de enero de 1991, a un grupo de inexpertos pero voluntariosos agentes que descendió de un avión en el aeropuerto de Sheremetyevo procedentes de Estocolmo, con la misión de averiguar la desaparición de un contacto de Heracles en los alrededores de la fatídica central de Chernobyl (*Hijos de Chernobyl*), es muy diferente del que ahora se presenta.

En esta ocasión, el grupo de agentes pertenece a un operativo especial trasladado desde otro país y sin contactos con las redes normales, para averiguar qué se esconde tras la desaparición de un infiltrado y el posterior hallazgo de su cadáver en Chechenia. No podrán acceder a los habituales recursos de todo agente, porque toda la red en Moscú se ha desmantelado y porque se temen filtraciones. A pesar de todo, dispondrán de un Control de Misión específicamente para ellos, pero no conocerán a nadie más. Estarán totalmente solos y sólo dispondrán de sus habilidades de relación (y de sus poderes) para poder pasar inadvertidos. En sus andanzas a través de Moscú, conocerán a más gente con malas intenciones de la que les gustaría, pero también hallarán a fieles amigos que estarán dispuestos a dejarse el pellejo por ellos.

Tendrán oportunidad de asistir a escenas que hasta a los más avisados y veteranos jugadores y AJs sorprenderá por su originalidad y verismo. Asistirán, en unos momentos como protagonistas plenos, en otros como simples espectadores, al desarrollo de una trama que dosifica y entrelaza magistralmente escenas de investigación al más puro estilo de las novelas de espionaje más serias. Momentos en los que la tensión se "mascarará en el ambiente" simplemente ante un oficial de la Milicia revisando sus papeles o ante un capo mafioso intentando descubrir sus verdaderas intenciones. Y por supuesto, sin que falten trepidantes carreras, persecuciones, enfrentamientos de todo tipo, de tal manera que no hay un sólo respiro para las proezas físicas o psíquicas de los personajes.

Tendrán que dar todo de sí para poder salir airosos de muchos y complicados embrollos, eso sin perder en todo momento la perspectiva ante la enorme cantidad de personajes que desfilarán por las escenas, y todos con alguna intención para con los protagonistas. Se verán enmarañados en algo

que puede llegar a superarlos, ofensivas del Ejército Federal en Chechenia incluidas, pero que puede ser recompensado con mucho más que unos simples PE.

Una aventura en la que estoy seguro de que cualquier AJ va a disfrutar incluso más que los propios jugadores, pues éstos van estar demasiado atareados en unir cabos sueltos y en elegir el camino más correcto entre la multitud de opciones que se les van a presentar. Así que no pierdas más el tiempo leyendo esta intro y adéntrate en La Aventura.

Mikel Cabriada

*Miré los muros de la Patria mía,
si en un tiempo fuertes, ya desmoronados...*
Fco. de Quevedo y Villegas



El último cosaco

EL cabo Valeri Yevguenevich Tarpanov extendió sus brazos en el parapeto del foso de tirador mientras apoyaba sus codos en el barro del suelo. Luego, despacio, acercó su ojo derecho a la mira del alza nocturna de su fusil de precisión Dragunov. Barrió la entrada del pueblo –invisible en la lejana oscuridad de la noche caucásica– y el arroyo que fluía desde las montañas a la izquierda del lugar y de la colina en la que se encontraba, en el extremo de las posiciones rusas, más allá de las líneas, en tierra de nadie. Todo estaba tranquilo a pesar de la tétrica palidez, verdosa y enfermiza, del alza de ampliación de luminosidad que como un tesoro le había entregado el sargento Kolokolnik: el sargento decía que era el mejor tirador del batallón, y le había propuesto ayudarlo a entrar en la academia de suboficiales tan pronto acabara su servicio militar. Valeri se había ofrecido voluntario hacia un mes para la difícil misión de francotirador nocturno; y lo había hecho pavorosamente bien, como atestiguaban dieciocho guerrilleros chechenos desde Grozny hasta aquel perdido pueblucho en las montañas.

Sin despegarse del fusil pensó que donde estuviera papá, estaría muy orgulloso del último cachorro de su estirpe de cosacos. Valeri sonrió, pero nadie podía ver su sonrisa. Desde el ochenta y ocho, cuando llegó a casa la noticia de que un *muyahiddin* afgano analfabeto había volado el T-72 del capitán de caballería e ingeniero de armamento Yevgueni Vassilievich Tarpanov con ayuda de un misil TOW norteamericano, Valeri decidió que él seguiría la gloriosa tradición que hacía seiscientos años inauguraron sus antepasados cosacos en las planicies entre el Volga y el Don, luchando contra los mismos enemigos que ahora: los odiados tártaros, los mismos turcos y caucásicos que tenía enfrente, los aborrecidos *chorniye* que envenenaban su Patria. Por la calle principal del pueblo bajaban cuatro hombres armados, uno de ellos, altísimo, fumaba despreocupadamente. “Ideal”, pensó Valeri. Pero el sargento –recordó– le había ordenado no disparar a nadie aquella noche salvo que atacaran directamente las posiciones del batallón. Al parecer, en algún lado alguien estaba tratando un intercambio de prisioneros y había una especie de alto el fuego. Aquella noche Valeri sólo debía espiar los movimientos de los chechenos.

Cuando murió papá todo se hundió; mamá tuvo que comenzar a trabajar en una hamburguesería norteamericana por un salario magro e injusto. Yevgueni se metió en una pandilla que asaltaba turistas occidentales y acabó muriendo de sobredosis en el noventa y tres. La pequeña, Tania, ahora tenía un novio alemán que le hacía regalos en marcos cuando venía de viaje a Moscú, y él, el joven Valeri, se ganaba un puñado de rublos con una viejísima moto alemana oriental de segunda mano haciendo de mensajero. Poco a poco se enteró que una *maffiya* georgiana extorsionaba a los americanos, y por eso no podían pagarle más a mamá, y que el novio de Tania tenía tratos con un *azerí*, contrabandista de armas; que Yevgueni le compraba la droga a un armenio y que si no le daban más encargos de mensajería era porque la empresa en que trabajaba se dedicaba a blanquear dinero para un mafioso checheno. Si papá hubiera vivido... Siempre decía que la Patria era su única madre, *la Rodina*... que le alimentó cuando los *germanskii* quemaron su pueblo en la Gran Guerra Patriótica, y mataron a los abuelos. La misma *Rodina* que le hizo ingeniero y le dio una profesión. Todo, decía a Valeri que le escuchaba con ojos enormes y azules como el cielo, todo se lo debemos a la Madre Rusia.

De los cuatro guerrilleros, uno parecía trastabillar cuando andaba, quizás iba borracho. El alto iba primero, salió del pueblo y tomó la vereda que llevaba al cercano arroyo. Los otros tres le seguían despreocupadamente. Al alto lo conocía, le llamaban el Oso en aquel sector del frente y en medio de los fregados se ponía encima de los sacos terreros con una ametralladora y gritaba que las balas nunca le tocaban, luego vaciaba entre carcajadas estruendosas el cargador hacia las posiciones rusas, entre los vítores y las burlas de los otros guerrilleros que les llamaban cobardes e infieles. También se decía que llevaba un collar hecho con orejas de prisioneros rusos. Allí, frente a él –sin saber que Valeri los tenía encañonados–, bajaban hacia la orilla del río, apenas a trescientos metros. Pero Valeri no debía tirarles.

Los *chorniye* –los negros, como se les llamaba–, ahora mandaban en Rusia: mataban a los oficiales rusos –como a papá–, estafaban a las mujeres rusas –como a mamá–, envenenaban a su juventud, robaban a los muchachos y prostituían a las muchachas. Nada se hacía sin el concurso de un mafioso casi siempre caucásico, en la pobre y desdichada Rusia. Valeri, subido en su moto oía llorar a *la Rodina*, que, como antes pedía ayuda a papá, ahora se la pedía a él. El abuelo –le había contado papá–, había sido cosaco. Papá había sido oficial de caballería y él, cuando cumplió los diecinueve y fue llamado a filas, se sintió orgulloso de seguir la tradición familiar: iban a ver los enemigos de Rusia lo que les esperaba, nadie se iba a reír de la Patria impunemente mientras el último Tarpanov sirviera bajo sus banderas. Había dejado el instituto a los dieciséis para empezar a trabajar, así que no pudo ser oficial, pero el sargento Kolokolnik siempre le decía que podría ser un buen suboficial. No importaba dónde se servía a la Patria: lo importante era servirla.

Los cuatro chechenos habían llegado a la orilla del arroyo y sin previo aviso dos hombres más salieron de unos matorrales de la otra orilla. El Oso y el borracho se adentraron en la corriente, y el primero dio la mano a los dos recién llegados. Los otros dos se quedaron en la orilla derecha oteando con despreocupación la oscuridad. El Oso y los dos nuevos reían y hablaban en voz alta como si supieran que esa noche nadie les iba a molestar. En realidad no sabían que el sargento Kolokolnik había ordenado hacía una semana, que los tiradores de élite se infiltraran en tierra de nadie para hostigar a los guerrilleros a la caída de la tarde, y que aquella noche, ominosa y afilada, le había tocado al mejor tirador de todo el Ejército ruso –probablemente–, hacer guardia en un agujero enfrente de su improvisado conciliábulo.

Durante cinco largos minutos siguieron hablando y Valeri comenzó a pensar que no se reían sino de su estupidez, de su dedo agarrotado en el gatillo, y, en definitiva, de la pos-trada y arrodillada Rusia. Veía a los enemigos de *la Rodina* riendo y charlando alegremen-

te a trescientos metros de él, felices y desconocedores de que un Tarpanov les apuntaba con su arma. Veía al Oso, al que los propios soldados rusos creían invulnerable a las balas, que torturaba y mutilaba prisioneros y compañeros suyos, y veía a mamá trabajando doce horas diarias por un salario de hambre, y a Yevgueni llegar muy pálido y delgado a casa, para meterse en la habitación y no salir durante días, y a Tania —cuando venía por la mañana con los ojos irritados— discutiendo con mamá por un miserable puñado de marcos alemanes. Pero sobre todo veía la carta de la Patria diciendo que agradecía a la familia el sacrificio del capitán de caballería Yevgueni Vassilievich Tarpanov, héroe de la Unión Soviética, y a mamá llorando, siempre llorando; todo eran lágrimas en Rusia.. y todo por culpa de aquellos *chorniye* que se reían de él, y de papá, y de mamá, y del pobre Yevgueni, y de la infeliz Tania.

El Oso movía la cabeza al compás de sus carcajadas, constantemente; sin embargo, alzó su cráneo pelado y barbudo, a la usanza de los guerrilleros fundamentalistas afganos y argelinos, para meter hasta el gollete el cuello de una botella de vodka. Aunque eran musulmanes los chechenos bebían alcohol como rusos, e incluso traficaban con él. Durante un segundo mantuvo la cabeza alzada y quieta, luego mordió el cuello de la botella y lo rompió, cuando la bala disparada por el Dragunov penetró por encima de su oreja izquierda y salió por debajo de la mandíbula derecha. La segunda, casi inmediata, le dio al hombre de la orilla —el de más allá—, por debajo de la clavícula: un mal tiro. Valeri hubo de hacer otro que casi lo decapitó cuando le alcanzó en el cuello. Su compañero tuvo tiempo de esconderse entre unos juncos. El cabo Tarpanov no perdió el tiempo y tiró al que quedaba en el centro del río, al que intentaba moverse patosamente intentando ganar la orilla. La bala le alcanzó en el centro de la espalda, le seccionó la arteria pulmonar y no se movió más. A los dos que huían ladera arriba al otro lado de la corriente, los podía ver zigzagueando para llegar a un pequeño pinar. El que iba en cabeza se derrumbó como un saco cuando otro proyectil entró por su occipital y vino a salir por debajo del ojo derecho. Cuando buscó al segundo ya no lo pudo encontrar.

Volvió al que se escondía entre los juncos, no se movía, pero él apuntó al matorral donde lo había visto meterse, apartó la vista del visor para que, si empezaba a tirar, no quedara él mismo deslumbrado y pudiera apreciar exactamente dónde se hallaba. El tío de los juncos, como respondiendo a las oraciones de Valeri abrió fuego hacia él, hacia donde había visto el resplandor de los tiros del Dragunov pese a la bocacha apagallamas. El ruso había creído que con un AK-47 a esa distancia y de noche, sería prácticamente imposible alcanzarle aunque le vieran, y acertó por poco. El de allí abajo era un buen soldado, no un bandido montañés. Esperó y disparó una corta ráfaga que impactó tres metros por debajo del foso de Valeri quien se asustó por la precisión de la respuesta; pero aquella mínima llamarada que acompañó al *toc-toc-toc* de la ráfaga le sirvió: en una centésima de segundo el Dragunov había escupido dos *karak-karak*, y nada volvió a moverse tras los juncos. Cinco o seis segundos, siete balas, cinco muertos.

Valeri se tumbó boca arriba en el foso, riendo ahogadamente. Se cubrió con el capote, y casi no pudo reprimir la carcajada de nervios que salía de sus pulmones. Tenía ganas de gritar, de insultar a los chechenos, de burlarse de ellos: el hijo del capitán Tarpanov había matado él solito a cinco de los suyos, y pensaba seguir vengando a su padre y a *la Rodina Rossiya*. Al sargento le contaría que vio salir a los seis hombres de la oscuridad y pensó que iban a reconocer posiciones rusas; además, eran chechenos, ¿a quién le importaban media docena de chechenos más o menos en este cochino mundo? Pensó en mamá y en Tania, y se dijo que lo había hecho por ellas. Luego pensó en papá.

• • • • •

Días más tarde una escuadrilla de helicópteros Mi-24 atacó el pueblo y una decidida ofensiva del batallón lo ocupó y echó a los guerrilleros hacia las montañas. El sargento

Kolokolnik empezó a vislumbrar qué pasó la noche que degollaron en su foso de tirador al cabo Tarpanov tras un misterioso tiroteo nocturno. Había cinco muertos junto al río, todos víctimas del cabo. Algunos disparos eran magistrales –el sargento pensó que ciertas personas tienen el don de transformar cualquier rama de las habilidades humanas que escojan en un auténtico arte–, sin embargo le extrañaron algunas cosas: el alto del collar de orejas era checheno, el tío de los dos tiros –uno arrancándole el hombro y otro arrancándole la cabeza–, también; el de los juncos, arrodillado y empuñando un arma disparada –el único que debió contestar al fuego para desgracia suya, pensó el sargento sonriendo– era ruso, aunque con ropas de guerrillero. Entre ellos había algunos desertores del Ejército Federal, quizás éste era uno de ellos. “Peor para él”. El del centro del río estaba atado de pies y manos y era centroasiático, turcomano o uzbeko o kirguís, y demasiado joven para ser un mercenario o un soldado, apenas era un adolescente. Lo que vio al otro lado del río le inquietó aún más: un hombre de mediana edad, fuerte y bien equipado, yacía con la cabeza destrozada por otro tiro, pero éste vestía uniforme ruso, y a su alrededor encontró huellas de otro par de botas rusas.

El sargento Kolokolnik siempre supo que alguien de las altas esferas ordenaba misteriosos altos el fuego para encubrir raras operaciones con los chechenos, pero le asqueaba y le enfurecía, que aquello pudiera haberle costado la vida a un pobre muchacho de diecinueve años como Tarpanov. Se rumoreaba que era hijo de un héroe de Afganistán, y aunque demasiado tonto para llegar a oficial, era un excelente soldado: valiente, patriota, disciplinado, y buen camarada; un cosaco como Dios manda y no un pobre diablo cobarde y drogadicto como los que tenía que llevar al matadero todos los días. Kolokolnik comprendió que no debía preguntar más, que no debía saber más, que si quería sobrevivir a aquella guerra tenía que desconfiar antes de sus propios compañeros que de nadie.

Aprovecharía un rato para escribir a la madre y a la hermana del soldado, creía recordar que estaban en Moscú.

1

La apuesta



EL parque Maxim Radnudaiev es el centro de una pequeña barriada en la periferia de Moscú, situada hacia el norte, entre los barrios *-rayonii-* de Frunzen, Sverdlovsk, Zheleznodorozh y el canal Volga-Moskova, aguas arriba del centro de la ciudad por la avenida San Petersburgo. En el cinturón industrial moscovita es posible encontrar muchas de estas pequeñas colonias establecidas en medio de los cerrados y pantanosos bosques que circundan la ciudad. Son grupos de casas edificadas en los años cincuenta y sesenta, durante la reconstrucción tras la Segunda Guerra Mundial, que se agolpan alrededor de unas calles principales enlazadas con el centro de la ciudad, de una factoría o complejo industrial, de un parque o una parada de metro. Fueron levantadas apresuradamente para alojar la enorme masa de población que tras el conflicto perdió su hogar y que acudía a la gran urbe en busca de un remedio contra la miseria y el hambre. Los edificios son viejos y descuidados -enormes colmenas-, la delincuencia es altísima, y la pobreza y la mendicidad tan abundantes que ya no llaman la atención. El *rayon* Radnudaiev es uno de estos lugares, llamado así -como la grisá y ominosa fábrica de motores que lo domina- en honor del capitán Radnudaiev que se cubrió de gloria en la batalla del saliente de Kursk junto a su T-34 y su tripulación, y que murió achicharrado dentro de él como mandan los heroicos cánones de la guerra. En el centro de las edificaciones está el parque, y esto es importante porque allí tienen una cita los PJs a las 17:30 de esta desapacible tarde del otoño de 1996.

La cita

Heracles Berlín ha sido quien ha reclamado a los PJs. Uno de los caciquillos de operaciones de la sección de Europa Oriental les recibe en su aséptico despacho, y sin dar más explicaciones les pone encima de la mesa los billetes de avión hacia Moscú -vuelo directo a Sheremetyevo-II, veintitantos kilómetros al norte de la ciudad-; y documentación falsa, al completo, que les acredita como ejecutivos de una empresa de selectos cafés y clubes para hombres de negocios, con intereses repartidos por toda Europa occidental, para dificultar su seguimiento es una empresa fantasma del entramado de Prometheus con sede en Luxemburgo. Tras informarles no dijo nada más salvo que debían encontrar el lugar de la cita, y que allí contactarían con un agente llamado Dmitri. El les explicaría el resto.

Una vez en el parque encontrarán algunas parejas de jóvenes paseando tristemente, protegiendo sus sueños del viento ártico que a pequeñas ráfagas empieza a anunciar el feroz invierno ruso, hay algunas mujeres cansadas y ensimismadas que pasean a pequeños niños de cabellos rubios, casi blancos, y en un banco hay seis jóvenes que se visten con cazadoras de cuero, vaqueros, cadenas y que intentan poner cara de tío duro a la manera de los chulos de película americana que han visto en el cine. En realidad su única moto es una antigualla rusa de la II Guerra Mundial que no llegarán a reparar nunca, pero les gusta dárseles de moteros. También les gusta dar palos a los turistas occidentales despistados (cogen el metro hacia el centro a menudo) y meterse algún chute ocasional cuando pueden pagarlo. Así que el primer problema que tendrán nuestros PJs en Rusia puede ser el quitarse de encima a estos lechuguinos, si van cantando demasiado a turista y más si se les ve nerviosos (por ejemplo, por estar esperando a un contacto secreto). Uno de los pseudo-moteros tiene una barra de hierro, tres llevan cadenas lastradas con válvulas de coche y los otros dos llevan navajas.

Nota: Por supuesto esta gente no tiene por qué ser un problema para una célula de Heracles bien preparada, y si alguno de tus chicos recurre al uso de las armas, creo que deberías quitarle un P.E. por incompetente. En realidad este encuentro no tiene más intención que subir un poco el tono nervioso de los jugadores y excitar su paranoia. Si no es necesario, no hagas que se produzca y ya está.

Efectivamente, a las 17:30, súbitamente, sin anunciarse de ningún modo, aparece un hombre alto, delgado y pálido, vestido con ropas de poca calidad, y con una botella de vodka en el bolsillo derecho de un liviano abrigo verde caqui. El cabello, dorado y sucio, aparece largo y despeinado, y los ojos azules se muestran turbios -no es muy diferente al ruso medio que se encuentra ligeramente alcoholizado-. Dmitri -les han advertido-, es un *controlador de percepción* de primera clase, y por eso no podrán verlo llegar, salvo que

hagan una tirada de VOL en I y una tirada de PER en D. El hombre rubio se acercará a los PJs y dirá en Inglés (Tirada en N). "¿Saben quién fue Radnudaiev?" y la contestación debe ser, exactamente, "un viejo héroe de guerra, ¿no?" Es la contraseña que les dieron en Berlín para contactar con Dmitri.

Luego, él, considerablemente más aliviado, les invitará a ir a un bar para turistas "muy lejos de aquí" donde podrá hablarles con más tranquilidad y explicarles una larga historia. Propone el "Bagration", un café-restaurant georgiano en el centro de la ciudad. Si lo desean pueden coger el metro; si llevan un coche occidental -propio o alquilado (seguramente alemán)-, Dmitri les aconsejará dejarlo en cuanto puedan: recuerda mucho a turista occidental, es mejor llevar un viejo Lada o un Gaz ruso o un Trabbie germano-oriental destartado que llame menos la atención. Tango quizás pueda proporcionárselo (ver Cobertura Tango). También pueden emplear los peculiares taxis moscovitas: simplemente paras un coche en la calle -el primero que pase- y conciertas con el feliz conductor un precio por el viaje (funciona así, de verdad). Los taxis auténticos son pocos y bastante más caros, claro que con ellos no corres el riesgo de que te encuentren al cabo de tres semanas en un descampado, desvalijado, con un golpe que te ha hundido el cráneo y una palada de tierra por encima.

Después de media hora de sortear el infernal tráfico moscovita podrán llegar a una fachada de la época del auge de la monumental arquitectura soviética en la emblemática, y enorme, calle Tverskaya -antigua Gorki-, frente al Ayuntamiento, no muy lejos de la Plaza Roja. Una puerta se abre a la calle, mientras las luces y los adornos de madera intentan simular el aire caucásico que se quiere dar al local; un hombre vestido de georgiano tradicional reparte entre la concurrencia papelotes de propaganda del "Bagration", y da vales de descuento a todo aquél que ve con pinta de occidental -también a los PJs-, sin embargo el hombre es un ruso rubio con ojos azules, no tiene aspecto de georgiano precisamente.

El "Bagration" tiene dos partes: la exterior da directamente a la calle, es aquella en la que los PJs van a departir una hora, más o menos, con Dmitri. A la derecha según se entra, el local tiene una barra de madera y bronce -mezcla de estilo de pub inglés y casa caucásica-, con camareros rusos vestidos con trajes típicos de la región georgiana; el resto de la cafetería, a la izquierda, es una sala de unos veinte por veinte metros -con dos gruesas columnas en el centro- y treinta mesas repartidas por ella en las que los clientes toman té, vino, licores o degustan, los que pueden pagarlas, algunas especialidades de la cocina local. Al fondo, atravesando una puerta acristalada, se entra en un restaurante reservado y exclusivo, independiente de la populosa cafetería en la que entra cualquiera. La puerta está discretamente vigilada por un tío grande con traje y corbata oscuros que bebe zumos de frutas en el extremo de la barra más cercano a esa puerta. El "Bagration" es el restaurante -más caro y más selecto que el más aristocrático club londinense-, en el que se ventilan algunos de los asuntos más sucios del hampa rusa. Por supuesto, nuestros hombres se quedan en la cafetería.

La historia de Dmitri

El ruso pedirá un té (en realidad la botella de vodka que utiliza tiene agua mineral) y tras algunos minutos de conversación intrascendente: el tiempo, el viaje, Moscú, Rusia entera, les contará porqué han venido hasta aquí. La historia comienza con un topo de Heracles infiltrado en el Departamento de Psiquiatría Clínica de la Universidad de Moscú, un sujeto llamado Fiódor Grigoryev. Los chicos de Heracles Moscú tenían abundantes motivos para sospechar que los de Kisinov disponían de mucha influencia en los asuntos de la Universidad, a través de algunos agentes sin identificar, así que fabricaron un expediente académico intachable, buscaron en la Fundación a uno de sus mejores investigadores (cuyo nombre ni conocemos ni nos importa) le propusieron la misión, y el joven aceptó. Grigoryev se hizo pasar por un estudiante de Medi-

cina de San Petersburgo que deseaba terminar su carrera en Moscú, y consiguió una beca de investigación en el Departamento de Psiquiatría Clínica de la Universidad Estatal de Moscú Lomonosov, desde donde debía infiltrarse en la red del GK.

Durante casi dos años, Grigoryev, no contactó con Heracles para preservar su seguridad. Heracles se limitaba a seguirle de vez en cuando, sin que él lo supiera, para ver cómo le iba. Hace seis meses que desapareció. La primera hipótesis: la desertión, quedó descartada casi de inmediato; nadie deserta así, desapareciendo simplemente, si puede antes entrega a sus contactos y hace pasar algo de información falsa a la organización, y ninguno de los dos casos se dio. La segunda hipótesis: la captura, resultaba la más probable, y automáticamente Heracles en Moscú fue desmantelada conforme a un riguroso plan de retirada; sin embargo, los rusos no reaccionaron como estaba previsto. La tercera hipótesis en realidad es desconocida, pero se puede plantear que Grigoryev pudo en un momento determinado -hace siete u ocho meses-, pasar a formar parte del GK.

Probablemente -dirá Dmitri en voz queda-, vigilado de cerca, no quiso arriesgarse a contactar con nosotros y que le pillaran; sin embargo todo se complicó súbitamente, cuando hace ocho semanas, por un contacto casual en el Ejército, nos enteramos de que había muerto en un tiroteo entre tropas rusas y guerrilleros chechenos en el Cáucaso, coincidiendo con el momento de su desaparición, y no sabemos qué puede tener que ver su misión con la guerra en Chechenia. Para eso hemos recurrido a ustedes: en tanto recuperamos la operatividad de nuestra propia red necesitamos un grupo de agentes que nos diga en qué estaba metido Grigoryev cuando murió, y qué hacía en el Cáucaso.

Como única pista les da un sobre manila con una foto encontrada por Heracles en el apartamento del agente fallecido, en ella se ve a un hombre joven -Grigoryev-, con otros dos, de más edad, en lo que parece una discoteca; en letras latinas y a mano, aparece escrito detrás "Irman's".



- No sabemos quienes son los que aparecen en la foto con Grigoryev, ni conocemos sus contactos en la Universidad, pero hemos podido averiguar que "Irman's" es un nightclub del callejón Pochalskaya, cerca del Moskova. Pienso que deben empezar por ahí -seguirá Dmitri-.

Nota: Es el momento de pedir algo de equipo. Si lo necesitan no se lo van a dar salvo que sea imprescindible (a tu juicio) en cuanto al armamento: si no han traído su propia artillería sólo les podrán proporcionar de momento algunas pistolas. Nada de armas automáticas. Ver otra vez Cobertura Tango.

La parte táctica de la misión consiste, como ya han visto, en una operación peligrosa en un país *zulú*, y en una zona con escasa cobertura. Por las razones que Dmitri les ha comentado, no queda personal de Operaciones adscrito a la estación de Heracles en Moscú, el anterior fue destinado a otras células y ocupaciones, y además, los jefazos de zona no aca-

ban de descartar la posibilidad de que realmente fuera una desertión lo que hizo desaparecer a Grigoryev, y toda la historia de Chechenia un montaje al viejo estilo KGB, así que por eso urgió llamar a un equipo de fuera de Rusia para encargarse del follón. En cuanto a la cobertura ya te puedes imaginar que será mínima, el CJT decidió que ante el riesgo de una *caída tipo dominó* del entramado Heracles en Moscú y quizás en toda Rusia -tras la eventual captura o desertión de Grigoryev-, era mejor aferrar el trapo y virar de bordo, de forma que para esta operación (en clave: *Operación Rusalka*) contarán con algún equipo de apoyo enviado *ad hoc*, y sólo en casos imprescindibles, es decir: nunca; si las cosas van como es debido, con equipos de intervención desplazados desde la central de Tango en Minsk, en helicóptero, bastará.

Nota: si alguien pregunta por la razón de tan curioso nombre para una operación, Dmitri dirá que en las creencias populares rusas, una *rusalka* es el espíritu de una joven doncella ahogada en algún pantano o lago, que menudea en las orillas para atraer a los incautos y llevárselos al fondo.

Eso sí, Dmitri les entregará un pedazo de papel con un número de teléfono del área del Gran Moscú, donde está establecido el control de la misión, deberán llamar cada ocho horas con la clave "¿Café Delushenko?" para asegurar que no hay problemas (les contestarán que se han equivocado) o "¿Teatro Bolshoi?" (con idéntica contestación) si se ven en algún apuro (serio), en tal caso, los chicos de Tango enviarán un agente a contactar con ellos -en un plazo máximo de media hora-, que se presentará como Yegor Vernezhinski. A efectos del control de la misión, su nombre será Rusalka, para referirse a todo el equipo y se alojarán en el Hotel "Intourist", un lujoso establecimiento -anteriormente del Estado- en el centro de la ciudad, en los números 3 y 5 de la calle Tverskaya, a la vista de las torres del Kremlin, a cinco minutos de la Plaza Roja. Tal y como figura en su documentación de cobertura, son representantes de una empresa europea de hostelería, en busca de una buena inversión en la capital rusa.

Nota: Sería conveniente que todas estas cosas las representaras en la realidad, y luego que quemaras el papel delante de ellos una vez que todos lo hayan memorizado, más o menos mientras dura el turno de ruegos y preguntas en el "Bagration", tras haberles explicado Dmitri de qué va el asunto. (Ludotecnia te advierte de que este tipo de cositas se hacen con papá o mamá vigilando, o te harás pipí en la cama, y con un extintor a mano por si el CDFC ha saboteado tu papel de notas). Dmitri no volverá a salir en esta aventura, volverá a su puesto y no volverán a saber nada de él —se lo anunciará él mismo—, para que si son capturados no puedan delatar a nadie. A su control de misión lo llamarán *Modye*, en ruso "Madre".

Al final, Dmitri se levantará y desaparecerá entre la multitud, sin pagar.

El "Irman's"

Estamos en marcha, y la primera parada parece ser el garito llamado "Irman's".

El callejón Pochalskaya es una pequeña brecha de unos cinco metros de anchura que se abre a la derecha entre las avejentadas moles de edificios que rodean la Plaza Nueva hacia la Avenida del Teatro, por la parte trasera de éstos. La entrada se encuentra en la calle Kuznetski, casi en el cruce con la bulliciosa calle Neglenny —un poco más abajo hacia la Plaza del Teatro, en el 8, está el famoso club "Na Neglinnoy", del que salen muchos clientes hacia "Irman's" a buscar chicas y alcohol— trazando un arco desde la trasera del Bolshoi hacia (brrr) la plaza Lubyanka, lugar en que todavía se alza el antiguo edificio del KGB —ahora sede del Servicio Federal de Seguridad—. La zona agrupa a buena parte de los bulevares decimonónicos que rodean la antigua ciudad vieja y actualmente en ella se agolpan vetustos edificios grises, sucios y ruinosos, junto a modernos bloques de oficinas de cristal, aluminio y hormigón, o apartamentos para ejecutivos, o construcciones monumentales soviéticas, descuidadas y feas. No tiene salida, lo que por naturaleza lo convierte en un lugar muy peligroso, pero para un local del tipo del "Irman's" casi es más conveniente

que sea así. Entre los cubos de basura, las ratas, algún alcohólico ocasional y los escombros que caen de los edificios colindantes, muy poca gente entra en ese sitio si no tiene una buena razón para ello. Una de ellas puede ser que allí trabajan algunas muchachas tan bonitas como hacendosas que se esfuerzan lo indecible para desplumar a los *businessmen occidentales* que incautamente se atreven a entrar. Luego, borrachos y semiconscientes (sus últimas copas probablemente fueran de auténtico alcohol de madera aunque empezaran por scotch de treinta años) son abandonados a la entrada del callejón, tras haber perdido todo su dinero bajo la inmisericorde protección del matón del local que permanentemente vigila para que nadie aparque allí un inoportuno cargamento de explosivos.

La otra razón puede ser (aunque los PJs no llegarán a saberlo) que si no se tuercen las cosas y hasta dentro de un rato de juego, tendrán que tratar con el dueño del local, un mafioso checheno de medio pelo llamado Irman Naguiyev, en cuyo caso más les vale no probar una sola gota de alcohol: a Irman no le gusta hacer negocios con borrachos, luego se arrepienten, se echan atrás y hay que persuadirles de que cumplan su palabra... a veces a sus herederos también.

La puerta que hay al fondo del callejón, que tiene unos veinte metros de longitud, es de chapa y no muy diferente de las otras cuatro o cinco que se reparten entre los edificios colindantes. Sin embargo, se escucha fácilmente la música disco de los años setenta y ochenta, retumbar en los tabiques y en la robusta lámina de acero antibalas y con grueso revestimiento ignífugo para evitar explosiones, con que fue fabricada. Como ya hemos dicho, en la entrada del callejón hay un matón, con una Makarov en el bolsillo y una porra en la cazadora de cuero: una propinilla de 50\$ o más (Rusia es pobre, pero quién ha dicho que sea barata...) y una somera inspección visual les franquearán el paso; si cantan demasiado a occidentales —los rusos sólo vienen aquí o para traer extranjeros o para tratar con Irman—, se les cacheará, si parecen rusos también. Habrá que dejar para más tarde lo de entrar en el night-club propiamente dicho.

La puerta metálica se abre hacia un descansillo de dos metros cuadrados, en ladrillo visto y mal colocado, y una escalera metálica baja a mano izquierda, cubierta como está por una sucia y escuálida moqueta roja, hasta llegar a otro rellano, unos dos metros y medio más abajo. El rellano es más grande que el descansillo, hay un mostrador con otro matón y una chica rubia, con aspecto famélico y muy poca ropa que les recibirá con una amplia sonrisa medio chapurreando inglés o alemán, lo que prefieran. El hombre del traje oscuro y la Makarov les cobrará 5\$ por el derecho de entrar y el guardarropa, sin responsabilizarse de los objetos que dejen en los bolsillos: si algo desaparece, que tus chicos pidan cuentas al maestro armero, porque éste...

La "recepción" es una habitación de unos cuatro por cuatro metros, y según se baja un tramo de cuatro o cinco escalones, a mano izquierda, se oye salir de una espesa cortina color burdeos la atronadora música; a mano derecha, en un cuartito pequeño sin puerta, se sitúa la guardarropía, atestada de largas perchas. La fiesta, por supuesto, detrás del cortiño rojo.

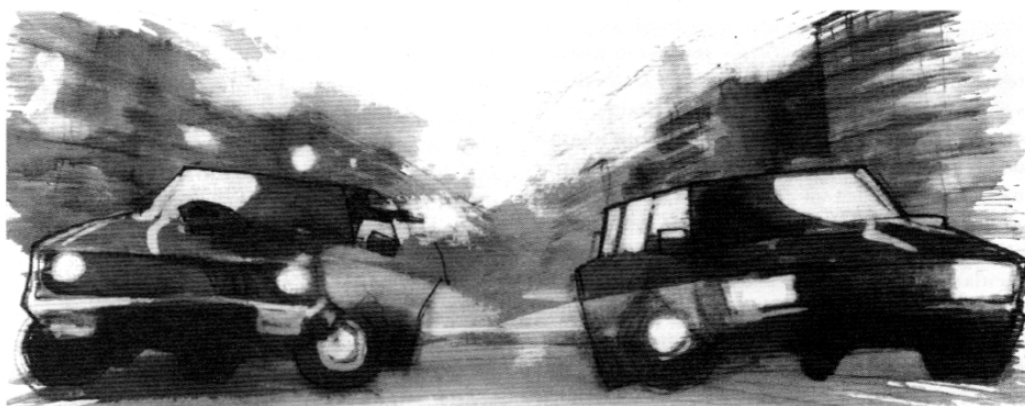
La sala de fiestas consiste en un lugar de trescientos metros cuadrados cubierto de moqueta verdusca, con lucecitas de colorines en el techo; mesas redondas con lamparitas rojas, una barra a mano izquierda con un cejijunto y conspicuo barman de pelo negro -probablemente caucásico-, y, delante de la entrada, al fondo, un escenario de unos siete u ocho metros de largo por cuatro o cinco de ancho, iluminado por candilejas falsas, y cerrado por un telón de reflejos metálicos dorados, donde ocasionalmente toca algún grupo, o canta alguien, o ponen un karaoke si la clientela es japonesa o coreana.

La música está demasiado alta, y en las mesas hay sentados trajeados hombres de negocios que cuchichean entre ellos, o intentan hacer migas con las chicas del local, previo pago del correspondiente importe. El camarero de la barra tiene una VZ-61 Skorpion bajo la barra, y en una mesa, junto al escenario hay un fulano muy grande, trajeado, que

tiene otra. Irman y su guardaespaldas personal están en la "dirección" contando dinero. En las mesas, entre ellas, o en la barra se localizan siete camareras, que lucen una especie de bikini de lentejuelas con un faldellín de hilos dorados que Irman compró en un cabaret de Hamburgo cuando puso el local. No tienen mayor importancia en la historia salvo que alguno de los PJs tenga la desventaja de Lujurioso. Una tirada de PER en D les permitirá reconocer el local como el que aparece de trasfondo a la fotografía de Grigoryev que tienen como única pista.

Una vez en el "Irman's", una de las camareras se ofrecerá sonriendo a llevarles hasta una mesa libre -hay bastantes- y traerles las bebidas que deseen. No conocerá para nada a ningún Grigoryev, y no sabe dónde para su jefe. Si alguien es capaz de sacar una tirada de Intuición, Psicología o de emplear correctamente el poder M adecuado, notará que simplemente se está quitando de encima la pregunta: conoce al tío de haberlo visto alguna vez por ahí, y cree que debe de ser amigo del jefe, pero por supuesto, parte de su empleo se basa en saber callar todo lo que ve, así que voluntariamente no soltará ni media palabra. Tres cuartos de lo mismo para las otras empleadas del local, y si las molestan demasiado los matones no tendrán inconveniente en sacarlos con sus porras tras sobarles convenientemente el morro, o incluso sacar las armas de fuego a pasear. Los matones, por cierto, por si se deciden a interrogarles, (valientes...) vienen a saber poco más, pero dirán aún menos: saben que se llama Grigoryev y que solía traer a algunos amigos al local de juerga, con la benevolencia de Irman Naguiyev, que a veces se sumaba a la fiesta a base de champán francés, whisky del caro y chicas. Pero se guardarán mucho de decir nada, ni de molestar a su jefe.

En el club nadie parece conocer a Grigoryev ni haberlo visto jamás, pero puede que a nuestros muchachos les apetezca hablar directamente con el jefe. Ni soñarlo. Los matones acudirán corriendo a la puerta que se abre tras la barra (y entre los matones incluyo al



camarero de la Skorpion), y recomendarán a los PJs irse con viento fresco y procurar no volver nunca. «A Irman no le gusta que le interrumpan en sus reuniones de negocios, y tampoco fuera de ellas». Si es necesario recurrirán a las armas.

Si los buenos deciden abrirse paso a tiros o a golpes de ataque psiónico, o algo similar, ellos verán, pero que sepan que Irman efectivamente está en su despacho contando las ganancias del día (en cinco montoncitos: dólares, marcos, yenes, otras divisas europeas y rublos, ¿rublos? ¿quién ha dejado que le paguen en rublos?) y que con Irman está su guardaespaldas preferido y compañero de fatigas, un ex-sargento de paracaidistas paisano suyo, *afgansi*, es decir, veterano del Afganistán que se gana la vida salvándole el azaroso pellejo al bueno de Naguiyev. Se llama Ahmad Kolyanov y lleva una Makarov, un cuchillo de comando, y si le dejan tiempo, sacará de la caja fuerte un AKR.

Les liaisons dangereuses

Si los PJs, con muy buen criterio, han decidido no organizar ningún follón, y se marchan del local vista la discreción de los empleados, que no pasen cuidado: Irman irá a por ellos. Si deciden que van a organizar lío, pues bien, lo tendrán. Ocurre que Irman dará orden a cuatro de sus chicos de seguir a los buenos en una enorme limusina Chaika Gaz, mientras él va detrás en su Mercedes 500 con Kolya-

nov y un matón más de chófer. La idea de los chicos de Irman es muy simple: esperar hasta que los PJs se pongan a tiro en un lugar seguro, atacar con los dos coches, rodearlos y coserlos a balazos, en definitiva: Irman lo que quiere es cargárselos como sea y sin preguntas.

Nota: Tú, como AJ, debes orientarlo todo hacia el enfrentamiento entre los chicos del checheno y los de Heracles. Una buena idea es meter una granada de mano, o algo así, para que los PJs pasen miedo. Hablando de miedo, espero que no se te pase por alto contar los puntos de estrés convenientes según se explica en Yuri-9.

Supongamos que los PJs siguen pretendiendo ser buenos y no quieren armarla, salen rumiando sus desdichas y mientras vuelven al hotel planean cómo hacer salir a Naguiyev de su agujero: quizás alguna tirada de Intuición o de algo parecido les señale que el checheno tiene buena parte de la clave de lo que le pudo ocurrir a Grigoryev. Entonces, tal y como te digo, los dos coches bloquearán al de los PJs, se apearán los matones, tirarán al motor para inmovilizarlos, y luego abrirán fuego contra los buenos.

Otra nota: ¿Dónde localizar el ataque? pues eso debes decidirlo tú, pero de vuelta al hotel en que se alojen, o bien en algún oscuro callejón por el que paseen; de todas formas intenta hacerlo de noche: en Moscú en otoño, y a esas horas, hace mucho frío, y es peligroso andar por ahí. Si quieres darles una oportunidad puedes permitirles

hacer tiradas de PER en MD, o de Intuición en D para descubrir a los mafiosos pero sólo instantes antes del ataque para evitar que la sorpresa suponga demasiada desventaja. Un sitio muy chulo para realizar esta escena es sobre alguno de los puentes del Moskova, el Ustinski, el monumental y amplio Moskvorshik que lleva a la Plaza Roja, porque luego puedes tirar a los muertos al agua cuando les alcanzas, y queda muy espectacular, aunque poco creíble. Incluso puedes poner de noche una nevada temprana –ya empiezan, es la época– o un intenso chaparrón, para aumentar la dificultad de las tiradas de Conducir.

Pues bien, quedamos en que tus chicos deben deshacerse de los cinco matones de Naguiyev, queda entonces el Mercedes 500 del checheno con Kolyanov, ahora viene la persecución: si el Chaika Gaz ha quedado todavía utilizable tras el tiroteo, o el Mercedes no ha resultado ileso, el caso es que Irman por jugársela ha quedado al descubierto y los PJs tienen una oportunidad de echarle el guante; si no consiguen cogerle, tranquilos, Naguiyev prácticamente vive en su club, así que será una buena oportunidad de atraparlo. Haz hincapié en esto: él es el único que sabe algo de Grigoryev –la única pista que tienen es la foto realizada en su club– y ha intentado matarles sin haber mediado mayor provocación (esperemos). Son buenas razones para aprovechar y hacerle algunas *preguntillas*.

Un consejo: Kolyanov puede ser útil para lo que se avecina, mejor será respetarlo, si no hacen intención evidente de matar a su jefe, será el propio Irman quien dará orden a su guardaespaldas de deponer las armas. Por lo demás, si se deciden a hablar con Irman en lugar de cargárselo, no mostrará mayor aprecio por los matones caídos o heridos, Moscú está lleno de muertos de hambre que alquilan sus vidas por sueldos miserables. Entonces, bien porque ha habido una emocionante persecución por el centro de Moscú, o bien porque no ha podido escapar de su propia emboscada, o bien porque le han pillado en su madriguera del “Irman’s”, lo cierto es que tienen al checheno en sus manos.

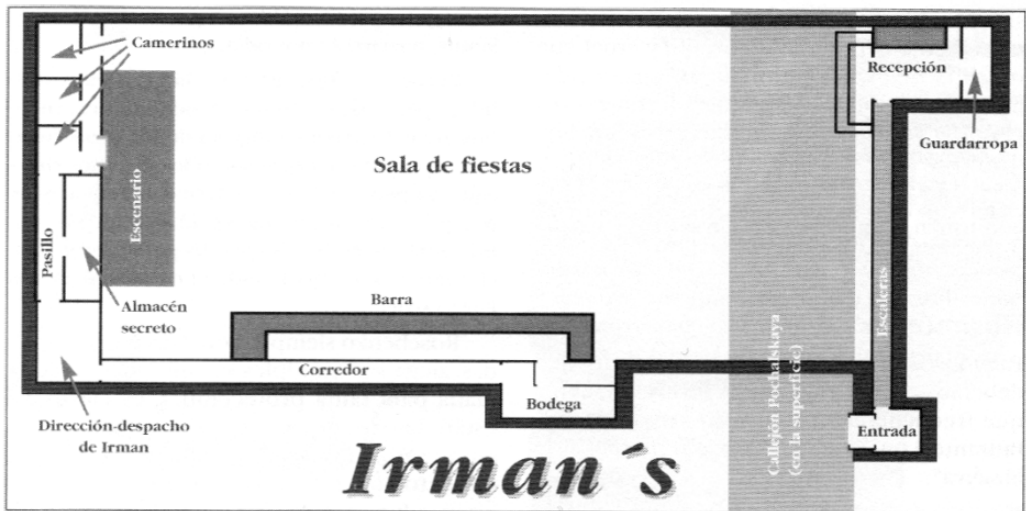
Irman no es rencoroso, así que, como aprecia su vida, contará cosas sobre Grigoryev.

El topo –Irman no sabía que era un espía, como no sabe nada de mutantes, ni de Heracles ni del Grupo de Kisinov– era amigo íntimo de Naguiyev –una extraña amistad nacida una noche de borrachera–, y eso en el Caucazo aún significa algo. Grigoryev estaba metido en algún tipo de líos y necesitaba el local para traer de vez en cuando a algunas personas a divertirse, y –imagina Irman– para hacer negocios no muy limpios. El checheno no se mete en eso, cada uno lleva sus asuntos como le place, pero lo cierto es que Grigoryev contrataba en “Irman’s” discreción, alcohol y chicas para agasajar a sus amistades, e Irman tenía en él un amigo a la par que fiel y cercano, muy cumplidor económicamente.

Lo cierto es que un día desapareció, y el mafioso se temió lo peor, algunos individuos con maneras sospechosamente parecidas a las del KGB aparecieron preguntando por él, y no le dejaron en paz hasta que uno de esos tipos se tuvo que bañar en el Moskova con zapatos de hormigón. Desde entonces Irman está en guardia; no sabe quién era Grigoryev, ni qué manejos se traía entre manos, ni le importa; lo que sí le importa es que era su amigo y siente la obligación de vengarlo. Sospechando que los PJs tenían algo que ver con su muerte: «sí, quiso matarlos también».

Nota: aquí es donde tus chicos deben saber hacer amigos: ellos no son rusos, al menos no todos, de manera que no son de ninguna agencia u organización como la que buscaba a Grigoryev, además son compañeros de lucha del espía, y, en definitiva, necesitarían que un buen conocedor del hampa moscovita les acompañe por su viaje a través de los infiernos, así que dada la coincidencia de intereses, ¿qué tal si nos hacemos amiguitos y nos ayudamos unos a otros como hermanos?

¡Ah! la foto. Irman reconoce a los dos tíos de la foto, uno es un tal Magomed Karakilov, un mafioso *azerí*, el otro, el gordo borracho, es Kiril Roschenko, jefe de la Brigada de Homi-cidios de la policía de Moscú. De Karakilov hay que decir que es un fulano muy duro,



especializado en... bien, trafica con casi todo: drogas, armas, blancas, extorsión... de todo. A Karakilov es muy difícil cogerlo, pero tiene su cuartel general en una barcaza de lujo con la que recorre el Volga y el Moskova mientras se hace pasar por un millonario de nuevo cuño. Tiene un ayudante, *azerí* como él, llamado Salman Azubayev, que regenta un bar llamado "Kavkazki". Roschenko es un infeliz, pero tiene poder, y no vacila en emplearlo. Tiene muy buenos contactos con el Ministerio del Interior, de hecho se rumorea que posee en un banco suizo varias cajas de seguridad con informes muy comprometedores sobre altos cargos y funcionarios preeminentes de la Administración. ¿Que qué lugares suele frecuentar Roschenko? cualquiera que considere suficientemente lujoso para sus gustos de comunista reconvertido: el "Casino Moscow", el "Restaurante Le Chalet", o una sala de masajes llamada "Daliya" en el "Hotel Moskva".

La pista está clara: o buscar a Roschenko, o buscar a Karakilov ¿no?

El papel de Irman

Irman es un personaje clave en la aventura, él va a ser quien les introduzca en el submundo del hampa rusa, en el de la corrupción, la polí-

tica, el ajedrez económico-militar, y la guerra étnica, de manera que aun siendo poco de mi agrado tal forma de llevar el juego, tengo que recomendarte que Irman sobreviva a cualquier precio durante la partida.

Es una persona evidentemente deshonesto, pero con un país y un sistema político y económico -que él piensa ha sido deshonesto con él- qué otra cosa cabría esperar, y por otra parte, no se puede hacer tortilla sin romper huevos: el bandido Robin Hood en el Moscú de finales del siglo XX probablemente acabaría loco y alcoholizado esperando a que alguna pandilla de grillados lo matara a palos en un parque; o a morir de frío en cualquier estación de metro.

Entre los dos extremos encontramos a nuestro personaje y a él le mueven sentimientos a veces poco recomendables pero en cierto modo altruistas, y al menos fácilmente comprensibles para un caucásico: la amistad y la venganza. Pues bien, ambos harán que el checheno se muestre decidido a apoyar a los PJs y a ser su *Virgilio* en el dantesco infierno moscovita, de manera que no sólo les dará su apoyo moral y sus consejos, sino que intentará acompañarles durante todo el trayecto para servirles unas veces de salvoconducto -en lugares donde no deberían entrar-, otras como

simple espectador, y siempre de referencia en el ambiente deprimido, sofocante y cruel que rodea la delincuencia organizada rusa. Además en un momento determinado, quizás sea el único verdaderamente interesado en ayudarles.

De forma que ya sabes, mi buen AJ, cuenta con Irman Naguiyev para que sea tus ojos allá donde te lleven los PJs.

Roschenko

Para buscar a Roschenko ya hemos dicho que debemos acudir a alguno de los tres agujeros que frecuenta: el "Casino Moscow", el "Restaurante Le Chalet" o "Daliya", en el "Hotel Moskva".

Nota: Puedes hacer dos cosas: la primera es lanzar un d6 y asignar las puntuaciones a cada uno de los lugares, así sabrás donde se encuentra el sujeto, esto lo mantienes en secreto y tus jugadores verán cómo se las apañan para encontrarlo. Van probando hasta que den con él. Otra posibilidad es dejarles escoger por dónde empezar y tú, sencillamente colocas a Roschenko en el último lugar de todos, así haces a tus muchachos moverse convenientemente, les haces sudar un poco y sufrir un mucho. Lo que pasa es que es un poco previsible: ¿dónde estará ese Roschen-

ko? seguro que en el último lugar de los que escogamos, nuestro AJ nos odia.

Puedes, por fin, optar por la primera posibilidad, pero haciendo que Roschenko escape e intente refugiarse en alguno de los otros lugares, así mezclas las escenas en los distintos sitios con una persecución, e incluso con emboscadas por parte de los guardaespaldas, o quizás con una doble persecución: los PJs persiguen a Roschenko, y a los PJs la Policía de Moscú en sus Ford Escort.

Roschenko siempre lleva tres guardaespaldas: alega sus múltiples enemistades entre la mafia para tanta protección. Y es cierto, ya están hartos de tener que extorsionar al empresariado ruso para pagar a este tío que les extorsiona a ellos. Los guardaespaldas están, además, entrenados en conducción de seguridad para manejar el BMW 740i y con protección ABQ en que el policía conserva intacto su cuerpecito serrano, y llevan diminutos micrófonos y auriculares para mantenerse en contacto, pistolas Taurus PT-92 y subfusiles AKR. A esto hay que sumar la protección de los lugares que frecuenta, donde se pone mucho interés en que tan excelso invitado no sufra ningún percance. Además él mismo suele llevar encima su vieja Tula Tokarev de 7,65 mm.

2

Curioseando



COMO Irman tendrá el gusto de advertirles, “Casino Moscow” es uno de los nidos de ratas más infectos y peligrosos de toda la capital rusa. Está en la calle Kalanchevski 21, el teléfono es 975 19 67 -por si quieren preguntar por Roschenko-, y los mafiosos van allí a perder los millones de rublos que han ganado injustamente, empezando por nuestro comisario de policía. La entrada es un discreto portal de madera, con cristales opacos antibalas y una breve escalinata de piedra coronada por un cartel de neón igualmente identificativo y discreto. Dos matones, vestidos con traje oscuro, abrigo blanco y pistolas Glock 17, vigilan la puerta: si no llevan ropa adecuada (trajes como mínimo, y ellas vestido de fiesta) que ni se les ocurra solicitar la entrada.

El Casino Moscow

Una vez pasada la puerta entrarán en un lujoso y tranquilo vestíbulo donde el “encargado”, un azerí de más de dos metros y cabeza brutalmente afeitada a lo Yul Brinner saldrá a atenderles acompañado por un matón como los de antes, para indicarles amablemente que si no son socios (lo que habrán de acreditar convenientemente -el recepcionista conoce personalmente a todos-) o no tienen invitación no pueden pasar, y por tanto deben largarse con viento fresco. Si insisten, la entrada cuesta cincuenta dólares, ochenta marcos, veinte libras esterlinas o veintisiete mil rublos. Unas cinco mil pesetas para el turista pedestre. ¡Ah! y otro tanto para “el servicio” -les sugerirá el recepcionista-. No les informará de si Roschenko se encuentra allí en ese momento o no, y si los PJs se ponen duros recurrirá a los otros tres matones que hacen de vigilantes del local: *el Casino tiene un prestigio de lugar seguro para los gánsters moscovitas que no debe perder*. Es fácil encontrar a los guardaespaldas de los clientes formando corrillos y esperando mientras sus jefes se juegan los rublos y los dólares. Siempre cabe la misma opción que escogió Terminator en la comisaría, pero en escasos minutos la policía hará acto de presencia.

Pasadas las puertas que conectan el vestíbulo con el pasillo, éste se abre hacia la derecha como una gran habitación separada por columnas y arcos, con paredes paneladas en madera de roble y una suave iluminación indirecta, parece una taberna irlandesa en la que los jugado-

res remojan sus pérdidas y celebran sus ganancias. Hay una barra con taburetes y varias mesas de madera, en negro, bronce y tonos naturales. La decoración es la típica del negocio: cartelones de Guinness, de Douglas, de diferentes marcas de whisky, etc. Al fondo, tras unos cortinones rojos se abre por fin la sala de juego, decorada con arquerías y con más matones indolentemente adosados a las paredes. Hay una decena de mesas de juego repartidas en un par de círculos concéntricos, rodeadas de lujosas sillas y butacas de cuero. En medio de la sala, un altillo con un atril y un micrófono, en el que se sitúa, a veces, el jefe de sala para controlar las partidas agitadas o las noches más atareadas del casino. Hombres de negocios, mafiosos, funcionarios, busconas caras de agencia, turistas americanos, británicos y alemanes, a la caza del chanchullo del siglo, se apiñan junto a las cartas y las ruletas, discretos pero nerviosos, no hay ruido, pero la tensión del juego (de cualquier juego, no sólo de azar) es perceptible como una niebla que se arremolina en torno a los corrillos. Un revistero en la entrada muestra ejemplares de los periódicos y revistas más importantes tanto de Rusia como del extranjero, preferentemente publicaciones especializadas en economía y política.

En el salón de juego hay como sesenta o setenta personas de presencia elegante. Suelen beber vodka de calidad -no el matarratas que venden en las calles, que te deja ciego y estéril-, o whisky escocés, siempre en cantidades inhumanas; camareras muy bien vestidas y camareros impecables sirven canapés. La dirección del establecimiento decide algunas veces que "cierto" adinerado cliente debe llevarse una alegría, y le tocan algunos cientos en la ruleta o el blackjack, el afortunado ganador suele celebrarlo invitando a *champagne francés* a los asistentes.

Nota: Al menos una decena de los ya mencionados asistentes deberían llevar pistola encima, para que si a los PJs se les ocurre hacer una entrada triunfal tengan un problema serio entre manos. Aparte de los dos gorilas de la entrada, la seguridad interna la componen tres tipos más,

grandes como armarios, armados con la misma Glock-17, y con un subfusil en la barra del salón de juego, un AKR.

Le Chalet

"Le Chalet" es un céntrico, lujoso y conocido restaurante francosuizo del centro de Moscú, conocido porque es el preferido por toda la élite política, financiera, militar y delincuente de Rusia (lo que a veces viene a ser lo mismo) de hecho, es uno de los restaurantes favoritos del propio Yeltsin, donde gusta agasajar a sus invitados más íntimos o sencillamente los lleva allí para pasar un rato agradable.

"Le Chalet" no es espectacular por fuera, parece querer esconder su lujo y su opulencia de las miradas heladas y hambrientas de los moscovitas, en una calleja sin importancia enfrente del Moskova, un callejón sin salida empleado como aparcamiento y vigilado por dos matones con subfusiles MP-5, que empieza en la calle Kropotkinskaya, el paseo que recorre la orilla del río. Allí el agua es de un color acerado y gris, que apenas se distingue del asfalto. El edificio es casi moderno, y la puerta se abre, sin ningún anuncio, al callejón, oscuro y húmedo. Da a un vestíbulo no muy amplio, anodino, pintado en blanco, y enfrente, según se entra se ve la entrada con puertas de carpintería de aluminio a un gimnasio llamado "Sportkomplekse Chaika", donde muchos matones y guardaespaldas de los altos jefazos van a ponerse a punto. A la izquierda hay una escalera que gira a la derecha en tres tramos cortos. En el rellano del primer piso, frente a las escaleras, cerradas por un grueso y significativo cordón rojo, que siguen girando y subiéndose hacia el cielo de la delincuencia rusa, hay una hermosa puerta de madera, imitando las construcciones alpinas, un poco al estilo de la casa del abuelito de Heidi. Un vigilante con cazadora de cuero negra y vaqueros, armado con un Colt Python les impedirá el paso, y tras cachearlos, si van de sospechosos (hacer una tirada de PER en D por el machaca), les permitirá entrar.

Un estirado hombrecillo, vestido con smoking, atildado y pomposo, les atenderá con un

acento francés exagerado y palatal en ruso o en francés, inglés o alemán, y les dirá que lo siente sinceramente pero todas las mesas están reservadas, si lo desean puede arreglarlo para dentro de una semana. No dejará que nadie entre a molestar a la clientela, por supuesto, y no puede contestar a las preguntas de si está el señor fulano o mengano en el comedor en ese momento.

Nota: Si los PJs se ponen fuertes, debo decir que no sólo cuenta "Le Chalet" con su propio servicio de seguridad, sino que el Servicio Federal de Seguridad, el heredero a todos los efectos del KGB, mantiene un par de agentes constantemente en el local dada la afición del Presidente y de destacados miembros del Gobierno por las fondues y otras especialidades alpinas.

Los vigilantes del restaurante son cinco, y van armados con pistolas Browning BDA, trátense a todos los efectos como los chicos del Casino Moscow, aparte de los escoltas del propio Roschenko si se halla éste en el comedor.

El personal de "Le Chalet" no está nada dispuesto a colaborar con un fisgón, así que habrá que infiltrarse de alguna manera, lo mejor es intentar alguna estratagema. Irman puede ser un buen pasaporte pero ocurre que las reservas del día están ya cubiertas (en "Le Chalet" las reservas del día siempre están cubiertas, y las del día siguiente, y las del otro, por lo menos hasta una semana después) así que es una magnífica ocasión para demostrar cómo se usan esos poderes mutantes, o para sobornar al recepcionista, o al *maitre*, con, al menos doscientos dólares, o trescientos cincuenta marcos alemanes que más o menos es lo mismo. Deberás hacer una tirada de Convencer para que se deje sobornar, y otra de Regateo en MD para convenir el precio: cada punto de categoría de éxito supone un ahorro de diez dólares o quince marcos (o cantidad equivalente en cualquier divisa occidental lo suficientemente potente). Si cuentan con el concurso de Irman, añade un modificador de +3 a la tirada.

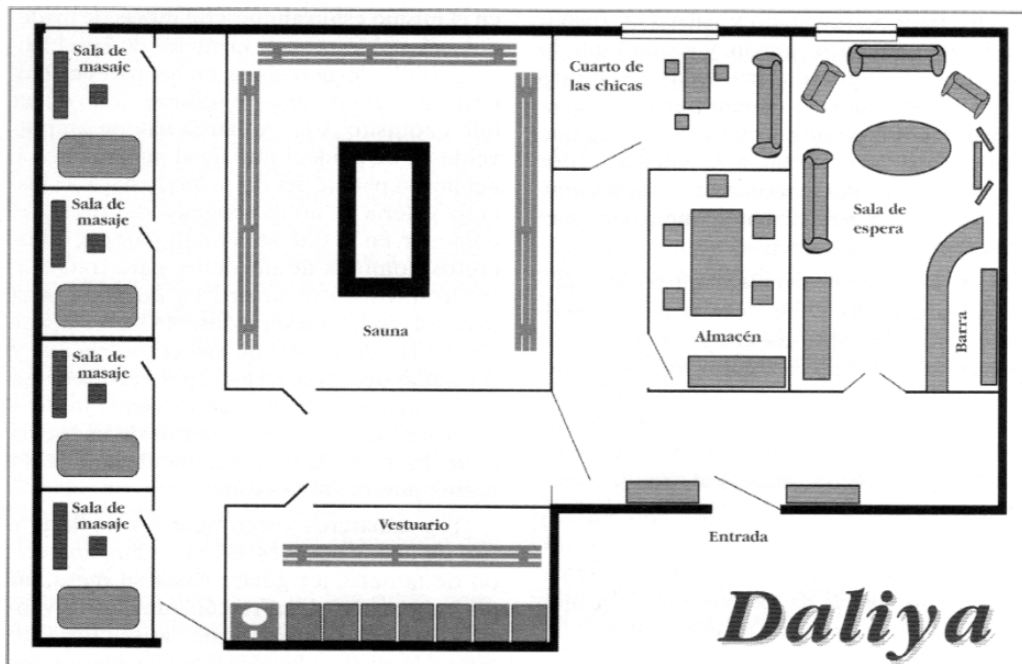
Una vez franqueado el paso la puerta da al mismo comedor: una sala rectangular de unos doscientos metros cuadrados, decorada

en el mismo estilo alpino, con mesas de madera tosca, cubiertas con manteles de lino blanco y vajilla de porcelana, en las paredes hay cuadros impresionistas auténticos, todo de un lujo exquisito. A la izquierda hay un amplio ventanal de madera que da al melancólico y neblinoso paisaje del río, al fondo hay una discreta galería de arcos separada del resto del comedor, en la que se reúnen parejas, o discretos hombres de negocios, para tratar de sus asuntos, entre susurros y *borgoña*. A la derecha están los reservados, tres salas amplias y ovaladas, decoradas de manera acogedora y separadas del resto del local por cortinas; aquí suele situarse Yeltsin cuando viene. Junto a los reservados están las puertas de la cocina y una barra, en la esquina, que llega hasta la misma puerta del restaurante.

Los camareros visten riguroso smoking y son rápidos y eficaces. Uno de ellos, aparecido de la nada, les guiará hasta su mesa, un poco apartada, en un rincón, junto a los ventanales, pero con una vista satisfactoria de todo el local. Si se deciden a cenar (¡qué menos les debe Heracles!) podrán elegir un amplio y sugestivo surtido de especialidades francesas, alpinas y rusas (recomiendan el *Chateaubriand* para dos, las *fondues*, los medallones de ternera con setas del bosque y el *rösti* de patatas a la manera de Zurich) con una bodega de primera categoría y unos precios capaces de agriarle la cena a muchos robustos bolsillos. Pero quizás este banquete sea el último. Pues bien, desde su mesa podrán hacer una tirada de PER en D para divisar al tal Roschenko y a sus secuaces, si has decidido que está, y si es de esta manera..., porque el restaurante está abarrotado de gente. Si lo deseas puedes hacer las cosas un poco más difíciles lanzando 1d20 y viendo qué depara el azar a tus PJs, para ver qué tipo de concurrencia hay en el restaurante en el momento en que lo visitan:

1 a 4.- Nadie en especial: mafiosos de medio pelo, algunos funcionarios intermedios dejándose corromper, y hombres de negocios. De ellos 1d6 están armados con pistolas.

5 a 7.- Hay un importante cargo de la Administración reunido con un representante



comercial occidental, esto supone dos escoltas oficiales (policías) armados con pistolas Makarov.

8 a 9.- Un mafioso está reunido con un alto cargo político para *algo* de una venta de empresas del Estado; hay dos matones con ellos: están muy quisquillosos.

10 a 12.- Un departamento del Ministerio del Interior tiene una reunión de trabajo en los reservados. Los cuatro escoltas que los acompañan procuran ser discretos entre las cortinas de la puerta y los camareros.

13 a 15.- Convención de mafiosos en la galería de arcos: tratan sobre una tregua entre dos bandas rivales; hay tres matones en una mesa vecina y otros dos un poco más lejos, mezclados con el resto de la clientela

15 a 17.- Reunión de altos oficiales del Ministerio de Defensa para tratar del tema de Chechenia en otro reservado. Hay tres *spetsnaz* armados con subfusiles AKR en los accesos al comedor y vestidos de paisano.

18 a 19.- Un ministro del gabinete de go-

bierno tiene una comida con un homólogo occidental. Su mesa está separada del resto con un biombo de bambú junto a los ventanales (que son antibalas) hay dos escoltas con pistolas Taurus y AKRs, uno a cada lado del biombo; entre los comensales, y sin quitarles ojo de encima hay cuatro escoltas más.

20.- ¡El presidente Yeltsin! No se tapa con ningún biombo ni se esconde en un reservado porque necesita un baño de multitudes, pero lleva constantemente cuatro *spetsnaz* alrededor, con pistolas Makarov y subfusiles VZ-61. Entre los comensales hay cuatro más con pistolas Taurus. En la calle, en los accesos al restaurante, hay dos más por puerta, con subfusiles AKR, y todo el equipo de seguridad "visible" que rodea a un Presidente de Rusia.

Nota: No se trata tampoco de que coartas la voluntad de tus jugadores si lo que desean es organizar una Fiesta de la Cordita en Le Chalet, pero que les quede bien claro que tendrán que emplearse a fondo, y que en la Rusia de las altas esferas y de la mafia, nadie se va a dejar pisar por unos mutantes recién llegados.

El Daliya

Aunque lo pinten de casa de masajes, un burdel es un burdel, y éste es uno de ellos, pero de los que cobran los servicios en miles de dólares. Por supuesto es el preferido de Roschenko. El "Daliya" paga unos beneficios tan suculentos a sus pupilas que de hecho, ni siquiera está mal visto trabajar allí, y más cuando tu protector es el corrupto más grande de toda la Federación Rusa y los mafiosos más podridamente ricos de todo el Gran Moscú. Se halla en la imponente mole del Hotel Moskva, un coloso de hormigón de la época estalinista en la Plaza Manezh, tras la Plaza de la Revolución, prolongación de la Plaza Roja y el Kremlin, en el penúltimo piso. Un poco más adelante empieza la antigua calle Gorki, hoy Tverskaya, en la que está el Hotel Intourist en que se alojan los PJs, al menos de momento.

Roschenko lo visita dos o tres veces por semana, e incluso tiene allí una amante oficial llamada Natalya que es su preferida. Por supuesto nadie le preguntó a ella si Roschenko es el preferido de ella, pero por seiscientos cincuenta dólares... Además hay siete chicas más, todas excelentes profesionales, de entre veinte y veinticinco años (por los PJs con rasgo Lujurioso) una *madame* encargada del correcto funcionamiento de las instalaciones, y dos matones que de paso cambian las toallas. Uno de ellos tiene un revólver S&W M38, el otro tiene una porra y un cuchillo de combate. Además está la "seguridad" del Hotel: se trata de veinte tipos con pintas de armario y trajes negros (van de luto por sus víctimas) equipados con pistolas Sig Sauer 220; para casos de emergencia, podrán conseguir en un asombroso tiempo (por poco) diez escopetas Ithaca M37, y diez subfusiles Bushmaster (gentileza de unos colegas de la Cosa Nostra). En la hermosa entrada del Moskva (una bella escalinata de mármol blanco abalaustrada, que se divide en dos para subir al primer piso, y un restaurante español en madera, "El Rincón Español", en el propio vestíbulo, a mano derecha) se ha visto correr la sangre a chorros. Los gorilas se distribuyen de a uno en cada una de las doce plantas. Dos en recepción, y los seis restantes a veces descansan en las

habitaciones destinadas al efecto, o vaguean por el edificio pavoneándose de su artillería.

El local -un decimoprimer piso-, es en realidad la unión de dos apartamentos, de manera que hay un enorme salón donde los caballeros pueden tomar una copa, escuchar música, leer prensa nacional y extranjera o conversar mientras esperan, en tanto se les prepara una habitación y una *masajista*. El salón tiene un aparato de alta fidelidad Bang & Olufsen de diez mil dólares, lujosas butacas de cuero, un minibar atendido por una joven camarera (alguna de las chicas que esté libre de servicio) en un rincón, una mesa de caoba con periódicos, revistas, un teléfono de monedas y un armario empotrado cuyas puertas son espejos para que los clientes dejen allí su ropa de abrigo. Cuando la sala de masajes, o la sauna, están listas, el impaciente e ilusionado señor es guiado hasta su destino donde "es sometido a tratamiento". Roschenko hace igual, mientras los guardaespaldas esperan en el salón sorbiendo whisky, maldiciendo su suerte y poniéndose amarillos de envidia. ¿A que es el sitio ideal para tender una emboscada? Si la seguridad del hotel no se entera.

Nota: Los cuartos de masaje no son muy grandes, unos cuatro por cinco metros, están pintados en colores suaves, y tienen una camilla inusualmente cómoda, un armario con dos albornoces y perchas para dejar la indumentaria y... bueno, yo qué sé, complétalo tú con lo que creas que debe tener un lugar así, yo tengo novia. Aquí no hay puerta trasera, así que será más difícil escapar en caso de un ataque de los PJs. No pienses que el poner las cosas tan fáciles es por que sí, en realidad se trata de darte una solución honrosa para el caso de que los PJs no se las apañen en ninguno de los sitios anteriores. En ese caso no tienes por qué sacarte de la manga ninguna escena nueva ni por qué hacer trampas, simplemente recuérdales que les queda el "Daliya" por visitar. Eso sí, quizás convenga reforzar la vigilancia...je, je.

Conversaciones con Roschenko

Tanto si decides que Roschenko esté en el "Casino Moscow", como en "Le Chalet", la mis-

ma escena se producirá más o menos en cualquiera de ellos, y te recomendaría que no se lo pusieras muy fácil a los PJs, para que se hagan una idea de lo que les espera a lo largo de la aventura. Eso sí, en cuanto se metan con Roschenko, es mejor que no dejen ni un mal rastro, ni una descripción: la Policía de Moscú se les echará encima enterita y a degüello. Están advertidos.

A Roschenko, en el "Casino Moscow", probablemente lo encuentren jugando en la mesa de la ruleta, apostando sus astronómicas ganancias, tan suciamente ganadas, al número que crea que representa la suerte para él.

Cuando comience a escucharse follón fuera, comenzará la fuga del policía; sus dos matones sacarán las pistolas, le ocultarán con sus cuerpos y le empujarán hacia el pasillo, por el que piensan alcanzar la puerta del almacén junto a los baños, que, a su vez, conduce por otra puerta de servicio a un patio que sirve para abastecer al local sin tener que entorpecer la entrada principal.

El patio en cuestión se abre a través de un pasaje por debajo de los edificios colindantes a la propia calle, donde está esperando un BMW con el motor en marcha y un escolta más al volante que lleva un diminuto equipo transmisor-receptor, para salir zumbando cuando se lo pidan. Si los PJs sorprenden al grupito en plena escapada, uno de los guardaespaldas abrirá fuego contra ellos para obligarles a detenerse, cubriendo la retirada, el otro seguirá ocultando con su cuerpo a Roschenko mientras le saca completamente del local. Si el que se queda detrás es abatido o apresado, no importará, no le esperará nadie, -para eso le pagan-, y si las cosas se pusieran muy feas, el propio Roschenko haría uso de su TT-33 luchando por su pellejo en persona.

Si se encuantran en "Le Chalet", aplicaremos los mismos principios que hemos utilizado en el Casino, los escoltas le cubren con sus cuerpos y entretienen a tiros a los atacantes mientras lo sacan por una de las puertas de incendios (en la cocina con salida al callejón Korobeynikov) o por la puerta del almacén (con salida a las escaleras) y le llevan al

coche... La única diferencia será que aquí la resistencia es bastante más que simbólica: hay gente mucho más importante y mejor armada, y enfrentarse, por ejemplo, a los *spetsnaz* de la Guardia Presidencial es bastante más peligroso que hacerlo con los propios guardaespaldas de Roschenko. De hecho es bastante más peligroso que casi cualquier otra cosa en Rusia.

En cualquiera de los tres lugares, puede haberse desarrollado una escena más o menos así: *"El PJ derriba de un empujón a Roschenko en su loca carrera, el obeso policía cae al suelo rodando desmadejado, y queda boca abajo resoplando y jadeando pesadamente, fatigado por la persecución, sabiendo que ha agotado su última posibilidad de huida. El PJ se arroja encima de él, le agarra la mano derecha con su izquierda y tira hacia el hombro con rabia hasta escuchar el atisbo de un crujido, Roschenko encuentra el aliento suficiente para exhalar un rugido de dolor y consternación, pero lo aboga cuando el cañón ardiente de la pistola del PJ se pega a su nuca, por encima de la oreja. «Y ahora, montón de basura, me lo vas a contar todo o te desguazo...» dice el PJ lleno de ira, intentando controlar las ganas sobrehumanas de apretar el gatillo..."*

Si no ha sido así habrá sido de otra manera, quizás más inteligente, de las que te hacen ganar PE, pero es seguro que los PJs han cazado a Roschenko, el decorado lo pones tú, y la historia la ponen ellos, yo pongo toda la confesión del tejejo en cuestión.

Roschenko no es muy valiente, pero sabe que su pellejo vale tanto como lo que pueda estar callado, así que de primeras no esperes que empiece a cantar como una alondra en un amanecer de primavera. Este es un tío duro de verdad, harto de ganarse la vida viendo como las personas se destripan unas a otras por un sorbo de matarratas embotellado, así que mejor que le aprieten las clavijas. Lo ideal es hacerle una tirada de Frialdad a nivel N, y enfrentarla con una tirada de Intimidar, Interrogar o de Frialdad de los PJs, modificada negativamente por la categoría de éxito, o



positivamente por la de fracaso, conseguida por Roschenko.

Nota: Otros modificadores aplicables los deberás determinar tú, según si emplean armas para amedrentarlo, el tipo de vocabulario que exhiban para convencerlo, sus modales, el lugar en que lo interroguen, la posibilidad que tenga Roschenko de recibir o esperar ayuda, incluso lo torpes que sean dejando pistas fácilmente seguíbles, o las barbaridades que se les ocurra hacerle. Ten cuidado y hazle a Roschenko, en este caso, frecuentes tiradas para comprobar su estado de salud, que los PJs corran siempre el riesgo de que se les quede frío, y en condiciones, por tanto, poco favorables para el diálogo.

Según la categoría de éxito, CE, que obtengan del interrogatorio de Roschenko podrán saber más o menos cosas del follón que se montaron Karakilov, Grigoryev y él.

0 a 1.- Conoce a Grigoryev porque se le presentó ofreciéndole una cierta cantidad de dinero (cincuenta mil dólares u ochenta y cinco mil marcos por envío, a elegir por el propio Roschenko según la cotización del momento, nada menos) a cambio de proteger los cargamentos de Karakilov. Grigoryev trabajaba para éste (bien, eso cree Roschenko al menos, luego veremos) y la fotografía fue tomada durante la "reunión" que celebraron en el "Irmanís" para ultimar el trato. Desconoce de qué iban los cargamentos, para eso cobraba tanto, para no saber nada, pero supone que puede ser droga (como verás, esto lo supone él por su cuenta pero deja que los PJs se engañen solitos).

2 a 3.- Los cargamentos, según pudo averiguar el propio Roschenko, pasaban a través de intermediarios chechenos con contactos

en el Ejército, para que llegaran con seguridad a manos del azerí; otros socios militares, a su vez, le proporcionaban a Karakilov el instrumento de pago (fuese cual fuese: armas o dinero, seguro) que iba a Chechenia, utilizando las mismas rutas que habían seguido los primeros cargamentos para subir hasta Moscú. Quiénes eran esos "socios", pues Roschenko no llegó a adivinarlo. Pero cabe presumir que el azerí no era sino un intermediario, entre algunos medios militares y algunos contrabandistas chechenos.

4 a 5.- Primicia: Roschenko intentó investigar con mucha discreción los contactos de Karakilov y se encontró con un soplo (proveniente del entorno del segundo de Karakilov, Azubayev, pero esto no lo digas si no te lo preguntan, no es tan importante): al parecer Karakilov no hace sino obedecer las órdenes de un tal *Sacha* del que no se tiene noticia alguna en los archivos de la Policía. Así pues, no sería sino un testaferro de alguien más importante, el tal *Sacha*, que probablemente sea el que de verdad hace el negocio.

6+.- Os lo juro, tíos, me llamo Islero y maté a Manolete.

Roschenko tendrá una despedida lapidaria al estilo de: *«estáis apostando muy fuerte en este juego, tened cuidado, no vaya a ser que no tengáis con qué cubrir la apuesta...»*

Una última advertencia, de lo mucho que hayan hecho el café en esta parte de la aventura depende la actitud de la Policía de Moscú y de la Milicia, piensa que si no pueden probar los chanchullos de Roschenko, los PJs han secuestrado, y probablemente amenazado y torturado, a un muy alto cargo policial, muy bien relacionado, por no hablar de los guardaespaldas que hayan quedado en el camino y que eran también policías. Ello puede suponer una persecución implacable hasta el final del módulo, y no creo que les convenga un problema más. Si no dejan pistas y no se pasan mucho (en definitiva, si se portan inteligentemente) no tienen por qué tener mayores problemas.

Si prefieren darle gusto al gatillo, como habrás visto tienen un montón de posibilida-

des para ello, y en casi todas las ocasiones creo que van a ser ellos los que lleven las de perder. Pero en fin.

El Kavkazski

Como Irman les habrá comentado, éste es el agujero de Salman Azubayev, es un bar cutre, apenas un cuartucho abierto al público en un quiosquillo en el centro de la calle Rokossovski.

El quiosquillo es una construcción en aluminio en forma de caseta cuadrangular, alargada, de una sola planta, que mide unos diez por siete metros. En su interior se vende un poco de todo: artículos de alimentación a precios prohibitivos, para el hogar, prendas de ropa de ínfima calidad, falsificaciones de marcas famosas de casi todo, especialmente artículos de consumo y lujo como relojes, material informático, aparatos de sonido, etc...

El edificio está dividido en dos partes, la delantera es el bar propiamente dicho, que consta de una barra -en aluminio y contrachapado-, tras la que se encuentra una especie de barman-matón vendiendo vodka adulterado y cerveza barata, atendiendo los encargos que se le quieren hacer llegar a Azubayev. En el escasísimo espacio restante hay un par de mesas de camping con sillas de cocina, en las que algunos parroquianos se emborrachan hasta quedar ciegos.

Nota: No, no es en sentido metafórico, el alcohol metílico que tiene el vodka destilado en casa, a base de patata y restos vegetales, deja ciego a quien lo bebe y puede llegar incluso a matar a sus consumidores habituales, si algún PJ tiene afición a empinar el codo, quizás debieras advertirle de ello, quizás no, quizás tendría que pasar antes alguna tirada de Química o de INT...

La parte trasera del tenducho es el almacén, en él atiende a sus clientes, y guarda las mercancías que vende, ilegalmente, claro. Se almacenan indistintamente fusiles Kalashnikov, vodka ilegal, ropa de marca falsificada, software falso, chicas rusas, ucranianas o bálticas camino de los clubes de alterne de toda Europa, drogas sintéticas o de las otras, inclu-

so... Bien, este es el escondrijo de Azubayev, y cuando los PJs decidan visitarlo no lo encontrarán en él, pero sí que tendrán la magnífica oportunidad de ver un coche estacionado en la acera de enfrente, con dos hombres dentro. Uno de ellos es el referido Azubayev, el otro es su guardaespaldas particular y chófer. Deberán hacer una tirada de Intuición en N para darse cuenta, si es que no caen en el detalle por sí mismos (¡será posible...!). La calle Rokossovski es notablemente rectilínea así que si esquivan los coches que les surjan y meten caña al acelerador pueden alcanzarle (me encantan las persecuciones, ¿se nota?).

Nota: Si antes no has tenido oportunidad de hacer la famosa persecución a tres bandas entre los malos, los PJs y la Policía de Moscú, puede ser éste el momento ideal para hacerla y pasar un agradable rato. Además, si tuvieron algún roce con Roschenko, pues ideal: la Policía (o la Milicia, más difícil todavía) sencillamente irá a matar.

Suponiendo que consigan hacerse con Azubayev, tras la persecución y el inevitable combate. Usar con él el procedimiento ya señalado para Roschenko a la hora de hacerle hablar. Será interesante; sin embargo, lo que Azubayev sabe tampoco es tanto. El único que verdaderamente está al tanto de los negocios de Karakilov, es Karakilov:

0 a 1: Conoció a Grigoryev. Éste, al parecer, contactó con Karakilov para proponerle un negocio en el que necesitaba contactos en Chechenia; no sabe por cuenta de quién trabajaba, pero sí que le enviaba un cierto "jefe suyo" y que el tal jefe pensaba pagar una cantidad inmensa por el favor.

2 a 3: El objeto de tan oscuro mercadeo es desconocido para Azubayev, una de las cláusulas del misterioso contrato era que los contendores provenientes del Cáucaso debían mantenerse precintados durante todo el trayecto, y sólo Karakilov podía saber en qué consistía la carga. Sabe, sin embargo, que el contacto en Chechenia con el que traficaba Karakilov por cuenta del jefe, era un tal Ruslan Barjadayev, alias "el carnicero" que llegó a estar en Moscú entrevistándose con Karaki-

lov, y para el que el propio Azubayev estuvo preparando alojamiento y seguridad en la capital rusa.

4 a 5: Su jefe en estos momentos debe de estar en algún lugar cerca del puerto fluvial de Nizhni-Novgorod en el Volga, camino de Moscú. La ruta entre Bakú en el mar Caspio, el Volga, el canal Volga-Moskova, éste último río y, por fin, las cuencas de los ríos bálticos hasta San Petersburgo, es la que sirve de hogar a Karakilov, constantemente a bordo de su yate, el "Bianca", lo que de paso le permite estar constantemente en movimiento para esquivar a la Policía y a sus rivales. Por ello necesita permanentemente un simple ejecutor en Moscú, pero de ahí a tomar decisiones, qué va, qué va, "yo soy un mandao"

6+: Esta sí que es gorda, un par de hombres se pusieron en contacto con él hace un par de días, y le ofrecieron un millón de dólares por darles información decisiva acerca de los cargamentos y del paradero de Karakilov, pero éste mantiene un secreto absoluto acerca de dónde se halla en cualquier momento. Azubayev aceptó. Chivato.

Tras hablar con los PJs, despidámonos de Azubayev con un fuerte aplauso, porque si Karakilov se entera siquiera de que ha sido capturado, recaerá sobre él la inmediata presunción de haber hablado, y por tanto, ¡*dasvidanya!* Puede que al cabo de uno o dos días salga en el periódico la noticia del hallazgo de un cadáver en el Moskova con la misma ropa que llevaba Azubayev al morir... quiero decir al caer en manos de los PJs.

Por cierto, como es posible que pregunten a Irman por el individuo que ha salido en la conversación, el tal Ruslan Barsjadayev, les responderá que era un mafioso antes de la guerra, sin demasiada relevancia, que traficaba con drogas a cambio de armas entre Oriente Medio y Rusia. Cuando Chechenia se independizó y empezó la guerra, dejó el negocio, e impulsado por su patriótico ardor armó una partida de guerrilleros y se echó al monte, perdiéndosele la pista desde entonces, al menos en el hampa.

3

En el "Bianca"



SI se lo dice Azubayev, bien; si no, se lo puede decir el propio Irman: el yate de Karakilov se llama "Bianca". Pueden acceder a la información que sobre el "Bianca" de diversas formas. Mirando en algún archivo del Ministerio de Marina, en el que se hallarán los datos registrales del buque, o quizás en la Comandancia de la Marina que tiene su sede en Moscú, para todos los barcos matriculados allí (como es el caso) y que suelen frecuentar las rutas fluviales que utiliza el "Bianca". Sin embargo, para localizar el barco en un punto concreto deberán acudir al Centro de Control de Navegación Fluvial del canal Volga-Moskova. Todas estas cosas puede decirse las el amigo Irman, que, por cierto tiene algunos conocidos en esos lugares, por aquello de proteger los cargamentos que suben desde el Cáucaso.

Lo único imprescindible es conocer la localización del "Bianca" para hacerle una visita a Karakilov, tras pasar por el Centro de Control de Navegación Fluvial. Para el resto de los lugares no deben faltarte recursos con los que construir las escenas, quiero decir: presentarse en la oficina correspondiente, observar la penuria de los funcionarios, civiles y militares, del propio lugar, y ofrecer una jugosa cantidad por conseguir acceso a los archivos, luego hay que hacer las consabidas tiradas de Archivos y Bibliotecas, para los que tengan una puntuación igual o superior a 1 en Idioma Ruso: en N; los que no, en MD. A menos que lleven a Irman con ellos y le convenzan de que meta sus narices en los estantes y algunos vetustos ordenadores.

Irman contacta con un amigo que tiene en el susodicho Centro de Control, y, enterado por el checheno de que alguien quiere conseguir cierta información, se presta encantado, pero antes convendría que hablaran de negocios en un bar que hay junto al Control. El típico y miserable lugar donde los marineros que frecuentan Moscú suelen encontrar una sopa mugrienta a precio razonable y nadie habla más de lo debido.

Irman les presentará a Nikolai. Un fulano mayor, de unos cincuenta años, vestido con ropa gastada y mal afeitado, flaco y pálido, de mirada huidiza... y que tampoco va a pagar el roñoso té que se tome. En una mesa apartada, de formica barnizada con grasa de motor naval, entrará en seguida en materia: si quieren saber dónde está el "Bianca", él puede conseguirlo -asegurará susurrando-, pero les va a costar dinero. Aquí tendrán que hacer una tirada de Regatear y com-

parar su CE con la de otra tirada respectiva de Nikolai; si le amenazan con buscarse otra fuente de información, les contestará con una sonrisa despectiva que el resto de los funcionarios son mafiosos o agentes del Servicio Federal de Seguridad, y a alguien que busca a Karakilov no le interesa que se sepan sus intenciones.

Nikolai empieza en veinte mil dólares, o treinta y cinco mil marcos, cada punto de diferencia de las respectivas CE a favor de los PJs supone mil dólares menos o mil setecientos marcos. Cada punto a favor de Nikolai supone esa misma cantidad añadida al precio.

Una mañana de compras

Una vez hayan ultimado el trato, Nikolai les convocará en el vestíbulo de la puerta de la plaza Roja en el antiguo "G.U.M.", para el día siguiente a las once de la mañana, «que traigan el dinero».

Nota: Como me imagino que los PJs no llevan esa astronómica cantidad encima, deberán llamar al Bolshoi, y cuando aparezca el señor Vernezhinski, explicarle que necesitan la pasta con urgencia y para qué. Por supuesto que el señor Vernezhinski será una persona diferente cada vez que él contacte con ellos, pero debería idear una forma original de organizar el encuentro: un intangible que se materializa en su coche, un controlador de percepción o un invisible que súbitamente aparece entre ellos, o simplemente un mendigo que se abalanza ante las ruedas del coche, no sé... Tratándose de dinero y con una justificación, posiblemente no les pongan mayores inconvenientes para su consecución, afortunadamente el dinero no es lo que falta en la Fundación.

El "G.U.M." es una antigua galería comercial de primeros de siglo, heredera de los antiguos bazares que se celebraban en la plaza Roja, frente al Kremlin y la catedral de San Basilio el Bienaventurado. Las siglas que forman su nombre quieren decir Almacén de Departamentos del Estado o algo así, en cualquier caso tal denominación no hace justicia al impresionante edificio que lo alberga, y que

hoy en día es una de las galerías comerciales más exclusivas, visitadas y caras de Europa. La conforman unas larguísimas galerías de cuatro plantas, anchas y lujosas, en un hermoso estilo novecentista, que parecen un dédalo de calles cubierto por un techo de cristal y hierro fundido que da una inusual luminosidad al conjunto. En los cruces hay fuentes, y el suelo está recubierto con losas de mármol de colores; las farolas, también de hierro, tienen un aire heredado de las antiguas de gas, decimonónicas, y las tiendas que se abren a los lados de las galerías procuran mantener en lo posible el ambiente *chic* y refinado del lugar. Las galerías superiores están recorridas por largas balaustradas que sólo se interrumpen para dejar paso a los puentes de hierro que de trecho en trecho las comunican con sus vecinas del otro lado. En el vestíbulo en que les ha citado Nikolai, tras pasar unas enormes puertas de cristal, hay una de las fuentes, en piedra y hierro, junto a la que espera la gente que acude al "G.U.M.". Por supuesto que, a pesar de estar abarrotado a cualquier hora, muy pocos moscovitas pueden comprar en él, pero se está calentito, y se ven maravillas en los escaparates.

Al día siguiente, junto a la fuente del vestíbulo que da a la puerta, siempre cerrada, de la plaza Roja, podrán encontrar a Nikolai, enfrente de unas vitrinas que explican la distribución interna del edificio. Dos guardias de seguridad vigilan la entrada para que no entren pandilleros, macarras ni mendigos. Cuando se acerquen a Nikolai no les dejará hablar: ordenará rotundamente que dejen el dinero en el segundo servicio del baño de caballeros de la planta primera, según se entra. Luego deben esperar.

Nota: Por supuesto que los PJs tienen obligación de desconfiar, pero la verdad... Nikolai no piensa traicionarles, es honrado, y si se deja corromper es para pagar el carísimo tratamiento que necesita la enfermedad ósea de su mujer, esto se lo puede explicar el propio Irman. Sin embargo, deben hacer tiradas de Intuición en D para darse cuenta de ello. Si ya han hablado con Azubayev, tendrán que conseguir una CE de 3+, por-

que apreciarán que les siguen y pueden sospechar, pero sus seguidores no tienen nada que ver con el pobre Nikolai.

Ocurre que bien el propio Azubayev, si lo dejaron vivir, bien sus sicarios, intentan redimirse a los ojos de Karakilov cargándose a los chicos buenos. Y aprovecharán el momento en que Nikolai se hará el encontradizo con uno de los PJs dejando caer un sobre blanco a sus pies -tras haber recogido el dinero-, para abrir fuego con sus Skorpion.

La reacción de los PJs dependerá de sus tiradas de PER e Intuición y de lo preparados que estén para repeler la emboscada. Por cierto, los atacantes son tres, y en el Museo hay siempre quince guardias de seguridad armados con porras y revólveres Colt Python, y una patrulla de cuatro milicianos.

En cuanto oigan los tiros llamarán a la Policía, y ellos se quedarán "cubriendo la salida de los civiles". Sólo intervendrán cuando tengan algún contendiente a tiro, cuando sean atacados o cuando se ponga en gravísimo peligro las vidas de los visitantes. Los milicianos intentarán rodear y contener a los atacantes, sean cuáles sean, hasta que lleguen los refuerzos. A los ojos de Karakilov los gánsters se juegan el cuello, así que considéralos tenaces y valientes.

En la puerta de los "G.U.M.", a unos diez metros, otro matón espera con el coche en marcha, enfrente de la puerta que da hacia la catedral de San Basilio. Se trata de un Chrysler Neon 2.0 LX.

Nota: Si lo ves un poco difícil baja la presión, porque a fin de cuentas sólo son tres *mataos* que desean seguir en este mundo un poco más, tampoco son la élite del hampa rusa.

En el sobre que Nikolai arrojó a sus pies encontrarán la copia de una hoja de registro que señala la entrada en los muelles de Krasnogor, una pequeña localidad portuaria del extrarradio de Nizhni-Novgorod, la antigua Gorki, del yate deportivo "Bianca", propiedad del industrial Magomed Karakilov. Con fecha de ayer a las 19:45. Y un plano conciso del buque.

El yate fue construido en Holanda hace tres años, es blanco, de unos treinta metros de eslora, nueve de manga y cuatro de calado, con una borda libre de un cinco metros y setenta centímetros. Bajo la línea de flotación se hallan una sentina y una bodega, sobre esta hay una cubierta en la que se hallan los camarotes y dependencias "habitables" del barco. Sobre la cubierta hay una zona de salones, comedores, cocinas, etc... para hacer vida social cuando Karakilov se siente sociable, y, sobre esta zona, está situada la zona del puente, con su sala de derrota y su cuarto de transmisiones, desde donde se gobierna el buque.

A remojo

A la ciudad de Nizhni-Novgorod se puede llegar desde Moscú tras cuatro horas de autopista hacia el Este, por la Avenida Shchelkovski. Una vez en Nizhni-Novgorod, no es difícil encontrar la carretera hacia el norte que lleva al barrio suburbial y ciudad dormitorio de Krasnogor, antes de llegar a Borisoglebski.

Krasnogor es una población de veinte mil almas, a cinco kilómetros de Nizhni-Novgorod, que fue edificada por Stalin al final de la Segunda Guerra Mundial para alojar a varios miles de veteranos del Ejército Rojo (Krasnogor significa "montaña roja") y de paso asegurar un desahogo a los muelles fluviales de la ciudad. Un poco más al norte está la embocadura del Canal Volga-Moskova, y un poco más al sur la desembocadura del Oka, del que el propio Moskova es tributario natural. De manera que poco más hay que decir de este sitio.

La población es mayoritariamente obrera, el desempleo alcanza al 40% de los habitantes, la gente sigue votando comunista, de manera que si van dándoselas de occidentales adinerados quizás los lugareños, poco amables, acaben dándoles una proletaria paliza y robándoles ("expropiándoles") todo lo que puede tener algún valor. El estado de la ciudad en sí es lamentable, las calles están mal cuidadas, sucias y llenas de baches, los edificios grisáceos y ruinosos, los barcos se oxidan en los muelles, las factorías cerradas y a



veces medio derrumbadas, y a pesar de todo, una espesa niebla negruzca de humos azufrados cubre el casco urbano. Los Personajes que pululan son todavía más deprimentes que los que vieron en Radnudayev: hombres maduros vestidos misérrimamente, mujeres desaliñadas, niños sucios y aparentemente perdidos, jóvenes corroídos por las enfermedades, las drogas y la delincuencia; sólo de vez en cuando alguien aparece vistiendo un rutilante traje, o conduciendo un fabuloso BMW o un Audi, que nadie se atreve a robar. Siempre, siempre, es un mafioso. Los muelles son el reino de la delincuencia, la policía, poca y corrupta, hace meses que no se deja ver por aquí, algunos cadáveres arrojados al Volga en Krasnogor han sido hallados en Bakú.

Así que los osados PJs que deseen entrar en este mundo, pueden atarse bien los machos

y prepararse para una visita al infierno. Para empezar tendrán que recorrer los tres kilómetros de muelles que hay, leyendo los nombres de los buques, a menos que algún PJ, un poco más avisado, saque una tirada de Burocracia en D y recuerde que los puertos no son como los aparcamientos, cada barco tiene una zona específica para que atraque su clase de nave. Efectivamente hay una llamada Zona Deportiva y en ella deberán buscar al "Bianca". Es decir, sacar una tirada de PER en N y otra de Ruso en F, para leer los rótulos en alfabeto cirílico.

No todo es tan fácil, durante el trayecto por el muelle van a llamar la atención, y un pez gordo como Karakilov va a estar sobre aviso en unos instantes, porque además, ya se habrá enterado de lo de Azubayev (si fueron a por él) y de lo de Roschenko. En fin, que en

lo mejor de la función van a recibir visita. Un grupo de pandilleros (unos diez o doce) pagados por Karakilov la noche anterior para tener los ojos bien abiertos y las bocas bien cerradas, los habrá visto husmear por el puerto, y con la artillería que puedan conseguir, un AKR, gentileza del azerí, y una Heckler und Koch P-7 robada a un policía hace tiempo, y algunos bates de baseball, cadenas y navajas, rodearán a los PJs y se les echarán encima con una furia impropia de gente tan joven. Los PJs podrán percibir que ninguno es mayor de diecisiete o dieciocho años, y muchos no deben tener más de quince, pero tienen muchas ganas de echarle el guante a sus zapatos...

¿Y por qué este inesperado ataque? Pues muy sencillo, Karakilov, mientras tanto, arrancará el motor de su yate y empezará a navegar rumbo al norte, para llegar a Moscú por el canal y poner las cosas en orden allí, y ver cómo acabar con los PJs si los pandilleros no acaban con ellos aquí.

Nota: Para darle algo de interés al asunto, puedes hacer una bonita carrera contrarreloj, es decir: el "Bianca" está a unos doscientos metros del lugar del ataque, y tardará 20 asaltos de combate desde el momento en que éste comience a calentar sus máquinas, luego se irá alejando mientras acelera a razón de 3 m./asalto en cada asalto, es decir: al final del primer asalto habrá adquirido una velocidad de 3 m./asalto, al final del segundo 6 m./asalto, al final del tercero 9 m./asalto, así hasta 15 m./asalto. Esto quiere decir que al final del primer asalto desde que se ponga en marcha habrá recorrido unos 3 m., al final del segundo, 6 m. más, y al final del tercero 9 m. más todavía, hasta alcanzar la mencionada velocidad máxima de 15 m./asalto. Vamos, que tener una oportunidad de saltar sobre el yate y comenzar el ataque, la tienen si se dan prisa.

Otras posibilidades son acercarse por el agua, robando una lancha y no haciendo ruido, o despidiendo a los pandilleros de alguna forma, de hecho son las posibilidades más inteligentes y seguras, pero quizás no las más apuradas. De hecho, suponiendo que al final Karakilov se escape debemos tener en cuenta algunas con vistas a su posterior persecución. Ven-

tajas: aún podemos atraparlo. Desventajas: sabe que vamos a por él y tiene un lanzagranadas RPG-7 en la bodega. Conseguir una lancha neumática tipo *zodiac* requerirá una tirada de PER en MD, para hallarla en la cubierta de alguno de los barcos por allí atracados.

Otra nota: Nadie del barco se opondrá a que un fulano armado y con cara de pocos amigos se lleve la lancha, os lo aseguro. Si además es un espíritu generoso y paga... pues bueno.

También cabe la posibilidad de robar uno de los barcos mercantes de pequeño tonelaje que están atracados en las cercanías, o incluso de sobornar al capitán, y que puedan salir echando virutas tras el majestuoso y blanco "Bianca". Después de eso, acude a las reglas de Persecución, y entiendo cada metro por asalto como un punto de velocidad, y la maniobrabilidad de los barcos como -2, salvo la de la *zodiac* que le suponemos +2. La velocidad de la *zodiac* puede llegar hasta los 20 m./asalto, y la del barco, pues... 3d6 m./asalto. Y a todo esto, dos matones de Karakilov abrirán fuego con sus AK-47 sobre los PJs perseguidores desde la popa del "Bianca".

La persecución de noche va a tener un modificador de -3 a todas las tiradas, y habrá en medio del camino de los PJs algunos obstáculos como bidones flotando, barcasas, una gabarra que desciende por el Volga cargada de algo espeso, apestoso y contaminante. Por otro lado, el "Bianca" es un yate, así que en principio el piloto no intentará hacer ninguna filigrana, simplemente dejar atrás a los PJs a base de pura velocidad y una espesa cobertura de fuego desde popa, pero si resulta evidente que los PJs van a alcanzar el yate, se acercará a los barcos amarrados a los muelles con la intención de hacer que los PJs se estrelen contra alguno de ellos.

Nota: Si quieres ponerlo difícil puedes colocar un enorme mercante navegando río arriba (Komodor Kriushenko-Moskva, se lee en la popa) cuyas hélices apenas queden sumergidas, para poner a los PJs en peligro inminente de acabar hechos albóndigas ¡chas, chas, chas! Tiradas de Natación en D por lo menos, para evitar ser absorbidos por el cono de la hélice.

Por último, cabe la posibilidad de que dispongan de helicópteros o algo así para seguir al "Bianca", pero sería tan desagradable y tan fácil.... Para ello ya saben el procedimiento, habrá que llamar al Bolshoi, esperar a que llegue Vernezhinski, y bla, bla, bla...

Conocer a Karakilov

Ni que decir tiene que la operación de asalto al barco de Karakilov no puede ser llevada a la ligera y a la buena voluntad de los PJs. Insiste en que es una maniobra de envergadura, en la que quizás requieran material pesado, debe ser controlada por Modye, si no quieren encontrarse ligando con los bacalaos en Keflavik los próximos dos o tres ciclos glaciares. Pero tampoco se trata de que deban seguir órdenes estrictas en todo momento: únicamente les ordenarán que se mantengan en contacto una vez cada quince minutos, en los instantes anteriores al ataque, y que mantengan comunicación directa con el control de la misión durante el asalto.

Nota: Con unos bonitos comunicadores mastoides suministrados al efecto, a razón de uno por cabeza, para que los jefazos puedan seguir la misión en tiempo real. Y si los buenos lo hacen bien, pues quedarán como señores delante de los mandamases, házselo saber o si no seguramente que pasarán mucho de tomarse la molestia.

Tras la persecución (si ésta concluye con éxito), o intuyendo que Karakilov va a Moscú y esperan encontrarlo allí; incluso si han sido sensatos y tú generoso, (o generosa, me han dicho que hay chicas que juegan a esto, ver para creer, a mis años) puede que la famosa foto por satélite detectando al "Bianca" en los muelles moscovitas..., pues bien, entonces tendremos que ver qué nos vamos a encontrar en el yate.

Con Karakilov habrá cinco guardaespaldas, tres sirvientes, tres marineros y una chica, y él mismo, es decir: trece personas. Los guardaespaldas llevan subfusiles AKR y fusiles de asalto AK-47, y cuentan con un lanzagranadas RPG-7 con cuatro granadas, de mane-



ra que al menos uno de ellos debería contar con la habilidad Armas de Apoyo, con un nivel variable de 3 a 5 según la eficacia del grupo atacante (es decir, los PJs), Karakilov lleva el armamento descrito en la sección de PNJs. Una vez que la gente de a bordo sepa que está siendo atacada, que no se hagan ilusiones, los gorilas irán a muerte, y los servidores y marinería también si les dejan oportunidad, no se rendirán ni aceptarán parlamentar aunque el propio Karakilov muera en la contienda.

Nota: Incluso si todo parece bajo control mientras registran el barco, hacer salir de la nada a alguno de los servidores (al cocinero o a la chica) les puede dar un susto... de muerte. En cualquier caso les espera un buen fregado con una ensalada de tiros alucinante. Y si resulta que son tan listos y tan hábiles como para realizar el asalto sin armarla, pues me descubro ante ellos y que se lleven dos o tres P.E. por cabeza y un besito de K1 antes de irse a la cama.

Mientras los gorilas ofrecen tan tenaz resistencia, Karakilov se escurrirá hacia su camarote, a lo mejor llegan a tiempo de verlo los

PJs, a fin de cuentas pueden reconocerlo por la foto del Irmanís. En su camarote se encerrará tras la puerta blindada (la única de todo el yate) y se dirigirá hacia un departamento de su mueble que parece un bar, sólo que no lo es: allí tiene un ordenador, conectado a Internet por una antena de microondas, y una soberbia colección de CD-Roms. Con su pistola abrirá fuego contra el aparato, y provocará un incendio que no veas, y arrojará en él los discos, luego, si le da tiempo, abrirá el ojo de buey de su camarote y se arrojará al Volga, para huir a nado mientras sus chicos le resuelven la papeleta.

Los PJs deben darse prisa para intentar coger a Karakilov, pero no podrán encontrar más que el ordenador ardiendo y la pila de discos hechos un amasijo irreconocible de metal y plástico fundidos. En cuanto a Karakilov, si le da tiempo de escapar nadando que se olviden de él, no lo encontrarán, y si aún lo cogen en el camarote, ofrecerá una enconada resistencia que culminará, bien con su muerte a tiros por los chicos buenos, bien con su suicidio si no puede ser de otra manera. Es demasiado importante como para dejarlo caer en manos de los PJs.

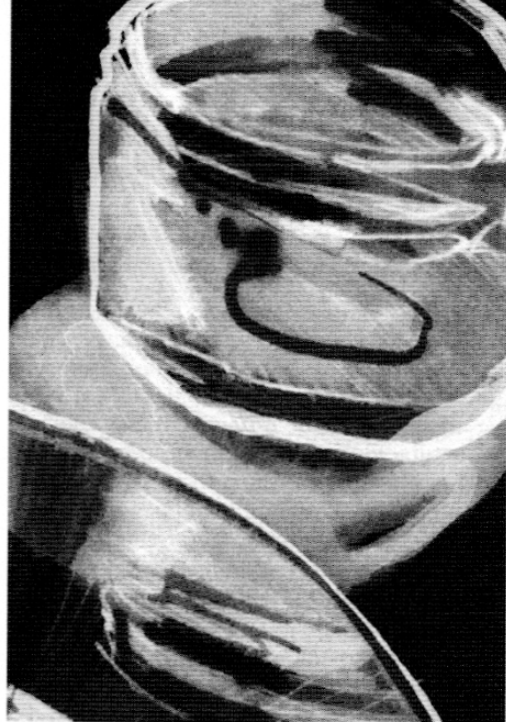
¿Oportunidades para seguir adelante? Claro que sí. Si consiguen una tirada de PER en N, se darán cuenta de que en el ordenador aún hay cargado un CD-Rom, que en su apre-

suramiento el mafioso olvidó extraer de la disquetera. Tendrán que hacer una tirada de Electrónica en D para sacarlo, evidentemente el mecanismo de expulsión está averiado por el fuego, además el cacharro sigue ardiendo, así que tendrán que hacer de DES en N para no quemarse las manos (ojo, quemarse la mano que empleas para sostener la pistola puede ser todo un papelón). También pueden hacerlo a la brava, y hacer una tirada de FUE en D, para romper la carcasa de la torre y arrancar el CD-Rom de las entrañas electrónicas del ordenador. Si falla, el que lo haya intentado se llevará una descarga eléctrica de 1d20 de daño por cada punto de CF. En el último segundo, si son hábiles, podrán hacerse con la pista que les permitirá seguir adelante en la aventura, un trozo deformado y ennegrecido de resinas y lámina metálica. Luego más vale salir corriendo.

Quando todos los enemigos hayan sido reducidos (y se halla rescatado el CD-Rom), haz que otro PJ haga una tirada de PER en D. No importa en qué parte del barco se encuentre, donde sea. Se percatará de un destello rojo intermitente en una escondida pantalla como de reloj digital, con la inscripción *avtodes-truktye* anuncia que quedan cinco segundos para algo. ¿Para qué? ¡Boummmm...! -3/15 puntos de estrés, por favor.

4

Una pista...



UN trozo de plástico. La única pista que les queda de la Operación Rusalka, un miserable trozo de plástico informático con quién sabe qué información albergada en él. Pensemos -y que no sea mucho pensar- que los PJs han acabado razonablemente indemnes, y que Modye ha seguido con interés, en tiempo real, el desenlace de la misión. Pues aquí puede verse para qué sirve el ser *niños buenos*. Modye necesita un informe verbal, directamente relatado a Vernezhinski, así que concertará una cita en un lugar seguro del propio Nizhni-Novgorod, un parque, un bar o un restaurante discretos, quizás alguna cafetería cercana al puerto de las que usan los obreros para comer algo y beber té antes de volver al tajo. Vernezhinski acudirá con un micrófono oculto y un par de amigos en un coche aparcado fuera. No les armes follón en la cita, déjales un respiro.

Razonablemente aislados, los PJs cuentan los pormenores de la misión -preferiblemente en el exterior para dificultar la acción de los micrófonos enemigos-, se quejan de lo dura que es la vida de los agentes, de lo caro que está el pescado, y de que la única pista que justifica todo el lío que han montado es un CD-Rom a medio chamuscar. Vernezhinski lo pedirá y lo sostendrá durante unos segundos en la punta de los dedos, luego asegurará que hay una posibilidad de recuperar su contenido: la lámina de metal digitalizada no ha sufrido grandes desperfectos, sólo la protección plástica. Con el equipo adecuado...

Pueden pasar dos cosas, que los PJs tengan a un manitas de la electrónica y la informática, incluso a un controlador electrónico y digan «*mira, colega, mejor lo arreglamos nosotros y te decimos a ti lo que averigüemos*» o que no se vean con ganas, ni fuerzas, para tan grande hazaña y lo dejen en manos de Modye que para eso les pagan.

Si se ven en la primera de las posibilidades, pues tienen que conseguir superar una tirada de Convencer o de Burocracia en N; Vernezhinski llevará el mensaje a Modye, y ésta les dará el visto bueno por teléfono. Si fallan «*venga ese disco*», dirá Vernezhinski, y sin rechistar.

Pero si se ven en la segunda de las posibilidades, pues justamente al revés: de nuevo tirada de Convencer o de Burocracia, y si fallan, Modye dirá que se las apañen como puedan pero que busquen al personal y al equipo adecuados para solucionar el asunto. De nuevo pueden

tirar de Irman si consiguen una tirada de Con-
vencer en N frente a éste.

Un favor de los jefes

Si después de insistir, rogar, y ahorrarle munición a Heracles, Modye les concede el poder extraer la información del CD-Rom de Karakilov con la colaboración de "Daisy", al cabo de algunas horas de esperar noticias en alguna habitación de un fonducho portuario de Nizhni Novgorod (asignado al efecto por el propio Modye), uno de los PJs, el que actúe de mando de la célula, o el que haya tratado más con el control de la misión recibirá un mensaje telepático. Tendrá que hacer una tirada de VOL en F para concentrarse y recordarlo. El mensaje dice: «*Aquí Modye: calle Muraviov-Amurski, 133, Moscú*».

Y los PJs como buenos chicos buscarán esa dirección en Moscú, para eso hay planos turísticos, y taxistas y amables viandantes.

La dirección indicada es una estrecha y antigua calle en la orilla derecha del Moskova, en la llamada Ronda de los Jardines, una serie de avenidas evidentemente ajardinadas que ciñen el centro de la ciudad por el lado sur. En el número 133 hay un portal del siglo pasado, una vieja puerta de estilo francés, con arquivoltas semicirculares, adornadas con simuladas hiedras de piedra. Una puerta de hierro y cristal separa la húmeda umbría de la calle, de la oscuridad del portal. Una placa en la puerta, pintarrajeada y gastada, indica: TELMATIC Ltd. Hardware & Software. Y debajo lo mismo en ruso. Bien, parece ser que dada la naturaleza de la investigación ese debe ser el lugar.

Una escalera vetusta, en madera rechinante, vieja y apolillada sube enroscándose alrededor de un ascensor de hierro que no funciona desde hace años. Huele a humedad, a polvo y a ratas, y por un agujero en el techo, sobre el hueco del ascensor se filtra la claridad del cielo, calando en la oscuridad pesada y pútrida que lo envuelve todo: apenas hay luz para subir los escalones sin caerse. No hay bombillas en los casquillos pelados que, a tra-

mos, deberían iluminar los rellanos. En el tercer piso hay una puerta de madera, con un vistoso sistema de blindaje. Pueden hacer dos cosas, intentar reventar la puerta, ver las reglas de las páginas 107 y 108 del manual básico, y si fallan: una anciana vecina llamará a la Policía. O registrar las inmediaciones de la puerta buscando una llave (por que, ¡caramba! tanta mala uva no tienen ni en el DET). Con una tirada de Buscar en D encontrarán una rendija entre el marco blindado de la puerta y el yeso de la pared. Allí hay una llave.

Abriendo la puerta, los PJs, imagino que con las armas en la mano, entrarán en un vestíbulo oscuro y maloliente, como cerrado desde hace tiempo. Una gruesa capa de polvo cubre el suelo, y no se ven más huellas que las de las ratas y algunas palomas que se metieron en el lugar hace tiempo. Las contraventanas de madera, cubiertas de pintura amarillenta y desportillada, brillan con la luz que se desliza entre las rendijas. No hay muebles de ninguna clase, las puertas interiores están abiertas y chirrían, cuando mueven sus hojas desvencijadas y agusanadas, hinchadas por la humedad y las sucesivas capas de pintura mala. En un gran salón, con enormes ventanales cerrados que dan a la calle, sobre el polvo, hay un imponente equipo informático y diversos materiales electrónicos y químicos, suficientes como llevar a cabo la tarea que deben hacer. Al parecer un exoteletransportador debió de lucirse para llevar todo esto hasta allí sin llamar la atención. Deben desembalar el material y enchufarlo. Y sin abrir las ventanas... se supone que en ese piso no hay nadie.

Maravillas de la ciencia

Primer problema, no hay luz. Deberán hacer una tirada de PER o de Buscar en MD para encontrar en un armario empotrado los restos descompuestos de un esqueleto de rata que todavía muere con saña un cable roto. Luego la reparación requiere una tirada de DES en N.

Una tirada de Buscar en N, así mismo, les mostrará las diversas conexiones a la red tele-

fónica, en los rincones del salón, para conectar el modem-fax-teléfono que incorpora el equipo. La instalación completa de todo el equipo informático requiere una tirada de Informática en N. Instalar el minitaller de Electrónica necesita de una tirada de Electrónica en N. La categoría de éxito obtenida en estas maniobras determinará el nivel de montaje de los equipos obtenido, y por tanto, su operatividad:

0-1: Operatividad mínima. Modificador negativo a todas las maniobras que se realicen con esos equipo de -3. Posible fallo de un elemento del equipo al ser (impresora, monitor, modem, etc... según lo que se esté empleando) con un 5 o menos en 1d20. Tirada de Informática o Electrónica en F para intentarlo de nuevo.

2: Operatividad reducida. Modificador de -1 a todas las maniobras.

3-5: Operatividad media. Modificador de 0 a todas las maniobras.

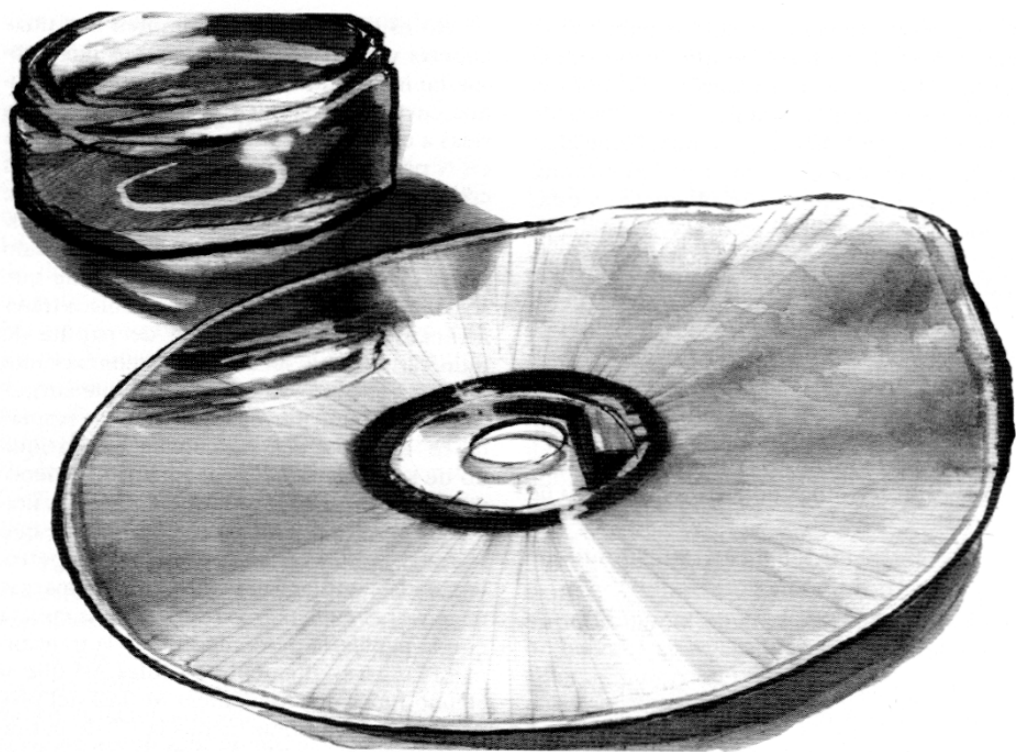
6+: Operatividad máxima. Modificador de +2 a todas las maniobras.

El tiempo necesario para tener los equipos listos será de 5 horas, menos la CE obtenida, y no es un capricho mío.

Tienen el equipo instalado, bien. Empieza el trabajo. Disponen de un pedazo de plástico muy deteriorado, del que hay que sacar una lámina metálica infinitamente delgada. Pues bien, entre las piezas del laboratorio electrónico, con una tirada de Electrónica en F, podrán encontrar un láser azul controlado desde el propio ordenador. Es una de las formas de rescatar la parte metálica de la pieza (para caer en la cuenta debe sacar una tirada de Electrónica en N o de Informática en D). Ese láser, convenientemente orientado sobre el soporte que contiene el CD-Rom puede ser capaz de separar las finas capas de plástico que envuelven el núcleo metálico. El manitas que lo intente debe pasar una tirada de Electrónica en MD, y la operación tarda 3 horas, menos la CE x10 minutos. Así pueden conseguir extraer intacta la parte digital del CD-Rom.

No es la única forma. También hay unas cubetas vidriadas y unos frasquitos misteriosos. En los frasquitos hay unos líquidos extraños, cuyas fórmulas vienen en etiquetas adheridas a ellos. Hace falta una tirada de Química en N para identificarlos. Uno de ellos es un compuesto llamado *Gelteknox*, un disolvente de plásticos que se empieza a utilizar industrialmente en algunas empresas de reciclado en Alemania. Tiene la particularidad de que sólo degenera los compuestos orgánicos transformándolos en un especie de papilla de hidrocarburos, de forma que resulta bastante parecida al petróleo original del que surgieron. Así actuará, por ejemplo, con las resinas del CD-Rom. Hay otro frasco, en él hay un líquido de aspecto parecido al agua, y una denominación en latín en la etiqueta. Con una tirada de Química o Biología en N sabrán de qué se trata. Son bacterias devoradoras de petróleo, de las empleadas para controlar mareas negras. Si el cultivo es vertido sobre la cubeta con la papilla, la descompondrá y la transformará en gases altamente volátiles. Así que si alguno fuma, que salga fuera. Al final del proceso (son doce horas menos la CE de la tirada de Química que se señala más adelante, con un mínimo de dos) queda una sopa química inocua, y al fondo de la cubeta la preciosa lámina metálica que contiene la información que buscan. Este método requiere una tirada de Química en MD.

La última parte del proceso consiste en reproducir un soporte físico legible por una unidad de CD-Rom. Una tiradita de Electrónica más, en N les mostrará una extraña caja transparente. Es una cámara de vacío, en miniatura (gentileza de Prometheus) parecida a una incubadora, con dos guantes de goma adosados a la pared y cómicamente hinchados hacia el interior. De esta forma se evita el riesgo de que caigan sobre la pieza de metal polvo o cualquier otra clase de partículas. En la caja una especie de cubierta de CD-Rom, en diamante artificial, tan extremadamente delicada que antes de manipularla hará falta una tirada de DES en D. Luego, con una tirada de Electrónica en MD se conseguirá sacar el disco metálico de la cubeta de líquidos, y montarla



en el soporte de diamante, con un cuidado exquisito de que no quede en el núcleo metálico ni una mota de polvo ni una gota de líquido. Con esto, si se puede pasar a la siguiente fase, la informática propiamente dicha.

Una vez superada la parte de Electrónica, viene la segunda mitad del trabajo: salvar toda la información posible. En el ordenador aparece el aviso de que tienen un mensaje en el correo electrónico (¡¿ya?!). El mensaje da una serie de instrucciones, que seguidas por los PJs en su cacharro les llevarán a... cha, chan, conectarse en red con "Daisy" para aprovechar las enormes ventajas de semejante artificio (un cartelito muy mono pondrá *You are welcome to the Heracles Data Interception Mobile System Network, if you do not enter the right password a specially designed informatic virus will attack your data bases and archives to destroy them. Will you please enter it?*) ¡Esta gente juega muy duro! Un tem-

porizador junto al texto señala una cuenta atrás de veinte segundos. Tic-tac, tic-tac, el virus se vierte al disco duro del ordenador en cuanto se conecta, de manera que aun en el caso de que se les ocurriera apagar el sistema, se invertiría la polaridad del aparato y ¡chas! desaparecería en una llamarada de gloria. Si el CD-Rom está en la CPU, el virus ordenará que ésta empiece a leerlo, sin desconectarse, de manera que sea imposible la expulsión y de nuevo, si se apaga la unidad, se produciría una descarga en la disquetera que dañaría irreversiblemente el disco.

Rápido, rápido, ¿cuál puede ser la clave de acceso? Si a tus PJs no se les ocurre nada, puedes exigirles tiradas de Intuición en I, o si tienen el poder mutante Control Electrónico, puedes exigirles una tirada de VOL en D para mantener la concentración y el gasto en puntos de Bioenergía que consideres oportuno según el reglamento, o pueden emplear tam-

bién el poder de Superintuición, con un montón de pérdida de Bioequilibrio. Por supuesto en tiempo real, aplica un modificador de -1 a la tirada de estrés, 3 puntos.

Si todo sale bien, se les ocurrirá fijarse en la última frase del mensaje, "¿querría introducirlo?" (el código de acceso, se entiende). Lo, o mejor dicho, it, así de sencillo, esta es la clave. Si lo introducen saldrá otro cartelito: *Thank you very much. Withdrawn information virus from your systems. You can work with us.* A partir de aquí, dispondrán del impresionante equipamiento en software de la "Daisy" para recuperar la información y contrastarla con las bases de datos de Heracles, con las que está permanentemente conectada.

La recuperación de los archivos guardados en el CD-Rom requiere una tirada en MD de Informática para empezar. Hay tres, la recuperación de cada uno necesita una tirada de Informática en D.

El primero consiste en un archivo de correo electrónico, denominado 010996.EMF (tirada de INT en N, el nombre responde a una fecha, el uno de septiembre del noventa y seis). El texto es lo único recuperable, dice: *"Profesor: se le requiere para recibir y examinar una unidad recibida ayer por la tarde. Ha llegado muy deteriorada, su intervención es urgente"*.

Y no dice nada más. ¿Seguro? Con una CE igual o superior a 5, conseguirán salvar también la dirección electrónica del destinatario: *belokon@lomon.ru*

El segundo archivo es una base de datos, bastante extensa, y por desgracia, muy deteriorada. El nombre es KOMM1.DBX. La tirada de Informática revelará una serie de fechas, en una columna señalada como "entregas", y luego la señal "1ud." o "2 uds." Evidentemente, una unidad o dos unidades. En la sección contigua, en la columna denominada "pagos" no aparece nada. Como antes, una CE igual o superior a 5 indicará una curiosa anotación en las últimas entregas, una de ellas, la última, señalada para el uno de septiembre del noventa y seis. La anotación dice simplemente: *"Belokon"*.

El tercer archivo destaca por la elevada ocupación de memoria que requiere, en comparación con sus compañeros; una vez efectuada la tirada, se podrá conocer que se trata de un archivo de sonido: en efecto se oye una voz, difícilmente inteligible en principio, que habla en ruso. Sin embargo, otra tirada de Informática en N permitirá ver que la extensión del archivo corresponde a un programa de videoconferencia. Es decir, que además de sonido, puede obtenerse una señal visual. Esto hará necesaria otra tirada de Informática en I. De conseguirse, a duras penas aparecerá una imagen de una cara, fija, en el monitor del ordenador.

Un mensaje sin sentido, una contabilidad de entregas de no se sabe qué, un trozo de conversación ininteligible y una imagen borrosa. Además los textos están todos en ruso, o sea que hace falta saber el idioma (tiradas en N) para enterarse. Y cada archivo les ha llevado dos horas de trabajo, cada punto de CE son diez minutos menos.

Bien, para eso están en la "Daisy", que, como dice Kaufmann, es como un AWACS con ruedas. Se necesitarán tiradas de Audiovisuales en D para aclarar las señales de sonido e imagen de la videoconferencia. Una tirada por cada señal, claro. Sólo así se conseguirá un trozo de conversación y una imagen, fugaz, borrosa, en la que se ve a un hombre rubio y con los ojos azules (un ruso, según se deduce del acento con que habla, tirada en MD). El hombre empieza a hablar con estas palabras: *"Soy Sacha..."* Al final del proceso, los PJs deben hacer una tirada de estrés -2/7 por todo el proceso, y acumular cuatro puntos de fatiga por cada media hora de trabajo, sugiéreles, si pueden, que lo hagan por turnos.

¿Qué me dice?

Pueden sacar copia de ambos registros, en otro CD-Rom desde su propio ordenador, o en papel por la impresora, o si se ponen en contacto con la "Daisy" empleando la red en que trabajan, pueden pedir que la copia la hagan allí, en cualquier soporte que decidan, papel, digital o magnético. Una vez duplicado

el contenido de la videoconferencia, deben darse cuenta de que tienen entre manos al malo en persona, al propio Sacha. Al jefe de todo. No creo que resistan la tentación de hacer una incursión en los bancos de datos de Teseo, conectándose a ellos vía satélite desde "Daisy". Para conseguirlo antes deben comunicarse con Modye, y conseguir una tirada de Burocracia o Convencer en N. Hecho esto, deben esperar a que les llegue la clave de acceso que necesitarán para trastear en la última versión del "Wanted Plus", actualizado cada tres meses por los muchachos de análisis, y en las conexiones que tiene con el "Voice Detective".

Nota: Para aquellos que no pudieron conseguir el Catálogo Charlie'91 de venerable recuerdo, debo informar que ambos son bancos de datos de personalidades más o menos importantes en el mundo mutante, con historiales y a veces registros fotográficos y sonoros digitalizados, algunas de ellas muy poco queridas dentro de Heracles, como te puedes imaginar.

Para hurgar en el "Wanted Plus" y el "Voice Detective" necesitarán la imagen digitalizada de la videoconferencia y los cincuenta segundos escasos de conversación que poseen, luego necesitarán una tirada de Informática en N. Superada ésta, aparecerá una lista de posibles agentes que correspondan a esos datos. Cuatro, en total: un sudafricano, un norteamericano, un francés y un ruso.

Por supuesto que es el ruso, para una confirmación total deberán sacar una tirada de Audiovisuales en D: la manipulación de la imagen, que corresponde a un rostro retocado por cirujanos plásticos, y la de la voz dan un resultado claro: nombre real, Ivan Timofievich Hengenstein. Nacido en Arjangelsk, en el Círculo Polar Artico, en 1953. Antiguo coronel del KGB, en 1982 pasó al GK donde entrenó a los operativos destinados a las acciones en el extranjero, más tarde, en el 85 fue asignado al Directorio de Operaciones Exteriores, convirtiéndose en uno de los agentes estrella de los chicos K, al mando de su célula volante,

en toda Europa Occidental. Un "halcón" entre los de Kalinin, fue retirado por orden directa de Gorbachov, y asignado a Recursos, con la intención de apartarlo del mando y de la acción directa. En Recursos, en 1987, al parecer, se esforzó en crear una red propia de contactos con mafiosos y militares comunistas. En 1991, previendo cómo iba a acabar el GK, desapareció. Se le considera quemado en el mundillo mutante a raíz de su caída en desgracia con el gobierno postcomunista ruso. No se le conocen contactos con los chicos de Kisinov, e incluso es posible que nunca llegara a estar en el meollo del asunto.

En cuanto al texto de la conferencia, Sacha habla durante todo el rato, Karakilov sólo responde con monosílabos. Sacha habla de efectuar el pago, de que ya poseen lo que *«necesitan nuestros clientes»* y que la cita es en el Aeródromo de Biyelobor, a las 05:00, del día... (póngase aquí el día siguiente al de hoy en términos de juego). Allí se encontrarán los chicos de Sacha, y sus "clientes".

Además de esto hay otras pistas que no deberías dejar de hacer ver a los PJs, deslumbrados como estarán de haber descubierto quién es Sacha. El mensaje de correo electrónico va dirigido a un tal "profesor" si recuerdan el principio de la aventura, Grigoryev se infiltró en un departamento de Universidad Estatal Lomonosov de Moscú. ¿El misterioso contacto de Grigoryev en él? Bien, hay una dirección de e-mail... Por partes: las dos letras finales son el indicativo de Rusia, hasta ahí nada nuevo. Las siguientes de atrás hacia delante, son las indicadoras del servidor, que en este caso, tiradas de INT en F para los muy tontos, corresponden a la Universidad: Lomonosov. La última parte corresponde al usuario, Belokon, si han estado trasteando en la base de datos que albergaba el CD-Rom, verán que contiene un apellido, Belokonev. Conclusión: hay que buscar a un tal Belokonev en la Universidad Lomonosov, seguramente en el Departamento de Psiquiatría Clínica, en el que trabajaba Grigoryev, y que probablemente sea profesor. Fácil ¿no?

5

En Rusia



SUPONGAMOS que los PJs han decidido hacer una incursión en el aeródromo, a ver si pueden enterarse de una vez qué se llevan entre manos Sacha y sus misteriosos *amigos* chechenos. Si es lo que esperan hacer, ya saben que deben madrugar, estas cosas se ventilan temprano.

Byelobor es una localidad de tres mil habitantes situada setenta kilómetros al norte de Moscú, entre Dubna y Kimri. La mayoría de la gente trabaja en las granjas, privadas, estatales y colectivas, que proporcionan buena parte de los alimentos que devora Moscú. No es un sitio muy grande, y a diferencia de las grandes poblaciones, aquí la pobreza parece retroceder un poco. Los granjeros pueden vender libremente en el mercado los productos de sus huertos y de sus rebaños, de manera que obtienen unos rendimientos bastante saneados, al menos según el nivel ruso. Se ven utilitarios rusos y occidentales, y la gente viste con un poco más de lucidez. Los borrachos no duermen en los bancos de cualquier parque, ni gritan dementes en las esquinas, acaso sea ésta la cara más presentable de la Rusia moderna.

Aparte del relativamente alto nivel de vida, Byelobor tiene otra característica. A diez kilómetros del pueblo, adentrándose por una carretera arbolada, cubierta por las hojas que empiezan a caer de los abedules, existe un campo militar de aviación. Los alrededores del pueblo están llenos de instalaciones agropecuarias, de plantaciones y de ganaderías, pero esto sólo es desde los años sesenta, momento en que el Gobierno Soviético decidió desecar los pantanos que anegaban la comarca. De paso que creaba una enorme extensión de suelo de cultivo, encontraba un lugar ideal para establecer un aeródromo para una escuadrilla de la Aviación Táctica del Ejército de Tierra. Durante veinticinco años los habitantes de Byelobor han podido ver a los Mig-21 primero, y luego a los Sujoi Su-25 *Frogfoot* del Ejército pasearse en vuelo rasante por los campos de cultivo, mientras se orientaban para tomar tierra en el aeródromo que se ocultaba en el bosque, entre lo poco que queda de las antiguas ciénagas. Sin embargo, si preguntan en el lugar por el antiguo campo, les dirán que está prácticamente abandonado, y que hace por lo menos cinco o seis años que los altaneros aviones del Ejército Rojo no sobrevuelan los campos, los prados ni los huertos. Sólo queda una hambrienta guarnición de solda-

dos que de vez en cuando van al mercado a vender a los granjeros las escasas verduras que cultivan ellos mismos en los antiguos campos de instrucción, o a mendigar que les intercambien por ropa, medicinas, carne o, sobre todo, vodka.

Byeloborskoye Aerodrom

Eso es exactamente lo que se puede leer en el cartel que está sobre la carretera entre los abedules. En realidad es una pista asfaltada, llena de baches, charcos y hojas, en cuyas cunetas hay gruesos troncos de árbol, que elevan al cielo encapotado de la madrugada rusa sus ramas peladas y tristes.

Suponemos que los PJs han acudido a su cita con el equipo correspondiente, trajes oscuros, la carita maquillada de negro, bien descansados para no tener problemas con el Bioequilibrio, y quizás algo de artillería. Bien, puede que hayan considerado que acudir a Byelobor no era tan importante como para dedicarle su atención, pues entonces me temo que Modye insistirá en que hagan un reconocimiento: les proporcionará equipo de infiltración, equipos de visión nocturna y de infrarrojos, y, secretamente, llamarán de Minsk a una célula del SOE. De esto no tienen que enterarse los PJs, porque si se huelen lo que los peces gordos ya están sospechando... Bueno, lo de la artillería no era broma, les va a hacer falta. Por otra parte, la llovizna y la bruma difuminan la visión, de manera que existe un modificador de -3 a las tiradas si no se emplean esos aparatos. Deberás tener en cuenta, además, la fatiga acumulada para situaciones como las que siguen.

A ambos lados de la entrada de la carretera hay dos garitas abandonadas. En la de la izquierda hay una barrera antiguamente de color rojo, con un cartel del mismo color que pone *Stoi* (alto en ruso). Sin embargo la herrumbre lo ha encallado mirando hacia las nubes que ocultan la negrura de la noche, y lo ha teñido de anaranjado. En las garitas están todavía pintados los escudos del Ejército de Tierra, de la Aviación Táctica del Ejército, y de la 65ª Escuadrilla de Asalto Aéreo, sobre la pin-

tura blanca con franjas rojas que las cubría antaño.

Dos kilómetros carretera adelante hay otro par de garitas vacías. Estas están en mejor estado, al menos habitables. Un cartel metálico en ruso, empernado a las paredes de hormigón avisa de que el visitante está entrando en zona militar, y que por tanto debe tener la documentación en regla y un permiso especial del Ejército para acceder a ella. Todo esto deberá ser mostrado al centinela que hará las averiguaciones oportunas. Si el visitante no se atuviera a estas normas, los centinelas están autorizados para tirar a matar. La barrera con la señal de *Stoi* está colocada en el mismo lugar, sólo que funciona a pesar de la oxidación. Una valla metálica de unos cuatro metros de alto rodea todo el perímetro del campo. Unos vistosos carteles con calaveras advierten de su electrificación a 800 voltios y del campo de minas que espera tras él. La corriente fue retirada por impago de facturas hace un año. Las minas no.

Si siguen otros dos kilómetros y medio, llegan a una elevada puerta metálica de tres metros de alto, en chapa de acero, pintada de blanco y con una estrella roja en el centro. A los dos lados de la puerta se ven dos garitas de hormigón, con dos bunkers adelantados hacia el exterior unos diez metros, a seis o siete de las cunetas de la carretera. Rodeando el perímetro interior del aeródromo hay una tapia de bloques de cemento de tres metros, coronada por una verja metálica de tres metros más y una línea de alambre de espino. Todo ello también estuvo electrificado en un lejano tiempo. Cada cien metros a partir de las garitas se ven torres de vigilancia construidas en acero y hormigón, de unos quince metros de alto. Antaño tuvieron potentes reflectores, pero ahora el suministro eléctrico del campo se reduce a un generador diesel, y no es cuestión de desperdiciar combustible.

Sobre la puerta se puede ver un cartelón con la inscripción: Aeródromo de Byelobor. 65ª Escuadrilla de Asalto Aéreo del Ejército Rojo. Y los escudos del Ejército, la Aviación

Táctica y la Escuadrilla. Esta vez las garitas sí que están ocupadas, cada una por un soldado armado con un AK-74, aterido y temeroso, que tiene órdenes de no dejar pasar a nadie, aunque viniera el propio presidente Yeltsin, hasta que no se vayan los misteriosos visitantes que tienen esa noche. La puerta pesa demasiado para abrirla a pulso, pero dentro, en cada garita, hay un mecanismo hidráulico para esa tarea. Antes era eléctrico, pero se estropeó de no usarlo, y nadie sabe hacerle una chapuza. Las torres no tienen vigilantes, el perímetro interior es de casi ocho kilómetros, y en Byelobor apenas hay una docena de soldados, de los que dos tienen que vigilar la puerta principal.

Una vez franqueada la puerta la carretera lleva a una zona abierta, antiguamente ajardinada, frente a la que se encuentra una construcción de dos pisos, con cierto aire funcional, que hace años fue el cuartel general. A la izquierda de ella, se ve un barracón de un sólo piso en el mismo estilo que pone "Hospital" y al otro lado otro barracón similar en el que pone "Residencia de Oficiales" (evidentemente para los que conozcan la lengua de Tolstoi). Más allá hay dos casas al estilo de las *izbas* tradicionales rusas, en troncos, que debieron de ser la residencia de los jefes de la base. Poco después, un hangar muy grande donde pone para quien sepa leerlo: "Parque Móvil", en él hay un coche que no funciona y un camión de tres toneladas que se emplea para llevar mercancías al pueblo. Entre la porquería, las ratas y los detritus, pueden encontrarse infinidad de restos de material móvil del Ejército Rojo.

Luego viene el campo de instrucción y los campos deportivos, en dirección a las pistas y los hangares, que han sido roturados y plantados de patatas, coles, cebollas y nabos. Alrededor de éstos están los barracones e instalaciones de la tropa, y a unos cien metros de ellos, comunicadas por una senda de grava comienzan las pistas. Dos franjas transversales de asfalto, orientadas de noroeste a sudeste y de este a oeste, formando un ángulo de cuarenta y cinco grados. La primera de las pis-

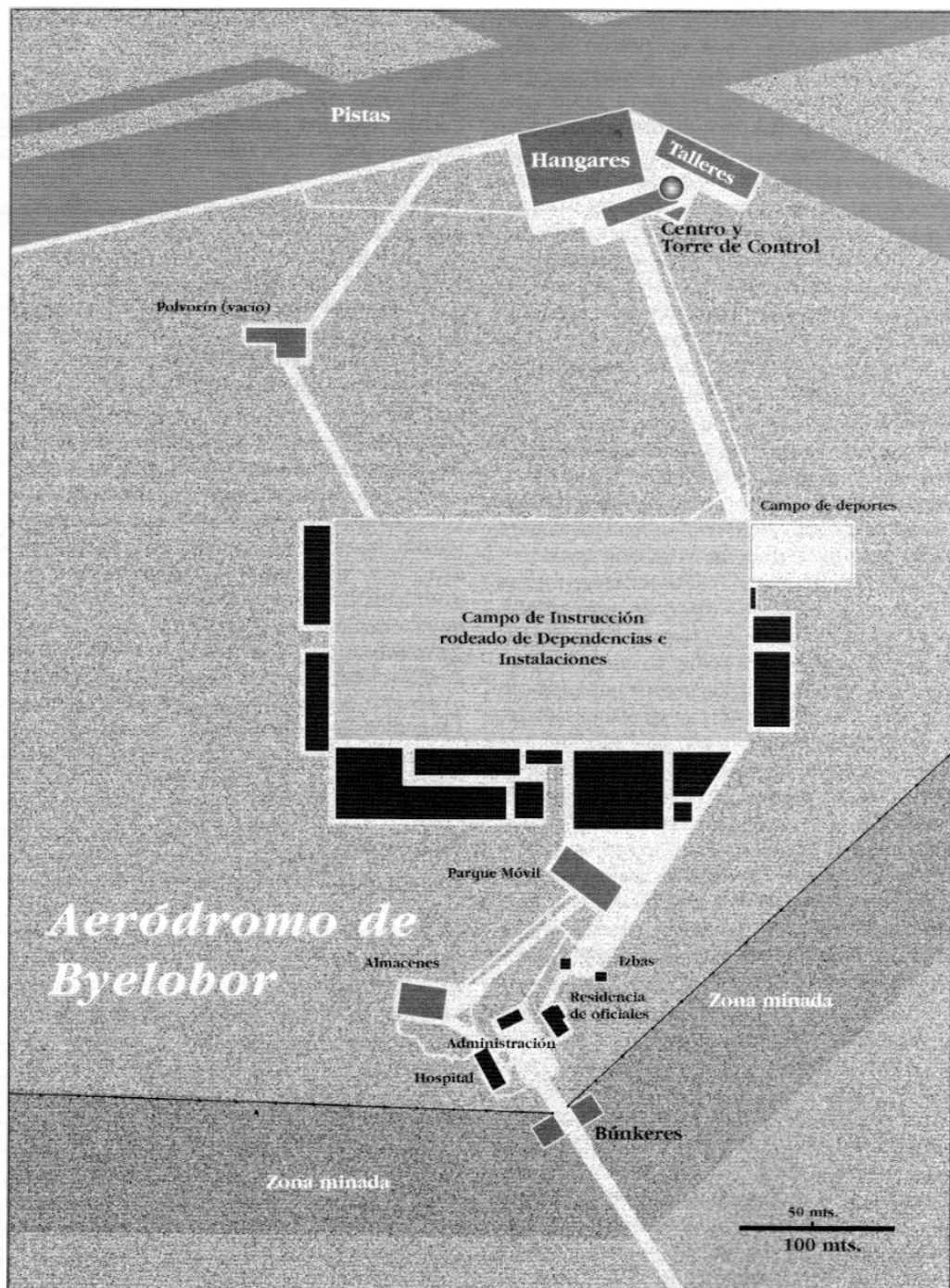
tas mide 3.130 metros. La segunda, 2.600, y en el centro del ángulo formado se alzan los hangares y talleres, en los que se enmohecen una docena de Sujoi Su-25, incapaces de volar hace ya muchos años, abandonados por sus tripulaciones y descuidados por sus guardianes.

Actualmente sólo los barracones y las instalaciones de la tropa (creadas para 300 soldados) y algunas oficinas del cuartel general están en uso. La guarnición actual es de catorce hombres y el sargento Borulka, dos soldados montan guardia permanentemente en las puertas del recinto de la base, y otros dos de día en el segundo control. Hasta las 07:00 en que hay diana, sólo hay otros dos soldados en el cuerpo de guardia del edificio de las oficinas atendiendo la radio (el teléfono también fue cortado por impago de facturas). El resto de la tropa duerme a pierna suelta en sus apollilladas literas. Los guardias, por cierto, tienen órdenes de no disparar si no ven en serio peligro sus vidas, pase lo que pase: sólo tienen dos cargadores por fusil y uno por pistola. Y pistola sólo tienen el sargento y el cabo de guardia. Como curiosidad diré que el sargento se saca con esto cinco mil dólares, y cada soldado mil. No te hagas ilusiones, piensan gastárselo en comprar comida a los granjeros del pueblo.

El negocio

En la pista del noroeste, justo donde comienza la lámina de asfalto que conduce a los arruinados hangares, se debe producir el encuentro. Es de noche, y una neblina envuelve el aeródromo imposibilitando la vista de las estrellas. Una ligera llovizna está cayendo. Llegan primero los muchachos de Sacha, llevan dos furgonetas, una es una Ford Transit 100, detrás otra más pequeña, una Chrysler Voyager con las lunas tintadas. Delante un Rover 825 Si; los soldados abren las puertas sin hacer preguntas. Detrás otros dos Rover de colores oscuros.

De la Ford Transit descienden seis hombres. De la Chrysler Voyager otros dos, y de cada uno de los Rover tres más. En todos los



vehículos queda siempre un conductor. Son las 04:56 horas.

En algún descampado de los alrededores de Byelobor una peculiar furgoneta Mercedes eleva una compleja antena. «*Aquí Modye a Rusalka*», transmiten las ondas, «*comprobamos el contacto en tiempo real, informen de lo que reciban, cambio...*». Todo funciona a la perfección, comprueban los PJs; «*Bien, Rusalka, nos vemos a las 05:00... avise si nos perdemos algo, cambio y corto*». Dos inesperados testigos siguen la escena a 120 Km. de altura.

Acerca de las posibilidades de infiltración dentro del campo, los jugadores decidirán, pero no hay excesivo peligro, salvo por el asuntillo de las minas. El campo minado que rodea el aeródromo es de 100 m., son artefactos antipersonal normales, que hacen 13d6 de daño cuando los pisan. Las localizaciones de daño sufren un modificador de -5, por la acumulación de éste en la mitad inferior del cuerpo. Sin embargo nuestras escondidas amiguitas son metálicas, y un simple detector de metales, junto con una tirada de Electrónica en F puede abrir el camino. Si no, servirá con el viejo truco de ir clavando el machete suavemente en el terreno, pero así tardarán una hora en abrir un pasillo libre de minas, y deberán hacer una tirada de PER en N por cada 25 metros avanzados (cuatro en total). Hazlas en secreto, por aquello del suspense. Si fallan, pues haces en secreto una tirada por cada uno como se explica dos líneas más abajo. Si no han tenido la precaución de empezar pronto, pues mal asunto, a corretear como corde-rillos y buena suerte. Por cierto, hay que tirar 1d20 y sacar 12 o menos para pisar alguna, por cada 25 metros, si te metes sin mirar. Para el primer caso, haz las tiradas de estrés a -2/6, para el segundo, a -3/8.

A las 05:00 aparecen en la puerta los chechenos, son una caravana de tres coches, un Mercedes 300 CE 24v, dos Audi V8 aut., y una furgoneta Mercedes MB-100 furgón. En cada coche van cuatro guerrilleros, y en la furgoneta cuatro más. La furgoneta, como la Chrysler, lleva las ventanas tintadas. Los odiados sol-

dados rusos abren la puerta sin hacer preguntas. La silenciosa comitiva enfila el camino de las pistas, donde las luces de los coches de los gángsters brillan difusas entre la niebla y la fina lluvia que cae desde hace unos minutos. Los sonidos suenan más brillantes, como gritos, y los resplandores adquieren una calidad casi mágica, a veces visible y a veces invisible.

Los chechenos bajan del coche, la voz de Taube suena por los auriculares de los PJs: «*Aquí Modye a Rusalka, iniciamos contacto por radio en tiempo real, no intervengan en ningún caso, limítense a mantenerse ocultos e informar de lo que vean*».

Si hay algún telépata, podrá enviar mensajes de lo que ocurra mentalmente, pero existiendo una vía segura de comunicación por radio, Modye insistirá en que reserven su Bioenergía para ocasiones más perentorias.

Los chechenos y la gente de Sacha-Hengstein se aproximan, ambas caravanas están separadas por unos cincuenta metros, en la pista, frente a los hangares donde se pudren los antaño orgullosos Su-25 del Ejército Rojo. Dos figuras se adelantan de cada grupo, recorriendo lentamente el tramo que los separa, sobre el brillante asfalto húmedo, iluminados por los faros de los autos. Cada uno lleva a tres matones con traje y guardapolvos siguiéndolo, los chechenos se permiten exhibir sus AK-74. No se oye nada, incluso aunque hayan pedido (y conseguido) micrófonos direccionales.

Los auriculares vuelven a casquear: «*Aquí Modye, inicien una maniobra de aproximación, la competencia debe de sentirse muy segura para no destacar francotiradores ni vigilantes... acérquense lo que puedan*».

Los PJs reciben órdenes, y tú debes vigilar cómo las cumplen. Los micrófonos pueden empezar a funcionar. Se oye a Sacha y a un fulano hablando en ruso. El fulano tiene algo de acento del sur, caucásico. En la "Daisy" se apresuran a grabar la conversación, de momento sólo hablan de trivialidades, de política, de lo achuchada que está la vida para todos, de cómo va la guerra... nada interesante.



¿Sabes? el aire húmedo tiene una particular propiedad: las microscópicas gotitas que flotan en él aumentan su densidad, de manera que transmite considerablemente mejor los sonidos que el aire seco. Gracias a eso tus PJs pueden hacer una tirada de PER en N, y percibir el zumbido bajo y persistente que llega del este. Al principio debe ser algo muy débil, casi inaudible, algo confuso, que no se sepa bien de dónde viene, quizás de los propios conferenciantes. Luego es más claro, mucho más claro, pero para entonces los malos también lo están oyendo, y miran hacia el cielo.

Amerikanskiy

A los PJs les resulta evidente que algo no va bien, las luces de los helicópteros ya son visibles entre la niebla, las aspas arrancan retales de vapor entre un ensordecedor rugido de rotores, los hombres de ahí delante gritan y

señalan a las luces que se acercan, y de repente se oye a Modye gritando algo de una emergencia...

Probablemente han decidido ya largarse cuando se oye de nuevo a Modye: *«Modye a Rusalka, revocación de órdenes anteriores, tienen Código Cian. Autorización validada por la Comisión de Crisis. En una de las furgonetas hay un explosivo nuclear que debe ser desactivado o destruido si los recién llegados no consiguen apoderarse de él. Creemos que es una operación norteamericana, pero ellos no saben que estamos aquí. No se dejen ver. Enviamos un equipo de extracción aerotransportado, tiempo estimado de llegada: seis minutos... cuidense»*.

Nota: En el código de Heracles, Cian es la autorización para emplear toda la fuerza disponible en una acción ofensiva, sólo puede ordenarse en caso de extrema emergencia o peligro para

los agentes. La Comisión de Crisis, es decir, tirada de Burocracia en N, que los jefazos, con K1 a la cabeza están en algún lugar del planeta repantingados en sus butacones viendo como los chicos de Heracles se juegan el cuero, en vivo y en directo ¡están actuando para el jefe en persona!

Poco puedo hacer yo a partir de ahora. Tú, como AJ, debes tener los ojos muy abiertos, y que no se te escape nada, aunque parezca que se te está yendo todo. La escena que sigue ahora es muy simple: todos contra todos.

Los americanos y los rusos han detectado una operación de venta de peligrosísimo material nuclear, así que los primeros, para evitar filtraciones han convencido al presidente Yeltsin de que les deje hacer el trabajo a ellos.

Con el apoyo de la Guardia Presidencial –los pretorianos del Kremlin–, los americanos han destacado cuarenta boinas verdes, tres Blackhawks y dos Apaches para la cobertura. Con ellos viaja un equipo de expertos, seis hombres, y los dos padres de la criatura. Su misión es aguarle la fiesta a Sacha y a los chechenos llevándose la bomba en sus propias narices. Sin embargo, nadie sabe nada de nuestros amiguitos, y del aparato que llevan detrás para hacerles felices (la “Daisy”, el satélite, la insospechada atención de K1...), así que interponerse puede ser muy peligroso.

Cualquiera saldría echando virutas de allí, pero a K1 la ha dado la vena sentimental, quiere salvar a la humanidad, y ordena que los PJs se queden allí a la expectativa, y si ven que a los americanos se les tuerce la misión, pues que discretamente echen una mano.

Bien, los PJs empiezan a contemplar la ensalada de tiros, los chechenos y los mafiosos abren fuego contra los helicópteros, los mafiosos llevan subfusiles AKR, los otros, fusiles AK-74. Mientras veían los molinillos aproximarse, durante un segundo han creído que los habían traicionado sus incómodos socios de negocio, por lo tanto puede ser una buena baza empezar a tirar a unos y a otros en medio del follón. Quizás así la caballería cuando aterrice se encuentre con que tiene buena parte del trabajo ya terminado. Eso deben decidirlo los PJs.

La escena es todo lo espectacular que podría esperarse: las enormes y rugientes masas oscuras de los Blackhawks a un metro del suelo, cubriendo el desembarco con ametralladoras desde sus flancos, los vehículos de los mafiosos y los guerrilleros recibiendo una lluvia de metal que los mantiene a cubierto, mientras docenas de hombres se mezclan con la noche, se despliegan y atacan, cubriendo la retirada de los transportes.

Algunos americanos ya han caído, y las balas surcan el aire como avispones de picadura mortal; los PJs deben tirar un d20 cada asalto que pasen en combate para que no les dé una bala perdida, sacando un 2 o más para librarse. Un coche estalla elevando hacia el cielo una llamarada blanca y rosa, alguien emplea artillería pesada, y el ensordecedor aullido de los motores de los helicópteros apenas deja oportunidad de oír las instrucciones que se reciben por radio, o de hablar unos con otros. Los focos halógenos de los Blackhawk registran la pista y la atmósfera, con un deambular errático tan aterrador como el del tiroteo. Los mafiosos y los guerrilleros están refugiados tras los vehículos, algunos incluso están en marcha, dispuestos a largarse, y los boinas verdes, al parecer imposibilitados de emplear sus equipos de ampliación de luminosidad por los faros encendidos de los coches, están algo desorientados. La pista tiene cincuenta metros de ancho, y se han refugiado muchos en la cuneta al otro lado. Otra granada cruza el aire y se va a estrellar en los hangares con un estruendo llameante, de metal roto y cristales, quizás cerca de los PJs.

Nota: Los PJs tienen que mojarse. Hasta entonces están relativamente seguros en la oscuridad, pero ahora se trata de meterse en el ajo, y no pasar por enemigos. Probablemente hayan descubierto que liarse a tiros en una aventura de Mutantes G2 no es tan divertido como creían, ¿verdad? Como todos, quizás piensen que la mejor parte de cualquier módulo son los combates ¿no? Pues que disfruten de éste.

En cuanto intervengan, los malos contestarán al fuego con la misma contundencia con la que han reaccionado a los americanos, cal-

cula que deberán hacer frente a tantos malos como PJs más la mitad, para dar un cierto toque angustioso al asunto, ya sabes, son más, mejor armados, y tal cosa.

Pero lo peor es que cuando más metidos estén, empezarán a tirotearles por la espalda: ¿quiénes? Pues los soldados del sargento Borulka. A él le habían prometido un asuntillo sin importancia, algo silencioso, discreto, y se está armando un tito que no veas en su base, demasiado hasta para él. Ocho soldados rusos harán su aparición por retaguardia, desde sus barracones, completamente equipados para el combate, pero sólo con dos cargadores por cabeza. No son especialmente agresivos, pero tirarán a todo lo que se mueva: PJs, mafiosos, guerrilleros, americanos, helicópteros, y pedirán ayuda por radio urgentemente: dos horas más tarde un par de camiones con treinta y tantos soldados vendrán a contar los muertos.

La radio de los PJs crepita otra vez: *«Modye a Rusalka, agachen la cabeza y apártense de la pista, los americanos han decidido darle gusto al gatillo. Es muy peligroso mantenerse cerca del enemigo».*

Un silbido, mucho más agudo que el de los rotores de los Blackhawks se adueña del escenario, los americanos se cubren instintivamente: saben que llegan los fuegos artificiales. Los dos Apaches en pasadas de bombardeo, abriendo camino con su cañón de 30 mm., cohetes alcanzando la pista, explosiones que iluminan la noche.

Todos tienen la cabeza agachada, los mafiosos de Sacha, los chechenos, los soldados rusos, los PJs, pero alguno de éstos debe levantarla, para poder hacer una tirada de PER en D. Así verá a la luz de los incendios cómo una agujereada Chrysler Voyager se aleja a toda velocidad, pista adelante, con las luces apagadas.

A cualquiera se le puede ocurrir que se trata de la bomba atómica ambulante, los chechenos la han agarrado por su cuenta, se consideran afortunados y se despiden a la francesa. Los americanos han reanudado el tiroteo y se lanzan al asalto abriendo fuego como deses-

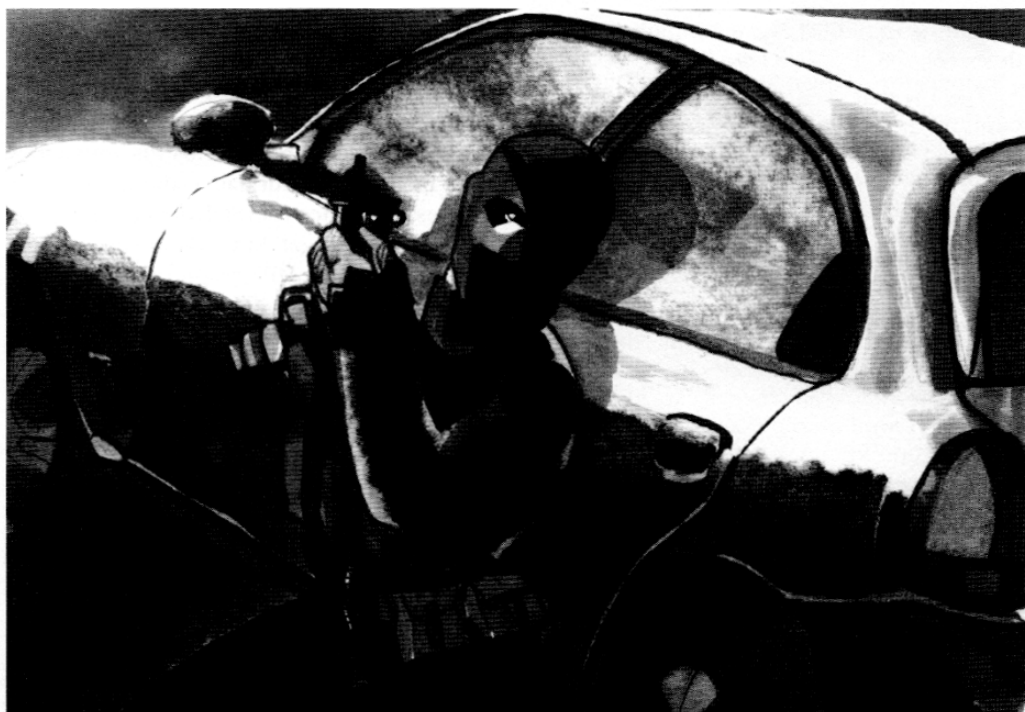
perados. Algunos de los malos, no tan aturridos, intentan contestar, los PJs deben apañárselas para detener la furgoneta antes de que una bomba atómica se dedique a dar vueltas por el mundo para acabar a saber en manos de quién. Por supuesto, ellos verán cómo lo hacen.

Los PJs han salido en persecución de la Chrysler en la oscuridad, quizás la hayan visto salir de la pista e intentar atajar hasta la salida de la base campo a través. Quizás hayan podido hacerse con un coche y correr detrás de la bomba, pero deben apañárselas para dar caza a la furgoneta. Si fallan no hay mayores problemas, la furgoneta probablemente no llegue a atravesar la puerta de la base, los soldados rusos no lo permitirían, tienen mucho miedo y no se fían de nadie, y tarde o temprano se llevarían los americanos la bomba a casita.

Nota: No, no es mi intención hacerla estallar, pero si tú consideras que tus jugadores te están incordiando demasiado, eres libre... están en un sitio relativamente apartado. Lo peor que podría pasar es que se encontraran al teniente Wideburn en sus cotidianos paseos por Keflavik.

Si alguno de los PJs es controlador mecánico, es fácil, se puede descomponer el motor de la furgoneta y hacerla pararse, si se es controlador de fluidos se puede cortar el flujo de gasolina, o aumentarlo y ahogar el motor, y si se controlan los gases se pueden bloquear estos en el tubo de escape, y adiós. También, si hay buenos tiradores, se puede eliminar al conductor, perforar con tiros certeros el bloque del motor, o el antiguo recurso de reventar los neumáticos, pero eso obligaría a los conductores a hacer una tirada de control, con posibilidad de accidente, y ya sabes, la bomba y tal. Bueno, las posibilidades son tan interesantes como variadas.

Una voz irrumpe de nuevo en los auriculares: *«¿Rusalka? Aquí Modye, hay un helicóptero a un minuto, aproximándose por el Este: son de los nuestros, han venido a sacarles. Cuando bayan permitido que la bomba esté a disposición de los americanos, embarquen sin más dilaciones. No dejen pistas».*



Los PJs han conseguido detener la furgoneta, quizás hayan tenido que entablar combate con los chechenos, pero han cumplido con la misión. Verán entonces al Apache acercarse y empezar a dar vueltas a escasa altura (su compañero lo cubre cien metros más arriba), iluminando la escena con su foco halógeno.

Si descubre un combate existe la posibilidad de que ataque al grupo más alejado de la Chrysler, en tanto no se arriesgue a dañar al regalo, si no: se limitará a hacer vuelos rasantes y a intentar deslumbrar con sus luces tanto al conductor como a los agresores, a fin de inmovilizarlo en tanto llegue el teniente Wideburn, acompañado de seis de sus hombres y de dos de los *ositos* (recordamos, los técnicos). Si no queda nadie que ofrezca resistencia, como esperamos, y se encuentran la furgoneta vacía y/o sus ocupantes muertos, entrarán los dos técnicos en la trasera y allí se demorarán unos segundos.

Mientras tanto lo ideal es que nuestros valientes muchachos se hayan ocultado a la espera de que venga Tango y se los lleve cuanto antes de ese nido de chalados. Tras hurgar algún tiempo en la Chrysler, los *ositos* extraerán un objeto entre los dos, no más grande que una maleta, y lo depositarán en el suelo. Luego uno de los soldados, Wideburn, lanza una bengala verde al aire. A lo lejos se ve a los Apaches volar en círculos alrededor de la escena, y de la nada, entre el ruido de las hélices, las aspas y los lejanos disparos, aparece un Blackhawk, que aterriza junto al grupo. Del helicóptero, si los PJs están espionando y consiguen una tirada de PER en N (los focos halógenos y las linternas dan luz de sobra) verán descender dos figuras altas: una viste una gabardina blanca, la otra parece lucir una cazadora de cuero negra. El teniente se cuadra delante de ellos y saluda militarmente, y el de la cazadora responde cuadrándose a su vez. Durante unos segundos hablan los tres, luego suben al helicóptero y se alejan. Los PJs han

tratado de tú a tú, al enemigo nuclear: tirada de estrés -2/8.

Los PJs ven alejarse en el cielo los helicópteros americanos con una mezcla ensordecedora de aullidos y rugidos, se reúnen en el cielo nocturno y encapotado de Rusia y escapan hacia el sur en ordenada y victoriosa marcha. La radio crepita: *«Modye a Rusalka, señalen exactamente su posición, un helicóptero y un equipo de exfiltración acudirán a recogerles en un minuto»*.

Los PJs así lo hacen, tirada de Orientación en N, y me imagino que exhaustos se sentarán a descansar. Se oyen disparos esporádicos, entre las tropas rusas, los chechenos y los mafiosos supervivientes, los americanos han evacuado a sus muertos y sus heridos. El helicóptero empieza a sonar a los treinta segundos, y al minuto aparece una luz en el cielo, buscando en su cono a los PJs que esperarán seguramente ansiosos el momento de largarse. Y suena un disparo, tenso y vibrante...

Ocurre que un grupo de (lo que tú quieras, chechenos, soldados, mafiosos de Sacha), de tantos elementos como PJs se ha desliza-

do hasta la zona de aterrizaje de "Némesis" (el nombre clave asignado por Taube-Modye al equipo de SOE encargado de la exfiltración de nuestros muchachotes). Una vez allí han decidido liarse a tiros con los PJs amparados en la niebla y la oscuridad, y abren fuego por sorpresa. Los chicos del SOE tienen unas ganas locas de darle al gatillo y calmar sus instintos a base de fuego de MP5, así que podrán embarcar en el *Texasranger* mientras los muchachos de Tango les hacen una demostración gratuita de sus habilidades.

Nota: ¿No pensarían que iban a largarse así como así? ¿ni se les ocurriría que se iban a marchar como si hubiesen ido de picnic? Esta escena, como te puedes imaginar, no es imprescindible, se trata de que puedan ver los PJs como por una vez son los demás los que se juegan el pescuezo por ellos. Pero si crees que es tirar demasiado de la cuerda, si te caen mal los chicos de Tango (Mikel te odiará), o si tu gente ha tenido demasiadas bajas, puedes simplemente obviarla, recoger a los buenos, y marcharte a Moscú con ellos a lamer sus heridas...

Noche movida



– *AQUÍ Modye a Rusalka* –transmiten las ondas–. Comprobamos el contacto en tiempo real, informen de lo que reciban, cambio...

Todo funciona a la perfección, comprueban ellos.

– Bien, *Rusalka*, nos vemos a las 05:00... Avise si nos perdemos algo, cambio y corto.

El teniente Wideburn repasa uno por uno los equipos de sus hombres, el armamento, el blindaje, el funcionamiento del equipo electrónico, luego indica al piloto que todo está listo, no hay más que esperar las órdenes. Przewalski, el controlador electrónico dentro de la furgoneta Mercedes llama al jefe de la unidad "Daisy".

– Algo va mal, Señor, el satélite detecta 5 vehículos aéreos a menos de diez minutos.

Taube, jefe de *Modye* en "Daisy" –quince años en Heracles–, maldice en alemán.

– ¿¡No se les habrá ocurrido a los rusos acordarse de que tienen un campo de aviación en Byelobor precisamente hoy!? Llama a Minsk, esto tiene que saberlo la "Comisión de Crisis".

– Señor –insiste Przewalski–, detectamos una señal codificada vía satélite, parece que nuestros amigos aéreos tienen alguien escuchando al otro lado.

«Helicópteros –piensa Taube–, helicópteros por la velocidad y la altura. Deben serlo». Aúlla:

– ¡Przewalski, diablo, intenta decodificar la señal de radio y averigua de dónde viene!

Przewalski intenta quejarse, lo que le pide es sencillamente imposible, ningún equipo electrónico podría realizar semejante tarea...

– ¿No eres un cochino controlador electrónico?, ¿no eres la estrella del equipo? ¡pues haz algo por merecerte el puesto! –contesta Taube–.

Longman, enlace de radio con el satélite de Heracles, despegua un auricular de su oreja.

– Señor, la "Comisión de Crisis", K1 al habla.

Taube suspira. «Todavía no sabemos quiénes son, quizás los chechenos que quieren lo que sea para ellos solos sin dejar testigos, o quizás alguna operación del Ejército para decapitar a la guerrilla –piensa acelerado–. No, no diremos nada a *Rusalka* todavía, estaremos en contacto en tiempo real a las 05:00, no los asustemos».

– Przewalski, ¿qué tienes?

– Imposible Señor, ni gastando toda la Bioenergía –con la frente sudorosa– creo que... los códigos digitales son in...

Taube le corta tomándole de la camiseta de algodón.

– ¡Maldito imbécil! Creo que he sido bastante claro ¿no? ¡Abre tu boca yankee sólo para decirme quiénes son y qué quieren, y hazlo antes de que frían a los chicos! ¿Está claro? –un chispazo en la mente de Taube, su Superintuición–. ¡Los transpondedores! Rápido, Dejean, localiza la señal de sus transpondedores y entérate de a quién puede pertenecer.

Mientras tanto, el teniente Wideburn observa aburrido el resplandor rojizo sobre el guardamanos de su lanzagranadas M-203, sentado en el estrecho banco, mientras el helicóptero vibra ligeramente al surcar la niebla.

– Han llegado –dice el piloto al teniente–, esperamos órdenes, *Dominio*, cambio...

Wideburn ha empezado a sonreír bajo la presión de la adrenalina que súbitamente inunda sus venas, lo comunica al cabo Rello que está junto a él; los soldados intercambian miradas ansiosas y cómplices. En el Blackhawk que les sigue, los *ositos*, los técnicos en armas nucleares, no sonríen tanto.

– Bien, ahora intenta identificar la señal, si la han empleado alguna otra vez debe de estar registrada en algún archivo...

La voz excitada de Przewalski interrumpe a Taube.

– ¡Señor, señor! ¡Dios, creo que lo he conseguido! ¡los tengo!

Taube chilla.

– ¡Bien por tí, yankee! ¡Vamos a ver qué se cuece...!

Longman señala el reloj, las cinco en punto de la madrugada, un puñado de agentes de Heracles están a la escucha.

– Aquí *Modye* a *Rusalka*, iniciamos contacto por radio en tiempo real, no intervengan, límitense a mantenerse ocultos e informar de lo que vean.

– Aquí *Dominio*, reconocemos “clave Medicina”, repito: “clave Medicina”.

El piloto escucha atentamente y responde.

– Aquí *Oso Uno*, copio “clave Medicina”, confirme *Dominio*...

Se vuelve el piloto con su sonrisa ensangrentada por la luz roja de la célula, y mueve los labios susurrando “medicina”. Wideburn no cabe en sí de gozo, y así lo hace saber a sus catorce compañeros. Taube, mientras tanto, observa preocupado la pantalla de Dejean mientras escucha algo sobre dominios, osos y medicinas. Todo encaja, pero paradójicamente no parece tener ningún sentido, le duele mucho la cabeza y los ojos le escuecen por el sudor.

– Así que el transpondedor emplea una antigua señal americana, el código de comunicaciones vía satélite pertenece a las operaciones especiales del Ejército americano... pero están a cien kilómetros de Moscú.

Otro chispazo en su mente ¿cómo podía ser tan idiota? Una señal antigua probablemente ya fuera conocida por los rusos, la emplean precisamente para ser reconocidos...

para que la defensa aérea rusa no reaccione contra ellos, «somos americanos, pero somos amigos» están diciendo.

Los tres Blackhawks viran hacia el oeste, atendiendo la llamada de la guerra.

– Aquí *Modye*, inicien una maniobra de aproximación, la competencia debe sentirse muy segura para no destacar francotiradores ni vigilantes... acérquense lo que puedan...

– ... y comunique al teniente Wideburn que el regalo está en una furgoneta Chrysler del 96, ése es su objetivo, intente robarlo a cualquier precio y luego destruya el vehículo. Posee autorización para eliminar a todos los enemigos que encuentre en su camino, sean del bando que sean.

Taube escucha las últimas palabras alarmado, tiene a varios de sus chicos en medio de una operación secreta del Ejército americano, ¡en connivencia con el ruso!

– Señor –dice Przewalski–, no se lo va a creer, pero el control de misión de los americanos está en Tatargorod, entre Balashiya y Noguinsk en la carretera de Nizhni-Novgorod, veinte kilómetros al Este de Moscú. Hay una base de la Guardia Presidencial...

«Los fieles entre los fieles de Yeltsin –piensa Taube–, ¡Dios mío, el presidente se juega el puesto!»

– Longman, póngame otra vez con la “Comisión de Crisis”, necesito instrucciones. Dejen... ¡los otros dos helicópteros deben ser la cobertura!

La radio crepita:

– Tenga cuidado, *Oso Uno*, creemos que puede explotar con 3 kilotonnes de potencia...

Taube levanta la cabeza, helándose por un segundo, corta el discurso al mismo K1 ¿cómo no se le había ocurrido?! ¡el maldito contrabando nuclear! ¡ahí abajo están vendiendo una maldita bomba atómica y los americanos han venido a llevársela! Y un puñado de muchachos de Heracles está metiendo las narices sin saber lo que se juegan...

– ¡Aquí *Modye* a *Rusalka*, escuchen con atención, es una emergencia, no intervengan bajo ningún concepto!

La vigorosa voz de K1 le interrumpe, Taube protesta, todo lo que se puede protestar a K1, claro, pero al final obedece y transmite las nuevas órdenes. Wideburn ve a través de la niebla las luces de los coches, al asomarse al portón lateral. Va a ser muy difícil, de noche y con niebla, deslumbrados por los faros ¿cuántos caerán hasta encontrar la condenada bomba? Suponiendo que no esté montada y no puedan hacerla estallar.

– *Modye* a *Rusalka*, revocación de órdenes anteriores, cuentan con “código Cian”, la autorización proviene de la “Comisión de Crisis”. Acabamos de enterarnos de que en una de las furgonetas hay un explosivo nuclear, debe ser desactivado o destruido si los recién llegados no consiguen apoderarse de él. Creemos que es una operación norteamericana contra el contrabando, pero ellos no saben que estamos aquí, no se dejen ver... cuidense. Enviamos un equipo de extracción aerotransportado, tiempo de llegada estimado en cinco minutos.

Empieza el fuego desde abajo, las balas de los Kalashnikov se estrellan con un gáñido infernal contra el blindaje de los helicópteros, Wideburn ordena a los artilleros del Blackhawk contestar con las M60 mientras se aproximan a las luces de los coches. Su equipo debe abrirse paso hasta la furgoneta y hacer posible que los técnicos, que vienen en el siguiente helicóptero, se hagan cargo de la bomba, para ello cuatro de sus hombres y él mismo llevan los lanzagranadas: tienen que llegar a la Chrysler al precio que sea en bajas propias o enemigas. Una vez que se lleven el regalo, los cinco tienen bolsas de tela con dos kilos de C4, tienen que volar la furgoneta, para no dejar pistas. Taube grita desespera-

do al piloto del *Texasranger* que espera no muy lejos de allí, menos mal que ha sido previsor, hay cuatro tíos del S.O.E. metidos ya en el helicóptero, pero con el frío al motor le cuesta arrancar...

El Blackhawk hace una pasada rasante.

– ¡Abajo! –Grita Wideburn–.

Y como en un racimo empiezan a desprenderse sus chicos del helicóptero, como gotas de negra materia, en la negrura falsamente iluminada de la noche. El Blackhawk muestra su portón derecho blindado al enemigo, el portón izquierdo, abierto y amplio, sirve para que en tres segundos todos estén abajo. Wideburn lleva el M203 cargado.

– ¡Dispersaos, rápido, dispersaos! ¡Rello! ¿Dónde está esa condenada ametralladora?

La M60 empieza a disparar, es difícil hacer puntería contra los faros de los coches que deslumbran a los comandos, sombras negras se mueven a su lado. Pero Wideburn no sabe a ciencia cierta si son de los suyos o enemigos: tira a bulto con el lanzagranadas, allí donde parece ver más gente apiñada tras los coches. Taube escucha impaciente al piloto del helicóptero, ya están en el aire. K1 ordena a Taube que los de *Rusalka* ataquen por la retaguardia, Taube grita por el micrófono.

– *Modye a Rusalka*, diablo, órdenes directas de K1, ataquen por retaguardia a los mafiosos, ¡ayuden a que se lleven ese cacharro de una vez!

Wideburn ha visto caer a algunos de sus muchachos, los que han podido ser arrastrados al otro lado de la pista, a la cuneta, ya están a salvo, pero la resistencia encontrada ha sido mucha. Dios, que forma tan horrible de morir si explota la bomba. Muchos de sus chicos están refugiados fuera de la pista, el primer asalto lo han ganado ellos, y eso que han debido de tener muchas bajas, y uno de sus coches ya ha volado. Tiene que comandar el ataque para tomar la furgoneta, y tiene que hacerlo ya, necesita algo de apoyo, no puede esperar mucho más. En los entrenamientos habían logrado hacerlo todo en un minuto y medio, no puede quedarse clavado aquí por toda la eternidad.

– Aquí *Oso Uno* –suena el radioteléfono–, llamando a *Resolución*, *Oso Uno a Resolución*, necesitamos que nos echéis una mano en la pista...

Estuvo tentado de decir que había heridos suyos entre los caídos, pero no tenía caso. Taube escucha por la radio.

– Aquí *Resolución*, *Oso Uno*, bajad la cabeza, vamos allá...

Taube dice entonces:

– Ahora interviene la cobertura, dos helicópteros artillados, claro. *Modye a Rusalka*, agachen la cabeza y apártense de la pista, los americanos han decidido darle gusto al gatillo, es muy peligroso mantenerse cerca del enemigo.

– Líder a Punto, daré la primera pasada, sígueme, no lances los cohetes directamente contra los vehículos, uno tiene una bomba atómica en el maletero, haz que simplemente se escondan...

– Punto a *Resolución*, haré lo que pueda, pero si me equivoco y esto se va al infierno luego no te enfades...

El primer Apache enfila la pista a quinientos metros, todavía en la oscuridad, refugiado en la noche benefactora, aullando atronadoramente, con el silbido irritado de la muerte se abalanza sobre los coches. Durante tres segundos lanza una cascada mortal de proyectiles de 30 mm. sobre la pista, alzando pequeños surtidores de cascotes y fragmentos de metal, un largo rayo parece besar a ráfagas la pista desde el morro del helicóptero, algunos chechenos parecen contestar al fuego, con sus inútiles fusiles. Entonces se desencadena el

apocalipsis, uno, dos, cuatro globos de fuego se alzan ante la caravana y los coches, junto a los hangares. Ni los chechenos se atreven a asomarse. Un viento horrrisono y caliente toma uno de los Rover, como una mano gigantesca, y lo golpea con saña contra el suelo una, dos, tres, cuatro veces, como un niño enfadado que grita sin control... chirridos de metal, llantos, trozos de asfalto, hormigón y chapa golpean el suelo. A la luz de las explosiones, casi como en un día fantasmagórico e irreal, es posible ver los coches destrozados, los heridos gritando y los muertos callados, luego otra vez la oscuridad impenetrable.

– Señor –dice Longman a Taube–, *Némesis* informa que se encuentra a dos minutos del objetivo.

Wideburn sonríe sardónicamente bajo el casco de kevlar, espera a que el Rover deje de dar vueltas, e inmediatamente abre fuego con su M16.

– ¡Rello! –grita–, ¡cúbreme!

La M60 empieza a disparar balas del 7,62 indiscriminadamente, sobre los bultos que se mueven en el infierno de coches destrozados, cristales rotos, escombros y polvo que tiene delante.

– ¡Berry, Krisztowski, conmigo al asalto, a por esa Chrysler! ¡Scheer, levanta la cabeza y busca un par de técnicos que vengan con nosotros! ¡Ya, Scheer, digo ya!

Taube recuenta las posibles bajas entre sus chicos, suspira, ¿ninguna? ¡Dios, es un milagro! lanza otro grito.

– ¡Longman! ¿qué pasa con esos cretinos del S.O.E.?

El otro contesta con presteza:

– Un minuto, señor.

Taube suspira otra vez y coge el micrófono:

– ¿*Rusalka*? Aquí *Modye*, hay un helicóptero a un minuto de allí aproximándose por el Este: son los nuestros, han venido a sacarles. Cuando hayan puesto la bomba a disposición de los americanos embarquen sin más dilaciones, no dejen pistas.

– Aquí *Resolución* a *Dominio*, acabamos de detectar un vehículo que huye en dirección sur, a unos setecientos metros del área de impacto, solicito permiso para abrir fuego.

Lo oye Taube por los auriculares y reza en silencio durante unos segundos.

– Permiso denegado, *Resolución*, se trata del regalo, síganlo y cubran su huída hasta que llegue *Oso Uno* con sus ositos.

– Copio negativo, *Dominio*, confirme –repite el piloto del primer Apache–.

Taube respira, ordena a *Némesis* que se oculte en el bosque, a tres kilómetros del lugar, en un claro pantanoso. Vuelve a escuchar.

– Aquí *Dominio* a *Oso Uno*, tenemos localizado el regalo, a setecientos metros al sudeste de su posición, en dirección sur con los faros apagados, intenten cazarlo cuando llegue a la puerta de la base.

Wideburn está enfadado, sus chicos combaten en los hangares, los talleres y los restos de los aviones, han despejado la pista, pero entre los vehículos destruidos no puede encontrar la Chrysler, entonces escucha el mensaje de *Dominio*, aún puede cumplir su misión.

– Aquí *Oso Uno* a *Dominio*, hemos recogido el regalo, los ositos lo tienen a buen recaudo y volvemos a casa, cambio.

Taube no sabe si reír o llorar, por fin se largan los americanos. Lo que empezó como una simple operación de escucha, se ha transformado en una batalla, pide a Longman que le comunique con K1.

– Aquí *Dominio*, felicidades *Osos*, misión cumplida, reconocemos clave “Desolación” Bienvenidos a casa.

Wideburn grita “¡Desolación, Desolación!” a su grupo de asalto, y arrojan sus bolsas de tela al interior de la Chrysler –bastante agujereada y sin cristales–, luego trepan al Blackhawk mientras despega; después se pierden en el cielo. Algo más lejos, otros dos *hermanos* proceden a la misma maniobra entre los restos ardientes de los coches y las furgonetas destrozadas. “Desolación” suena a buena palabra cuando significa retirada. Taube escucha atento las conversaciones de los pilotos de vuelta a Tatargorod, luego coge el micrófono y llama.

– *Modye* a *Rusalka*, señalen exactamente su posición, un helicóptero y un equipo de exfiltración acudirán a recogerles en un minuto.

Taube sonríe. Przewalski está agotado por el esfuerzo realizado al descifrar la clave de las transmisiones americanas, pero se ha negado a dormir, y ha colaborado como un valiente. El yankee es un todo un tío duro, piensa Taube. Longman no suele sonreír, pero ahora tímidamente acompaña a su jefe, y Dejean simplemente inclina su cabeza y la reposa sobre la pantalla de radar en la que recibe la transmisión del satélite. Taube llama a K1.

– ¿Comisión de crisis? Aquí Taube –se niega a emplear su clave, que se vayan a la porra los jefazos–. Misión cumplida, *Rusalka* viaja con *Némesis* hasta una aldea segura, la oposición se lleva su regalo, cambio.

Son las 05:18.

6

Hogar



LOS PJs son retirados por "Némesis", un equipo médico de urgencia está en el helicóptero dispuesto para atender a los posibles heridos, hay algo de comida para reponer fuerzas, café y té calientes en termos, y una botella de vodka cambia de manos a toda velocidad. El Texasranger se dirige hacia el sur, y aterriza en las afueras de Moscú en veintitantos minutos. Una ambulancia espera a los que la necesiten, que son introducidos a toda velocidad y llevados a la Clínica Zhukanev, un lujoso centro con la última tecnología en traumatología por arma de fuego, propiedad de una aseguradora de Prometheus, que está en una localidad del extrarradio.

Los PJs que estén enteros disponen de una *ballena* en la populosa calle Arbat, casi en la esquina con la Plaza Smolensko, una ancha vía peatonal llena de tenderetes, artistas callejeros, puestos ambulantes de comida, artículos informáticos falsificados y una buena porción de gánsters velando por sus intereses. La bohemia calle Arbat, es el paraíso de las mafias de poca monta, dedicadas al contrabando, la falsificación y la extorsión de pequeños comerciantes. Un buen lugar para evitar a la policía o al Ejército. El piso consiste en un pequeño apartamento pésimamente decorado y diminuto (dos habitaciones microscópicas, un saloncito, una minicocina y un baño sin bañera), exterior, para vigilar la calle y evitar los vecinos cotillas de los patios interiores, y en un segundo piso por si es necesario salir a escape.

Suponemos que toca ahora ir a coger al amigo Belokonev: de él se sabe que es profesor del Dpto. de Psiquiatría Clínica de la Universidad Estatal Lomonosov de Moscú, y que cumplía ciertas funciones en la red de Sacha. Grigoryev trabajaba en ese departamento universitario en el momento de su desafortunada muerte, de manera que posiblemente trabajaran juntos para el mafioso. Es posible incluso creer que fue Belokonev el que reclutó a Grigoryev. Si supiéramos algo de la organización administrativa de la Universidad, podríamos darnos cuenta también que la dirección del correo electrónico sólo puede ser asignada a los jefes de departamento de tal institución, con lo que no sería muy difícil empezar a buscar, directamente en la Facultad de Medicina.

La Universidad se encuentra al otro lado del Moskova, junto a las llamadas Colinas de Lenin, una serie de cerros al sudoeste del centro neurálgico de la capital convertidos en parque y

zona de recreo para los nativos. El edificio principal es una mole inmensa de hormigón gris acerado, punteado con una infinidad de ventanas en el grandilocuente estilo soviético estalinista. Una verja separa la amplia escalinata de un aparcamiento, al abrigo de un macizo de árboles bastante altos. La fachada se ve flanqueada en sus dos extremos por altísimas torres, de puntas afiladas, y coronadas por una estrella metálica, ambas son llamadas por los moscovitas "los colmillos" por su canino aspecto. En lo alto de ellas se hayan diferentes museos -como el de Ciencias de la Tierra-, a los que se accede por ascensores interiores, y que mal cuidados ni siquiera tienen vigilantes, de manera que es fácil meterse hasta la cocina.

En el primer piso se hallan las oficinas del rectorado, y un directorio en la entrada donde se indica el lugar de todos los órganos administrativos: los despachos de los jefes de departamento, por ejemplo; el de Psiquiatría Clínica está en la planta séptima. Los ascensores no funcionan. Una vez hayan llegado una discreta secretaria les atenderá. *«El profesor Belokonev no está en estos momentos en Moscú, ha salido a un congreso internacional en Vladivostok, si quieren dejarle un mensaje...»*. Por supuesto que no es cierto, en Vladivostok lo único que hay es hielo, balleneros japoneses y una herrumbrosa flota rusa, pero a la secretaria le pagan por decir eso.

Por lo demás, las investigaciones previas sobre el profesor no indican nada especial. En dos antiguos números del "Izvestia" se cita al profesor Anatoli Fedorovich Belokonev como ganador de un par de premios de investigación, y si, colándose o mediante sobornos, consiguen su expediente del rectorado, verán que es una carrera de lo más normalita: doctorado en el 63, diversos cursos de especialización en Leningrado y Praga hasta el año 67, dos años de profesor adjunto en Kalinin, miembro desde 1968 hasta 1991 del Foro Psiquiátrico Internacional, en el 70 se le concedió a dedo una cátedra en la Universidad de Moscú, (miembro del Partido desde 1957) ocupó diversos cargos administrativos en la Universidad durante los mandatos de Brezhnev,

Andropov y Gorbachov, hasta que en 1990 los profesores reformistas lo redujeron a la jefatura de un departamento no muy importante de la Facultad de Medicina. Por cierto, si alguno intenta buscar en los archivos de Teseo, o si da indicación a "Modye" de que lo hagan, verán que no aparece en ninguno, pero (Archivos y Bibliotecas en N), el Foro Psiquiátrico Internacional fue considerado por Heracles como una de las mayores fuentes de reclutas del aparato científico del desaparecido Grupo de Kalinin. De hecho, su desacreditación como nido de comunistas y *apparatchiks* ante los ojos de las autoridades reformistas, fue la culminación de una complicada operación llevada a cabo por Heracles-Rusia en los años 1990 y 1991. Más o menos cuando desaparece Sacha del mapa.

Nota: Si empiezan a buscar pistas, puedes indicarles que el despacho está allí mismo, clausurado por una inofensiva cerradurita, y en ese mismo momento llaman por teléfono a la secretaria, que da la espalda a la puerta en la que se lee, en alfabeto cirílico: Doctor Belokonev, Jefe del Departamento de Psiquiatría Clínica.

Una vez dentro verán una habitación pequeña, de dos por tres metros, más o menos, atiborrada de papelotes, expedientes, historias médicas, planos anatómicos y decenas de publicaciones en ruso, inglés, francés y alemán. En las paredes cubiertas de suciedad, se ve todavía el cuadrado en el color original de la pintura que corresponde al sitio en que debió pender una fotografía. Una mesa de escritorio metálica, con un antiquísimo pero funcional diseño que da cobijo a otro montón de carpetillas, revistas, más libretos, y un ordenador, que corresponde a la dirección de correo electrónico que tienen de Belokonev. Un registro detenido, con tiradas de Sigilo y Buscar en N, mostrará que todos los documentos importantes han volado, no hay más que asuntos médicos y universitarios. Un par de cajones de sus superpoblados archivos están sospechosamente vacíos, y una grabadora hábilmente camuflada en uno de los compartimentos de su escritorio está sin cinta y desenchufada. En el cenicero, al lado del orde-

nador, se pueden ver los restos de varios papeles quemados y pacientemente triturados hasta quedar convertidos en un fino polvillo negro. Por desgracia no son aprovechables, pero debajo del cenicero hay una docena de tarjetas de visita con la dirección del doctor. Así mismo, si pudieran tener acceso a alguna de las guías universitarias que distribuyen en las oficinas del Rectorado -primera planta-, también podrían hacerse con el domicilio; o incluso, si son listos, la secretaria tiene un fichero con los números de teléfono y direcciones de todos y cada uno de los profesores del Departamento, incluida una fotografía. Bien, la residencia del doctor Belokonev es: calle Tzaritsinskaya, 350, tercer piso. Por supuesto que no deben albergar muchas esperanzas de encontrarle allí, pero nunca se sabe dónde van a hallar las pistas que necesitan.

En casa del doctor

La casa de Belokonev es un bloque gris sucio, que se asoma a una calle ancha y llena de humo, no muy lejos de la Universidad. Los apartamentos en que se divide son pequeños, y en muchos aún viven varias familias a la vez, como en los mejores tiempos de la escasez soviética. La mayoría de los habitantes son trabajadores y sus familias, gente de mínimos recursos, sin ahorros, y con la preocupante sensación de que sus rublos valen cada día menos.

El tercer piso tiene dos puertas. En una vive una familia de seis miembros, el padre, Yegor, es mecánico en los muelles del río, y viene borracho noche sí y noche no, pero no suele ser violento, al menos con los niños. Su mujer es una robusta siberiana llamada Olga. Ella será la que salga a la puerta si oye ruidos en la puerta de al lado. Los tabiques son de papel de fumar, y están cubiertos con una especie de moqueta de felpilla altamente combustible. Deben pasar una tirada en D de Sigilo y otra de Abrir Cerraduras para acceder al apartamento. Si fallan alguna la servicial Olga saldrá a ver qué ocurre, y con desusada amabilidad (los rusos no son precisamente acogedores cuando se huelen algo raro) les pre-

guntará si se les ofrece alguna cosa. Si le indican qué andan buscando al profesor Belokonev les invitará a entrar a su casa a tomar una pobre taza de té o una copita de vodka del malo y les dirá que se marchó a las dos o las tres de la madrugada anterior, y si alguien le tira un poco de la lengua (está descendiéndolo, tirada de Psicología en N) contará que el profesor era un individuo muy raro, muy amigo de entrar y salir a horas muy poco convencionales, y de frecuentar compañías muy malencaradas, cree que pueden ser gente de la mafia.

La noche anterior, Belokonev llegó bastante tarde para lo habitual, a las diez o las once de la noche, y luego olió como a quemado en todo el rellano hasta el punto que llamó para ver si necesitaba ayuda. El profesor abrió sólo después de un buen rato, y parecía nervioso, casi enfadado, algo de humo salía del interior, pero insistió en que no pasaba nada, sólo se le había quemado la cena. Luego le cerró la puerta en las narices y todo volvió a la tranquilidad hasta más tarde.

Continuará contando que estaba despierta porque atendía a la pequeña Tatyana que está acatarrada, oyó que muy tarde (las dos o las tres) sonaba la puerta del profesor. Un hombre bajito, muy moreno, un *cherny*, y vestido de traje, habló durante unos segundos con Belokonev. Luego bajó. Eso no era extraño, por desgracia, pero es que en ese momento el profesor salió por la puerta cargado con dos gruesas maletas, y bajó las escaleras muy deprisa pero en silencio. Cuando llegó a la calle, Olga observó con estupor que le esperaban abajo dos individuos enormes con cazadoras de cuero, que le abrieron las puertas y el maletero de una lujosísima limusina Chaika, y salieron a toda velocidad calle abajo, hacia el centro de la ciudad. Le llamó la atención que uno de los dos conductores le llamó "profesor Berezhin".

Al menos otros dos vecinos pueden confirmar la versión de Olga.

El piso del profesor está ocupado por muebles de ínfima calidad, y demuestra un gusto cuando menos espartano. Apenas hay lo im-

prescindible para que viva un hombre solo. La cocina muestra desconsolada su vaciedad. En el salón, el profesor instaló su cama con unos armazones de alambres y un colchón roñoso. Parece un buen sitio para buscar huellas dactilares. Deberán hacer una tirada de Buscar en MD o una en N de Criminología si quieren encontrarlas, pero las encontrarán. Además, en el horno de la cocina hay un buen montón de cenizas de papeles, también trituradas. Si se molestan en buscar (nivel D), encontrarán algunos trozos aún legibles a contraluz.

Nota: La tinta arde a una temperatura diferente que el papel, de manera que simplemente quemarlo no consigue destruir lo que está escrito, muchas veces basta con poner el trozo rescatao a contraluz para volverlo a leer, otras es necesario actuar bajo una fuente de rayos ultravioleta, dependiendo del papel y la tinta y todo eso, pero bueno, de momento no se lo vamos a poner muy difícil.

Deberán hacer una tirada de DES en D para no cargarse el trozo que les interesa: el que pone, únicamente, "profesor Berezhin" Uno de los dos nombres es falso, evidentemente, pero cuál, y en cualquier caso les demuestra que están en la pista buena.

Otra nota: Por cierto, si a alguno se le ocurrió robar el expediente de Belokonev de la oficina del Rectorado, con una tirada de Criminología en MD, podrá comprobar que es falso, el grado de antigüedad y envejecimiento del papel no se corresponde a la edad que debería tener, probablemente es uno más de los excelentes productos de las imprentas del KGB.

Mientras estén en el apartamento oirán un suave raspado en la puerta. No se ve a nadie. Si se asoman a la ventana verán un Ford salir echando chispas por la calle. Pero no podrán alcanzarlo. En el suelo de la entrada hay un sobre, y en el sobre una cuartilla de papel común, grisáceo y basto, donde pone "Santa Fé, 19:00" en alfabeto latino. Una tirada de... no sé, la habilidad que sea (¿Grafología? ¿Criminología? ¿simplemente INT?) en N mostrará que la letra es claramente norteamericana, grande y redonda. El papel es ruso.

Otra nota más: Si se interesan por localizar algo sobre Berezhin, obtendrán resultados positivos (en los archivos, etc...). Gueorgui Petrovich Berezhin consta, sin mayores datos, como uno de los jefecillos científicos que cita el Dossier Ajmatov dentro del Grupo de Kalinin, colaboró con Shelinsky hasta 1990, momento en que se enemistaron por causas desconocidas, y por ello no llegó a formar parte del moderno Grupo de Kisinov. Sus aportaciones no fueron sustanciales nunca, pero bien pudo colaborar en los sistemas de discriminación electrónica de fractales Bioenergéticos, e incluso en el diseño del Bolta CCR, la terrorífica máquina de los rusos para esos menesteres. Las huellas confirman lo dicho, al estar registradas en el archivo gracias a un agente infiltrado en el Foro Psiquiátrico Internacional.

El Santa Fé

El Santa Fé es uno de los restaurantes de moda en Moscú, de sabor *texmex*, el mejor sitio de la capital rusa para probar una *margarita* o abrasarte el paladar con las sabrosas especialidades que salen de su cocina. Está en el Complejo Hippopotam, una manzana de edificios entera dedicada al ocio y al consumismo más desenfrenado: hay un hotel de lujo, el Mezhdunarodnaya, en la esquina de la derecha del Santa Fé, junto a la calle 1905; al otro lado del restaurante hay un centro comercial, el Sovincenter & Sadko Arcade, y detrás la cumbre de la modernidad moscovita, la discoteca Hippopotam, donde los niños ricos de la sociedad rusa van a matar su aburrimiento ligando y tomando pastillitas de colores.

El Santa Fé está en un edificio apartado de la vecindad, pintado en estuco blanco y anaranjado, con una escalera de entrada desde la acera. El interior lo forma un recinto rectangular, decorado con una arquería pintada de blanco que separa el comedor de un pequeño escenario en el que se oye desde música tradicional rusa hasta *russkiy-country* (a veces de sorprendente calidad). Las mesas son cuadradas y cubiertas con sencillos manteles de tela, a cuadros blancos y azules. Una servicial y bonita muchacha rubia, de sonrientes

rasgos eslavos (una tarjeta de plástico prendida de la solapa dice CAHTA FE/SANTA FE-EBA/Eva) se acerca y se presentará hablando en inglés, alemán o ruso, por este orden, como la recepcionista del local. Les ofrece a los PJs una mesa. Ellos, supongo dirán que están esperando a unos amigos, así que los conducirá a una barra decorada en un supuesto estilo mexicano, donde podrán tomar unas copas.

Si han tenido la precaución de echar un vistazo por los alrededores para ver qué hay por allí cerca, verán que un Ford Escort está aparcado en la acera de enfrente del restaurante, con dos tipos dentro. No harán muestras agresivas, simplemente están, y si son interpelados por los PJs responderán en ruso que simplemente esperan a un amigo para irse de juerga esta noche. Si se ponen pesados, simplemente los insultarán empleando la amplia variedad de recursos que para ello ofrece la lengua rusa, y arrancarán ofendidamente. Darán una vuelta a la manzana, y cuando hayan desaparecido los PJs, volverán.

Tenemos a nuestros chicos tomando un bourbon, un tequila o una margarita en la barra del Santa Fé. Varios hombres de negocios, y algunas parejas están repartidos entre las mesas y el bar, charlando animada pero discretamente: el Santa Fé no es peligroso, pero nunca se sabe quién es tu amable compañero de conversación. Un hombre moreno, de traje oscuro de calidad, un occidental, que está hablando con un ruso de chaquetón de cuero negro, súbitamente se vuelve hacia ellos y les dice en inglés: *«les agradezco que hayan sido puntuales»* -habla con un fuerte acento americano- *«les apetece cenar algo?»*. Llamará a Eva y chapurreando ruso le indicará que va a ocupar la mesa que tenía reservada. No hay problema, el restaurante está hoy bastante vacío. El ruso del chaquetón de cuero negro saca un cigarrillo *Kosmos* de su caja azul, y mirando con los ojos entrecerrados a los PJs y al americano lo enciende despacio, sin decir nada. Eva los lleva a su mesa, junto al escenario.

El americano esperará a que les traigan la carta y elijan, platos mexicanos, (la quesadilla de cangrejo y setas es la especialidad de la



casa) y del oeste norteamericano, barbacoas y ahumados, carnes a la brasa, y platos sencillos de la cocina internacional. Algunos potentes vinos españoles y californianos, y varias marcas de cerveza, americanas, occidentales y rusas. Mientras les traen el menú, el americano se presenta: *«Soy Larry Hunter, agente especial del FBI destacado en la oficina de Moscú, y el tipo malencarado de la barra es*

mi compañero, el capitán del Servicio Federal de Seguridad ruso, el SFB, Yuri Kurka». El tipo del chaquetón negro levanta su copa en dirección a ellos: «Nos ha costado mucho encontrarles pero creo que les debemos nuestro agradecimiento por su colaboración durante cierta, digamos, operación secreta, llevada a cabo recientemente».

Preguntas personales

El agente Hunter contará que los servicios de seguridad rusos y norteamericanos colaboraban en una operación contra la mafia nuclear y la guerrilla chechena, sus investigaciones les llevaron hacia la pista de Sacha-Hengenstein, y gracias a un soplo consiguieron interceptar la operación de entrega, sin embargo en ella intervinieron ciertos elementos hasta entonces no detectados, al parecer favorables al despliegue de los norteamericanos, y gracias a ellos (los PJs, aplausos) la operación pudo ser llevada a buen fin. Si se produjeron bajas por el enfrentamiento contra los norteamericanos o los soldados rusos, el agente presentará sus excusas.

El caso es que tan inesperado aliado no pudo pasar desapercibido a los chicos del FBI y del SFB, así que investigaron lo que pudieron (quizás Irman confía demasiado en sus hombres) y consiguieron dar con los PJs. Por otro lado, tenían un contacto hecho en la red de Sacha, un tal Salman Azubayev, pero lo perdieron, Sacha debió descubrirlo. No saben para quién trabajan (los PJs avisados deberían pensar ¿de verdad?) ni les importa, y de hecho es mejor no descubrirlo. Pero están dispuestos a llegar a un acuerdo: pudieron seguir la pista de Sacha, saben que les faltan piezas, y los PJs pueden tenerlas. ¿Aceptarían un intercambio de información, y la colaboración en una operación contra Belokonev? (¿saben lo de Belokonev?). Se trata de esto: los chicos del Comité de Seguridad Nuclear (el órgano que coordina a la central del FBI en Moscú y a los chicos del ex KGB, lo que son las cosas) desconocen quién actuaba de enlace entre Ruslan Barsjadayev, el líder checheno que quería adquirir la bomba atómica a Sacha y éste. A

cambio dejarán a los PJs echar una mano en la caza y captura de Belokonev y compartirán la información como buenos amiguitos.

Hunter contará que la bomba salió de los arsenales del Ejército ruso, en los que estaba almacenada. Era un modelo especial diseñado para ser escondida en una maleta y poder ser detonada por agentes especiales en las cercanías de núcleos industriales y/o militares occidentales en caso de conflicto. Seis de esas bombas, con un peso cada una de treinta kilos, fueron robadas hace un año, y aunque no se han podido recuperar más que cuatro -la última en Byelobor-, se pudo descubrir que Sacha empleó antiguos contactos en el Ejército ruso para hacerse con una de ellas y pasársela a los chechenos.

En este momento se acerca Yuri a la mesa con su enorme vaso de tequila blanco en la mano, sin limón ni historias, y se sienta en una silla libre, es un tipo atlético y realmente forzudo, antiguo miembro del Directorio de Ilegales del KGB. *«Sin embargo Sacha es un agente quemado del KGB, nadie hubiese confiado en él dentro de nuestras Fuerzas Armadas si no fuera por otro exagente metido a mafioso hace escaso tiempo: Yuri Vissarionovich Termenkov. Termenkov organizó los planes que Sacha ejecutaba, él puso los contactos con el Ejército -el general implicado fue ejecutado la semana pasada y confesó que Termenkov le había pagado cinco millones de dólares por la bomba- y por algún motivo contactó con el doctor Belokonev. Belokonev tenía ciertos colaboradores que desconocemos, y creemos que esos fueron los que hacían de enlace entre la cúpula de la organización: Sacha y Termenkov, y los chechenos de Barsjadayev. Aquí entran ustedes: ¿quiénes eran esos enlaces? ¿qué tenían que ver con Belokonev? ¿qué papel desempeñaba Belokonev en la organización? y sobre todo ¿qué le iban a pagar los guerrilleros de Barsjadayev a Sacha a cambio de la bomba? ¿simplemente más de los cinco millones de dólares que le había costado? ¿quién les prestó a Sacha y a Termenkov semejante cantidad de dinero?»*

Por si fuera poco, lo cierto es que la bomba, en principio diseñada para una explosión de tres kilotones -unas cinco veces menos que la de Hiroshima-, apenas tenía material fisible para una detonación de medio kilotón, insuficiente para destruir el centro de una gran ciudad tipo Moscú, y por tanto insuficiente para los planes de los chechenos. ¿Engañó Termenkov a Sacha? ¿Engañaba Sacha a los chechenos? ¿Engañaron los militares a Termenkov? ¿Saboteó alguien la bomba? ¿Por qué?

Buff. Bien. Parece que no saben nada del fenómeno M, ni conocen a Grigoryev, que posiblemente fuera ayudante de Belokonev, y hacía de enlace entre Sacha y Karakilov (que era el que ponía los clientes chechenos y el transporte). Pero andan muy cerca. Por otro lado, todo lleva a confirmar una terrible verdad: siguiendo la trayectoria de Berezhin-Belokonev y el historial de Sacha-Hengenstein, como agentes del GK, llegamos a que Sacha estaba recibiendo a través de la mafia chechena mutantes en pago por la bomba atómica. Se trata de un auténtico tráfico de esclavos entre grupos delictivos a fines del siglo XX. Este descubrimiento debe quedar atterradoramente claro en la mente de los PJs a partir de este momento si es que no lo ha quedado ya.

Al mismo tiempo, esto arroja luz sobre qué hacía Grigoryev en el Cáucaso en el momento de su muerte: estaba infiltrándose en las mafias rusa y chechena, reclutado con casi toda seguridad por el propio Belokonev, que no sospechaba que era un señuelo, para conocer los hilos de semejante comercio; entonces fue muerto en un choque fortuito entre tropas rusas y guerrilleros. La desconfianza de los mandos de Heracles en Rusia, puesta a punto tras los incidentes de Foxtrot en Babilonia, fue lo que urgía a llamar a los PJs, pertenecientes a una rama separada de operaciones, menos susceptible de infiltraciones enemigas, para cumplir esta misión. Queda saber qué tiene Belokonev que decir a todo esto...

Delante, dos agentes enemigos les ofrecen un trato: los PJs deben decir lo que han

descubierto, o parte de ello, claro, pero que sea sustancial, y a cambio les entregarán a Belokonev en bandeja... compartiendo la información que encuentren.

Nota larga: No me gusta meterme en los procesos mentales de los jugadores porque nunca se puede saber por dónde van a salirte. Sin embargo, quizás deberías dejar caer unos cuantos factores que deben tener en cuenta: Primero, pedir consejo a Modye, además de ser teóricamente lo más acertado, dejaría a los agentes Hunter y Kurka la impresión de que los PJs trabajan para alguien más importante. Los chicos del Comité de Seguridad Nuclear apretarían el dogal discreta pero significativamente alrededor del cuello de nuestros muchachos: teléfonos pinchados, seguimiento las veinticuatro horas, etc...

Segundo: Resulta evidente que no saben nada de mutantes ni de organizaciones dedicadas al tráfico y empleo de las habilidades M del prójimo. Según qué pistas les fuesen dadas, quizás sería colocar un semáforo en ámbar. La comisión de crisis no aprobaría para nada este comportamiento y ello exigiría cerrar ese grifo como fuera y, quizás, enemistarse con dos agencias tan dañinas como extensas: el FBI y el Servicio Federal de Seguridad ruso.

Tercero: Resultado de los dos anteriores. Si los PJs están integrados en una organización dedicada a negocios no muy claros con ejemplares humanos, el FBI y el SFB les pueden exigir que les comuniquen con sus superiores, que Hunter y Kurka no quieran tratar con meros peones del juego y eso supondría tener que arriesgar la seguridad de Heracles. Los PJs pueden contar en ese caso, con pasar el resto de sus días en Keflavik recogiendo información sobre las capturas anuales de bacalao en Islandia. Si no tienen tanta suerte, bueno, se necesitan voluntarios para ciertos experimentos sobre amplificación de fractales, y hay tan pocos...

Cuarto: Suma y sigue, si los chicos del FBI y del SFB descubren lo que Belokonev tenga que contar, sea lo que sea, descubrirán toda la tostada mutante, y eso no es bueno empezando por los propios servicios M locales. Antes de que nadie se lo mande deben de tener en cuenta que esos agentes federales no pueden tener bajo ningún concepto acceso a la información que el fal-



so doctor pueda proporcionar.

¿Qué información pueden dejar caer en manos del Comité? Bien, Grigoryev tenía una buena cobertura, y está muerto, y pudriéndose en algún monte de Chechenia. Puede ser una baza inofensiva que entregar al agente especial Hunter y a su robusto compañero: Grigoryev era ayudante de Belokonev y trabajaba junto a él en la Universidad, el lugar ideal para ayudarle en sus negocios de... drogas.

Anotación final: Quizás alguien recordó las sospechas de Roschenko, y desde luego para alguien ajeno al mundo de los mutantes ésta es la hipótesis más tragable: drogas a cambio de armas nucleares, suena bien ¿verdad, agente Hunter?

El muchacho convenció, por encargo de Sacha y de Termenkov, a un tal Karakilov, que tenía abundantes conocidos entre las mafias y las guerrillas caucásicas, y así, señores míos, se cierra el lazo, se establece una línea continua entre Barsjadayev, en Chechenia, Karakilov transportando la droga hacia el norte, Gri-

goryev y Belokonev recibéndola en Moscú, por cuenta de Sacha, que a su vez había empleado a los contactos en el Ejército de su segundo, Termenkov, para conseguir una bomba atómica y cambiarla por el monopolio absoluto de la importación de drogas desde Afganistán, Irán y Turquía hacia Rusia, América y Europa central y occidental. Ese monopolio perjudica a otras bandas que preferirían ver a Sacha fuera del juego y manejando cacharros menos llamativos (ahí es donde entran los PJs, deben sugerir que están a sueldo de grupos mafiosos rivales). Tiene sentido ¿no? Pues Belokonev intenta huir, seguramente para reunirse con Sacha y Termenkov en algún lugar seguro, ¿dónde? sólo el doctor lo sabe. En cuanto a la bomba defectuosa, cualquiera sabe: quizás alguien rediseñó la bomba para aprovechar el material fisible en otras ventas.

De esta forma hemos inventado una mentira a medias, creíble para los dos feroces agentes, pero tan desproporcionada que difícilmente dejará de pasar inadvertida a los sabue-

sos, y probablemente les aleja del rastro mutante.

Una vez acabada la cena, serán conducidos de noche a la sede del FBI en Moscú, donde deberán contar esta o cualquier otra patraña que se les ocurra, y que a ti te parezca que sea medianamente digerible. Lo importante no es que sepa a bueno, sino que tenga tan buena apariencia que no puedan resistir la tentación de hincarle el diente ¿enterado? En la oficina de los americanos un equipo mixto, ruso-americano, les someterá a un discreto interrogatorio, que exigirá tiradas de Teatro o Convencer (dificultad a tu sabor, según lo que se líc el jugador, la bola que quiera hacerles tragar, lo quisquilloso que seas tú y lo que quieras hacer sudar a tus chicos) al PJ que haya salido elegido portavoz del grupo, o su líder; también se les mostrarán, ¡oh, buena fortuna! algunas borrosas fotografías de Belokonev, será necesario hacer tiradas normales de INT para recordar su cara, salvo los PJs con el rasgo especial "memoria fotográfica". Lo suficiente como para que a los chicos de la Oficina les entusiasme la idea de pegar un buen golpe a la mafia de la heroína en todo el trasero. Después, les permitirán acostarse en una de las alcobas de invitados que hay, y a la mañana siguiente les llevarán de baile. Van a cazar a Belokonev en su escondrijo.

Belokonev y la extraña visita

Tan cerca de los chicos del FBI va a ser difícil preparar una operación en la que Belokonev resulte abducido en las mismísimas narices de los dos servicios de seguridad interior más poderosos del mundo. Pero hay que hacerlo.

Lo primero, quizás deban ponerse en comunicación con "Modye", pero eso supone ponerse en evidencia delante de Hunter y Kurka, y que éstos les reclamen ponerse en contacto con sus superiores. No tiene por qué pasar nada si llegara a suceder así, pero es correr un serio riesgo de descubrir al control de la misión, con lo que ello supone. Aún así, deberían preparar un vehículo rápido y amplio para salir corriendo una vez consigan a Belokonev, y no debe llamar mucho la aten-

ción porque en cuanto los federales de ambas potencias se enteren de que nuestros muchachos no son tan de fiar como ellos creían, revolverán Roma con Santiago hasta que aparezcan y se los sirvan con una manzana en la boca y el doctor de guarnición. Creo que lo mejor es hacer que alguno o algunos miembros del equipo se desmarquen, cuenten lo sucedido a "Modye" (recibirán precisamente esas instrucciones: bajo ningún concepto se debe saber de la existencia de "Modye", y tampoco se debe dejar caer a Belokonev en manos del Comité de Seguridad Nuclear) y se dediquen a seguir discretamente con una furgoneta que Tango les proporcionará a quienes se queden con Hunter y Kurka.

Otra posibilidad es improvisar salvajemente, ver cómo se desarrollan los acontecimientos, permanecer cerca de Belokonev y sacarlo en las narices de los chicos del Comité en un arranque de inspiración. Para eso están los poderes mutantes. Reconozco que es lo más divertido, pero también lo más peligroso en una misión peligrosa de por sí. Ahí yo no puedo entrar, si te informo de que una vez capturado el doctor, será conducido en un furgón blindado con dos Ford de escolta llenos de milicianos hasta la oficina del FBI, en la que será inmediatamente sometido a interrogatorio durante una semana, tras la cual será puesto a disposición judicial. De la semana de interrogatorios probablemente pase dos días en poder de los americanos, hasta que éstos consientan en su traslado a los calabozos de la plaza Dzherzinsky, en un idéntico furgón blindado con idéntica escolta. Eso será más tarde.

A las 07:00 serán avisados los PJs, Hunter y Kurka quieren que les acompañen en la operación y de paso meterles un poco de miedo. Han conseguido un grupo de milicianos más o menos limpios de infiltraciones mafiosas y llevan cuarenta y ocho horas vigilando el escondrijo de Belokonev. Van a ver como se emplea la policía rusa, a la sazón, añadirá Kurka, adiestrada según los métodos que los instructores rusos aprendieron de sus colegas ingleses del SAS en Irlanda del Norte. Respeto a los derechos humanos y todo eso...

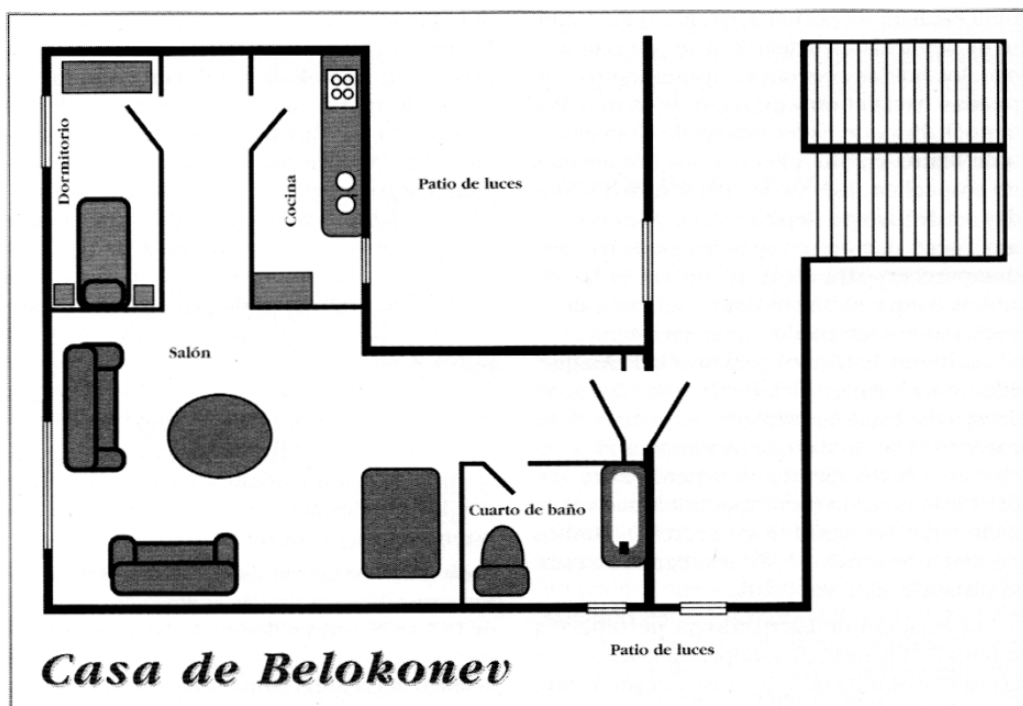
En un coche sin distintivos son llevados discretamente hasta un portal en la calle Sadovo-Kudrinskaya, enfrente casi de la estación de metro de Barrikadnaya, y en la esquina con la calle Pequeña Nikitskaya, en cuyas aceras aparcen a las 07:45. Por uno de los portales acceden a los tejados, en los que encuentran un par de francotiradores del SFB armados con fusiles Dragunov SVD. De patio en patio y de tejado en tejado consiguen llegar al techo del número 3, que es el que contiene el escondrijo de Belokonev. Por una buhardilla entran en el inmueble, y encuentran un oficial de la milicia atendiendo un teléfono móvil que, con el AK-74 al hombro, saluda militarmente a Kurka, y expone un breve informe: los vecinos no han sido informados de la operación para evitar filtraciones, el teléfono ha sido pinchado, pero no se han detectado llamadas sospechosas, a las 22:58 de ayer efectuaron una llamada al "Patio Pizza" para pedir una pizza, el Patio Pizza está al final de la calle. El repartidor fue interceptado al salir de la pizzería y no se encontró nada sospechoso ni en él ni el pedido, fue sustituido por uno de nuestros agentes que consiguió diez mil rublos de propina. Única información útil: el tipo de cerradura de la puerta, no es blindada ni está dotada de sistema de alarma. Tampoco ha salido ni entrado nadie en las últimas 24 horas, se cree que hay ocho o nueve personas en el apartamento. Hunter y Kurka dialogan unos segundos en ruso, luego Kurka se dirige al oficial y le informa de que se van a reunir con el equipo de asalto, que llame a la Policía de Moscú para que ponga en marcha el dispositivo de sellado en las calles Sadovo-Kudrinskaya, Pequeña y Gran Nikitskaya, Novinsky Bulevard, Povarskaya y Zvenigorodskoye. El asalto será a las 08:00.

Discretamente la comitiva baja la escalera hasta el entresuelo, el piso debajo del supuestamente empleado por Belokonev para ocultarse. En la vivienda un grupo de seis hombres se están equipando: uniformes oscuros, pasamontañas, botas, cuchillo, subfusiles AKR, chalecos antibalas y pistolas Makarov PSM. A las 07:57 Kurka comunicará al oficial de la buhardilla empleando un teléfono móvil que

proceden al asalto. A los PJs les serán proporcionados chalecos antibalas y pistolas Makarov si van desarmados. Los seis hombres ascienden sigilosamente, detrás van Hunter y Kurka, que insistirán en que los PJs no deben participar en el asalto, como ellos mismos no lo harán. Deberán permanecer fuera del piso hasta que esté limpio.

Los milicianos se apostan a ambos lados de la puerta, los PJs al final de la fila, uno de aquéllos se adelanta con una escopeta, tras él, otro con el AKR en bandolera espera con un enorme mazo en la mano. Los otros cuatro quedan, dos a dos, pegados a la pared. El de la escopeta vacía dos tiros casi simultáneos contra la cerradura, y cuando aún no han sido disparados todos los perdigones, el del mazo da un poderoso golpe casi desencajándola de sus jambas. Se oyen gritos, pero los milicianos ya se han colado en el piso, *Davay, davay!* gritan Kurka y Hunter, *Stoy, militya! stoy kto!* gritan dentro los milicianos. Se oye un disparo, dos, una corta ráfaga, y dos tiros de escopeta. Los PJs todavía estarán en el vestíbulo siguiendo a los agentes, en el pequeño salón de la casa se ven dos cuerpos tendidos en el suelo, en ropa interior, empapados en sangre y empuñando sendas pistolas. A la derecha se abre un pequeño corredor: otro hombre yace allí junto a una Skorpion. En el suelo del salón, entre los muebles y las alfombras, un par de milicianos encañonan a un hombre semidesnudo y herido en un brazo que yace boca abajo en el suelo. Uno de ellos apoya su rodilla en los riñones del sujeto, tira violentamente de los brazos hacia atrás provocando un aullido de dolor, pero el torrente de maldiciones del otro miliciano que le amenaza con su subfusil, visiblemente alterado, obliga a callarse al detenido que es esposado. Tras un sofá otro hombre ya lo está con una diligencia casi cruel.

En un rincón un miliciano yace apoyado en la pared, con dos impactos de bala en su chaleco, un compañero le ayuda a quitarse el correa y le insta a levantarse, los otros dos aparecen por las puertas del pequeño corredor y gritan algo a los agentes. Kurka lanza un



Casa de Belokonev

terrible juramento en ruso, se acucilla junto al detenido herido, le agarra por el cabello y le pregunta algo, el otro gime, Kurka le abofetea con su manaza de leñador carelio, pero el mafioso no puede o no quiere decir nada. Hunter observa impasible y luego, en inglés, comenta a los PJs «*se nos ha escapado, Belokonev no está aquí*». Guarda la pistola en la sobaquera, sobre el chaleco antibalas que protege su traje de Armani, y se dirige a la salida detrás de Kurka.

Escapada

Mientras Hunter y Kurka salen del apartamento, una tirada de PER en D o de Intuición al mismo nivel y notarán una corriente de aire gélido (fuera hace tres grados bajo cero) que se introduce por alguna ventana abierta. ¿Abierta? con este frío, quizás algún miliciano la abrió durante el asalto para comprobar que nadie huía. Si se asoman por la ventana en una de los cuartos que se abren en el corredor a

la derecha del salón, sin embargo, podrán ver tres extrañas figuras que con paso apresurado y nervioso cruzan la calle, justo por el semáforo que cae frente a la entrada al metro de Barrikadnaya. Sí, claro, están los francotiradores, pero algún inepto ya les ha dicho que el pájaro ha volado, y están los controles de la Policía en las calles adyacentes, pero ¿a alguien se le ha ocurrido pensar en el metro? Además, qué curioso, en la acera, justo debajo de la ventana abierta hay un contenedor de basuras oportunamente lleno de cajas de cartón y papeles, quizás puesto allí a propósito. Con una tirada de PER en I podrán reconocer a Belokonev debajo del gorro de pieles y del grueso abrigo de corte militar, si consiguieron memorizar sus rasgos a partir de las fotografías que les mostró el FBI.

¿Qué hacer? Una galopada a través de la calle hacia la parada del metro llamará la atención de Hunter, Kurka, y lo que es peor, de los francotiradores del SFB. Una despedida a la

francesa hará sospechar a los chicos del Comité de Seguridad Nuclear. Y si se retrasan mucho, los huidos cogerán el primer metro que puedan hacia el otro extremo de Moscú. Por tanto, habrá que hacer tiradas de Convencer, o de Teatro, en MD, para que los dos agentes no sospechen nada de los PJs, y otra de Frialidad en N para no dejar traslucir el nerviosismo. Luego, que no se hagan ilusiones, hay que desaparecer para siempre de las vidas de ambos porque ya hemos visto que tienen algún contacto insospechado y pueden encontrar a nuestros muchachos en cualquier lado. Así que, adiós muy buenas... Belokonev y sus dos guardaespaldas bajan las escaleras del metro y desaparecen. Si las tiradas que hicieron los PJs para convencer a los agentes no tuvieron éxito -en principio no tienen por qué notar nada (casi mejor que las hagas tú en secreto)- ambos agentes y tres más del SFB les seguirán a escasa distancia, para ver dónde van.

La estación de Barrikadnaya pertenece a la línea 6 (Tagansko-Krasnopresnenskaya) que cruza el casco urbano de Moscú desde Vyjino hasta Planernaya, es decir de un extremo al otro en diagonal, en sentido noroeste-sureste. Sin embargo está enlazada subterráneamente con otra parada, la de Krasnopresnenskaya, que corresponde a la línea 4 (Koltsyevaya, o "circular") que forma un anillo alrededor del centro de Moscú y comunica el resto de las líneas, que son radiales. Algo así como una rueda de bicicleta. Una tirada de Intuición en D, o de INT, lo que prefieras, pueden hacer pensar un poco a los PJs: la línea 6 es recta, las paradas son fácilmente predecibles, no hay enlaces con otras líneas ni nada por el estilo, basta con esperar en cada boca de metro para que aparezcan los huidos. La línea 4, en cambio, enlaza con todas las otras ocho, al cortarlas en su trayecto circular. Pues bien, lo fácilmente deducible es que Belokonev entrará en Barrikadnaya, para, a través de los pasillos subterráneos alcanzar Krasnopresnenskaya y entrar en el metro de la línea circular, mucho más transitado y con más enlaces.

Bien solos, bien discretamente seguidos por Hunter, Kurka y tres agentes de paisano

del SFB, los PJs pueden dedicarse a seguir a los malos por el metro. Una vez dentro de la estación de Barrikadnaya deben comprar las fichas de metro necesarias para acceder, al menos una por PJ, y que se venden en las atestadísimas taquillas que hay al final de las escaleras. Luego deberán pasar por las puertas abatibles, en las que es preciso depositar una ficha por persona, y que están vigiladas por una severa matrona rusa con uniforme caqui, cara de bulldog y una gorra de plato como una sartén. Si se les ocurre colarse empezará a dar gritos, a soplar un silbato y a llamar a la policía que se personará en 1d6 turnos de juego. Además pueden llevarse un bofetón orejero de los que esconden la cabeza.

Una vez dentro deben lanzarse a correr por los túneles alicatados que señalan "Krasnopresnenskaya Statsi-Lini 4 Koltsyevaya".

Nota: Para interpretar estos carteles sería necesario que hicieses tiradas de Ruso en nivel F, o de INT en N, quiero decir a lo largo de toda la partida, a fin de cuentas el ruso, al escribirse en alfabeto diferente al latino, añade una cierta dificultad para la comprensión hasta de las palabras sencillas

Ya van por el pasillo, transitado, mal iluminado y sucio, en un rincón un violinista se gana unos rublos, en otro, un alcohólico se refugia del frío moscovita, un poco más allá un joven rubio y muy alto, de unos veinticinco años, con uniforme de gala de oficial de carros, y el pecho cubierto de medallas (se ve una Orden de Lenin) pide limosna mientras apoya la única pierna que tiene en el suelo, y la mano en los azulejos pegajosos. Llegan a Krasnopresnenskaya.

Data de los años treinta, y está lujosa y profusamente decorada: arañas iluminan los corredores, estatuas de bronce representan a soldados y a obreros de diferentes armas y oficios, los suelos son de mármol y pilastras decorativas y cenefas sostienen los techos abovedados en los que se encuentran frescos que representan las conquistas del socialismo y las hagiografías de los héroes soviéticos. Deben, entre toda la multitud, hacer una tirada de PER a nivel D, enfrentada con una de

Camuflaje a nivel N de los perseguidos (empléese el nivel de alguno de los guardaespaldas mafiosos). Si la pasan, verán a los huídos acercarse a la vía con paso rápido, para acceder al tren que se oye llegar por el túnel. Si no, podrán hacer una tirada de PER en D para verlos subir, pero eso supone hacer también una tirada de Correr posterior en nivel D (hay mucha gente) para alcanzarlos. Si la consiguen, entran en el tren, si no, ya saben que es el que se dirige a la estación doble de Kiyevskaya (líneas 3b y 4) y Studencheskaya (línea 3a). Tendrán que coger un coche y salir volando hacia allí, para ello hay que conseguir una tirada de Conducir en MD, cada punto de CE será un minuto de adelanto a la llegada del metro, cada punto de CF, será de retraso. Los malos necesitarán tres minutos para llegar al andén de la línea 3b, al otro lado de la estación, y 1d6 más hasta que llegue el siguiente convoy con dirección al nordeste, hasta la estación de Izmailovski Park.

Si van consiguiendo superar las tiradas, puedes hacer que vayan tras Belokonev y sus matones casi atrapándolos por poco. Pero al menos sabrás hacia dónde se dirigen (si sacas una tirada de PER por cada transbordo). La línea 3b que han cogido ya no la soltarán hasta el final, a menos que vean a los PJs. Si llegara a pasar, se apearán en cualquiera de las estaciones de transbordo para hacer el cambio de trenes, pero sólo hay dos estaciones más: la de la Plaza de la Revolución (línea 2) y la de Kursk (líneas 9 y 4) con lo que las posibilidades se reducen considerablemente.

Esperemos que no tengas que recurrir todo este follón metropolitano, y que en algún lugar del trayecto, los PJs consigan embarcar en el mismo convoy que los chicos malos. Primero hay que buscarlos, y eso exige tiradas de PER en MD (el metro va abarrotado) contra tiradas de Camuflaje en D (no es tan fácil esconderse en un vagón de metro). Cuando los PJs consigan ganar a los otros, les habrán descubierto. Convendría asimismo que hiciesen las mismas tiradas pero invertidas para que Belokonev y los mafiosos no descubriesen a los PJs. Si así fuera y tuvieran oportunidad de

escapar en la próxima estación, lo harán, embarcando en otro tren o saliendo a la calle. Si se vieran cercados, ya sería la caraba, bueno, pues a tirar de pistola.

¡Por fin Belokonev!

El doctor puede caer de dos formas: en el metro, tal y como hemos descrito, o en Izmailovski Park. Uno de los guardaespaldas se rezagará, para distraer a los PJs y el otro empujará a Berezhin-Belokonev a través de diferentes vagones hasta quedar fuera del alcance de los PJs. Si es necesario, el que queda rezagado sacará una pistola Makarov y una navaja con los que atacará a quien se acerque. Si esto ocurre en alguna parada, los fugitivos echarán a correr en dirección al convoy que vaya a salir próximamente, si es el que discurre en sentido inverso al que hasta ahora llevaban (en estaciones de una sola línea) cruzarán las vías saltando entre los raíles. Ellos lo harán bien, pero a los PJs les costará una tirada de Correr en D, y si fallan se llevarán una descarga eléctrica equivalente a 25d6 de daño.

Una escena interesante puede ser intentar atrapar el metro a la carrera cuando se vean todos descubiertos. Supongamos que los malos han visto a nuestros chicos, se meten en el vagón más próximo y el convoy arranca, los PJs llegan en ese mismo instante a toda velocidad. Entonces uno de los mafiosos saca su Makarov, y ante el terror de todos los viajeros abre fuego contra los PJs: la gente chilla y se agacha, los cristales salen disparados en todas las direcciones con un estrépito ensordecedor de astillas de vidrio y trozos de metal y chispas (los que se hallen a menos de dos metros de los cristales y no se encuentren a cubierto recibirán 2d6 de daño y mucha sangre por todas partes). Los estampidos de los tiros resuenan en las bóvedas de la estación, y los PJs deben subirse al tren ya. Me imagino que la solución es abrir fuego así mismo contra las ventanas más cercanas hasta reventarlas y luego saltar al interior: para ello hacer una tirada de Correr en N, y si se consigue una CE de 3+, podrán realizar otra de Saltar MD, lo que conseguirá que entren a través de



una de las lunas rotas, para aterrizar en las amorosas rodillas de una asustada joven (o en los poderosos muslos de un atractivo muchacho moscovita, lo que prefieras).

Una vez dentro pueden liarse a tiros con los malos, pero es MUY PELIGROSO. Deberán hacer una tirada de PER cada vez que abran fuego, con nivel de dificultad N, para evitar disparar sobre viajeros. De las balas disparadas pero no acertadas, cada una tiene una posibilidad entre cuatro de acertar a un inocente (de 1 a 5 en 1d20). Primero uno de los guardaespaldas estará de pie, mientras el otro cubre a Belokonev con su cuerpo y lo lleva a otro vagón, mientras avanzan en cuclillas. El que está de pie abre fuego. Si éste cae, el siguiente tirará de Makarov hasta que también sea neutralizado. Luego quedará Belokonev que lleva otra Makarov y luchará por su vida. Lo siguiente será la Policía de Moscú, que acu-

dirá a la siguiente estación en 1d6 minutos desde que desembarquen. Qué divertido, ¿eh?

Si en algún momento pierden al doctor en el Metro no tienen más que seguir la línea conduciendo como locos por las calles y avenidas de la superficie. Tiradas de Conducir MD y cada punto de CE o CF representa un minuto de adelanto o de retraso respecto al metro. Estas tiradas se repetirán en cada estación y los retrasos o los adelantos son lógicamente acumulables de una parada a otra. Al final los chicos malos se apearán en Izmailovski Park: una extensa zona semiboscosa que actúa como uno de los pulmones principales de Moscú. Desde allí se dirigirán a un piso franco que poseen en las inmediaciones.

Los PJs pueden cazar a los malos en la estación, no muy diferente de las modernas estaciones de metro de todo el mundo, o bien en el parque que cruzarán para llegar al piso (haz-

lo muy parecido a un bosque, con árboles muy altos y matorrales y de todo) o en el propio piso. En los dos primeros casos se lanzarán a la carrera (tiradas de Correr en D por lo accidentado del terreno, y aplicar las normas de persecuciones) para llegar a la calle y alcanzar su refugio. En el tercero, huirán por una ventana hacia un patio interior, lleno de estratégicas chimeneas para esconderse en caso de tiroteo, y escaleras de incendios para alcanzar el tejado.

El piso franco está abandonado, sin luz ni agua ni gas, sólo hay unos sacos de dormir, un montón de alimentos en lata, una radio y dos subfusiles Skorpion que cogerán nuestros amiguitos si los PJs les dan suficiente tiempo. Aparte, en una caja de zapatos, hay cinco milloones de rublos (unos mil dólares) en billetes de diez mil, documentación falsa para los tres, y tres billetes de tren hacia Tiflis, la capital de Georgia, en el sur, para las seis de la tarde. Pero esa caja se la llevarán en cuanto huyan porque es su salvoconducto de huida. Si los malos se les volvieran a escapar aquí, pueden intentar atraparlos de nuevo en el tren (son veintiocho horas de viaje) pero no creo que tanta persecución sea entretenida. Vamos, es mi opinión. Si Karakilov se escapó del asalto en el Bianca, volverán a encontrarlo aquí: está escondido en el piso franco esperando a encontrarse con Belokonev para huir hacia el Cáucaso. El se quedará retrasado con un subfusil y una pistola para entretener a los PJs y morir heroicamente, de paso da tiempo a los otros de escapar. En sus bolsillos encontrarán otra pequeña cantidad de dinero en dólares y otro billete de tren.

¿Y si la gente del Comité de Seguridad Nuclear ha seguido a los PJs? Entonces éstos deben hacer tiradas de PER MD o de Intuición, una por cada parada, para adivinar que les están siguiendo: si desean dar esquinazo a los perseguidores a la vez que persiguen a los otros, pues va a ser muy difícil. En coche o correteando por las estaciones creo que bastaría con subir un nivel de dificultad las tiradas de Conducir o Correr, claro que siempre cabe otra posibilidad más inteligente. Esta

posibilidad es dividirse, que un par de PJs entretengan de alguna manera a los del Comité, mientras los otros persiguen a Belokonev. De todas formas, los chicos del FBI y del SFB sólo intervendrán en caso de tiros, o cuando el doctor y sus compinches ya hayan caído o estén a punto de hacerlo.

Entonces, cuando ya se crean que el pájaro va a caer en sus manos, aparecen Hunter, Kurka y sus tres muchachos con la artillería desenfundada. La intención es clara: nos habéis traicionado y nos tenéis que dar al doctor en exclusiva, y si no nos lo queréis dar, pues a tiros. Eso supondrá un agitado combate con los agentes hasta que alguno de ambos grupos consiga lo que quiere. Y la Policía de Moscú aparecerá en 1d6 minutos, como debe ser, lo que supondría un añadido extra en cuanto a potencia de fuego enemiga. Creo que lo mejor es apurarse para robar un coche, o tener uno disponible por allí cerca para montarse en él y desaparecer hacia algún sitio tranquilo donde interrogar a Belokonev.

Nota: No sé cómo ni cuándo van a atrapar al doctor Belokonev los chicos de Heracles, por eso la escena anterior debe ser necesariamente compleja: hay que proporcionar toda la información que sea necesaria, y aún así sé que me quedo corto, la forma que tengan los PJs de atrapar al escurridizo médico y a sus atláteres se me escapa completamente. Debe ser así. Tú tendrás que poner todo lo que falte en la aventura, y espero que no sea mucho porque estoy dedicando muchas neuronas a este módulo y no me sobran.

Informaciones

Consiguen a Belokonev y se lo llevan, quizás en las narices de los servicios de seguridad ruso-norteamericanos. Lo meten en un coche especialmente preparado para ello (un monovolumen amplio, etc...) y lo llevan a un sitio discreto y donde no se oigan mucho los gritos (je, je...). Empieza el interrogatorio. No piensa hablar nuestro doctor. Deberán enfrentar una tirada de Interrogatorio o de Intimidar en nivel MD, a una tirada de Frialdad del prisionero en nivel N, los puntos de CE o de CF de Belokonev modificarán la tirada de los

PJs. Si esgrimen armas (tirada de Intimidar en N para hacer creíble que las vayan a usar) o le amenazan gravemente (unos alicates, por ejemplo, y una tirada de Teatro en N para lo mismo que antes) conseguirán que la tirada de Belokonev aumente un nivel de dificultad.

Si no lo consiguen, los PJs torturadores deberán decidir qué tipo de tortura aplican, y tú, el AJ, deberás clasificarla en alguna de cuatro categorías, desde la más suave, la 1ª, a la más agresiva, la 4ª. La aplicación de cualquiera de estos métodos redundará en la pérdida de tantos PS como categoría de tortura, multiplicados por la mitad de la FUE del personaje (redondeo aritmético) por periodo de sesenta minutos. Cada vez que se lleguen a perder puntos de shock, contabilizándolos en la hoja de personaje, Belokonev deberá conseguir una tirada de Frialdad a la dificultad que se establecerá según los P.S. que le queden: si le quedan un 75% o más, en N, si entre el 75% y el 50%, en D, si entre el 25% y el 50% en MD, y si menos del 25%, en... ya te lo imaginas, I. Si Belokonev falla en alguna de las tiradas de VOL, hablará tanto como paso ahora a describir. Por cierto, que no se te olvide contabilizar un punto de vida menos por cada diez PS acumulados, para hacer tiradas de Inconsciencia, cuando Belokonev supere el límite de la mitad de los puntos de vida, según se describe en el manual básico. Además debes añadir a la cuenta de Belokonev los puntos de estrés adecuados: modificador -4, PECs -18.

Según la CF que obtenga Belokonev en las tiradas de Frialdad, en caso de tortura, o la CE que obtengan los PJs en el de interrogatorio estos serán los resultados:

0: En efecto reconoce llamarse Belokonev, y antes fue conocido como Berezhin. Trabajó para el KGB hasta 1991 momento en que el golpe de estado le indujo a abandonar los servicios médicos secretos y dedicarse a la Universidad. Allí conoció a un joven y brillante becario, Grigoryev, que fue ayudante en sus investigaciones y que le metió en tratos con la mafia, al ofrecerle substanciosas sumas por hacer reconocimientos médicos a los jóvenes reclutas de las redes mafiosas y por coser las

indiscretas heridas de bala. Reconoce haber trabajado para alguien llamado Sacha.

1-2: Quizás las cosas no fueran exactamente así, *nosésimentinden*. Trabajó para Sacha reclutado por su segundo, un tal Termenkov. ¿De qué se conocían?... no del KGB, si no de algo mucho peor: el "Grupo de Kalinin", en los cavernosos entresijos de la *nomenklatura*. Termenkov había sido uno de los jefes de organización de la rama científica del GK. No se veían desde que el dr. Selinsky dirigía el grupo de investigaciones en el que trabajaba Berezhin-Belokonev, y hace como un año y medio le reclutó para la organización de Sacha, tras abandonar el G. K en 1991, cuando fue desarticulado el Foro Psiquiátrico Internacional (una tapadera de los científicos de Kalinin). En cuanto a Grigoryev fue en realidad reclutado por Belokonev para ayudarlo en su trabajo. Y en cumplimiento de éste fue abatido en Chechenia por tropas rusas.

3-5: Lo que Belokonev hacía en la organización de Sacha era reconocer los mutantes que los chechenos le conseguían en el Asia Central y en Siberia. Con los conocimientos que poseía por haber trabajado en el estudio de fractales con el infausto Selinsky, determinaba a través de diversos tests y de rudimentarias pruebas de estimulación electroencefálica, los poderes de los adolescentes. Luego eran integrados en la organización de Sacha. Entonces Belokonev conoció a Grigoryev y pensó que un joven ayudante no le vendría mal para seguir y controlar la salud de los mutis desde el momento en que los chechenos los ponían a disposición de Magomed Karakilov, hasta que eran entregados a la mafia en Moscú. Durante una de esas misiones, recogiendo a un mutante (una unidad) para hacerle un reconocimiento preliminar sobre el terreno, Grigoryev fue abatido.

6+: La acción conjunta de los servicios de seguridad rusoamericanos ha puesto fuera de combate la red de Sacha, los cogieron por contrabando nuclear, no de mutantes, de los que no saben todavía nada. Por el bien de los PJs esperemos que sea así. Ello ha empujado a los dirigentes de la mafia a refugiarse hasta poder

reconstruir la organización. ¿Dónde tiene Sacha amigos que le puedan mantener a salvo de los agentes rusos y norteamericanos, muy lejos de ellos? Recuerda lo de los billetes de tren a Tiflis, en Georgia. Pues eso, el plan era hasta allí en tren. Luego coger un vuelo local hasta Bakú en Azerbaiyán, y desde allí por carretera hasta las montañas de Chechenia donde les recogería un contacto de los guerrilleros que ocultaban a Sacha y a Termenkov. El contacto se llama Amir Abdeslamiyev, y les espera en la localidad de Radmai, cincuenta kilómetros al sur de Grozny.

Si no son capaces de conseguir estos últimos datos, que son necesarios para pasar a la última parte del módulo, los guardaespaldas de Belokonev -se supone que si han sobrevivido-, pueden proporcionarles información sobre el contacto y el lugar. Si no hubiesen sobrevivido, quizás cometieron la imprudencia de anotarlos en una tarjeta, o en una hoja de papel (poco creíble pero mejor que nada). Y si no consiguen nada ni por esas, los chicos de Tango hornearán al doctor como debe ser cuando lo tengan, y les contará lo que haga falta.

7

La partida



EL nuevo destino de nuestros valientes y aguerridos PJs va a ser por tanto Chechenia, el corazón de la guerra. A la gente de la dirección de Heracles no le parece bien que queden por ahí sueltos traficantes de *mutis*, por más que nuestros amiguitos les hayan aguado a medias la fiesta con los federales, tanto rusos como americanos. Entonces han decidido que la solución es fácil: los buenos deben ir hasta el Cáucaso, contactar con el enlace de Belokonev, si pueden, y si no, encontrarlo donde sea, y entonces, a través de los guerrilleros, dar con Sacha y quitarlo de en medio. Como crean que deben hacerlo... ¡Hombre, siempre es mejor vivo!

En la época de la partida el conflicto está en una paz insegura y frágil. Hay un principio de acuerdo entre el Gobierno ruso, incapaz de ganar, y los guerrilleros, incapaces de expulsar al Ejército. La sangría de jóvenes soldados, la incapacidad de los mandos rusos y el enorme costo económico del conflicto han obligado a Yeltsin y a los presuntuosos generales que empujaron a la Federación Rusa a la lucha, a aceptar los acuerdos de paz que firmó el ex general Iyebed con la guerrilla. Sobre la base de esos acuerdos empieza la tarea de reconstrucción. Sin embargo, esa paz acaba de comenzar, en muchos lugares del Cáucaso los militares y los guerrilleros aún se enfrentan ("incontrolados" dirán ambas partes) por minúsculas ganancias que mejoren las respectivas posiciones en la mesa de negociaciones, y parte importante de la tregua la componen los plazos de retirada de las tropas rusas que aseguran los nudos de comunicaciones y de paso del petróleo de Azerbaiyán hacia Rusia. Estos plazos son sistemáticamente incumplidos, de la misma manera que los chechenos incumplen los plazos de entrega de prisioneros. Chechenia, silenciosa, sigue siendo un país en guerra.

En cuanto a nuestros compañeros de "Modye", seguirán a los PJs de lejos: si es difícil encontrar amigos en Moscú para Heracles, no quiero decirte en el Cáucaso. Antes de partir, los chicos de Tango les darán un maletín del tamaño de uno de ejecutivo normal y corriente, en piel negra. El maletín contendrá un equipo de transmisiones miniaturizado, vía satélite, acompañado por una antena parabólica plegable en forma de paraguas metalizado de 50 cm. de diámetro. Además de un teléfono móvil, el maletín contiene un ordenador portátil, que se pone en comunicación con "Modye" y con sus archivos informáticos a través de un codificador digital:

de forma tal que esos archivos se pueden consultar tranquilamente, sólo con extender la antena y orientarla hacia el satélite (Telecomunicaciones en F) o se puede dejar un mensaje en el buzón de correo electrónico del que dispone la propia "Daisy". En cuanto al teléfono móvil, funciona normalmente, salvo que, puesto que el satélite ha sido alquilado por Prometheus para la ocasión, la cobertura cubre únicamente al propio equipo de los PJs. Es decir, no pueden hacer llamadas a otros teléfonos móviles con el suyo en toda la zona, salvo la propia Grozny y sus alrededores. En cuanto a la obtención de material, va a ser bastante difícil, así que el tiempo de espera para recibir una determinada pieza solicitada va a ser el doble que el determinado hasta ahora. Mejor que se busquen la vida por su cuenta.

Sin embargo, los PJs disponen de un imparable aliado en su excursión caucásica: el bueno de Irman Naguiyev. El mafioso sigue empeñado en su lucha particular por vengar la muerte de su amigo Grigoryev, y posiblemente ya sepa que la culpa de su muerte la tienen los señores del crimen rusos, aunque sólo sea por imprudencia. El hecho de qué es un mutante y para qué sirve puede serle ocultado, pero va a ser difícil a lo largo de la partida contar con la ayuda del checheno si no le dicen de qué van exactamente, quién era Grigoryev y qué hacía en realidad, y por qué tienen los PJs y sus jefes tanto interés en meterse en asuntos tan peligrosos. Si como AJ ves factible el ocultarlo, o si a los PJs se les ocurre una buena mentirota, pues adelante, pero tampoco debes considerar un fallo que se lo digan.

El viaje, junto a Naguiyev y a Kolyanov, su gorila particular, si ha sobrevivido, será en tren hasta Tiflis, la capital de Georgia, quizás aprovechando los mismos billetes que Belokonev y los suyos pretendían emplear. En tren será más disimulado que en avión, y además no explotará a ocho mil metros de altitud. Una vez lejos de Moscú, pueden coger un anticuado Ilyushin de Aeroflot que les llevará, traqueteante, inseguro, sucio y con tres horas de retraso, en un viaje de cuarenta y cinco minu-

tos hasta Bakú, la capital de Azerbaiyán. Una vez allí deben conseguir un vehículo terrestre que les lleve por carretera hasta Chechenia. La frontera chechena está a unos cuatrocientos kilómetros al norte, siguiendo la autopista de la costa del mar Caspio. A lo largo de ella podrán ver las torres de extracción de petróleo alineadas junto a las playas, sucias y abandonadas. Los mercantes rusos llegan oxidados y fatigados, renqueantes, desde el Volga hasta la capital, donde llena sus bodegas de petróleo viscoso y materias petroquímicas pestilentes y dañinas. A unos ciento cincuenta kilómetros al norte de Bakú está la frontera de Daguestán, territorio ruso. En cuanto a lo del vehículo terrestre, dependerá del dinero que se piensen gastar, y de una tirada de Conocimiento de la Calle superada con éxito, D si la hace Irman, o I si la hace alguno de los PJs, a menos que decida tirar de talonario, y arriesgarse a que alguien decida aligerarle de peso del todo.

La exigencia de emplear un vehículo terrestre, coche, camión, furgoneta, etc... nace de la actual incomunicación de la república rebelde con los territorios colindantes. El aeropuerto de Grozny está cerrado e inutilizado por los bombardeos, las vías férreas han sido sistemáticamente voladas por ambas partes: los chechenos en su resistencia y los rusos en su retirada, y Chechenia no tiene acceso al mar, de manera que la carretera supone el único enlace que tiene con el mundo exterior, y también es el más fácil de controlar.

El puesto fronterizo ruso está severamente vigilado por miembros de la Guardia de Fronteras del SFB, con órdenes de ser muy desagradables con todo el mundo, pues saben que guerrilleros y materiales llegan a Chechenia desde Afganistán e Irán, cruzando el Caspio hasta Azerbaiyán. Una garita de hormigón a cada lado de la carretera vigilan el paso de los vehículos. Cada una tiene un guardia que alza o baja una barrera de hierro pintado de blanco y rojo para dejar pasar a los coches. Un poco más allá, a unos treinta metros, hay una reja apoyada en el firme que se despliega si es preciso mostrando unos afilados dientes

de acero: si un coche consigue eludir el control puedes apostar que se dejará los neumáticos en el intento. Junto a la reja hay dos guardias más, armados con AK-74. Junto al control, en la barrera, hay otros cuatro, armados con AKR (uno registra el coche y otro encañona a los ocupantes, tanto a los que entran como a los que salen) y un oficial que supervisa el control en los dos sentidos de la carretera. Un Lada Niva de color verde está aparcado junto a la garita. Si los PJs llevan (como por desgracia es habitual) buena parte del arsenal del Heracles en Rusia metido en el maletero, pueden pasar un mal rato.

El guardia de fronteras se asoma por la ventanilla: *Passportiy!* dice con voz imperiosa. Para pasar de las repúblicas de la CEI, a Rusia sigue haciendo falta un pasaporte, como el viejo pasaporte interior que en la época de la URSS era necesario para circular por el interior del antiguo territorio soviético. Me imagino que sospechoso es cuando mínimo el aspecto que presentan los PJs, Irman y Kolyanov, todos malencarados y con cara de ir armados hasta los dientes. Pues deberán pasar una tirada de Burocracia en N para solucionar los trámites del paso de fronteras sin llamar la atención. Si todo sale bien, los dejarán pasar sin más, si no, los dos guardias se retirarán un paso atrás apuntando con sus subfusiles y les ordenarán que se bajen del coche porque piensan hacer un registro. Las fotografías de los PJs están a disposición del SFB desde el incidente de Byelobor, así que debes hacer también una tirada de PER en nivel D por parte del oficial al mando, que se acerca en esos momentos para vigilar la operación. Si los reconoce, los identificará como unos peligrosos terroristas internacionales, a sueldo de los chechenos, los detendrá y los entregará con un lacito rojo a su jefe.

Salvo que sean reconocidos, el trámite del registro no debe ser problemático: supongamos que nuestros chicos han sido prudentes, no llevan armas al descubierto, y llevan un coche limpio. Pues bien, con gesto de frustración, los dos guardafronteras se retirarán al cabo de cinco minutos de furiosa y desorde-

nada búsqueda. El oficial sellará los pasaportes y les deseará una agradable estancia en la Federación Rusa. Pero si han ocultado algo va a ser considerablemente más complejo: deberás hacer una tirada de Camuflar por parte de los PJs en D, y luego otra por parte de cada uno de los dos guardias, de Buscar en la misma dificultad, modificada negativamente por la CE de los PJs, o positivamente por su CF. Quizás sería conveniente que las hicieras en secreto, por aquello de meter un poco de miedo y de nervios en los PJs.

Tras el registro y el descubrimiento de los "secretos" de nuestros muchachos, los guardias encañonarán al grupo con sus AKR, mientras gritan algo a su oficial, que se acercará desenfundando su Makarov. Ordenarán a los PJs y a sus acompañantes tirarse al suelo con las manos en la nuca y los esposarán de muy malas maneras. Punto. ¿O acaso los PJs no piensan dejarse intimidar por los agentes rusos? Pueden intentar un soborno, pero será a costa de bastante dinero, si es que lo llevan encima. Están tratando con agentes del SFB, duros y muy motivados, así que deberán hacer un esfuerzo adicional para convencerles: un mínimo de dos mil dólares por cabeza (el oficial y los dos guardias) y una tirada de VOL en I por parte del oficial solamente (los otros dos seguirán el ejemplo de su jefe) según el procedimiento de soborno indicado en Yuri-9. Pueden hacer una tirada de Teatro en MD para convencerle con una buena excusa: por ejemplo que son redactores de un periódico occidental que buscan un buen reportaje, y necesitan escolta armada para vagar por las montañas de Chechenia. Como de costumbre, la CE o CF modificarán la tirada del oficial para dejarse sobornar. Cabe, por supuesto, emplear poderes mutantes del estilo de Control de Azar o Control de Voluntad o, bien, vosotros sabréis qué... el caso es que si no consiguen pasar por las buenas, tendrán que pasar por las malas, y eso supone echarse encima a la Milicia, al OMON (por que siendo un caso de posible terrorismo recurrirán a los Boinas Negras) o al Ejército si hace falta. Suponiendo que pasen indemnes el control, claro.



Una vez pasen la frontera de Azerbaiyán con Daguestán, en la Federación Rusa, les quedan unos doscientos kilómetros hasta la frontera con Chechenia por la autopista del norte del Cáucaso, tras doblar hacia el oeste en Majashkala. No deberían tener mayores dificultades para llegar, aunque en la frontera se encontrarán el consabido control montado por el Ejército federal. Si la armaron en la frontera azerí, ya se pueden preparar, estos sí que tienen permiso para tirar primero y seguir tirando después. En cuanto les vean las caras a los PJs y a sus acompañantes no se pararán a dar el alto, sencillamente abrirán fuego con sus AK-74 hasta que el vehículo de nuestros amiguitos sea un trozo humeante de chatarra.

Si consiguen pasar desapercibidos, el trámite será muy parecido al de la otra frontera, tirada de Burocracia y tal. Si por algún motivo, deben hacer lo del soborno, dado el gra-

do de desmoralización de las tropas rusas, las tiradas de VOL por parte del capitán al mando serán en nivel MD. Cada mil dólares que añadan a la oferta inicial de dos mil, además, en este caso, mejorarán las oportunidades de los PJs en un punto.

El control es parecido al anterior, sólo que aquí hay bastantes más soldados, y como ya hemos dicho, con bastante peores pulgas. Del Lada Niva, nada de nada. Aquí son dos vehículos blindados de asalto BTR-70, coronados en sus torretas por sendas ametralladoras del 7,62 (ver las características de las RPK) y las rejillas en el suelo con dientes metálicos han sido sustituidas por minas anticarro TBM, activadas a distancia que hacen 70d6 de daño (bueno, no hagas cuentas, lanza 7d6 y multiplica el resultado por 10). Los soldados que pululan entre las garitas, los coches y los dos BTR, son cerca de una quincena, con dos sargen-

tos, un teniente y un capitán. No lo hacen muy bien, y están montando un atasco de impresión, pero consiguen lo que querían: que nadie se sienta seguro en Chechenia.

Una vez hayan pasado, de cualquiera de las formas a territorio checheno, deberán ir a Grozny, la Terrible, donde Irman tiene un contacto que les ayudará a llegar hasta Radmai, tras dejar atrás la ciudad de Gudermes, todavía en poder de las tropas rusas, gracias a un oportuno desvío en la antigua autopista.

El alma de la guerra

Grozny está en calma. Los cincuenta kilómetros desde la frontera *daguestaní* hasta la capital son sepulcralmente tranquilos. A la izquierda la mole imponente, gris y blanca, del Cáucaso vigila ceñuda el llano que precede al Terek y el valle del Suzhna en que se asienta la capital, desconfiando de él, como la montaña desconfía del valle. La ciudad está asentada entre las tierras altas, belicosas y heladas, y las ricas llanuras del valle, donde las seculares comunidades cosacas (rusas y cristianas) han teñido con su sangre y con la ajena (chechena, montañesa y musulmana) las aguas grises y heladas de los ríos, hasta desembocar en el mar Caspio.

En las cunetas se pueden ver cientos de chasis de vehículos blindados, rusos, el antiguo orgullo de las divisiones acorazadas soviéticas que se jactaban "en cuarenta y ocho horas en París" desde el Telón. Algunos son vehículos anticuados, traídos de contrabando desde el Asia Central, o comprados a los propios soldados rusos, a cambio de carne o coles o vodka. Mal manejados, aunque valerosa y tenazmente por los guerrilleros, también son mudos restos de una lucha larga, cruel y desesperada. Ahora, bajo la fina lluvia, que un poco más arriba es decididamente nieve, todos esos esqueletos de la guerra se pudren en manchas negras, ahumadas, y naranjas de herrumbre. Los rusos conservan sus posiciones en torno al lado norte de la ciudad, para garantizar la retirada de sus tropas y la seguridad de las poblaciones cosacas a lo largo del Terek, algo más hacia Gudermes. Los chechenos descien-

den de las montañas del sur, y conservan en su poder el derruido casco urbano, en el que los generales rusos embutieron, contra todas las reglas de la lógica, sus batallones mecanizados, para encontrarse empantanados en una ratonera mortal. Cuando lleguen a las proximidades de los arrabales, tras tomar el desvío que conduce a la ciudad en dirección norte, se tropezarán con otro control: éste checheno.

Otro BTR, adornado con la bandera de la república rebelde, está cruzado en medio de la carretera de dos carriles. Unos enormes baches se pueden ver cien metros más adelante, rodeados de restos de metralla, seis guerrilleros, vestidos con chaquetones guateados de camuflaje, pavoneándose con sus fusiles AK-47, y vistosas cintas de munición en torno al cuerpo, dan el alto a los PJs. Uno de ellos aparece por la torreta del vehículo y apunta con la ametralladora.

Irman susurra: *«Ahora, por lo que más quieran, déjenme a mí, y no aparenten miedo ni intranquilidad».*

El vehículo de los PJs se detiene a quince metros del blindado. Los seis guerrilleros exhiben sus armas y se acercan hasta ellos. Cuando están a su altura golpean las lunas del vehículo con los cañones de los fusiles para que las abran. Por las ventanillas delanteras aparecen sendas caras barbudas y sucias, cubiertas por gorros de piel, que increpan a los PJs en checheno. Irman traduce: *«Nos están preguntando quiénes somos y qué queremos hacer en Grozny».*

En este momento, todos los PJs deberán hacer una tirada de Frialdad en N, mientras Irman y Kolyanov conversan con los guerrilleros. Si todos la superan, al cabo de unos minutos, Irman volverá a dirigirse a los PJs: *«Dicen que deben cobrarnos unos derechos de acceso a Grozny, para garantizar nuestra seguridad en la ciudad, regatéeles el precio o pensarán que somos peces gordos podridos de dinero».*

En efecto, ahora se trata de sobornar a los guerrilleros para que les dejen pasar. Si los PJs tienen pinta de occidentales les pedirán diez

mil dólares en total, si no, se conformarán con cinco mil. Pueden hacer tiradas de Regateo en D o de Convencer en MD, y hacer tiradas de VOL en N por los guerrilleros. Luego se pueden comparar las respectivas categorías de éxito: cada punto a favor de los PJs supone mil dólares menos, si es a favor de los guerrilleros, son mil dólares más, por chulos. La escena supone una tirada de estrés -1/6, si la cosa se tuerce hasta el punto de que puede (o al final los hay) haber tiros, que sea -2/7.

Si los PJs pagan sin haber podido reducir el precio antes... cobrarán y abrirán fuego todos al mismo tiempo contra el vehículo, incluido el fulano de la ametralladora del BTR. Luego saquearán los restos. Si no pueden pagar, o si fallaron la tirada de Frialdad, a punta de fusil les ordenarán apearse, los encañonarán contra el suelo, y registrarán el coche. Si son halladas armas o explosivos, los PJs serán ejecutados allí mismo, como sospechosos de ser espías del SFB. Luego, sus cadáveres y el medio de desplazamiento empleado, serán convenientemente saqueados. Si han regateado con éxito y han mantenido en todo momento una postura orgullosa pero no desafiante, a tu juicio, frente a los guerrilleros, éstos les permitirán marchar hacia las ruinas de la ciudad.

Nota: Antes de seguir, ni que decir tiene que con tanto control de carretera lo único que se pretende es imprimir un cierto realismo al suceso. De hecho, los controles reales son bastante más numerosos y rígidos, y los soldados rusos y los guerrilleros chechenos suelen estar de bastante peor humor. Sin embargo, conscientes como somos de que tanta repetición (tres controles seguidos en una partida) puede hacerse pesada, no dudamos en aconsejarte que improvises los sucesos que se te ocurran para animar el incidente (una súbita emboscada de la guerrilla, por ejemplo, una incursión de helicópteros rusos...) o incluso que metas el hacha por donde te apetezca y acortes con lo de "...después de dejar atrás varios controles tanto rusos como rebeldes, que os aligeran considerablemente el bolsillo, por fin llegáis a Grozny".

Una vez entren en Grozny la impresión no puede ser más deprimente, casi no parece que

ningún edificio se haya librado de los obuses y los disparos, los altos rascacielos del centro están todos quemados y derruidos, los bloques de apartamentos que rodean las arterias principales están inhabitables. Por las calles vagabundean guerrilleros alucinados, algunos borrachos, que disparan sus armas al aire al paso de los PJs, otros aprovechan para arrodillarse y rezar en cualquier solar abandonado tras lavarse con el agua de sus cantimploras. Algunas mujeres, despeinadas y mal vestidas pasean a niños pequeños de la mano, en busca de un mendrugo de pan. De vez en cuando se dirigen mendigando a los PJs, en checheno y ruso. Algunos grupos de granujillas juegan y gritan entre los escombros y las carcacas de bombas de aviación y de artillería, se apuntan con armas descargadas y estropeadas. En algunos parques y solares, incluso en algunas calles ciertos carteles muestran una calavera y una inscripción terrible: *DANGER MINES!* Irman y Kolyanov están gravemente callados. Se susurran unas palabras en checheno, luego Irman les dice a los PJs tuerzan a la derecha por la Avenida de la Amistad, iremos a ver si todavía existe Serguei Amirovich Rashjadov. En un cruce amplio, ahora lleno de escombros, e inundado por una gruesa cañería reventada, se lee en ruso y checheno "Avenida de la Amistad".

Rashjadov

Irman les lleva por algunas calles, llenas de ladrillos, piedras y polvo arrancados de las construcciones de alrededor. Llegan a un edificio en cuya fachada aún se distingue, desvaído por el tiempo y los elementos, el emblema del Komsomol, la antigua organización juvenil del PCUS. El vestíbulo está lleno de escombros, y por una claraboya abierta por una granada de 180 mm. entran la luz y el aire del exterior. Unas palomas anidan en el edificio y salen espantadas por el grupo de los PJs. Al fondo, a la derecha de la amplia sala hay un cráter rodeado de un montón de tierra, señalado con una cinta de tela roja. En el centro aún está sin estallar el proyectil que agujereó el techo. Una voz grita desde las som-



bras enfrente de la entrada. Irman contesta en checheno, y pronto se ven dos guerrilleros salir de la oscuridad, de un agujero abierto en el suelo de losas de mármol. Les apuntan con fusiles, y se ve a las claras que les encantaría emplearlos. Irman sigue hablándoles. De nuevo conviene hacer tiradas de frialdad en N, porque si perdieran los nervios los PJs podrían encontrarse con los famosos AK-74 cantando de plano hacia ellos. Esta gente se pasa la vida muy nerviosa.

Si todo sale bien, ordenarán en ruso a los PJs que se lleven las manos a la nuca, y manteniéndoles encañonados les obligarán a bajar por unas escaleras de madera que parten del agujero en el suelo del que han salido, para descender a un sótano, tres metros más abajo, mal iluminado y ventilado. Deberán hacer una tirada de Trepár F o de DES en N para no darse de narices contra el suelo de tierra y provocar las risas de los chechenos. Y conviene recordar que un checheno no respeta aquello de lo que se puede reír.

El sótano es una habitación de cinco por siete metros más o menos, iluminada por dos mortecinas bombillas, una en cada extremo. El aire es muy caliente y está muy viciado, huele a sudor, a ozono, a polvo y a humo de cordita. En el centro hay una gruesa columna

de hormigón desnudo, y las paredes son de ladrillo visto, reforzado por zonas con sacos terreros, todo ello está surcado de cables colgantes de misteriosas funciones, adheridos a los ladrillos con trozos de cinta aislante negra. Durmiendo pegados a la pared, o simplemente reclinados contra ella se ve a un número indeterminado de guerrilleros, quizás veinte o treinta. Junto a ellos hay fusiles y ametralladoras. Y se ven cajas de bombas de mano, de granadas RPG-7 y de misiles SAM-7 y SAM-14. Apoyada en la columna hay una sofisticada radio que emite continuamente partes informativas de los diversos frentes, varios técnicos toman notas apresuradamente, iluminados por linternas, mientras alrededor se mueven cinco o seis guerrilleros. Uno de los improvisados escoltas de los PJs se acerca al grupo, y uno de sus miembros se vuelve bruscamente hacia ellos, es un tipo alto y fornido, cuyos ojos negros brillan intensamente aun en esa oscuridad. El cráneo está rapado y cubierto con minúsculas gotitas de sudor que reflejan la magra luz de la estancia, un grueso bigote tapa la boca y parte de los rasgos, duros y simiescos. Viste uniforme de campaña del Ejército ruso, pero en su brazo luce la bandera chechena. Irman le llama a media voz: «¡Rashjadov!»

No habrá presentaciones: durante cinco minutos Irman y el otro charlarán tensamente en un rincón de la sala, entre susurros, mientras los guerrilleros vigilan a los PJs. Al cabo de ese tiempo, Rashjadov e Irman se acercarán lentamente hacia los PJs, e Irman les dirá el resultado de su conversación: Rashjadov se compromete a hacerles pasar las líneas rusas que separan Grozny de Radmai. Ocurre que esta localidad es considerada un importante cuartel de la guerrilla, y los rusos no se retirarán de los alrededores hasta que no hayan garantizado la salida, en completa seguridad, del resto de las tropas que permanecen en las cercanías de la capital. Sólo hay un inconveniente, reconocerá Irman: el jefe guerrillero quiere tres mil dólares por el favor. A cambio da la certeza de un paso seguro por las posiciones rusas: el coronel de la tropas federales estacionadas en la zona le debe un favor. Debe-

rán recurrir a "Modye", ¿no?, ¿o lo llevan encima?

Hacia Radmai

Una vez que nuestros chicos hayan escandalizado a los muchachos de Tango con su desorbitado nivel de gastos, pero hayan conseguido los tres mil pavos, Rashjadov se presentará a ellos hablando en ruso o chapurreando inglés. Quedará con ellos de madrugada en alguna céntrica y arruinada plaza de Grozny, para salir cuanto antes hacia el pueblo. Cuando acudan a la cita se encontrarán un Mercedes, grande y lleno de abolladuras y desconchones, con algún ocasional agujero de bala en la chapa, aparcado en la oscuridad. Dos guerrilleros armados con Kalashnikovs esperan apoyados en la carrocería. Cuando vean a nuestros chicos, se meterán dentro, donde les espera Rashjadov.

Nota: De acuerdo, no caben todos, pues habrán de hacerse un sitio unos a otros como sea, en Chechenia es muy difícil conseguir un autocar de lujo para atravesar las líneas rusas. A fin de cuentas esto es una guerra, e incluso los guerrilleros se sienten orgullosos de haber conseguido ese vehículo para tan distinguidos invitados.

De noche, sin luces, y con una confianza suicida reflejada en los rostros de los conductores chechenos, el Mercedes comenzará su camino para salir de la ciudad. En las afueras, tropezarán con un control de guerrilleros, pero unas breves palabras cruzadas entre el coronel Rashjadov y los guerrilleros bastan para franquearles el paso. Luego, durante hora y media van esquivando los baches y los campos de minas por carreteras secundarias y caminos de tierra hasta llegar al pie de una colina, en principio no diferente del resto de las colinas que rodean las comarcas premonañosas de Chechenia. Mientras, Rashjadov ha ido contándoles su historia: era coronel del Ejército ruso, veterano de Afganistán, y fue leal hasta hace no demasiado, creía de verdad que en la nueva Rusia democrática su pueblo iba a tener un sitio a la altura de la Historia, de forma que cuando empezó la guerra pensó que era una ocurrencia de los mafiosos que

deseaban expulsar a las mafias rusas del país. Sin embargo, tras las primeras escaramuzas se dio cuenta de que el Ejército no iba a atacar a los mafiosos, sino que actuaba de la misma pésima forma que en Afganistán, y empezó a dudar de la justicia de sus planteamientos. Por fin, hace un año y medio, o poco más, se enteró de que su aldea natal en las montañas había sido arrasada por fósforo por la aviación federal. Rashjadov sabía que en su pueblo no había ni mafias ni guerrilleros porque era demasiado pequeño para interesar a nadie: sin embargo había sido seleccionado para vengar allí una emboscada sufrida por una columna de abastecimientos rusa veinticuatro horas antes, en la que habían muerto casi medio centenar de soldados. Desertó, simplemente. Fue, sólo y sin dinero, desde Moscú hasta Grozny, evitando al SFB, a la Inteligencia Militar, a la Policía y, ya en su país, al Ejército. Pero al cabo de mes y medio llegó, y consiguió alistarse en las filas guerrilleras. Descubrió, muy a su pesar, que para los rusos de Moscú, seguía siendo un apuesto cherny. El contacto en el Ejército que les va a dejar pasar es un antiguo compañero suyo, un viejo amigo del Estado Mayor del Ejército, el coronel de carros Tomislav Gordeyev. Le debe un favor, cuando Rashjadov el verano pasado le consiguió tres camiones llenos de víveres para sus tropas hambrientas y desmoralizadas. A cambio de los tres grandes, el checheno cree que podrá pedir que le sea devuelto.

El coche se detendrá al pie de la colina. Rashjadov se apeará y dirá: *«al otro lado comienzan las posiciones rusas, deberían haberlas abandonado hace un mes, pero dicen que no lo harán hasta que les hayamos permitido una retirada segura de sus posiciones al norte de Grozny. Ja, ja. Retirada segura»*.

Radmai está a diez kilómetros hacia el sur, más o menos. Entonces aparece en lo alto un coche militar ruso. Se detiene. Tres hombres, dos armados con subfusiles AKR y otro con una ostentosa pistolera en la cintura bajan del vehículo y con lentitud se acercan cuesta abajo. Gordeyev y sus tanquistas. Al cabo de un

minuto están a la altura de los PJs y su gente. El coronel es un individuo no muy alto, y algo rechoncho, pero desprende un aire de misteriosa energía de su nariz redonda y colorada y sus ojillos azules. Sin decir nada ofrece a los asistentes una botella de vodka de la que sólo bebe Rashjadov, sus dos guerrilleros, buenos musulmanes, rechazan el licor. Los soldados rusos tampoco beben, el último trago lo da el propio coronel.

En ruso comenzarán una discusión, Gordeyev afirma que es peligroso para él dejar pasar las líneas a nadie, y desde luego no va a dejar que los guerrilleros refuercen sus posiciones dejando en peligro a sus soldados, no espera ya ganar la guerra, pero está harto de ver a los jóvenes rusos destrozados por la metralla chechena. Rashjadov afirma que no se trata de un favor a la guerrilla, sino a él mismo, los PJs deben atravesar las líneas y llegar hasta Radmai sanos y salvos. Punto. De hecho, como se puede ver, no son chechenos, sino extranjeros. Al final Gordeyev cede. Tienen hasta las doce de la mañana, pueden pasar por el collado de Tedzelniko. Pasada esa hora los centinelas rusos abrirán fuego contra todo lo que se mueva, recomienda tener cuidado, los soldados están cansados y nerviosos, y si ven algún gesto extraño, pueden empezar el follón sin mediar provocación. Será mejor que no les molesten de ninguna de las maneras. Tras esto, Gordeyev se dirigirá a Rashjadov: «¿Cómo estás?». El checheno se encogerá de hombros: «Cansado, pero entero, que es más de lo que pueden decir muchos». El ruso dará media vuelta hacia su coche, y súbitamente torcerá la cabeza: «Hazme un favor ¿quieres? -dirá a Rashjadov-, sigue vivo hasta que esta locura acabe».

Sin esperar contestación se dirigirá hacia su coche en lo alto de la colina con sus dos escoltas y se irá en su automóvil.

Tedzelniko

El collado de Tedzelniko es un profundo barranco que se inserta entre las estribaciones del Cáucaso, antes de que éstas se conviertan en los agrestes picachos y los valles

profundos que forman la cordillera. Por el fondo discurre un torrente agitado y rápido, el Urag, de aguas transparentes que se agitan entre las rocas afiladas y grises, formando capas de espuma blanca. El Urag desemboca en el Suzhna, el cual, a su vez, baña Grozny antes de llegar al Terek, cerca de Gudermes, y acabar en el Caspio. Las paredes en muchos tramos son completamente verticales, y las umbrías orillas hasta hace no mucho tiempo, fueron los escondites preferidos para muchos comandos guerrilleros, que por aquí bajaban de las montañas hacia el llano, al abrigo de los aviones de reconocimiento rusos. Ahora, muchos de los altos que dominan el barranco están coronados por nidos de ametralladoras, morteros de 120 mm. y misiles rusos, y éstos presumen de haber hecho de Tedzelniko y sus impresionantes paisajes, una vía impracticable para los guerrilleros.

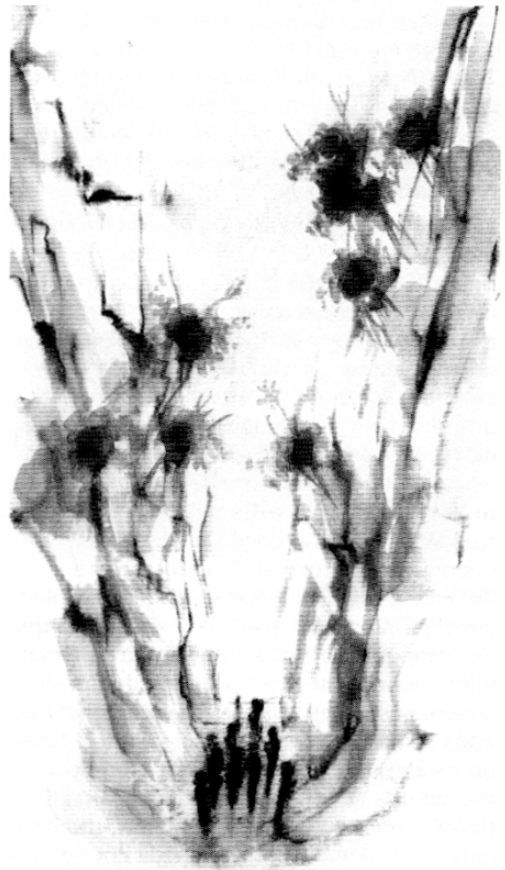
La entrada es un estrecho paso de unos treinta y cinco o cuarenta metros de ancho entre dos escarpadas paredes de roca gris, de unos cincuenta metros de altura, que forman dos peñas de cumbre redondeada. Sobre la de la derecha, la del oeste, se vislumbran unos sacos terreros, y a ratos el sol del mediodía parece extraer algún brillo del pavonado de las armas. Rashjadov se detiene. «Yo llego hasta aquí, es peligroso que siga adelante. No tienen más que seguir barranco arriba unos cinco kilómetros, encontrarán algunos senderos que abrimos hace un par de años, no son cómodos, pero es mejor que andar agarrados a las rocas como águilas. Cuando salgan del collado, llegarán a una pequeña llanura, tuerzan entonces hacia el este y caminen en esa dirección algo menos de una hora: enseguida llegarán a Radmai. Buena suerte, dense prisa y no provoquen a los rusos». Luego da media vuelta y, acompañado de sus dos guardaespaldas se vuelve hacia el coche.

Ante las ocultas miradas de los rusos, sabiendo que son un codiciado blanco para las armas federales, deben comenzar su excursión. Te recomiendo que apliques al pie de la letra y con todo rigor las normas sobre fatiga

de Yuri-9, porque el terreno es abrupto y empinado, y en esta parte de la garganta no hay senderos que seguir. En la orilla izquierda del Urug hay un corredor de piedras y rocas de unos doce metros de ancho entre la corriente y el farallón, pueden empezar por ahí.

Cuando lleven recorrido casi un kilómetro, verán cómo el corredor se estrecha hasta encajonar el río, que rabiosamente lame la base de las montañas con estrépito. Al otro lado la orilla, sin embargo se vuelve baja y practicable, intentar cruzar puede ser una hazaña: Nadar en I. Una tirada de Supervivencia, en N, o de PER en MD, les mostrará un vado que imperceptiblemente han dejado cincuenta metros más atrás, entre las rocas, una zona, si no menos profunda, al menos más tranquila, de aguas remansadas. Para cruzar hace falta una tirada de DES en N, y con el agua helada por la cintura, llegar al otro lado. Tras ello, quizás conviniera hacer una tirada de Constitución en N, para evitar un resfriado, o en D si han comido hace menos de hora y media, para evitar una hidroculción (y morir miserablemente por un corte de digestión en el corazón de las montañas de Chechenia, je, je, ¡qué ridículo!).

Si no se dan cuenta de la existencia del vado, cabe otra posibilidad, en la pared rocosa que cierra el corredor de guijarros que forma la orilla del Urug, pueden hacer una tirada N de PER, y verán tallada en la roca una tosca y estrecha escalerilla, que conduce a lo alto. Un problema. ¿Qué tal se lo tomarán los rusos si salen de la garganta? Habrá que hacer la prueba. Subir la escalera requiere una tirada de Trepas N, y una vez coronen el acantilado, treinta metros más arriba, verán entre los matorrales, una estrecha vereda abierta por las botas de los guerrilleros varios meses atrás. El único problema es que a su izquierda hay un pequeño altozano, y en él se ven las alambradas, la tierra removida de los campos de minas y los cañones de las armas rusas. El nido de ametralladoras está a unos doscientos metros y la vereda tiene quinientos metros de largo, hasta desaparecer por entre dos enormes rocas, hacia abajo de nuevo. Si no quie-



ren dejarse ver por los rusos, deben hacer todos los PJs e Irman, una tirada de Sigilo en N y otra de Camuflar en N también. Por supuesto, los resultados deben ser opuestos a una tirada que se hará de PER, también en N, por los soldados rusos. Si no son descubiertos, pues qué bien, ¿no? pero si lo son, sólo hay una solución frente a las RPK y los RPG-7 rusos: chulería. Si consiguen salir con éxito de una tirada de Frialdad en D, conseguirán hacer creer a los soldados a través de su actitud, que ellos van por su camino normalmente y que tienen permiso para salir de la garganta si es necesario (y por supuesto la tirada de estrés: -1/8). Pero si fallan...

Una vez lleguen al otro lado, la vereda desciende de nuevo hacia el barranco, a través

de una empinada cuesta de unos setenta u ochenta metros: ésta requiere otra tirada de Trepar N para bajar, pero si fallan y se caen, que no se inquieten, al no ser una caída vertical, pueden dividir entre tres el daño infligido, y pueden detener su caída con una tirada N de DES.

Cuando hayan recorrido todo el barranco, bien por una orilla, bien por la otra, llegarán por fin a la pequeña llanura de la que les hablaba Rashjadov. Se trata de una porción de tierra lisa de unos mil metros por mil quinientos, partida por el Urag en el centro, que se ensancha hasta formar una especie de estanque de unos cincuenta metros de ancho, pero de poca profundidad. A ambos lados del río se pueden verse los extraños amontonamientos de tierra de las primeras líneas rusas: las trincheras tienen alrededor de un metro y cincuenta centímetros de hondo, y están cavadas en zig-zag para evitar el fuego de enfilada enemigo. A primera vista no se divisa más que los parapetos, coronados por una gruesa y alta hilera de sacos terreros. Delante de los sacos terreros están las alambradas, extendiéndose unos setenta y cinco metros. Luego el terreno está yermo y pelado, como labrado, apenas algunas raíces de árboles sobresalen de la tierra, y no resulta difícil imaginar que hace muy poco tiempo esa explanada era un bosque sombrío y húmedo. A izquierda y derecha, algo más lejos se ven los nidos de ametralladoras y de morteros que flanquean la posición, algo adelantados a las trincheras propias. Por último, completan el decorado algunos soldados, con uniformes astrados y sucios que fuman insólitas mezclas de hierbas tendidos sobre el suelo. El único sitio donde no hay trincheras ni alambradas son las orillas del río. Si intentan pasar por ellas una voz les gritará desde las posiciones rusas. Un soldado, un cabo, muy joven, de unos dieciocho o veinte años, les hace gestos con la mano y les avisa: *¡Stoi! stoi!*

Irman, traducirá las palabras del soldado: *«Dice que las riberas del río están sembradas de minas, y el fondo también, quiere saber a dónde vamos».*

A los gritos del cabo otros tres soldados salen de la trinchera y le siguen, uno de ellos lleva una RPK colgando del cuello.

Cuando los soldados les alcancen, les dirán que tienen instrucciones de guiarlos a través de los campos de minas hasta abandonar la llanura, pero quieren algo. El cabo saca una botella de alcohol de 96°, se toma una pastilla de analgésicos y la ayuda a pasar dándole un trago, ofrece a los PJs. Luego ríe estúpidamente. Los compañeros también parecen ir algo colocados. El cabo dice que quieren los relojes y las prendas de abrigo de los PJs. Si lucen algún arma especialmente vistosa, o alguna prenda de vestir de marca o algo particularmente llamativo, lo pedirán en pago por dejarles pasar. Para negarse y que los soldados no se lisen a tiros hace falta una tirada de Frialdad D por el más duro del grupo. Entonces los soldados empezarán a pedir trescientos dólares por cabeza, para dejarles pasar. Habrá que hacer una tiradita de Regateo en N, cada punto de CE son treinta dólares menos por persona. Si fallan... bueno, hay cincuenta soldados drogados o borrachos, armados con AK-74, RPK, RPG-7, misiles SAM-14 y un par de morteros de 120 mm.

Si consiguen superar una tirada crítica, es decir, un 20 natural, sin modificar, puedes dejarles pasar a cambio, simplemente, de alguna zarandaja sin valor, una cinta de rock, una gorra con la cara del ratón Mickey, una botella de vodka del malo, cigarrillos...

Después, sin vendarles los ojos ni nada, el cabo cogerá una cinta métrica, un rollo de cuerda y un mugriento plano, y tras unos aparentemente complicadísimos cálculos, lo tirará todo a la trinchera y empezará a andar tranquilamente con pesado andar de oso, por el campo de minas extendido más allá de las alambradas, unos trescientos metros. Lo gordo es que llegará sin un rasguño. Luego sonriente se volverá hacia sus compañeros y saludará entre los vítores que surgen de las posiciones federales. Si quieres meter un poco de miedo haz tiradas ocultas cuando tus jugadores digan que van a pasar, sobre las pisadas del cabo, claro.

8

Rendez-vous



AL final de trayecto encuentran Radmai, que está asentado en el nacimiento de un valle lleno de bosques, cerca de donde comienzan las nieves del ya próximo invierno. El cielo está cubierto de nubes, y hasta hace poco ha llovido, por eso la tierra y el ambiente están bastante húmedos y hace mucho frío.

En Radmai estarán relativamente a salvo de las mafias rusas, hasta aquí no llegan y menos si Sacha está en desgracia, y para los chechenos contará más el hecho de que Irman sea un compatriota que las fallidas intentonas nucleares del otro -contará el gángster-. De forma que pueden estar más o menos seguros mientras buscan a Abdeleslamiyev, no es previsible que los tentáculos de los rusos lleguen hasta allí.

El pueblo es un núcleo de unos mil habitantes, que ahora se han reducido a la mitad, y de ellos casi doscientos son guerrilleros. Ha sufrido duros bombardeos aéreos a lo largo de la guerra y salir a dar un paseo por las proximidades puede ser una mortífera aventura a causa de las minas sembradas por los rusos desde el aire. Los edificios están casi sin excepción dañados, y en muchos casos reducidos a escombros húmedos y negros; sin embargo algunos animosos lugareños siguen considerándolos su hogar y siguen ocupándolos, a despecho del frío y de la guerra. Se ven rebaños de ovejas, pastando en los prados de las afueras, y la vieja mezquita otomana del s. XVIII muestra sólo la mitad de su minarete, abatido el resto por la aviación federal. A la entrada de la localidad según vienen de Tedzelniko hay sentados dos ancianos con dos jóvenes guerrilleros: fuman tabaco turco y beben coñac georgiano de una desvencijada garrafa, no tienen aspecto de hambrientos, ni de drogados, y desde luego su aspecto relajado y tranquilo no es el de los combatientes derrotados que forman el Ejército ruso. Sin embargo, cuando vean a los PJs venir por el camino que ellos saben controlado por el enemigo, se pondrán de pie de un salto y empuñarán sus AK-47 para apuntar a los recién llegados. Irman sonríe ampliamente y levanta las manos mientras sigue avanzando. Por fin está en su tierra.

Irman hablará durante cinco minutos con los guerrilleros, los PJs, mientras, deben conseguir una tirada de Frialdad en N para no levantar sospechas, si todo sale bien, no encontrarán mayores dificultades para entrar en el pueblo. Irman contará a los PJs que ha preguntado por

Abdeleslamiyev, y los guerrilleros le han contado que trabaja para la inteligencia de los rebeldes y por eso no pueden darle noticias de él, nunca se sabe dónde para. Pero Hayyi Amar, el imán de la mezquita puede darles alguna pista, él es el coronel Amar, un conocido jefe militar local. Pero no le digan que estaban bebiendo alcohol, castiga esa falta con quince latigazos de su azote de montar.

En la mezquita, de ladrillo rojo y piedra grisácea alternándose graciosamente, a la vez cuartel general, hay dos fornidos guardias, o *muyahiddin*, como el autotitulado "coronel" Amar llama a su escolta personal de quince selectos guerrilleros. Estos guardias vigilan la entrada y obligarán a cualquiera que intente entrar a detenerse. Son insobornables, por raro que parezca, y musulmanes devotos entregados a su líder. Si los PJs superan una tirada de Convencer en D, éstos dialogarán en checheno durante unos segundos, y luego uno de ellos entrará para consultar a sus superiores. Al cabo de unos minutos saldrá y hablará sólo con Irman diciéndole que se les permite pasar, pero antes deben ser despojados de sus armas y de todo lo que consideren impuro. Mientras se descalzan en la entrada de la mezquita, y los guerrilleros les cachean meticulosamente en busca de armas, Irman les contará en inglés que Amar está un poco fanatizado con la cosa de la religión: perdió un hijo en Afganistán, y culpa de ello a los rusos, y piensa que Dios le castigó por permitir que un vástago suyo sirviera en un Ejército ateo como era el soviético, en lugar de hacerle combatir por la independencia de su patria y la libertad de su religión. Desde entonces se le considera un fundamentalista radical, diferente a los otros guerrilleros que suelen combatir por mero patriotismo y que consideran el islam como un elemento más de su identidad nacional (lo cual, ya se ve, no les impide tomarse algunas licencias). Se cuenta –parecerá recordar Irman durante unos segundos–, que sólo Barsjadayev se lleva bien con Hayyi Amar, y por ello quizás el fanático imán checheno sea el único que les pueda dar razón del paradero de aquél a quien buscan.

Nota: Ese detalle de la conexión entre el coronel Amar y Barsjadayev puede aflorar cuando Irman se entere de que es el primero el jefe de los guerrilleros locales, lo que puede venir muy bien para el caso de que por algún motivo tengan que entrar en Radmai subrepticamente, por ejemplo, si tienen algún roce con la guerrilla antes de llegar a su destino, bien en Grozny, bien en la entrada del pueblo, bien con los muyahiddin de la puerta.

Una vez despojados de todo elemento impuro (por ejemplo carnes consideradas impuras por el Corán, por supuesto el cerdo en primer lugar, alcohol, drogas, tabaco, música moderna, pornografía –y son muy rígidos con el concepto "pornografía"– y armas) los dos escoltas los acompañarán por un pasillo lateral que se abre a la derecha del atrio donde se encuentran las fuentes para las abluciones, a la entrada. El pasillo deja a la derecha paso a tres puertas de oscura madera maciza, bellísimamente talladas y adornadas con piedras y esmaltes formando motivos geométricos. Al fondo del pasillo hay un rincón y un giro a la izquierda, escasamente iluminados, el techo es sorprendentemente bajo. A la vuelta del rincón hay otra puerta, con un guerrillero más, armado con un AKR. Les abre la puerta y da paso a una habitación no muy amplia, con el techo artesonado en madera oscura. El suelo está cubierto de alfombras, y en un rincón hay dos Kalashnikovs y una radio militar. En el centro de la habitación tres hombres se levantan tras haber orado en dirección sur, hacia La Meca.

Un atril enfrente de ellos muestra un libro encuadernado con primor en seda, piel de cordero y con aplicaciones en oro y plata. De los tres individuos, el del centro es un hombre de unos cincuenta o sesenta años, pero con aspecto vigoroso y delgado, muy alto, con el cráneo afeitado y una poblada barba oscura iluminada de canas que le tapa la garganta. Viste unos tradicionales pantalones de montar y una guerrera mimetizada desprovista de insignias pero de origen ruso. Una pistola H&K P7 muestra su culata aviesamente desde su cinturón. El hombre se dirigirá en ruso a los PJs presentándose como el coronel Amar. Lue-

go en checheno ordenará a Irman que les traduzca a los PJs sus palabras. Los dos hombres a su lado son los comandantes Chedyeyev y Kamal, y armados con AKR vigilarán la entrevista.

Con un gesto invitará a los PJs a sentarse, y él mismo lo hará, en las alfombras; luego el guardia de la puerta entrará con un *samovar* y tazas para los PJs, Irman y Kolyanov, en las que servirá un té espeso, fuerte y muy dulce, al gusto de los caucásicos. El protocolo, señalará Irman, exige que los PJs guarden silencio hasta que el imán se digne a dirigirles la palabra: si éste se considerara ofendido podría ordenar que les fuera cortada la lengua.

Tras un par de minutos de meditación frente al *samovar* y los Kalashnikovs, Amar comenzará a hablar, en voz cada vez más airada, hasta acabar a gritos, mientras Irman traduce: les acusa de extranjeros, de infieles (salvo que alguno no lo sea, en cuyo caso puede considerarse personalmente excluido de la diatriba) de venir a corromper las costumbres ancestrales de los chechenos y de intentar apartarles de la religión y de las montañas. Tras esto, les preguntará qué quieren, para que se marchen cuanto antes haciendo el mínimo daño posible a su pueblo. Los PJs deberán empezar por más tiradas de Frialdad en N, para que el coronel no se crezca y acabe mandándoles cortar lo que buenamente se le ocurra. Luego se trata de hacerle pasar a aquél que vaya a formular las preguntas una tirada de Convencer en D. Si la pasa, se supone que preguntándole por Abdeleslamiyev, el furibundo coronel les contestará que está de misión en territorios "delicados" y que mañana estará en un campamento de la guerrilla algo más al norte, en plenas montañas.

Si fallan la tirada, deberán hacer una tirada de Protocolo, o de Charlatanería en N para apaciguarlo, porque si no lo consiguen, acabarán con un frío cañón de arma de fuego en la nuca y siendo encerrados en unas celdas construidas en los húmedos sótanos de la mezquita. Si por el contrario la cosa sale bien, pueden repetir la pregunta, con un modificador negativo a la tirada igual a la CF obtenida ante-



riormente. Que se vean esos Puntos de Orgullo.

Abdeleslamiyev no está en Radmai, pero al día siguiente estará en Godruk, un campamento a veinte kilómetros al sudoeste de Radmai, al que se llega por unos cuantos senderos de montaña, algunos medio nevados ya, y casi impracticables. Si lo desean, dirá Amar, pueden llevar un guía de entre sus hombres, y esa noche la pueden pasar en las instalaciones de la mezquita, bien alimentados y calentitos, pero desarmados y estrechamente vigilados por los muyahiddin locales.

Nota: Por supuesto, la parte de la aventura que a continuación se describe sólo se aplica si en algún momento de la estancia en Radmai llegan a incomodar al supuesto coronel.

Las mazmorras de Hayyi Amar

Las mazmorras están en los sótanos, y se llega a ellas por una puerta situada en el extremo opuesto de aquella por la que han entrado. Aquí el pasillo se transforma en un largo tramo de escalones iluminados pésimamente por una bombilla al final. Una vez lleguen allí, uno

de los guardianes se dirigirá a una puerta de gruesa madera negra y gritará algo en checheno, se abrirá y dará paso a una sala enorme, recorrida por columnas, de techo bajo y suelo de losas de piedra. Dentro hay otro *muya-biddin* armado con un AKR. En el centro de la sala se ve una bombilla pelada colgando del techo y bajo ella, sobre una alfombra, dos guardias más leen atentamente sendos libros que recitan a media voz en árabe (el Corán, por supuesto). Pegadas a las paredes se ven multitud de cajas de armas y municiones: algunas son rusas y van señaladas con alfabeto cirílico, pero otras tienen las inscripciones en alfabeto árabe. Una tirada de esta lengua en N les permitirá leer el texto, que por otra parte y antes de que se me echen encima los quisquillosos, está en idioma persa, Yomhuriyat-e Eslami Irán. República Islámica de Irán. Se trata de fusiles G-3 de fabricación alemana, lanzagranadas, misiles Stinger norteamericanos comprados en el mercado negro (notablemente más eficaces que los SAM-7 y SAM-14 rusos) bombas de mano, municiones, minas, y varios kilos de Semtex, un famoso explosivo checo.

Los guardianes les llevarán entre las columnas hasta el fondo de la sala, dejándoles ver las pilas de armas, y enfrente de por donde han entrado, verán cuatro puertas de madera, de apenas un metro cada una de alto y cincuenta centímetros de ancho. Son antiguos graneros de la mezquita. Las puertas dejan sitio a unos reducidísimos cuartos de piedra, de dos por dos metros y en los que serán encerrados por parejas. La altura de estos cuartos es de apenas un metro setenta centímetros, y están cubiertos de una masa pestilente y corrompida que hace hediondo tan cerrado espacio. Una tirada de PER, para los muy curiosos identificará una mezcla de légamo secular con restos descompuestos de paja y grano, almacenados antaño por la comunidad.

Las cerraduras son sólidos ejemplares de hierro forjado del S. XVIII, bien atornilladas a las gruesas planchas de madera de roble. Para abrirlas ir al apartado dedicado específicamente a ello, en el manual de reglas. En los

sótanos están siempre los tres guardianes vigilando las armas y los eventuales prisioneros del coronel Amar. Al menos uno de ellos estará siempre de guardia junto a las puertas de las celdas.

Si los prisioneros no encuentran forma de escapar, tendrán que esperar hasta la mañana siguiente, en que los *muyabiddin* los sacarán a golpes de los reducidos habitáculos. Una vez fuera, los tres guardianes les esposarán a todos y los sacarán al exterior, en el momento del amanecer (a las siete más o menos de la mañana). En la puerta de la mezquita están el resto de los escoltas personales de Amar, vestidos con ropas blancas y armados con Kalashnikovs. De lejos se ven algunos guerrilleros contemplar la escena indiferentes, apoyados en los escombros de las antiguas casas. Aparece una rehata de robustos caballos montañeses, y los PJs son ayudados a montar. Luego, cuando comienza a nevar, a una orden de uno de los guerrilleros de Amar, la columna se pone en marcha, un *muyabiddin* por cada mula, por un estrecho sendero de montaña, entre robles y pinares, hacia el sur, hacia las montañas.

Tras diez horas de marcha interminable (obliga a los PJs a acumular los consabidos puntos de fatiga: cinco por hora) los PJs llegan a una estrecha pista, de apenas un metro de ancho, entre una cumbre pedregosa y un abismo que lleva, cien metros más abajo a un torrente de montaña. La columna avanza lentamente y el suelo está cubierto de barro, charcos helados y nieve. La ventisca arrecia. De entre las ráfagas de viento y nieve aparece entonces una figura en medio del camino. El jefe de la columna alza la mano y grita algo, la fórmula ritual árabe: «*Bi-smi ñllab, bi-smi ñllab!* ¡En el nombre de Dios! ¡En el nombre de Dios!» Es la contraseña para contactar con la guerrilla de la zona. Aparece otro guerrillero de entre unas rocas blancas a la derecha del camino, en la colina, donde estaba agazapado apuntando a los recién llegados con su fusil, y se abrazan los tres. Como de la nada, como si se materializarán de las piedras y los copos de nieve aparecen una decena más de

guerrilleros, invisibles hasta entonces. Tras una breve conversación con el jefe de la columna, uno de los guerrilleros se acerca hasta los PJs, esposados y presumiblemente agotados, y le dirá en ruso: *«me llamo Amir Abdeslamiyev, creo que deseaban hablar conmigo, quizás acerca de nuestro común amigo, el doctor Belokonev»*.

Nota: Pasa a Nieve y grilletes que lo encontrarás un poco más adelante.

Jornada blanca

Si has leído el apartado anterior, verás que éste no es demasiado diferente, salvo por que aquí no van prisioneros. Es decir, se las han apañado para que el "coronel" les diga donde está Abdeslamiyev, en un campamento a más de dos mil metros de altura en plenas montañas del Cáucaso, no muy lejos de la frontera georgiana (que los rebeldes no se atreven a cruzar por miedo a los osetios y a los propios georgianos, ambos cristianos y aliados de los rusos).

El paraje se llama Godruk, y es un antiguo circo glaciar, ahora ocupado por una laguna, en cuyas orillas, entre la nieve, los líquenes, los enebros y las piedras los guerrilleros han instalado un campamento de una docena de tiendas de campaña blancas.

El viaje será similar al descrito anteriormente, cuando un guardia los despierte al amanecer (y creo que sería conveniente que hicieran tiradas de Frialdad, F o N para que pudieran dormir ocho o diez horas, ya sabes, la pesadez esa de la fatiga y la Bioenergía) les traerá un desayuno a base de té y algo de pan de la región, sin mayores lujos. Al cabo de media hora, como mucho, les conducirán al exterior de la mezquita donde está amaneciendo por el Caspio. Hay una caravana de caballos montañeses, uno por viajero, y junto a ellos está el coronel y sus *muyabiddin*. Amar ha decidido que les proporcionará dos guías para llegar a Godruk, dos de sus guardias. Estos les llevarán hasta Abdeslamiyev.

El viaje durará diez horas, más o menos desde las siete de la mañana hasta las cinco

de la tarde, cuando empiece a oscurecer. Será por senderos empinados y llenos de nieve, barro y hielo, por cumbres heladas o cañadas llenas de matorrales negruzcos y resecos por el viento. Los puntos de fatiga serán 3 por hora, y los guerrilleros no parecerán tener interés por descansar.

Al cabo de ese tiempo, en un recodo del camino, entre una ladera llena de guijarros y un abismo profundo de más de cien metros, cuando la ventisca empieza a arreciar, se darán cuenta de que han perdido a los dos guías, como si hubieran sido volatilizados ante sus ojos. Si intentan localizar huellas, no verán ninguna, hasta que estén encañonados por una veintena de hombres armados vestidos de blanco, que aparecerán como surgidos de la nieve misma, emanados de una ráfaga de ventisca. Van armados con Kalashnikovs, les apuntan y parecen tener serias intenciones de abrir fuego contra quien sea o se mueva. Pueden ofrecerles resistencia y acabar cosidos a disparos, o pueden rendirse que sería lo más prudente visto lo visto.

Supongamos que en un arranque de inspiración se rinden: pues serán esposados (pueden aprovechar para descubrir que sus captores siguen siendo guerrilleros chechenos, de los guías ni rastro) y ya a pie, serán dirigidos por un estrecho paso entre dos lomas vecinas. Tras media hora más de caminar en silencio (impuesto, si es necesario a culatazos) y entre la nieve, verán que el paso se abre a una especie de hondonada rodeada de picachos nevados que se hunden en las nubes y cuyas cumbres es imposible discernir. En el centro de la hondonada hay una laguna de unos doscientos metros de largo y cincuenta de ancho, y a su alrededor un grupito de tiendas de campaña blancas, entre las que se entreven figuritas blancas así mismo, que se agitan y se mueven.

Cuando por fin lleguen al grupo de tiendas, una de las figuras divisadas se les acercará, y tras observar al grupo largo rato, les hablará en ruso: *«me llamo Abdeslamiyev, ¿me buscaban?»*

Alternativas

No todo tiene por qué salir así. Hasta ahora hemos partido de la premisa de que una vez llegados a Radmai, contactan con el grillado de Hayyi Amar, y que este les da la pista para llegar hasta Abdeleslamiyev. Aunque podemos considerar los episodios del viaje hasta Radmai como modificables, pero más o menos fijos (en todas las carreteras hay controles), necesitarán contactar con alguien que les ayude a pasar las líneas rusas, aunque no sean Rashjadov y Gordeyev. Una vez en el pueblo, sin embargo, pueden decidir que no les apetece darse a conocer al pirado del falso coronel Amar: pueden hacer tiradas de Intuición o Superintuición, o sencillamente pensar que un fundamentalista paranoico no es la persona más indicada en quien confiar durante una misión secreta.

Nota: En la guerrilla todo el mundo conoce a todo el mundo. Es forzosamente un universo cerrado de caciques, bandoleros, contrabandistas, desertores y militarotes con aspiraciones. De forma que pueden intentar contactar con algún guerrillero por separado e intentar sobornarle tirando de dólares.

Los PJs han llegado a Radmai haciéndose pasar por... lo que sea. Han podido llegar por Tedzelniko (lo más seguro) o quizás has tenido que improvisar el paso por las férreas defensas rusas de la carretera principal desde Grozny. Una vez allí los PJs dicen a Irman que nada de andar por ahí pregonando que buscan a Abdeleslamiyev. Deben inventarse una buena excusa para que las patrullas de guerrilleros que vigilan los alrededores no sospechen que son espías rusos, ello exigirá una buena dosis de interpretación y de tiradas de relación: pueden decir que uno de los PJs está escribiendo un módulo para un juego de rol ambientado en la guerra del Cáucaso y se está informando, o que está escribiendo un guión de cine, o, echar mano de la socorrida excusa del periodista (claro que entonces hace falta dar bien el pego, quiero decir, cámaras, ir filmando y entrevistando a la gente, falsas emisiones en directo, etc...). Todo ello obliga a hacer unas cuantas tiradas de Teatro, Charla-

tanería y/o Convencer ante la mirada de los guardianes, para que no sospechen y les lleven automáticamente ante el "coronel".

Mientras estén en medio de la función, preguntando seguramente de manera muy discreta por Abdeleslamiyev, verán que un guerrillero pequeño, seco y tórvamente sonriente les observa, solo y separado algunos metros. Hacer tiradas de PER en N. Si se acercan a él, verán que habla algo de inglés además de ruso y checheno. Se llama Jadimov, Movdali Jadimov. En voz baja, y vigilando que nadie les observe les dirá que si tienen dinero puede decirles dónde se halla Abdeleslamiyev.

La cifra inicial que pedirá es de quinientos pavos, pero si aplican el ya conocido método de regateo, pueden rebajarla. Además, pueden hacer otra tirada de Psicología (o de algún poder M de parecidos efectos) para descubrir que puede tener motivos añadidos para ayudar a los PJs. Si hacen alguna tirada de Charlatanería en D o de Convencer en N, contará que Hayyi Amar es uno de los lugartenientes de Barsjadayev, y que ambos pertenecen al mismo clan, el de los Kefirov, antigua familia de emires gobernantes en la zona hasta la Revolución de 1917. Jadimov y Abdeleslamiyev pertenecen a un clan rival, o que fue rival hasta que los Kefirov se aliaron primero con Stalin, y luego con los nazis (durante la Guerra Mundial, claro) y quitaron de en medio al clan de los Ligudiyev. Lo contará como no dándole importancia, aunque luego esta información puede ser de importancia vital. Puesto que hoy en día, en la comarca de Radmai o estás con los Kefirov (Barsjadayev y el coronel Amar) o no estás de ninguna de las maneras; a Jadimov y a Abdeleslamiyev no les ha quedado más remedio que trabajar para la guerrilla o reventar, pero eso no significa que lo hagan a gusto. Por último, les dirá, si le pagan, dónde está Godruk, cómo llegar hasta allí, y les recomendará ir de parte del primo Movdali. Luego seguirá la aventura como si Hayyi Amar les hubiese proporcionado la información, evidentemente sin los guías ni la escolta.

Nieve y grilletes

Ahora sí que están en un buen lío: son prisioneros de la guerrilla chechena, que no se distingue por sus buenos modales y su respeto a convención alguna sobre prisioneros.

Los PJs son invitados a entrar, convenientemente esposados en una tienda de campaña de la docena que compone el campamento. La tienda está vacía, salvo un revoltijo de mantas que deberán repartirse como su sentido común les aconseje. Al cabo del rato les serán retiradas las esposas dejando la mano derecha libre, y sujetando la izquierda a los postes de la tienda, ante la mirada de dos guardianes, armados con el fusil que parece haberles crecido en las manos cuando eran pequeños. Entonces entrará otro guardián con una marmita de aluminio y un cuenco del mismo metal por cabeza, de forma que servirá en ellos una especie de gachas hechas con sémola, pegajosas e insulsas, que nuestros valientes, ateridos y desnutridos amiguitos deberán comer con unas sucias cucharas metálicas destinadas al efecto por sus captores. Todo acompañado del consabido té caliente muy dulce y oscuro.

Al cabo de haber cenado tendrán una visita. Cuatro guerrilleros escoltan a Abdeslamiyev, que entra en la tienda. Vuelven a esposar convenientemente a los PJs y a sus amigos. Abdeslamiyev es un tipo alto, como casi todos sus compatriotas, moreno, de barba cerrada a pesar de sus esfuerzos por mantener un discreto bigote, sus ojos son grises y aguileños y lanzan desde sus cejas, rotundas y espesas, destellos de inteligencia o de ira. Es delgado, como lo son los bandidos montañeses, y no viste uniforme, sino un simple anorak de esquíador en discretos tonos verdes y azulados, y unos recios pantalones de montañero. Sus botas tampoco son militares, aunque sí lo es la pistolera que se entrevé colgando bajo el anorak, en la que lleva una Makarov. Se sienta en un taburete plegable de tres patas, con sus matones rodeándole. Luego empieza a hablar: *«Las noticias que me llegan de ustedes no son precisamente agradables»*.

Se dirigirá a los PJs en inglés si éstos no comprenden otro idioma, pero, obviamente preferirá hacerlo en ruso, que le es más familiar. El checheno contará que sus contactos en Moscú, relacionados con Belokonev le comentaron que había caído en las garras de aún no se sabe quién, y que había cantado de plano. Con el evidente perjuicio de "nuestro común amigo" Sacha. No se les conoce a los PJs vinculaciones con ningún grupo mafioso, pero sí con los servicios de seguridad rusos y norteamericanos *«¿acaso son ustedes agentes camuflados del SFB, o del Gran Hermano, el FBI?»*. Los PJs pueden hablar libremente, Abdeslamiyev no es un paranoico megalómano como Amar, pero si alegan que también tuvieron sus más y sus menos con los federales, Serguei -su verdadero nombre-, contestará con una media sonrisa, que trabajó para el KGB, y conoce los métodos. No se le engaña tan fácilmente.

Proseguirá diciendo que conoce argumentos muy convincentes para hacer hablar a alguien, pero no le gusta utilizarlos, así que mejor si le cuentan desde el principio qué han venido a hacer a Chechenia, por qué andaban detrás de Belokonev, y por tanto de Sacha, y qué tipo de relación les une, concretamente con los servicios de seguridad ruso-americanos. Si los PJs se obstinan en negar hasta lo evidente, me temo que tendrán que mantener una charla por separado, cada uno, con el látigo de su anfitrión. Brrrr, qué desagradable.

Lo que los PJs le cuenten de sus vidas, ni lo sé, ni me lo imagino, pero puede que alguno en algún momento hable de Grigoryev. Pueden comentar alguna burrada, por ejemplo, que eran muy amigos en el colegio, que eran amantes o simplemente les debía una cierta cantidad, no sé, pero que en cualquier caso les interesaba descubrir por qué murió Grigoryev, y descubrieron que estaban involucrados de alguna forma los amigos Belokonev, Sacha y Termentkov. Las sucesivas pistas se encadenaron unas con otras, y acabaron teniendo que buscar a Sacha en el Cáucaso. Pueden, si quieren, desvelar el asunto mutante, al fin y al cabo, Abdeslamiyev está al tan-

to, aunque no lo confesará, pero si no lo cuentan, en principio el checheno no les apremiará: de momento y hasta nuevos interrogatorios le basta con una explicación plausible de su presencia allí. Eso sí, muy importante, cuando hablen de Grigoryev deberán hacer una tirada de PER en D para darse cuenta del repentino envaramiento e interés que su captor pone en lo que dicen: resulta evidente que no le es indiferente el destino del agente muerto, tanto si cuentan la verdad como si no. Después, tras un segundo, se relajará de nuevo, disimulando. Si además hacen una tirada de Psicología en D, o de alguna manera son capaces de leer su mente (ojo con los poderes, si Abdeleslamiyev pasa una tirada de PER en N se dará cuenta de que se están concentrando para emplearlos, y reaccionará muy mal) percibirán que ante el recuerdo de Grigoryev, el checheno actúa casi afectivamente, como si algún tipo de vínculo los ligara.

Tras el interrogatorio preliminar, habiendo conseguido, al menos en parte, lo que se había propuesto, les dejará descansar, con el encargo expreso de que se preparen para un largo viaje al día siguiente. La prisión y el interrogatorio preliminar obligan a tirar estrés, a -2/7.

¿Más viajecitos?

Pues sí, amigo mío, sí. Más viajecitos. E insisto nuevamente en lo de los puntos de fatiga. Porque donde un PJ debe demostrar lo que vale es aguantando lo que nadie aguanta, y haciendo frente a lo que nadie se enfrenta.

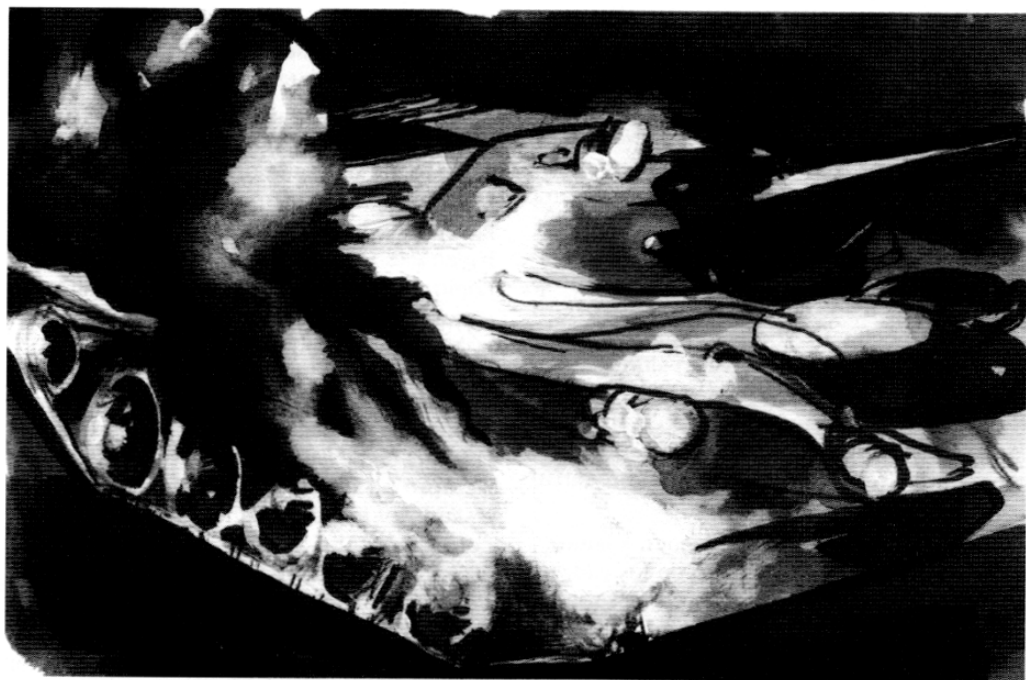
De nuevo al amanecer siguiente (oscuro, frío y nevado) los PJs y compañía deberán subirse a los caballos. Esposados y desarmados, por supuesto, emprenderán otra jornada, con destino, les dirá Serguei (curioso, un checheno con nombre cristiano) a la base donde les espera Barsjadayev, uno de los guerrilleros más poderosos del Cáucaso, junto a sus amigos Sacha y Termenkov. Si le preguntan por ellos, Abdeleslamiyev les contestará que simplemente están refugiados allí a la espera de que Barsjadayev decida qué hacer con ellos. Ellos creen que están de invitados, pero lo

cierto es que más bien deberían considerarse prisioneros, después del fiasco de la bomba atómica. Pero Barsjadayev no sabe hasta qué punto pueden estar compinchados, o llegar a compincharse con las mafias o los servicios secretos rusos. Así que una buena manera de tenerlos muy bien ataditos es ofreciéndoles refugio. Los PJs pueden ser decisivos para aclararle las ideas al jefe: si se demuestra que Sacha y sus chicos, después del golpe de Byelobor, son inofensivos, no tendrá ningún inconveniente en meterles una bala en la cabeza en persona y tirarlos a un barranco; si se demuestra que trabajan de parte de los servicios de seguridad, o de alguna mafia influyente, pueden ser una buena pieza de canje a cambio de algún beneficio y sería conveniente guardarla. *«De manera -dirá riendo-, que no tienen por qué tenerles miedo: son casi tan prisioneros como ustedes, sólo que encima no lo saben».*

A media mañana, tras cuatro o cinco horas de marcha, la columna hará un alto para comer algo de pan y tasajo de vaca, junto a un té hecho apresuradamente en un infiernillo de alcohol, será la única parada que harán en todo el viaje. Puedes permitir a los PJs recuperar 1d6 puntos de fatiga. Perderán 3 cada hora.

Hacia las tres o las cuatro de la tarde se abrirán las nubes, y tímidamente aparecerán algunos rayos de sol. Los guerrilleros no parecerán apreciar mucho la feliz noticia, pero sí Abdeleslamiyev, que se acercará a los PJs, si alguien consigue una tirada de Psicología en N, se dará cuenta de que por algún extraño motivo insiste en saber de Grigoryev. Les pregunta, amigablemente por la misión, para quién trabajan, si han descubierto algo relacionado con su muerte, incluso les contará la versión que ya conocen de antes: que trabajaba para Termenkov, y que en el transcurso de una misión (no especificará cuál, ni qué hacía) murió accidentalmente en un tiroteo con tropas rusas. Nada nuevo.

Los PJs pueden descubrir que Abdeleslamiyev, a pesar de sus precauciones, sentía cierta simpatía por Grigoryev; pueden hacer tira-



das de Charlatanería en D para hacerle hablar, si su CE es mayor que la obtenida por el checheno en una tirada de VOL a nivel similar, éste acabará confesando su aprecio y amistad hacia el fallecido agente de Heracles. Por supuesto que ni se imagina para quién trabajaba, pero mientras le conoció llegaron a hacerse buenos amigos. El propio Abdeslamiyev acompañaba a Grigoryev en sus viajes por Chechenia para verificar el estado de los mutantes que los mafiosos centroasiáticos le proporcionaban a Barsjadayev. Y en numerosos viajes a Moscú acababan emborrachándose en un local del centro de Moscú que conocía, y donde las chicas se desvivían para hacerles un poquito más felices (sí, sí, el "Irman's").

Además pueden averiguar, si llegaron hasta él gracias a Movdali Jadimov, o si sacan el tema de Hayyi Amar o de Barsjadayev, con una tirada de PER, o la consabida de Psicología, que algo pasa con ese tema. Si contactaron con Jadimov, ya saben qué pasó: los clanes a los que pertenecen Barsjadayev y el coronel Amar, por un lado, y el propio Abdeslamiyev

(y Jadimov si ha salido en la aventura) respectivamente los Kefirov y los Ligudiyev, han estado enfrentados durante siglos (y eso, como Irman puede atestiguar si le preguntan, es mucho enfrentamiento) aunque en el momento de la lucha hayan hecho frente común. Si insisten de alguna manera en el tema, podrán percibir que el enfrentamiento, el resentimiento y el odio familiar, a pesar de estar enterrado, sigue vivo. Es duro para un Ligudiyev combatir a las órdenes de un Kefirov.

Abdeslamiyev endurecerá su gesto en ese momento. Están subiendo una cañada que debe penetrar en el próximo valle, aproximadamente dentro de una hora de camino. Sin embargo, una columna de humo negro anuncia no muy buenas noticias. La columna se ha detenido, y dos guerrilleros se acercan hablando en checheno.

Jamur

Ese era el nombre del pueblo al que se dirigían, el que parece estar ardiendo en ese

momento, Amir da ordenes a una patrulla de cuatro rebeldes para que se acerquen, y así mismo despliega a su pequeña tropa alrededor de sí mismo y de los PJs. Al cabo de media hora se acercan los cuatro guerrilleros destacados a la caravana. Tras hablar durante cinco minutos con su jefe, Abdeleslamiyev cuenta lo ocurrido sucintamente a los PJs: hace dos horas un par de helicópteros Mi-8 atacaron el poblado, llevaban spetsnaz, la aldea tenía unos cincuenta habitantes, pastores inofensivos casi todos, de hecho, ni siquiera eran demasiado afectos a la guerrilla. Todos han sido asesinados, algunos tienen señales de haber sido torturados antes de su muerte (es decir, algo tenían los rusos que preguntar) y hay evidentes señales de registros (es decir, que buscaban algo o a alguien).

Abdeleslamiyev, cuando lleguen a Jamur y vean el horrendo espectáculo de los cadáveres y las casas calcinadas (hay un montón de restos de disparos, casquillos, impactos, heridas, pero también se ven señales de explosivos incendiarios y de armas blancas... algo muy bien llevado) no podrá controlar sus emociones: agarrará al PJ más próximo y de un golpe lo bajará de su montura: *«¡Ves! ¡ves lo que habéis conseguido con mi pueblo! ¡mira lo que le estáis haciendo! ¡no podéis dejarlos vivir en paz en nuestras montañas! ¡y yo no os puedo dejar vivir a vosotros!»*

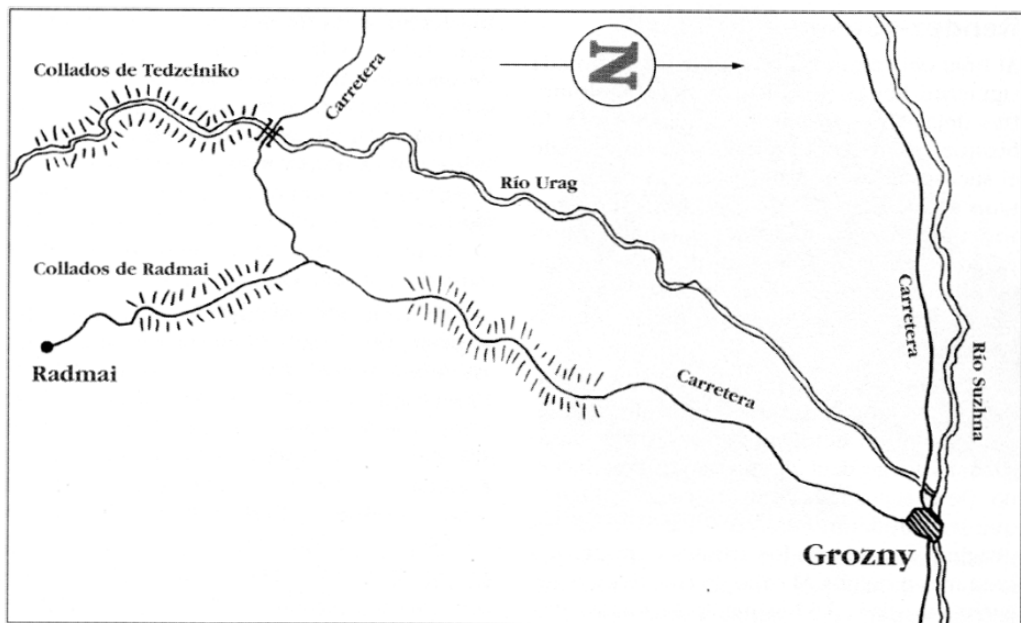
Nota: Todo esto, por supuesto, independientemente de la nacionalidad de los PJs. Si son rusos porque son rusos, y si son occidentales por ser occidentales, y si son de otro lado, pues por ser de otro lado.

Desenfundará su pistola y apuntará a la cabeza del PJ escogido con la firme intención de abrir fuego: el resto de los guerrilleros observa la escena, entre la tensión y la satisfacción. Hay que pensar rápido o emplear los poderes mutantes, Abdeleslamiyev, a diferencia de muchos otros compatriotas, no siente el más mínimo placer matando, y el encontrarle en un estado emotivo puede ser una ventaja a la hora de convencerle para ser un poquito más indulgente con los PJs. Para saber esto hay que hacer una tirada de Psicología

en N. Pero para saber qué hacer con el sujeto en cuestión en ese momento concreto, hay que tener en cuenta varias cosas.

Abdeleslamiyev no es un asesino. Pero tampoco es un blandengue, y en este momento quiere cargarse a alguien. Sin embargo hay una baza que los PJs pueden jugar para darle la vuelta a la tortilla, y de la que espero se hayan dado cuenta: es el difunto Grigoryev, y como ya hemos apuntado, el odio familiar. Los caucásicos conservan un sentido medieval de la amistad, y de la solidaridad de clan, y el agente de Heracles debió de ser un tipo particularmente simpático a juzgar por los amiguets que va dejando por todo el módulo, y la forma de llevarse de Amar y de Barsjadayev siempre ha sido bastante despótica. A Abdeleslamiyev le fastidió que su amigo muriera, como le fastidió a Irman, quien de hecho no les ha abandonado en toda la partida, y le fastidia infinitamente más trabajar para un Kefirov, Abdeleslamiyev no sabía nada de Heracles hasta hace dos días prácticamente, por lo tanto es el momento oportuno para hacer una tirada de Convencer en D y jurarle que su intención no era venir a matar campesinos chechenos en el Cáucaso, sino investigar la desgraciada muerte del amigo Grigoryev, como Irman, que merece algo más de crédito que los PJs.

Si nuestros muchachos no hacen hincapié en que no son más que simples investigadores, unos matadillos que se dedican a esclarecer los hechos, que no están muy seguros de que la muerte del pobre Grigoryev fuese accidental, que Sacha y Termenkov y Belokonev pudieran muy bien haberle traicionado para eliminar a un posible traidor, o a un testigo incómodo e innecesario, o que al haber acumulado las "unidades" necesarias para montar la primera organización mafiosa del mundo basada en mutantes, se permitieron el lujo de traicionarles en Byelobor y encima quedar como buenos yéndose a refugiarse entre los propios chechenos, a los que están apuñalando de nuevo por la espalda, como demuestra el ataque a Jamur, un villorrio cuyo único pecado estriba en estar en medio de la ruta que



seguía la caravana... lo llevan claro. No sé, las posibilidades de mentiras, medias verdades o verdades enteras que pueden colar los PJs al desdichado de Amir en ese momento debes valorarlas tú, y según ellas puedes medir la reacción del checheno o modificar la tirada. También puedes exigir tiradas de Teatro, de dificultad variable según lo gorda que sea la trola y cómo jueguen con los sentimientos, para permitirles seguir hablando. Por ejemplo una por mentira, o verdad objetivamente a medias, que intenten colar, para apoyar sus argumentos (lo que sería la tirada de Convencer propiamente dicha).

Una cosa es segura: el infortunado PJ escogido como blanco de las iras del guerrillero además de hacer frente a una tirada de Salto en F para evitar romperse la crisma al ser derribado del caballo, deberá superar una tirada de Frialdad en D, cuya CE o CF modificará la tirada de Convencer de sí mismo (si es quien habla) o de su compañero, si es otro el que intenta convencer a Abdeleslamiyev de que no ande descerrajando cabezotas de PJs por la vida. Si todo sale bien, conseguirán que al final el irritado checheno acabe guardando la

Makarov en su funda, y tras dar al PJ un coscorrónico de recuerdo, se alejará y se meterá en una casa visiblemente cabreado y pegando una patada a la puerta de madera carbonizada. Si las cosas no salen bien... No me obliguéis a ser escatológico, por favor...

Bueeeno. Supongamos que algo ha fallado. Supongamos que ni siquiera los poderes de los PJs pueden detener a Abdeleslamiyev, que la pistola vibra ligeramente en su mano apuntada hacia la cabeza de los PJs, y éstos no son capaces de haber descubierto que Grioryev debía de ser un buen amigo de su futuro verdugo. Bien. Aún queda una salida. El fulano, muy buen amigo, tiene debilidad por una cosa: el dinero (¡cómo no!). Si fallan las tiradas que a lo largo de la partida han dejado claro esto, o si no se acuerdan, o si te salen con lo de "no, seguro que no es eso lo que hay que decir" puedes dejarles (si se lo han ganado) que opten por el soborno. El problema es que se lo pensará cuando traten de diez mil dólares para arriba o así. No te olvides, a lo largo de toda la escena, de contabilizar los puntos de estrés correspondientes, eehhhh... -2/7.

Rendez-vous

Al final del camino, a mediodía de la jornada siguiente, llegan por fin a un bosque alpino, tras dejar atrás un par de vallecillos más. El bosque está misteriosamente callado, y desde el suceso de Jamur, Abdeleslamiyev ha procurado evitar a los PJs. Quizás ahora sepa que son antiguos camaradas de su amigo Grigoryev, o quizás éstos le deban un buen puñado de billetes, yo preferiría lo primero, pero el caso es que el checheno, taciturno y hosco los rehuye.

Durante algún tiempo bordearán las lindes del bosque, hasta que el propio Amir se detenga en un determinado punto, primero silbará y luego dará algunas voces en checheno. De la espesura saldrán cinco guerrilleros, que les saludarán efusivamente, y luego los dirigirán a través de los árboles durante otra hora más o menos. Al cabo de este tiempo, llegarán a un claro del bosque, tres o cuatro chozas de ramas están dispersas en un círculo de unos veinte metros de diámetro. Sin embargo, si los PJs hacen una tirada de PER en N verán que más allá, entre las rocas y los ralos matorrales, en los troncos gigantescos de los abetos, los pinos y los alerces, hay, perfectamente camufladas, quizás varias decenas de cabañas parecidas: algunas simples abrigos de ramas y musgo, otras, quizás hospitales o cuarteles, son de piedra y vigas de madera con techos de *bálago* y pinocha; otras son escondites medio enterrados de troncos, en los que viven los guerrilleros, se entrenan y guardan sus arsenales a la espera de salir a combatir. El aire es frío y seco, y el ambiente, bajo las sombras de las copas perennes de los árboles, es oscuro e indefinido. Es el corazón mismo de la guerrilla chechena.

Serán conducidos, maniatados y con escolta, por el mismo Abdeleslamiyev hasta una cabaña de troncos, cubierta por redes de camuflaje y ramas, un guerrillero, bien armado y uniformado vigila la entrada y la franquea a los recién llegados. El interior es oscuro, salvo por la escasa luz rojiza que arroja una estufa de madera, cuyo humo los rebeldes tienen mucho cuidado en disipar por el ramaje

del techo, a fin de que no forme columnas detectables. Solamente hay una mesa como de unos dos metros y medio de largo, y ocho o diez sillas alrededor, cinco de ellas están ocupadas por cinco barbudos guerrilleros vestidos con gruesas ropas de campaña para el invierno y exhibiendo sus armas sin pudor alguno. Huele a tabaco turco y a leña resinosa de pino, lo que da un ambiente cálido y cargado a la escena.

Hablará Abdeleslamiyev en checheno, pero se permitirá a Irman traducir al ruso o al inglés: «*Tenemos algún infiltrado*» -dirá-. Y el que parece que preside la mesa, un hombre de unos cincuenta años, no muy alto, de rasgos afilados y una espesa barba negra, rizada y entrecana, que se cubre con un gorro de piel ruso, contestará: «*¿Lo dices por lo de Jamur?*»

Abdeleslamiyev suspirará: «*Claro, alguien les dio el soplo de que íbamos a pasar por allí. Afortunadamente la ventisca en el Paso del Ciervo nos retrasó bastante*».

El jefe de la mesa aspirará una profunda bocanada del cigarrillo que tiene entre los dedos: «*¿De quién sospechas? ¿de tus prisioneros?*»

Abdeleslamiyev sonreirá por primera vez en varios días: «Sabes que son los únicos que no están en condiciones de contactar con nadie, o es alguien de los nuestros o son tus "invitados" rusos, que ya nos la jugaron en Byelobor».

El del cigarro hará centellear sus ojos negros: «*Te recuerdo que hoy por hoy siguen siendo la única posibilidad que tenemos de acceder al armamento nuclear ilegal que está pululando por toda Rusia, y además fueron ellos los que se echaron en nuestros brazos cuando las cosas vinieron mal dadas*».

La conversación sube de tono, Abdeleslamiyev contesta: «*Te recuerdo que aquella bomba estaba retocada, te recuerdo que tienen contactos demasiado buenos para ser unos recién llegados al mundo de la mafia, y te recuerdo que no pudo ser más oportuna la llegada de los americanos en Byelo-*

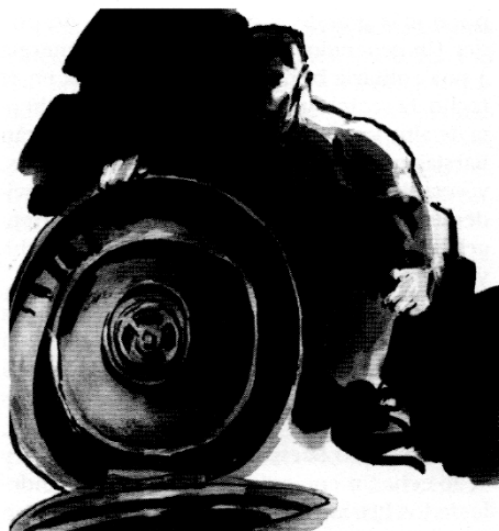
bor, yo mismo escapé por muy poco en aquel maldito aeródromo...».

El hombre de la barba levantará la mano, Abdeslamiyev se callará en seco, el otro mirará entonces a los PJs como reparando en su presencia, y sonriendo dirá en ruso: «¡Hola! Creo que no nos han presentado, soy el general Ruslan Barsjadayev, comandante del campo de Argatsk».

Tras las presentaciones, los PJs se verán ante el "Estado Mayor" de una de las facciones más importantes, temibles y radicales de la guerrilla-mafia chechena. Allí no van a torturarles, pero sí que se verán sometidos a un severo interrogatorio por parte de los cabecillas guerrilleros: les preguntarán quiénes son, de dónde han llegado a Rusia, quién les manda, qué pretenden hacer, qué vínculos le unen a Grigoryev, a Karakilov (que en paz descanse), a Sacha y a su organización (sobre todo a la persona del doctor Belokonev), etc...

Para resistirse al interrogatorio hay que hacer una tirada de VOL en N, si se consigue superar, los PJs que la pasen se mantendrán callados, si no, aun intentando evadirse de las preguntas dirán algo comprometedor y pasarán a ser interrogados por separado.

Si nadie habla, serán apartados para más tarde, y conducidos a golpes por sus guardianes a una puerta de madera que se abre en el suelo. Allí se descubre un pozo de unos dos metros de profundidad al que serán arrojados sin escaleras ni nada. El pozo conduce a una galería de un metro escaso de alto, por la que tendrán que avanzar a gatas, descendiendo unos cinco o seis metros, hasta dar con una cámara redonda, de tres metros de diámetro más o menos, y un metro y medio de alto. La cámara es húmeda y maloliente, no hay ninguna luz y hace mucho frío, el suelo está cubierto de paja medio podrida y cuando lleguen a ella por un altavoz escondido en alguna parte empezará a sonar en un volumen muy alto una música discordante y llena de chirridos que hará necesaria una tirada de VOL MD para concentrarse y emplear un poder M, si se emplean más de ocho puntos de BE, la tirada será I. Esto me recuerda una cosa, si



durante el viaje o el interrogatorio, alguno de los PJs hace amago de emplear sus poderes M (concentrándose para ello, claro) los guerrilleros intervendrán de forma bastante violenta, y le sacarán del trance a culatazos. Puedes hacer tiradas de Sigilo por los PJs para disimular, enfrentándolas a tiradas de PER por parte de los guerrilleros o de Abdeslamiyev.

Ayuno y abstinencia

Lo del ayuno y la abstinencia viene por que las próximas veinticuatro horas las van a pasar solos, helados, sin dormir (el ruidito de marras, sumar puntos de estrés, -2/8, y de fatiga adecuadamente a la situación) sin comer y sin beber, para ablandarlos un poquito. Pasado este tiempo se abrirá súbitamente la puerta de la cueva, un chorro de luz entrará en ella y en vacilante inglés alguien gritará que se acerquen a la salida.

Nota: Me imagino que, a todo esto, les irás recordando periódicamente cuál es el objetivo de la misión del que ahora están tan cerca: eliminar a Sacha, a Termenkov (Belokonev y Karakilov ya están fuera de combate) y creo que sería conveniente meter en el saco a Barsjadayev.

Les sacan del agujero y no de muy buenas maneras. Les llevan a otro de los agujeros que forman el campamento checheno, éste un

poco más grande, y con las paredes de piedra. Un generador diesel proporciona energía a una solitaria bombilla que brilla sola en el techo. El recinto tiene como un metro ochenta de alto, y cuatro por cinco metros. Allí están Barsjadayev, Abdeleslamiyev, dos guerrilleros, y, vestidos de camuflaje, dos personajes evidentemente rusos. A uno lo reconocen: es Hengenstein/Sacha, tal y como aparecía en el archivo de videoconferencia que tenía Karakilov.

Cuando los vea entrar, sin dar tiempo a reaccionar a los guerrilleros, se abalanzará sobre el primero de los PJs que entre y le dará un durísimo puñetazo en el vientre (haz las tiradas oportunas) luego los dos chechenos, más el propio Barsjadayev y Abdeleslamiyev se le echarán encima gritándole y separándole de los PJs. Su amigo, seguramente el tal Termenkov, permanece contemplando la escena al fondo. Sacha parece definitivamente enfadado con los PJs y les amenaza en ruso con toda suerte de torturas y penas.

Por fin, uno de los PJs será sentado en un taburete de madera en el centro de la habitación, el resto de PJs permanecerán de pie encañonados por los guardianes, Barsjadayev se acercará a él, y con mucha ceremonia le explicará que tenía unos planes muy claros y efectivos para ayudar a la libertad de su patria, y de paso hacerse con un buen pellizco de dinero. Todo fue bien gracias a estos amigos, Sacha y Termenkov, hasta que un puñado de indeseables salidos de cualquier parte empezó a meter las narices en sus negocios. El sólo tiene un enemigo declarado, el servicio secreto ruso, y de hecho fueron ellos quiénes le chafaron la transacción de Byelobor, por tanto los PJs o son gente del SFB o de sus nuevos amiguitos del FBI o de la CIA ¿no? (largará un soberbio golpe a la cara del PJ) ¿a cuál de ellos pertenecen los PJs?

Nota: A partir de aquí, deberemos recordar las reglas que sobre interrogatorios explicados, referidas a Belokonev. Pues esto es igual, pero los PS serán aplicados al PJ en cuestión por Barsjadayev a manos desnudas. No es muy refinado, pero es muy bruto, y suelta unas galletas que no veas.

Durante dos horas se cebará en el PJ. Si al cabo no habla, se tomará un descanso. Luego cogerá a otro PJ, y empezarán, esta vez, los guerrilleros con interrogatorio de segunda categoría, durante una hora; si resiste su víctima, durante otra hora con tercera. Así hasta un llegar a un tercer interrogado, en total unas seis horas. Aparte de los puntos de estrés acumulados, la mitad de esos para los que no estén siendo interrogados pero lo contemplen, deberá contabilizar 30 puntos de fatiga por hora de tortura.

Si terminada la visita, nadie habla, Barsjadayev, visiblemente cansado, abandonará la sala junto a los dos guerrilleros, mientras entran otros dos. Esta vez solo para vigilarlos.

Abdeleslamiyev se ha ido hace rato, harto de tantas burradas, y, aunque en estos momentos no lo sepan los PJs, está intentando convencer a su jefe de que los PJs no son responsables del fracaso de su operación para hacerse con una bomba atómica. Sin embargo, Barsjadayev no da su brazo a torcer: para él está claro que están metidos de alguna manera en el negocio o de las bombas atómicas o en el de los mutantes, y por tanto, sobran de este mundo.

En la cámara han quedado los PJs, Irman y Kolyanov (si sigue vivo) junto a Termenkov, Sacha y los dos guerrilleros. Disponen de seis o siete horas de descanso, pues Barsjadayev no quiere que se le mueran a mitad de interrogatorio. Les traerán un cacharro de plástico con las mismas e insípidas gachas de sémo-la de siempre y un par de cantimploras de agua. Sacha se les acerca: *«Como han visto, esta gente no tiene intención de perdonarles nada. Creen que ustedes les estropearon su plan para hacerse con la bomba atómica, y necesitan saber por cuenta de quién trabajan»*.

Sacha es un hombre alto, de unos cincuenta años recién cumplidos, fuerte y elegante, de correctas facciones. Viste bien y pulcramente, en comparación con los astrados rebeldes chechenos. En un siseo les asegurará que le estropearon su plan, que sabe que Grigoryev era un topo, pero que no sabe de

quién: si le dicen quién es su jefe, podría influir en Barsjadayev para ahorrarles mucho sufrimiento. (Tirada de VOL en N para los que hayan sido interrogados).

Él, Sacha, está al tanto del asunto mutante, y si son buenos con él, podría incluso salvarles la vida (mejor que recuerden que Sacha, para Barsjadayev, sólo cuenta si puede proporcionarle más armas nucleares, si no, un cero a la izquierda). Si aceptan el amable ofrecimiento de Sacha, éste les felicitará por su buen criterio a la hora de elegir a sus aliados, y luego empleará la excusa de Heracles para congraciarse con Barsjadayev de nuevo e intentar reconstruir con ayuda chechena su red mafioso-mutante-nuclear.

Durante toda la conversación Termenkov permanecerá fumando en segundo término, sin hablar, observándolo todo con interés pero sin intervenir, como calibrando la situación, y, de vez en cuando, mirando un reloj. Si los PJs rechazan la propuesta de Hengenstein-Sacha, éste lanzará un chorro de insultos en ruso (y sabe Dios cuántísimos insultos pueden ser eso) y con ojos centelleantes dirá: *«No sabéis con que estáis jugando ¿verdad? no sabéis quiénes son vuestros enemigos ¿verdad? -¡plas! ¡plas! dos sonoras bofetadas-, me parece que no os acabáis de dar cuenta de que la única posibilidad de salir de aquí con vida pasa por mí, si no queréis aprovecharla, jallá vosotros!»*

Termenkov desaparecerá sigilosamente por la puerta, tras lanzar una significativa mirada a Irman (para descubrirla, un PER en MD). Se quedan solos con los dos guardias chechenos.

Traca final

Durante la noche, tras cenar, no serán molestados, salvo por una breve visita de Barsjadayev para amedrentar a los PJs. Lleva un médico con él con quien hablará en checheno. El líder largará un par de patadas por ahí a sus prisioneros, un par de escupitajos y dirá algo muy feo que hará a Irman tragar saliva ostensiblemente y negarse a traducirlo: *«Eb... una maldición tradicional de mi pueblo...»*.

Será durante la noche. Los PJs llevarán unas cinco horas de sueño (de nuevo, la fatiga y el estrés) y están maniatados unos a otros y tirados en el suelo tapados con algunas mantas militares que el doctor les trajo junto con sus curas de urgencia. Afuera se oyen disparos. Irman es el primero en despertar. *«¡Disparos!, se oyen disparos. Algo pasa, ¡levantaos!»*

Efectivamente en el exterior se oyen, apagados por la tierra del agujero en que se hallan, tiros de armas automáticas. Hay un viejo quinqué de aceite luciendo con la mínima intensidad, los dos guardianes están atentamente pegados a la puerta de entrada, de espaldas a los PJs, de manera que llega el momento de pensar en la huida. Así hará los gestos Irman: no tienen nada para soltarse, es decir, herramientas, pero pueden hacer una tirada de DES en I para liberar sus manos. Luego, hacer una de Sigilo en N para que los guardias no les oigan trastear intentando quitarse sus ataduras. A partir del momento en que puedan soltarse las manos, todo deberá ser más o menos como los PJs dispongan.

Nota: La táctica de evasión depende de ellos, pero debes saber que contarán con unos treinta segundos, en tiempo de juego, antes de que los guardianes caigan en la cuenta de que tienen que vigilar a unos prisioneros y que decidan que lo mejor es matarlos antes de que se les ocurra escapar. Así de duro.

¿Tan difíciles están las cosas? No, por cierto. Si los PJs consiguen acabar con sus captores, al salir se encontrarán con que Barsjadayev iba a buscarles con cuatro de sus chicos. Les encañonarán con sus fusiles y... *¡ra-ta-ta-ta-ta-ta!* los guerrilleros que llegaban empezarán a caer como bolos, mientras se dispersan los supervivientes ¿Algún ruso providencial? ¡No, hombre, no!, es Amir Abdeleslamiyev.

De igual forma, si los PJs no consiguen librarse de los guardias, se abrirá la puerta de repente, y entrará Amir con el fusil en ristre, dará las órdenes pertinentes a los guardias para que salgan a defender el Cáucaso del imperialismo ruso, y se hará cargo de los PJs, cortando sus ligaduras con su propio cuchillo.

En ambos casos sus explicaciones serán sucintas: se lo ha pensado, está harto de servir a un chalado como Barsjadayev, enemigo jurado, a la sazón de su clan, y ¡al diablo! si eran amigos de Grigoryev, seguro que éste le habría pedido que hiciese eso mismo por ellos. Él los sacará del campamento, hay que darse prisa. Echará a correr entre los troncos ardientes, la negrura del bosque y las balas que silban entre las sombras.

Los rusos están atacando el campo rebelde: no se han oído helicópteros, ni aviones, ni vehículos terrestres, pero lo cierto es que un centenar de *spetsnaz* están entrando en la base con fuego ligero. Entre la oscuridad de los árboles se mueven los haces blancos de las linternas, las trazadoras de las ametralladoras abren surcos de luz en la oscuridad de la noche, se oyen gritos en ruso y en checheno y muchos disparos. Las cuevas, los bunkers y los *blocaos* de los chechenos son volados con bombas de mano e incendiarias por los soldados rusos, se elevan géisers de fósforo hacia el cielo estrellado, se escuchan los gritos de los guerrilleros: ¡traición! ¡traición! ¡alguien les ha franqueado el perímetro! Como manchas negras entre los troncos fantasmagóricos de los árboles y entre las llamas se ve a los soldados corretear de una posición a otra, con los fusiles disparando cortas y certeras ráfagas contra los guerrilleros que intentan expulsarlos.

Los rusos se han acercado amparados en las primeras horas de la noche, silenciosamente hasta el campamento. Una vez llegados a él se han desplegado por los flancos Sur (para evitar la retirada de los guerrilleros hacia las posiciones chechenas más próximas) y Este (para llegar amparados por el propio bosque). Luego, misteriosamente, seguramente con ayuda de alguien de dentro (¿quién?) se han infiltrado entre los centinelas y los campos de minas hasta llegar al propio campo, donde han empezado la fiesta.

Nota: Todo esto puede saberse sacando una tirada de Tácticas en D, y otra de Orientarse en N. De esta forma sabrán hacia dónde huir.

Lo mejor será coger algún arma tirada (a

tu discreción, pero seguro que será una pistola Makarov o un Kalashnikov, quizás un AKR) y salir corriendo tras Abdeleslamiyev. En tan alocada marcha pueden los PJs hacer cuatro tiradas de Correr en D, para dejar atrás a los rusos, y salir de la ratonera en que se ha convertido el campamento, enfrentadas a una tirada general por los propios soldados: cuando pierdan los PJs pueden encontrarse a 1d6 *spetsnaz* tiroteándoles desde los destrozados restos de los abrigos de ramas, las cuevas y las fortificaciones chechenas, a menos de quince metros. De la misma manera, deberán hacer tiradas de Sigilo para no llamar la atención de los rebeldes y que éstos no abran fuego contra ellos confundiendo con rusos, o simplemente adivinando quiénes son. La dificultad será N y debes enfrentarla con una tirada de PER por parte de los guerrilleros en D. En medio de los combates nocturnos, deberán hacer los PJs tiradas de PER en N para discriminar los blancos, de sus compañeros, si alguno falla y abre fuego ese turno... quizás deberías echar a suertes para ver quién se lleva el balazo. Aparte de esto, cada uno de los asaltos que pasen en el interior del campamento, cada PJ deberá hacer una tirada de 1d20: el que saque un 1 se llevará una bala perdida; de 1 a 3 en 1d6: calibre 5'45; y de 4 a 6: calibre 7'62. El daño se calcula a CE: 0. En fin, los hados de la guerra... Acuérdate de recordarles los zumbidos de las balas que pasan junto a sus oídos, disparos cercanos, lo confuso de los tiroteos nocturnos, todo eso. Tirada de estrés -2/10.

Si no se encuentran con ningún visitante inesperado, o si encontrándose con él, han conseguido quitárselo de encima, a doscientos metros del campamento puedes sugerirles que hagan un descanso, o por lo menos que dejen de correr, so pena de empezar a hacer tiradas de DES o Saltar en N hasta que alguien se caiga y se disloque un tobillo (modificador de -10 a todas la maniobras que requieran ese miembro, y -5 por el dolor a todo lo demás hasta que se hagan unos Primeros Auxilios en N con éxito).

Tirada de PER en MD, enfrentándola a otra de Sigilo en N por esos sigilosos guerrilleros



que se aproximan con alevés intenciones. Si los descubren, los guerrilleros comenzarán el tiroteo: son una docena, entre ellos nuestros amigos Sacha, Termenkov y Barsjadayev. Este cree que los PJs han dado la localización del campamento a los rusos, así que ciego de ira se lanzará al asalto entre los árboles con una RPK colgando del cuello dando grandes alaridos y disparando al mismo tiempo, hasta que pueda matar a todos los PJs de éste y de otros juegos, o hasta que lo maten. Debes hacer bien la escena. Debes describir el rostro feroz, lobuno, de Barsjadayev, disparando, iluminando con las llamaradas de su RPK sus facciones enloquecidas (con un +3 a todas sus tiradas por inconsciencia por su estado fanático) entre las sombras fantasmales de los árboles, los guerrilleros aullando detrás de él de igual

forma, tirando a todo lo que se mueva... los PJs quizás sin armas, y seguramente con muy pocas municiones, tiradas de estrés -3/8...

Si los chechenos consiguieron acercarse hasta ellos sin armar ruido y sin ser descubiertos, pasarán a cuchillo (o lo intentarán, deberías también permitir a los buenos alguna tiradita de PER cuando el ataque sea inminente) a quienes les pille más cerca, para saltar entre ellos con las armas en ristre, con la intención de hacerlos momentáneamente prisioneros.

Los rusos están limpiando el campamento, y tardarán un poco en llegar hasta esas posiciones, los guerrilleros supervivientes están dispersándose por el bosque, muy lejos, intentando a partes iguales evitar a los rusos y llegar hasta posiciones amigas. De forma que

no cuentes con muchas interrupciones. Tras esto, con los PJs (supervivientes) en sus manos, Barsjadayev pondrá la cara de chalado que hemos citado antes, y se plantará en medio de ellos: *«He perdido todo lo que tenía, mis soldados, mi base, mis esperanzas, mi patria, por vuestra culpa... vosotros me habéis entregado a los rusos... debéis pagar por ello, por la traición, por haber vendido mi alma»*.

Y siguiendo la antigua costumbre de su gente se dispone a sacar su cuchillo y rebanarles el gáznate a los sufridos PJs.

Nota: Esta vez no hay segundas oportunidades, cómo salgan de ésta me temo que depende exclusivamente de la imaginación de los jugadores y de sus recursos. Y de sus poderes, claro. Aunque cabe la posibilidad de que Abdeleslamiyev, llevado por su odio de clan, decida hacer su último acto de valor: atacará a Barsjadayev con las manos desnudas y a despecho de los disparos lo matará como al miserable que es, dando tiempo a los PJs para salir echando virutas. La postrema venganza de los Ligudiev.

Supongamos que al final todo sale más o menos bien; que han descubierto a los chechenos en su última intentona contra los PJs, o que no los han visto llegar pero han tenido sangre fría y la cabeza despejada para librarse de Barsjadayev y sus guerrilleros (no se sabrá nada más de él, o sea que puede morir canónicamente para desahogo de aprensivos y venganza de interrogados).

Los tiros se hacen cada vez más escasos, a medida que los *spetsnaz* se señorean del campamento rebelde. Si alguien echa un vistazo verá que los escasos heridos y prisioneros que han hecho son sumariamente ejecutados de un balazo en la nuca (estrés -1/6). Nuestros chicos empiezan a pensar en poner tierra por medio, antes de que los rusos peinen el bosque en busca de rebeldes en los que vengar las derrotas del Ejército ruso. Suenan un par de explosiones aisladas, ahogadas por la distancia y las ramas. Se ven algunos cadáveres, guerrilleros muertos por fuego amigo, o heridos abandonados por sus camaradas. En el horror del sálvese quien pueda no caben la amistad ni la solidaridad.

Quedan dudas en la huida: ¿y Sacha? El final de Sacha fue durante el enfrentamiento con los guerrilleros de Barsjadayev, en medio del fregado tienes que ponerlo a tiro de los PJs y que caiga, para que puedan volver con su misión cumplida. Eso es lo que deben creer. Si no quieres ponérselo tan fácil, puedes hacerle huir, para que lo persigan y suden un poco, o simplemente hacerlo desaparecer.

¿Quién sopló a los rusos la localización exacta de la columna de Abdeleslamiyev cuando iban a pasar por Jamur? ¿Y Termenkov? ¿Quién dejó entrar a los rusos en el perímetro defensivo del campamento de Barsjadayev? Bueno, esas preguntas quizás deban quedar sin respuesta por ahora...

Se oye un click-clack detrás de los PJs: *«¡Bueno, se acabó la función!»*

Los PJs, que ya deben estar contando los puntos de experiencia para luego llamar a tío Tango a que les venga a sacar del atolladero, se encuentran con una inesperadísima sorpresa: Irman les encañona desde detrás de la fila, suponiendo que marchen en columna, o desde donde tenga una mejor posición de dominio sobre los PJs, con un subfusil AKR. Empieza a amanecer y una escasa claridad baña la alucinante escena. Irman, el bueno de Naguiyev, el Robin Hood de Moscú, les amenaza con un arma y está en posición de abrir fuego, decididamente dispuesto. Enfrente de él, sucio pero intacto, y apuntándoles con su AK-74 aparece el esquivo y misterioso Yuri Termenkov. Irman sonríe cuando lo ve aparecer: *«¿Y Sacha?»* -pregunta Irman-.

Termenkov responde: *«Muerto. Lo mataron ellos»*. O quizás: *«Me lo cargué yo, ni se enteró. Nunca se enteró de nada el muy imbécil»*.

Sonreirá con desdén. Luego se dirigirá a los PJs: *«Caballeros (y, eventualmente, damas). Lamento que su amigo Irman les haya sorprendido tan desagradablemente, pero no hace sino obedecer a sus oficiales al mando. Uno de los cuales me enorgullezco en ser yo. Ni se les ocurra hacer además de emplear sus poderes mutantes, tanto el agente Naguiyev como yo mismo estamos prepara-*

dos para resistirnos a ellos. Si lo hacen abriremos fuego contra ustedes».

Si los PJs no superan una tirada de Sigilo en N contra otra de PER de sus enemigos en idéntica dificultad, conseguirán hacerse acreedores de una ráfaga de subfusil y otra de fusil, aunque una de las dos bastará, me imagino, para eliminarlos.

Termenkov se dirige de nuevo a ellos: *«Me temo que deberemos esperar a que mis amigos vengan a buscarnos. Me ha costado mucho seguirles, durante toda esta misión que ustedes, los niños de Heracles, llaman Rusalka. Pero mi camarada me ha servido eficazmente y, como siempre, nunca he perdido su rastro».*

Sacará un walkie-talkie del bolsillo de su chaleco y hablará por él en ruso llamando a un helicóptero. Luego les contará una bonita historia.

... Erase una vez un servicio mutante ruso, digamos el Grupo de Kisinov, que decidió que podía emplear las redes que los mafiosos empleaban para hacer entrar droga desde Oriente Medio hasta Europa, para reclutar mutantes sin mancharse las manos. Incluso en el caso de que los astutos y perseverantes chicos de Heracles metieran el hocico, todo quedaría como cosa de las mafias. Además, el GK, debilitado y bajo sospecha de criptocomunismo, no podía extender permanentemente sus tentáculos hacia las repúblicas ahora independientes del Asia Central. Termenkov reclutó un muñeco de paja, un tal Hengenstein, ex-agente del GK que iba dándose las de entendido en el tema mutante, le sugirió la idea que habían fraguado en Kisinov los jefes de operaciones, y lo que es mejor, le hizo creer que era suya. ¡Pobre idiota!

Luego éste contactó con sus mafiosos de tres al cuarto para llegar a las redes chechenas de delincuencia, y les ofreció, a través del propio Termenkov, lo que más deseaban: armas nucleares para emplear en las ciudades rusas. Su error fue dejar que su ayudante, Belokonev, reclutara a su vez a otro ayudante, Grigoryev, que resultó ser un topo. "Yo siempre desconfié de él, pero quería eliminarlo cuan-

do ya supiese quién era su jefe. La suerte se nos adelantó".

Irman trabajó amistad con él (hubo que montar todo el Irman's desde el principio, incluso contratar a un matón caucásico auténtico, Kolyanov, que no estaba enterado de nada) pero como un desafortunado tiroteo nocturno por culpa de un soldado enloquecido, dio al traste con Grigoryev, se olvidaron del personaje... hasta que los PJs aparecieron preguntando por él. Era una buena manera de saber hasta dónde iba a llegar Heracles en este asunto, de darles una pista falsa y, por qué no, de divertirse un rato a su costa...

¿Final?

Bueno, se acabó la fiesta. Habrá que esperar que venga un helicóptero del GK, agradecer al Ejército ruso y a sus *spetsnaz* su colaboración desinteresada, e interrogar a los PJs en Kisinov.

¿Seguro? Los PJs tienen dos salidas, o mejor, las tienes tú: puedes hacer que los chicos buenos se defiendan con sus propios medios, son mutantes y tienen la oportunidad de hacer uso de sus poderes superando la tirada de Sigilo a la que antes hemos aludido, tienen armas y están preparados para usarlas y... ¡diablos!, se oye llegar un helicóptero. Deben reaccionar pronto, a fin de cuentas son dos, aunque están apuntándoles desde extremos distintos.

La otra salida es la siguiente: el helicóptero se acerca, se oye ya encima, los malos miran de reojo esperando ver el Mi-8 Hip, redondeado y panzudo, pintado de gris, que lleva a la célula del GK encargada de recogerlos.

Pues no. Se trata de un Texasranger de color verde oliva... desde el que los chicos de "Modye", en persona, en vivo y en directo han venido a llevarse a los buenos. Uno de ellos asoma por el portón con un G-3 y abre fuego entre las copas de los árboles contra Irman y contra Termenkov (Termenkov debe huir, por cierto, a cualquier precio, está prohibido cargárselo porque me hace falta para la siguiente parte). Los malos intentan responder a los disparos, pero es casi imposible acer-

tar al tirador. Termenkov huye entre los troncos y desaparece. Irman permanece de pie, abriendo fuego contra el aparato: al fin, con orgullo de su casta, varios chorros purpúreos brotan de su pecho, y, sin doblar las rodillas cae al suelo, ya muerto.

El rotor levanta hojas muertas y briznas de hierba. El tío del portón habla por un megáfono: «*Vámonos de una vez, Rusalka, somos Modye, los chicos de Kisinov están a punto de llegar con artillería pesada. Subid*»

Largan un cable que oscila a causa del viento levantado por las aspas. Hace falta una tira de Trepár en F para subir hasta la célula, los heridos serán izados con un torno del que pende un chaleco de color rojizo.

El que no pueda subir, ¡je, je! que se prepare a hacer el viaje colgando al frío viento del Cáucaso.

El helicóptero de los chicos de Tango inicia el vuelo. Café caliente y algo de comer. De nuevo hay un médico solícito que cura sus heridas. Pero esta vez hay un hombre de cabellos blancos, piel curtida y ojos grises, de mediana edad, que forma infinitas arrugas en su cara cuando sonríe: «*Les hemos podido localizar gracias a que los chechenos se llevaron su maletín de comunicaciones y lo introdujeron en el campamento y... eh... bueno... hola, soy Wolfgang Taube, he sido su controlador de misión y jefe de Modye... el tirador es Przewalski, y en la cabina están Dejean y Longman, su médico es el doctor Vassayev. Créanme, es un placer tenerles de vuelta en casa, estamos muy orgullosos de ustedes...*».

Informa a los PJs que por primera vez en mucho tiempo tienen la sensación de que pueden dormir en paz.

Epílogo



ALLÍ, frente al Moskova, en un lujoso despacho, aquel hombre abrió una caja de plata y sacó un grueso *cohiba* especialmente importado para él por sus amigos cubanos. Ofreció otro al sujeto que se sentaba enfrente, al otro lado de la mesa de caoba. Lo rechazó. Todo en un silencio sepulcral, de tal forma que los coches que circulaban por la ribera del río, parecían personajes de una extraña película muda.

– Yuri (dijo al fin) yo no lo calificaría de fracaso. De contratiempo quizás, pero no de fracaso. Durante demasiado tiempo en la historia de Rusia hemos visto los sucesos que la formaron en términos extremos, y es un error.

– Pero al final pudieron escapar, no quiero parecer pesimista, pero a estas alturas Heracles ya tiene, al menos, una idea general de cómo se llevó a cabo todo y...

El otro manoteó sonriente.

– Tú lo has dicho, camarada, una idea general. Pero míralo desde este punto de vista: tenemos lo que queríamos, una remesa de nuevos agentes, todos muy jóvenes, acerca de los cuales no hay pistas definitivas que nos aten a ellos. Pudieron ser los americanos, los franceses, los ingleses... De hecho muchos fueron arrebatados de sus manos ¿no lo recuerdas? Por otra parte todos los que nos podían involucrar directamente han muerto: Karakilov, Azubayev, Belokonev, Hengenstein, Barsjadayev, Hayyi Amar, Grigoryev... Sólo un puñado de agentes de Heracles que han oído campanas, por tu culpa además, camarada, pero que no saben dónde. No, no ha fracasado nada, es más, todo sigue como esperábamos.

Encendió el puro en silencio y dio una larga bocanada. Luego, de un cajón del escritorio sacó una bella botellita de cristal tallado y dos vasos. Sirvió vodka, esta vez su interlocutor no se negó. Cerró el cajón con un golpe.

– Querido Yuri, hemos cerrado la tienda cuando queríamos cerrarla. Si ellos no lo hubieran hecho, lo hubiéramos hecho nosotros, por eso nos permitimos el lujo de regalarles la bomba...

– Eso es, la bomba, el plan estaba ya establecido...

– ¿Quieres decir que va a ser un problema encontrar en cualquier momento a un checheno loco dispuesto a hacer estallar un ingenio nuclear en San Petersburgo o en Moscú?

El otro sonrió, y levantó el vaso con un gesto hacia su anfitrión.

– Murmansk. Barsjadayev apuntaba a las bases de submarinos del Ártico.

– ¡Vaya! ¡Si era más listo de lo que creíamos! Mejor. A fin de cuentas se trata de provocar al Ejército. Venga, ves como en el fondo todo ha ido exactamente como nos convenía.

El otro, volvió a sonreír, esta vez más abiertamente.

– ¿Sabes cómo te llaman en el servicio?

– Mi obligación es saberlo: *el pequeño pionero*, lo que no sé es por qué.

– Dicen que eres un convencido. Un comunista de verdad, de los pies a la cabeza. De los que no quedan, un excelente conocedor de la teoría política y económica marxista-leninista.

El otro, el dueño del lujoso despacho entrecerró los ojos y los ocultó elevando el vaso de vodka hasta ellos.

– ¿Y tú no lo eres, Yuri Vissarionovich? ¿Entonces por qué combates tú?

– Yo sólo tengo una patria: Rusia. Yo sólo lucho por Rusia.

– El patriotismo es un invento burgués, no pensaba que fueras a caer en esa vieja trampa, no me vengas con que eres uno de los chiflados de Zhirinovski...

Yuri Vissarionovich Termenkov se terminó de un trago su vodka.

– No, no lo soy. Pero no soy tan hipócrita como para disfrazar de internacionalismo un invento ruso, el imperialismo.

De un salto se levantó de la butaca, con un chirrido de ropa contra cuero. Se dirigió a la puerta. El hombre sentado encendió su ordenador, y le miró acercarse a la puerta. Termenkov la abrió.

– Coronel, permanece localizable al menos esta semana que viene, creo que tendrás que volver a viajar fuera dentro de algún tiempo.

Yuri Termenkov sonrió con su típica sonrisa torcida desde la puerta. La mantuvo abierta, y se llevó la mano derecha extendida hasta la mitad de su frente, donde empezaba su flequillo de color arena, mostrando la palma, imitando el saludo de los pioneros del Kom-somol.

– A tus órdenes, camarada general –dijo, y se fue cerrando suavemente–.

El general dirigió su mirada al monitor del ordenador. Tecleó tres veces y apareció una ventanilla verde fosforescente en el centro de la pantalla. Volvió a teclear: E, D, I, N, B, U, R, G, H. Se fijó entonces en el logotipo del ordenador: IBM. Maldijo sonoramente, y empezó a trabajar.

1

Apéndice: Organizaciones y Apoyos

EN este apartado vamos a destacar unos cuantos detalles para que los sufridos AJs no se sientan tan perdidos por esas frías y desoladas calles de la capital otrora más grandiosa de Europa. Describiremos los entresijos de los servicios de seguridad rusos -que a buen seguro los PJs tendrán oportunidades, más que de sobra, de observar muy de cerca-. También se describe lo que da de sí la cobertura de "papá Heracles" en un lugar tan hostil y desamparado como el Moscú de los noventa.

Sobre Cobertura Tango

Aunque ya comentó Dmitri que los chicos buenos se van a encontrar tristes y solos en medio del Gran Moscú; no es del todo cierto.

¿Sabes lo que es una Daisy? Pues en argot de Heracles, es una especie de AWACS sobre ruedas, que utiliza Tango para preparar o cubrir operaciones que son de difícil seguimiento sobre el terreno. La retirada estratégica de Heracles cuando desapareció Grigoryev dejó a Tango y a Operaciones casi sin posibilidades de atender una operación como *Rusalka*. En definitiva, los PJs están solos pero no tanto, porque se desplazaron desde Minsk algunos Equipos de Intervención y Escuadras de Apoyo, dos de cada, junto a una célula de transmisiones especialmente entrenada para el empleo de equipos Daisy, donde está su control de misión, el llamado Modye, y una de suministros que se echa las manos a la cabeza cada vez que ve el material de que dispone (llevan dos días haciendo tratos en el mercado negro para mejorar su armero). En cualquier caso, verás cómo tendrás que ir aumentando la cobertura y el apoyo de Tango a medida que la operación vaya avanzando y demos-

trando que el asunto es más gordo; más o menos se irá indicando lo que los PJs van a necesitar. El resto depende de tí.

Daisy viene en realidad de DAIMSY (Data Interception Mobile System), Sistema Móvil de Intercepción de Datos, que viene a ser una furgoneta abarrotada de sofisticados equipos de control, detección e intercepción electrónica, apoyados por potentísimos sistemas informáticos y de telecomunicaciones. La pera. Heracles posee una docena de estos peculiares vehículos en todo el mundo, y uno, montado en una furgoneta Mercedes Benz T1 308D Combi, el que ellos conocen como Modye, está dedicado en exclusiva a apoyarles.

Cuando los PJs se planteen en serio algún asalto u operación de similar envergadura (a tu juicio) tendrán que llamar a Modye, hablar luego con el señor Vernezhinski (que será un agente diferente en cada contacto) y exponerle su caso, sus necesidades y sus razones, y luego Modye decidirá si debe o no debe conceder ese material o apoyo. Eventualmente (a tu discreción) Modye les proporcionará un teléfono seguro de contacto directo con ellos. Para convencer a Modye deberán hacer tiradas de Burocracia o Convencer dirigidas a Vernezhinski, en dificultad variable según lo que pidan; por ejemplo, medios mecanizados de asalto o fotografías por satélite serán en I; armamento de cierta entidad, como granadas, explosivos o fusiles de asalto, o vehículos poco habituales (una lancha rápida o un helicóptero) requerirán una tirada en MD. Y así todo.

Como lo más seguro es que te pidan coches o armas, puedes poner a su disposición un Lada/Vaz Samara 1500 LS, un Gaz Wolga 3102, o un Volkswagen Golf 1.7 5p. Cualquier

cosa más complicada o costosa, además de encontrar reticencias en Modye, tardará 1d20 horas en ser proporcionado.

En cuanto a armas, han conseguido los chicos de suministros un par de viejas Walther PPK, otro par de Makarov PSM, una Glock 17 y una Brno CZ-75, un Skorpion 9 mm., un AKR, una escopeta Heckler und Koch CAW, y la estrella de la jornada, un auténtico AK-74. Las pistolas, si les son necesarias, pueden quedárselas, pero el resto del armamento es de ida y vuelta, y para que no se hagan ilusiones, recuérdales que Heracles tiene destinos muy especiales para agentes que canten demasiado alto (por ejemplo La Nevera, que es como se denomina en Heracles a la estación que vigila la base de la Armada norteamericana de Keflavik, en Islandia). Y nada de llevarse el armamento por ahí de paseo "por si acaso". Si no alegan una buena razón no les dejes llevar armas automáticas; además, los chicos de la Policía y de la Milicia rusas no son precisamente un prodigio de amabilidad y cortesía, y pertenecen a esa raza de gente que pone nombre de mujer a su Kalashnikov. Y, oye, parece que están en todas partes.

Para cualquier otra cosa que necesiten, ya sabes, a implorar de rodillas y a esperar 1d20 horas. Ah, una cosa más, lo de las fotografías por satélite es difícil, pero no imposible. Técnicamente la Daisy tiene capacidad suficiente para recibir las fotos vía satélite, e incluso procesarlas hasta conseguir la imagen que necesiten, entre otras muchas facultades que desconocen los PJs (y que evidentemente irás creando tú a medida que necesites).

Aparte de esto, Tango puede proporcionar a los PJs otros servicios que esperemos no requieran, de manera normal: por ejemplo, de extracción en caso de necesidad, de sanidad de urgencia y otras menudencias. De todas formas, no hagas depender la cobertura de Tango exclusivamente de los dados, intenta emplear ésta como chantaje para obligar a tus PJs a comportarse como debe ser, si han sido buenos chicos, no han pegado demasiados tiros, y han respetado a los huérfanos, las viudas, los ancianitos, y a cualquier superior en

edad, condición o rango, pues concédeles lo que piden. Si no, pues castígalos con un "ajo y agua" como respuesta de Modye a sus súplicas. ¿No les gusta tanto el gatillo? Pues ¡hala!

Sobre Fuerzas de seguridad

A lo largo de todo el módulo -y lamento tener que insistir tanto en el mismo tema, pero es que no quiero que me/te destrocen la aventura a base de salvas de artillería-, deberás extremar el control sobre las armas que empleen los PJs. La Rusia actual es un lugar violento. Y el mundo mutante es todavía más violento, así que tarde o temprano tendrán que tirar de gatillo, y gastar munición. Quizás bastante. Pero conviene que no se te escape el asunto de las manos porque las armas en Rusia son tan abundantes, como peligroso su uso en público. Esto se debe a los tres cuerpos policiales que habitualmente se pueden encontrar.

El primero y más inmediato es la **Policía de Moscú**. Aunque se trata de la parte urbana de la Milicia, dedicada a combatir el crimen y mantener la seguridad, o sea, técnicamente la Milicia, su evolución más semejante a la actuación de las policías europeas u occidentales, les convierten en una policía más. Eso sí, muy extensa y con un largísimo historial de investigación secreta. Son agentes dedicados, a pie de calle, no demasiado bien equipados salvo en sus equipos de operaciones especiales. Muchos son corruptos sin vocación, es decir, más bien obligados por las circunstancias y una escasa cualificación moral, pero como a veces se pegan siete, ocho o diez meses sin cobrar... Suelen llevar un armamento variado, mezcla de piezas nacionales y occidentales, principalmente la Makarov PSM, la Taurus PT-92, modelos Glock, Sig Sauer, etc.... en general alemanes y centroeuropeos, éstas últimas entre los destacamentos del centro de la ciudad, claro. Subfusiles AKR y H&K MP-5, fusiles AK-47 y AK-74...

A veces llevan coches rusos, pero lo más normal es verlos en vehículos occidentales, de mucho mejores prestaciones, abundan los Ford.

La Milicia: Estos sí que son duros y motivados. Son el cuerpo militarizado de policía, empleado en la vigilancia de sitios públicos y edificios del Estado o con intereses del Estado, encargado de montar controles de carretera o de sofocar motines, algaradas callejeras o cualesquiera incidentes públicos de cierta entidad, así que pueden esperar verlos con cierta frecuencia. Conocidos como Federales o simplemente Milicia. Van muy bien armados, con pistolas Makarov, subfusiles AKR y muchos fusiles Kalashnikov AK-74, llevan uniformes de camuflaje y la típica camiseta de rayas azules y blancas, y suelen ocultar sus rostros con pasamontañas. Y les encanta usar sus armas. Son más difíciles de sobornar, y tienen muy malas pulgas, así que yo me lo pensaría mucho antes de montar un numerito delante de estos sujetos.

OMON: El cuerpo de operaciones especiales del Ministerio del Interior, los Boinas Negras, por fin, consiste en un cuerpo paramilitar, bastante más cerca de los *spetsnaz* que de los policías normales. De hecho, históricamente ha sido empleado con relativa frecuencia en operaciones militares de cierta envergadura cuando afectaban a la seguridad del país (con ellos se empezó lo de Chechenia, y se intentó sofocar la primera rebelión antisoviética en los países bálticos). Son peligrosos, tienen más o menos el mismo armamento que los anteriores y medios mecanizados y pesados de apoyo, y son muy difíciles de sobornar. Siempre llevan uniformes mimetizados, casi indistinguibles de los del Ejército. Tiran primero y no se molestan en preguntar después, y en su seno albergan muchos de los antiguos operativos de Seguridad Interior del desaparecido (?) KGB Su única ventaja es que no están habitualmente en la calle, sino acuartelados, y si no van directamente a por los PJs, no creo que tengan demasiadas oportunidades de verlos.

Además de éstos, hay otros cuerpos de seguridad, menos habituales en la calle: la **Inteligencia Federal**, el antiguo KGB ahora **Servicio Federal de Seguridad** (las iniciales en ruso son SFB) desprovisto de sus atri-

buciones de espionaje político, sigue controlando la Guardia de Fronteras, para prevenir el contrabando y la infiltración de elementos políticos desestabilizadores, sobre todo en el Cáucaso y el Asia Central, y se emplea con la consabida contundencia en el tráfico de drogas, armas y material nuclear. El presidente tiene bajo sus órdenes directas a un ejército paralelo de casi diez mil hombres denominado Guardia Presidencial, que no depende para nada del Ministerio de Defensa, sino de la Presidencia de la Federación, y que está excepcionalmente equipado y adiestrado. Por aquello de que si vuelve a haber un golpe de estado... bien, ya te imaginas. Aparte están las tropas acantonadas cerca de Moscú, no demasiadas ni muy bien equipadas, pero que están, con sus respectivos cuerpos de policía militar. Y así mismo debemos contar con una tropa semisumergida que constituyen los cuerpos de seguridad privados y que menudean en los centros comerciales y financieros, cuya eficacia es muy variable, pero que a efectos de juego consideraremos similar a la de la Policía.

Todo esto tiene que servirte para tus jugadores se den cuenta de que en Moscú la seguridad es una obsesión, y que nadie quiere quedarse con el trasero al aire, no se van a dejar impresionar los moscovitas de final de siglo por un *mindundi* occidental con una pistolieta de juguete, porque normalmente suele haber cerca alguien con otra pistola, casi siempre mucho más grande. Si los PJs han venido a montar líos, demuéstroles que tú puedes montarlos mucho más gordos.

Sobre Protocolos

En cuanto a los PJs, sus protocolos de seguridad les permiten ponerse en contacto directamente con Modye cuando lo consideren realmente necesario, y colocarse en orden de preferencia para el acceso a refuerzos, cobertura, material e información, por delante de cualquier otro equipo operativo no especial de Heracles.

En cuanto al mando del grupo, podrá pedir directamente a Modye todas esas cositas que tanta ilusión le hacen o le gustaría saber (me-

nos quién mató a Kennedy, que eso lo saben K1, Klunge y media docena más, junto a Mulder y Scully). En definitiva, se trata de que no tengan que pasarlas canutas para conseguir lo que pidan, de que Modye trate directamente con algún capitoste de Heracles y pueda saltar la burocracia (los PJs conseguirán el material, la cobertura o la información que pidan directamente de sus fuentes o al cabo de 1d6 horas, según de qué se trate y en qué situación) y, como efecto inmediato... ¡les dejarán acceder a la Daisy!

Sobre el tiempo

Llevar el control del tiempo es más necesario de lo que parece, y merece la pena el esfuerzo.

Primero, da concreción al módulo, que ya no es una sucesión de eventos abstractos que los PJs deben superar a base de buenas tiradas, sino un auténtico relato con un ritmo, y un marco tanto geográfico como temporal, hay sitios y personas, hay días y hay noches, es mucho más realista y por tanto, divertido.

Segundo, el que haya días y noches determina cosas tan simples como si hay gente o no en la calle, qué circulación se encuentra, si hay policías o no, o qué modificadores por luminosidad son aplicables al combate o a las tiradas de PER.

Tercero, si te molestas en aplicar el reglamento como es debido, los periodos de descanso son imprescindibles para llevar la cuenta de los niveles de Bioequilibrio de los PJs, y de los niveles de fatiga y estrés, si utilizas las reglas de Yuri-9 a ese respecto. Incluso los niveles de recuperación de los PJs heridos, si no hubiesen sido retirados de la operación.

Sobre Armas y Vehículos

Para curiosos: el 7,62 mm. corresponde al mismo proyectil occidental. Por eso causan el mismo daño. La diferencia está en el diseño de la vaina, lo que hace que la munición de un origen no pueda funcionar correctamente en armas del bando contrario.

No nos confundamos, el calibre 7,65 para pistola rusa tiene muy poco que ver con el

7,62 para arma larga, así que si no queremos que Roschenko lleve en su sobaquera la potencia de fuego de un AK-47 tendremos que mirar bien la tabla de calibres que proporcionamos.

La Taurus en realidad es la versión mexicana de la Beretta 92-F, y ha sido masivamente vendida en Rusia y otros países del este como Ucrania y Bielorrusia, de manera que no es difícil de encontrar, como casi cualquier tipo de arma.

Los cargadores del subfusil Bushmaster son los mismos que los del M16 A2.

En algo como un lanzagranadas anticarro, el concepto de calibre no es lo mismo que en las armas ligeras. Así, el RPG7 hace 40d6 de daño en un círculo de un metro de diámetro (añádase el modificador oportuno por CE) y 20d6 en un círculo de 10 metros de diámetro. Por cierto, si impacta en el agua explota igual, pero su daño se reduce a la mitad. Eso sí, la metralla puede seguir reventando cualquier lancha Zodiac (de 1 a 10 en 1d20) Para los alcances utilizar el de las escopetas.

Para disparar un misil, en el caso de los SAM, tendremos que emplear la habilidad de Armas de Apoyo, a la dificultad adecuada al alcance (vid. infra) y una vez lanzado con Éxito el piloto deberá pasar una tirada de Pilotar en Normal para hacer efectivas las contramedidas y esquivar el proyectil si su C.E. es mayor que la del lanzador. En el SAM-14 la MAN: aumenta a -1. El daño de un misil es de 60d6 en un radio de 15 mts. y 30d6 en un radio de treinta más. Los alcances son de 0-50/51-1.000/1.001-2.000/ alcance máximo: 3.500 m.. para cada categoría de dificultad en el SAM-7, y 0-50/51-1.250/1.251-3.000/ alcance máximo: 4.000 m. para el SAM-14. Para acabar, ambos pesan 9 Kg.. por pieza.

El BMW 740i, está blindado para uso especial del corrupto y poderoso Roschenko.

En la Daisy, delante van piloto y copiloto, y tres técnicos apelotonados detrás en la "sala de máquinas". La DSP de este vehículo es ninguna si no eres un operativo especial de Heracles.

2

Apéndice: Secundarios

Irman Naguiyev

Características:

**FUE: 6 DES: 5 PER: 6 VOL: 8 INT: 6 CAR: 6
PV: 12 PS: 42 PO: 7**

Habilidades:

Correr 4, Saltar 4, Con. Calle 8, Burocracia 7, Con. Actualidad 7, Convencer 6, Frialdad 7, Intuición 7, Interrogatorio 7, Buscar 5, Conducir coches 5, Juegos de azar 6, Charlatanería 4, Lenguaje Callejero 3, Regateo 5, Teatro 6, Intimidación 7, Cuchillo 5, Armas Cortas 7, Subfusil 4, Robar Bolsillos 5, Derecho 3, Criminología 4, Checheno 8, Ruso 7, Inglés 3, Protocolo 3.

R. especiales: Contactos, Codicia, Hortera, Cultura extraña, Odio a ese tipo.

Equipo: Trajes caros a la última y casi siempre de dudoso gusto, puros habanos muy caros, un Mercedes 500, una pistola Makarov PSM.

Abmad Kolyanov

Características:

**FUE: 8 DES: 6 PER: 8 VOL: 6 INT: 5 CAR: 5
PV: 16 PS: 42 PO: 6**

Habilidades:

Armas Improvisadas 6, Combate S/A 7, Correr 6, Lanzar 5, Nadar 5, Saltar 8, Tregar 6, Con. Calle 4, Sigilo 6, Supervivencia (Montaña) 5, Frialdad 7, Intuición 6, Buscar 4, Camuflaje 5, Coche 5, Conducción Especial 6, Intuición 5, Orientación 6, Liderazgo 7, Intimidación 6, Cuchillo 7, Armas Cortas 7, Subfusil 6, Fusil 8, A. Apoyo 6, Escalada 6, Explosivos 5, Paracaidismo 7, Armería 6, Armas Especiales 5, Táctica 6, Checheno 6, Ruso 7, Cartografía 7

R. especiales: Elegante, Brújula humana, Mal temperamento, Hombre gris, Paranoico.

Equipo: Trajes bastante más elegantes que los de su jefe, no fuma ni bebe, va siempre con Irman, y su artillería se describe en el módulo: la Makarov, el cuchillo de comando y, si puede, el AKR o un AK-74

Chica del Irman's o del Daliya

Características

**FUE: 5 DES: 5 PER: 7 VOL: 6 INT: 6 CAR: 7
PV: 5 PS: 22 PO: 6**

Habilidades:

Armas Improvisadas 5, Combate S/A 2, Correr 5, Lanzar 3, Con. Calle 6, Sigilo 5, Convencer 4, Frialdad 3, Buscar 6, Intuición 4, Esconder Objetos 5, Coche 3, Charlatanería 6, Lenguaje Callejero 6, Regateo 5, Teatro 6, Cuchillo 4, Robar Bolsillos 3, Ruso 7, Inglés 3, Alemán 3, Seducción 7.

Equipo: Una navaja, biquini de lentejuelas...

Matón a sueldo de Irman

Emplear para todos los matones mafiosos que salgan en la partida con diferente equipo.

Características:

**FUE: 5 DES: 5 VOL: 5 PER: 6 INT: 5 CAR: 5
PV: 10 PS: 30 PO: 5**

Habilidades:

Combate S/A 5, Correr 6, Lanzar 4, Saltar 4, Camuflaje 4, Intuición 3, Coche 5, Conducción Especial 5, Frialdad 6, Sigilo 4, Con. Calle 6, Lenguaje Callejero 4, Armas Cortas 6, Subfusil 4, Fusil 3, Cuchillo 5, Armas Improvisadas 5, Intimidación 5, Ruso 7.

Equipo: Trajes caros, gafas de sol, pistolas Makarov PSM, subfusiles VZ-61 Skorpion los de Irman, los otros en realidad pueden llevar cualquier arma de fuego imaginable, cuchillos de comando o navajas.

Pandilleros en general

Características

FUE: 4 **DES:** 4 **PER:** 5 **VOL:** 4 **INT:** 4 **CAR:** 4
PV: 8 **PS:** 24 **PO:** 4

Habilidades:

Correr 5, Saltar 4, Tregar 4, Combate S/A 5, Armas Improvisadas 3, Con. Calle 5, Frialdad 3, Intuición 3, Buscar 3, Moto/Coche 4, Charlatanería 3, Lenguaje Callejero 6, Intimidación 3, Navaja/ Bate/Cadenas 5, Armas Cortas 3, Robar Bolsillos 4, Ruso 7, Inglés 2.

Equipo: Ropas deportivas y vaqueras, los que pueden chaquetas de cuero, siempre algún arma cuerpo a cuerpo, y algunos elegidos una pistola. Algo de droga de mala calidad.

Kiril Ilyich Roschenko

Características:

FUE: 4 **DES:** 5 **VOL:** 5 **PER:** 6 **INT:** 7 **CAR:** 6
PV: 8 **PS:** 27 **PO:** 5

Habilidades:

Combate S/A 4, Correr 3, Lanzar 2, Saltar 2, Tregar 3, Con. Calle 6, Con. Actualidad 5, Frialdad 6, Interrogatorio 7, Sigilo 3, Fotografía 3, Buscar 5, Coche 4, Intuición 6, Liderazgo 5, Lenguaje Callejero 5, Intimidación 6, Charlatanería 3, Armas Cortas 7, Subfusil 5, Derecho 7, Criminología 6, Ruso 7, Alemán 2.

R. especiales: Gourmet, Contactos, Patán, Hombre gris, Sexto sentido.

Equipo: Un traje caro, su BMW, una vieja Tula Tokarev-33, un grueso habano.

Camareros

Características:

FUE: 4 **DES:** 4 **VOL:** 4 **PER:** 5 **INT:** 5 **CAR:** 4
PV: 4 **PS:** 16 **PO:** 4,

Habilidades:

Combate S/A 3, Armas Improvisadas 2, Correr 3, Lanzar 2, Saltar 2, Con. Calle 4, Frialdad 2, Buscar 3, Coche 4, Esconder Objetos 2, Intuición 4, Charlatanería 5, Regateo 2, Teatro 3, Cocina 3, Protocolo 5, Inglés 7, Ruso 2.

Equipo: Un uniforme, una bandeja (daño como bate de baseball)

Policía moscovita/Guardia de seguridad

Características:

FUE: 4 **DES:** 4 **PER:** 6 **VOL:** 4 **INT:** 5 **CAR:** 4

PV: 8 **PS:** 24 **PO:** 4

Habilidades:

Combate S/As 3, Armas Improvisadas 2, Correr 5, Lanzar 2, Saltar 4, Tregar 4, Con. Calle 6, Con. Actualidad (delincuencia) 3, Frialdad 4, Interrogatorio 5, Sigilo 4, Fotografía 3, Buscar 5, Coche 4, Conducción Especial 4, Intuición 3, Liderazgo 3, Lenguaje Callejero 5, Intimidación 4, Charlatanería 3, Armas Cortas 6, Subfusil 3, Derecho 4, Porra 5, Criminología 4, Ruso 7, Inglés 1.

Equipo: Uniformes de policía (asustan menos que los de los milicianos o los OMON) pistolas Makarov, Glock 17, Browning BDA o Taurus PT-90, subfusiles AKR o Skorpion VZ-61 y fusiles de asalto AK-74. Los seguratas llevarán casi cualquier material que esté a disposición de su patrón, especialmente occidental. Vehículos Ford Escort o rusos para la Policía, y cualquier otro para los seguratas.

Militares Rusos

Utilizar para todas las tropas rusas, las características facilitadas en YURI-9, salvando el hecho de que las tropas acantonadas en Byelobor están bastante desmoralizadas y sólo cuentan con el armamento descrito en el texto. Las tropas de fronteras así como los soldados en los puestos fronterizos en Chechenia se tomarán como Militares de Elite.

Equipo: Armamento de ordenanza ruso, la pistola Makarov PSM, el subfusil AKR y el fusil de asalto AK-74, fusiles de precisión Dragunov SVD, ametralladoras ligeras RPK y lanzagranadas RPG-7, uniforme mimetizado si están en el campo, o uniforme de campaña gris si están en la ciudad, chalecos antibalas si están en una situación potencialmente peligrosa, pasamontañas.

OMON o Boinas Negras

Características:

FUE: 7 **DES:** 6 **VOL:** 5 **PER:** 7 **INT:** 5 **CAR:** 4
PV: 14 **PS:** 36 **PO:** 5

Habilidades:

Armas Improvisadas 4, Combate S/A 5, Correr 5, Lanzar 3, Nadar 5, Saltar 4, Tregar 5, Frialdad 5, Interrogatorio 5, Sigilo 6, Supervivencia (Subpolar) 4, Buscar 4, Coche 4, Camión

4, Intuición 3, Orientación 4, Intimidación 6, Liderazgo 4, Cuchillo 4, Armas Cortas 7, Subfusil 6, Fusil 6, A. Apoyo 5, Explosivos 3, Paracaidismo 4, Submarinismo 4, Armería 5, Táctica 3, Ruso 7, Inglés 2.

Equipo: Generalmente el armamento de ordenanza ruso, pero en la práctica es habitual verlos emplear casi cualquier arma del mercado, e incluso algunas que no son armas en principio. Suelen actuar con uniformes mimetizados, chalecos antibalas y pasamontañas, pero pueden pasar perfectamente por civiles si la situación lo requiere. Durante el asalto final al campamento de Argatsk, llevarán chalecos antibalísticos, fusiles AK-74, Makarov PSM, cuchillos de combate, palas de trincheras, uniformes negros, pasamontañas y bombas de mano de fragmentación e incendiarias.

Salman Azubayev

Características:

**FUE: 5 DES: 5 PER: 6 VOL: 5 INT: 5 CAR: 4
PV: 10 PS: 30 PO: 5**

Habilidades:

Armas Improvisadas 3, Combate S/A 3, Correr 4, Lanzar 3, Saltar 3, Tregar 4, Con. Calle 7, Frialdad 5, Interrogatorio 5, Sigilo 3, Buscar 5, Coche 5, Conducción Especial 4, Intuición 4, Charlatanería 5, Lenguaje callejero 7, Intimidación 4, Cuchillo 5, Armas Cortas 7, Subfusil 4, Explosivos 4, Derecho 3, Ruso 6, Turco, dialecto azerí 7, Inglés 3.

R. especiales: Patán, Contactos, Hígado de Acero, Marrullero.

Equipo: Trajes caros pero no elegantes, múltiples anillos de oro, un cuchillo de comando, una Beretta 92F.

Nikolai

Características:

**FUE: 3 DES: 4 PER: 4 VOL: 3 INT: 5 CAR: 3
PV: 6 PS: 18 PO: 3**

Habilidades:

Correr 3, Arch. y Bibl. 5, Con. Calle 3, Frialdad 3, Buscar 4, Intuición 5, Lenguaje callejero 3, Regateo 4, Burocracia 5, Ruso 7.

R. especiales: Jerga técnica (los empleados en los canales rusos) Memoria fotográfica, Las carga el diablo, Hombre gris.

Equipo: Vulgares y descoloridas ropas de funcionario ex-soviético.

Magomed Karakilov

Características:

**FUE: 6 DES: 6 VOL: 6 PER: 7 INT: 6 CAR: 6
PV: 12 PS: 36 PO: 6**

Habilidades:

Armas Improvisadas 5, Combate S/A 5, Correr 5, Lanzar 4, Saltar 3, Tregar 4, Con. Calle 7, Frialdad 7, Interrogatorio 5, Sigilo 4, Buscar 6, Coche 5, Conducción Especial 5, Intuición 4, Charlatanería 4, Lenguaje Callejero 7, Intimidación 6, Armas Cuchillo 5, Armas Cortas 7, Subfusil 4, Fusil 3, Explosivos 4, Ruso 6, Turco, dialecto azerí 7, Inglés 3.

R. especiales: Elegante, Puntería, Problemas con la ley (lo que pasa es que está muy bien protegido, pero la policía de Moscú daría casi cualquier cosa por echarle el guante) Supersustitioso, Odio a ese tipo.

Equipo: Elegantes trajes italianos, una Makarov PSM, si puede un AKR, o un AK-47, un cuchillo, un teléfono móvil al que parece misteriosamente pagado.

Marineros del Bianca

Características:

**FUE: 5 DES: 5 PER: 4 VOL: 4 INT: 3 CAR: 3
PV: 10 PS: 27 PO: 3**

Habilidades:

Armas Improvisadas 4, Combate S/A 4, Correr 3, Nadar 4, Tregar 5, Sigilo 3, Lanchas 6, Coches 3, Orientación 4, Intuición 3, Hachas/Barras metálicas... 5, Armas Cortas 4, Mecánica 4, Cartografía 2, Navegación 5, Ruso 6

Equipo: Ropa blanca, si pueden, algún arma con la que se hagan durante el combate.

Guerrilleros chechenos

Características:

**FUE: 4 DES: 5 PER: 6 VOL: 5 INT: 5 CAR: 4
PV: 8 PS: 27 PO: 5**

Habilidades:

Armas Improvisadas 3, Combate S/A 3, Correr 5, Lanzar 4, Nadar 2, Saltar 5, Tregar 5, Sigilo 5, Supervivencia (Bosque) 5, Frialdad 4, Intuición 3, Buscar 4, Camuflaje 3, Coche 4, Orientación 3, Liderazgo 1, Intimidación 3, Cuchillo

5, Armas Cortas 4, Subfusil 4, Fusil 5, A. Apoyo 3, Escalada 3, Explosivos 2, Armería 2, A. Especiales 1, Táctica 2, Ruso 5, Checheno 7, Cartografía 3.

Equipo: Ropas de calle o deportivas si están en la ciudad, ropas de camuflaje de diversos orígenes si están en el campo. Armamento diverso, pero obviamente prima el de origen ruso u oriental: AK-74, AKR, Makarov, CZ-75, VZ-61, AK-47, RPK, RPG-7, etc.

Soldados USA

Tomar como soldados y oficiales de élite tal y como se describe en YURI-9.

Equipo: Trajes mimetizados para ambientes subpolares, gafas de ampliación de luminosidad, micrófonos mastoideos, fusiles de asalto M-16 A2 con lanzagranadas M-203 los cuatro chicos de Wideburn y él mismo, fusiles (o subfusiles) XM-177 (una versión del Colt AR-15) los demás, ametralladoras ligeras M-60 E, pistolas Beretta 92 F, cuchillos Ka-Bar de combate, chalecos antibalas.

Operativos del S. O. E. de Heracles

Características:

**FUE: 6 DES: 5 VOL: 6 PER: 7 INT: 6 CAR: 4
PV: 12 PS: 36 PO: 6**

Habilidades:

Combate S/A 6, Cuchillo de combate 6, Armas improvisadas 6, Armas Cortas 5, Subfusil 6, fusil 4, Coche 6, Conducción Especial 5, Moto 6, Camión 5, Sigilo 5, Frialdad 6, Supervivencia (Bosque/Tundra) 5, Liderazgo 5, Tregar 5, Saltar 5, Nadar 5, Submarinismo 4, Intuición 5, Camuflaje 5, Prim. Aux. 5, Orientación 5, Ruso 7, Inglés 5, Alemán, Francés/Español 3, Tácticas 4.

Poderes mutantes: Cualquier poder, pero suelen ser chicos con GM 3, abundan aquellos que pueden alterar el entorno, controladores principalmente, pero no se descarta a nadie. Suelen tener la Habilidad innata de Situación biológica a nivel 5 o superior, y cualquier otra además.

Equipo: Por supuesto su trajecito de comunión, con protección NBQ, máscaras antiguas, y casco de kevlar con micrófono y equipo de radio, guantes térmicos, botas antideslizantes

y chaleco antibalas. El armamento consiste en subfusiles Heckler und Koch MP5 SD3 (con silenciador y mira de infrarrojos) pistolas Glock-17 con mira láser, dos granadas sónicas (de las que dan un fogonazo muy brillante y un violentísimo ruido para aturdir) y dos granadas de humo. Llevan un cuchillo Ka-Bar (gentileza del U. S. M. C.) y una pala de trinchera, peculiaridad de Tango-Rusia, a imitación del equipo y entrenamiento de las fuerzas especiales del ejército.

Lawrence Dwight Hunter

Características:

**FUE: 4 DES: 5 VOL: 6 PER: 6 INT: 6 CAR: 5
PV: 8 PS: 30 PO: 6**

Habilidades:

Combate S/A 4, Correr 4, Lanzar 2, Saltar 3, Tregar 5, Con. Calle 6, Con. Actualidad 5, Frialdad 6, Interrogatorio 5, Sigilo 4, Buscar 5, Coche 4, Intuición 6, Liderazgo 4, Intimidación 3, Charlatanería 3, Armas Cortas 6, Escopeta 4, Derecho 7, Criminología 6, Informática 4, Electrónica 3, Ruso 3, Alemán 2, Inglés 8, Primeros Auxilios 4.

R. especiales: Jerga técnica (del F. B. I.) Contactos, Gourmet, Puntería, Fantasma.

Equipo: Trajes elegantes, gabardina clara, chaleco de kevlar si la situación es peligrosa, pistola Colt Delta 10 mm.

Yuri Dimitrovich Kurka

Características:

**FUE: 6 DES: 5 VOL: 6 PER: 6 INT: 5 CAR: 4
PV: 12 PS: 36 PO: 6**

Habilidades:

Combate S/A 4, Correr 5, Lanzar 3, Saltar 4, Tregar 5, Con. Calle 6, Con. Actualidad 5, Frialdad 6, Interrogatorio 6, Sigilo 4, Buscar 5, Coche 4, Intuición 6, Liderazgo 4, Lenguaje callejero 3, Intimidación 5, Cuchillo 3, Arma Corta 7, Subfusil 5, Fusil 4, Derecho 3, Criminología 3, Ruso 7, Carelio 6, Alemán 2, Inglés 3, Primeros Auxilios 2.

R. especiales: Contactos, Hígado de acero, Imperturbable, Puños de acero, Odio a ese tipo.

Equipo: Ropa vaquera, chaquetón de cuero negro, pistola Sig Sauer P220.

Serguei Amirovich Rashjadov:

Características:

**FUE: 6 DES: 6 PER: 6 VOL: 7 INT: 6 CAR: 7
PV: 12 PS: 39 PO: 7**

Habilidades:

Armas Improvisadas 4, Combate S/A 5, Correr 5, Lanzar 4, Nadar 4, Saltar 5, Tregar 6, Sigilo 6, Supervivencia (Bosque) 5, Frialdad 7, Con. Actualidad 5, Intuición 4, Buscar 6, Camuflaje 7, Coche 4, Blindados 4, Camión 5, Helicóptero 5, Orientación 5, Liderazgo 6, Intimidación 7, Cuchillo 7, Armas Cortas 8, Subfusil 5, Fusil 7, A. Apoyo 5, Escalada 3, Explosivos 4, Armería 5, Táctica 6, Ruso 7, Checheno 7, Inglés 4, Cartografía 5, Transmisiones 5.

R. especiales: Amigo hasta la muerte (coronel Tomislav Gordeyev de la caballería rusa) Imperturbable, Sinceridad, Recuerdos traumáticos (el bombardeo con napalm de su aldea por la aviación rusa).

Equipo: Uniforme de campaña ruso, con una bandera chechena en el brazo, un Colt Python en la pistolera de la cintura y una Makarov PSM en una sobaquera. Cuando sale de la ciudad suele llevar un AK-47 o un AKR, y lleva siempre un cuchillo de combate entre la ropa.

Hayyi Amar

Características:

FUE: 4 DES: 5 PER: 6 VOL: 7 INT: 6 CAR: 7, PV: 8 PS: 33 PO: 7

Habilidades:

Combate S/A 2, Correr 3, Saltar 5, Tregar 2, Sigilo 4, Frialdad 7, Intuición 5, Buscar 3, Camuflaje 4, Coche 4, Orientación 4, Liderazgo 7, Intimidación 6, Cuchillo 5, Armas Cortas 5, Subfusil 5, Explosivos 5, Armería 4, Táctica 6, Ruso 4, Checheno 7, Árabe 6, Cartografía 3, Teología islámica 8.

R. especiales: Memoria fotográfica, Sueño profundo, Mal temperamento, Chauvinista, Fanático.

Equipo: Un caftán tradicional, con su tradicional gorro de piel, y unos pantalones bombachos de montar. Un látigo, y su pistola.

Comandantes Chedyeyev y Kamal

Características:

FUE: 5 DES: 6 PER: 5 VOL: 7 INT: 5 CAR: 5

PV: 10 PS: 36 PO: 7

Habilidades:

Combate S/A 5, Correr 4, Lanzar 4, Nadar 4, Saltar 4, Tregar 6, Sigilo 6, Supervivencia (Bosque) 5, Frialdad 7, Intuición 4, Buscar 5, Camuflaje 7, Coche 4, Orientación 4, Liderazgo 6, Intimidación 7, Cuchillo 7, Armas Cortas 8, Subfusil 5, Fusil 6, A. Apoyo 5, Escalada 3, Explosivos 4, Armería 4, Táctica 5, Ruso 7, Checheno 7, Árabe 6, Cartografía 5, Tlgia. islámica 6.

Equipo: Más o menos la misma ropa de los otros muyahiddin del "coronel", pistolas H&K P7, bombas de mano, cuchillos de combate, subfusiles AKR y un Corán.

Muyabiddin de Hayyi Amar

Características:

**FUE: 5 DES: 5 PER: 6 VOL: 6 INT: 5 CAR: 4
PV: 10 PS: 33 PO: 6**

Habilidades:

Combate S/A 6, Correr 5, Lanzar 5, Nadar 2, Saltar 6, Tregar 7, Sigilo 5, Supervivencia (Bosque) 5, Frialdad 6, Intuición 4, Buscar 5, Camuflaje 4, Coche 4, Orientación 4, Liderazgo 3, Intimidación 4, Cuchillo 7, Armas Cortas 5, Subfusil 4, Fusil 6, A. Apoyo 4, Escalada 4, Explosivos 2, Armería 2, Táctica 2, Ruso 5, Checheno 7, Árabe 5.

Equipo: Mezcla de ropas tradicionales caucásicas y prendas militares rusas e iraníes. Fusiles AK-74 y G-3 alemanes, subfusiles AKR (unos pocos) pistolas Makarov PSM y H&K P7.

Amir Abdeleslamiyev

Características:

**FUE: 5 DES: 5 PER: 6 VOL: 6 INT: 5 CAR: 4
PV: 10 PS: 33 PO: 6**

Habilidades:

Combate S/A 6, Correr 5, Lanzar 5, Nadar 4, Saltar 4, Tregar 4, Sigilo 5, Supervivencia (Bosque) 3, Frialdad 7, Intuición 5, Buscar 6, Camuflaje 4, Coche 4, Blindado 4, Conducción Especial 5, Orientación 4, Liderazgo 5, Intimidación 4, Cuchillo 6, Armas Cortas 6, Subfusil 5, Fusil 5, A. Apoyo 5, Escalada 3, Explosivos 5, Armería 4, Táctica 4, Ruso 7, Checheno 7, Cartografía 3, Transmisiones 4.

R. especiales: Amigo hasta la muerte (Grigoryev) Contactos, Enemigo mortal (cualquier

Kefirov) Puños de acero, Sexto sentido.

Equipo: Mezcla de ropas tradicionales caucásicas y prendas militares rusas e iraníes. Fusiles AK-74 y G-3 alemanes, subfusiles AKR (unos pocos) pistolas Makarov PSM y H&K P7.

Ruslan Barsjadayev

Características:

**FUE: 5 DES: 6 PER: 5 VOL: 7 INT: 6 CAR: 7
PV: 10 PS: 36 PO: 7**

Habilidades:

Combate S/A 4, Correr 5, Lanzar 5, Saltar 3, Tregar 3, Sigilo 7, Supervivencia (Bosque) 6, Frialdad 5, Conocimiento Actualidad 4, Convencer 4, Intuición 5, Buscar 4, Camuflaje 7, Charlatería 4, Coche 4, Blindado 4, Orientación 5, Liderazgo 7, Intimidación 8, Cuchillo 8, Armas Cortas 6, Subfusil 4, Fusil 7, A. Apoyo 5, Escalada 4, Explosivos 5, Armería 5, Táctica 6, Ruso 6, Checheno 7, Cartografía 5, Transmisiones 4.

R. especiales: Contactos, Presuntuoso, Mal temperamento, Odio a ese tipo, Fanático

Equipo: Siempre ropas mimetizadas, bastante astradas, por cierto. Lleva encima a todas partes su Makarov, y, al menos un AK-47. Para la escena final llevará un RPK.

Yuri Vissarionovich Termenkov

Características:

**FUE: 6 DES: 6 PER: 5 VOL: 6 INT: 7 CAR: 7
PV: 12 PS: 36 PO: 6**

Habilidades:

Combate S/A 6, Correr 5, Lanzar 4, Nadar 4, Saltar 5, Tregar 5, Sigilo 6, Burocracia 4, Conocimiento de la calle 4, Convencer 4, Interro-

gatorio 6, Frialdad 7, Con. Actualidad 6, Intuición 5, Buscar 5, Camuflaje 4, Coche 5, Moto 4, Camión 4, Conducción Especial 5, Helicóptero 5, Orientación 3, Liderazgo 6, Intimidación 7, Cuchillo 7, Armas Cortas 8, Subfusil 7, Fusil 5, A. Apoyo 4, Escalada 3, Explosivos 3, Armería 5, Táctica 4, Ruso 8, Checheno 5, Inglés 7, Alemán 6, Francés 6, Cartografía 5, Transmisiones 6.

R. especiales: Viajero infatigable, Atractivo, Imperturbable, Chauvinista, Fanático.

Equipo: Ninguno destacable, se viste adecuadamente para el momento y lleva las armas que precisa, tomándolas de donde las tiene.

Ivan Timofievich Hengenstein (Sacha)

Características:

**FUE: 5 DES: 5 VOL: 5 PER: 5 INT: 6 CAR: 6
PO: 5 PS: 30 PV: 10**

Habilidades:

Combate S/A 5, Cuchillo 5, pala de trinchera 6, Armas de fuego: cortas 6, subfusil 5, escopeta 4, fusil 5, de apoyo 4, Coche 4, Moto 4, Conducción Especial 5, Frialdad 5, Táctica 5, Intimidación 6, Interrogatorio 5, Transmisiones 4, Sigilo 4, Con. Actualidad 5, Burocracia 4, Correr 4, Lanzar 3, Saltar 3, Tregar 3, Liderazgo 5, Ruso 8, Inglés 6, Alemán 4, Transmisiones 4.

R. especiales: Contactos, Camaleón social, Codicia, Fantasma, Paranoico.

Equipo: Variará a lo largo de la partida, pero suele ir elegantemente vestido y llevar buen armamento individual, especialmente su querida Vektor CP1.

3

Apéndice: Quién es quién

Irman Naguiyev

Regente del night club "Irman's" en Moscú, de nacionalidad chechena, amigo de Grigoryev y guía privado de los PJs a lo largo de todo el módulo. Su deseo de venganza le hará ayudar a los PJs en todo lo que pueda hasta dar con Sacha y Termenkov. Eso dice él, al menos.

Abmad Kolyanov

Ex-soldado del ejército Rojo, guardaespaldas del anterior y su acompañante a todas partes. Azerí de origen.

Magomed Karakilov

Mafioso de origen azerí, jefe de varias bandas que contrabandean desde el Cáucaso hasta Moscú, intermediario entre el mafioso ruso Sacha y los chechenos, y transportista de mutantes desde Chechenia hasta la capital.

Para estar ilocalizable, se desplaza en un yate, el "Bianca", por el Volga, el Moskova y el Mar Caspio.

Kiril Ilyich Roschenko

Corrupto jefe de la Brigada de Homicidios de la Policía moscovita, conocedor como pocos de todos los trapos sucios que cuecen las mafias rusas.

Está a sueldo de Karakilov y Sacha y se encarga de hacer franco el paso a los transportes del primero en el área de Moscú, y de mantener lejos a las autoridades.

No sospecha nada del asunto mutante y cree que *el asunto* se trata en realidad de drogas.

Salman Azubayev

Teóricamente segundo de Karakilov, azerí como él, sin embargo ha sido misteriosamente apartado de la operación que su jefe se lleva entre manos con Sacha. El despecho le hace ir con el cuento a los servicios de seguridad rusos y norteamericanos.

Dirige un bar, el Kavkazki, en la calle Rokossovski.

Nikolai

Conocido de Irman, funcionario de la Oficina de Control del canal Volga-Moskova, necesita dinero para pagar un costoso tratamiento médico para su mujer. A cambio, contará donde se halla el yate que emplea Karakilov para desplazarse.

Agente especial del F.B.I. Lawrence Dwight Hunter

Agente del F.B.I., destinado a la recientemente creada estación de esa agencia en Moscú, actualmente trabaja para un organismo mixto ruso-americano dedicado a combatir el contrabando nuclear, el "Comité de Seguridad Nuclear". Sigue la pista de las bombas atómicas de bolsillo robadas hace algunos meses en los arsenales del ejército.

Capitán del SFB Yuri Dimitrovich Kurka

La contraparte del agente especial Hunter, carelio de origen, agente del K. G. B. primero, y del S.F.B. después, buen conocedor del mundillo mafioso de la Rusia moderna.

Gueorgui Pyotrovich Berezbin

También conocido como Anatoly Fedorovich Belokonev. Médico, antiguo agente del Grupo de Kalinin, colaboró con el doctor Selinsky en sus investigaciones. Purgado tras el fallido golpe de estado de 1991, trabajó en el Departamento de Psiquiatría Clínica de la Universidad Lomonosov de Moscú.

Fue *adoptado* recientemente por Sacha y Termenkov para supervisar el reclutamiento de mutantes provenientes del Asia Central a través de intermediarios chechenos. Él mismo reclutó a Grigoryev desconociendo que era un topo de Heracles.

Serguei Amirovich Rashjadov

Ex-agente de la inteligencia militar rusa, con grado de coronel, de nacionalidad chechena. Desertó cuando su aldea natal fue arrasada por aviones federales hace un año, y se pasó a la guerrilla. Contacto de Irman, y buenas amistades en el ejército.

Gracias a él, los PJs consiguen franquear las líneas rusas hasta Radmai.

Hayyi Amar (Coronel Amar)

Jefe guerrillero checheno, controla la comarca de Radmai desde su mezquita-cuartel. La pérdida de su hijo en Afganistán le trastornó y le volcó hacia un fundamentalismo belicoso y fanático. Conocido lugarteniente de Barsjadayev, del clan de los Kefirov.

Amir Abdeleslamiyev

Agente de la inteligencia de la guerrilla chechena, ex-agente del K. G. B., actualmente tra-

baja para Barsjadayev y Hayyi Amar. Contacto de Belokonev en Radmai, que debía llevarle al cuartel general de Barsjadayev junto a los jefes mafiosos, Sacha y Termenkov.

Fue buen amigo de Grigoryev y pertenece al clan Ligudiyev, enemigo tradicional de los Kefirov en la región de Radmai.

Ruslan Barsjadayev

Mafioso y guerrillero checheno, jefe de una de las facciones más belicosas y radicales de la guerrilla. Conocido de Karakilov, entra a través de él en contacto con Sacha-Hengenstein, para entregarle mutantes capturados por las mafias chechenas en el Asia Central a cambio de la bomba robada en los arsenales del ejército, para hacerla explotar en el centro de una gran ciudad rusa.

Yuri Vissarionovich Termenkov

Ex-agente del Grupo de Kalinin, dejó el servicio para pasarse a la mafia, se puso a las órdenes de Sacha y le proporcionó los contactos que éste necesitaba y los enchufes en el ejército para entregarle la bomba.

Cerebro, alma mater, y mano ejecutora en la sombra de los designios de Hengenstein... o al menos eso nos hace creer.

Ivan Timofievich Hengenstein (Sacha)

Ex-agente del G. K., metido a mafioso después de ser purgado por su participación en el golpe de estado de 1991. A raíz de su encuentro con Termenkov concibe la idea de crear una mafia gracias al empleo de mutantes a través de mafiosos chechenos, a cambio de proporcionarles tecnología nuclear.

4

Apéndice: Anexo de tablas

Tabla de Daño por Municiones

Ataque	POT	AB	Blanda	Blindada	Hueca	Explosiva
Munición .25	5D6+2	3	+1/-1	-1/+1	+2/-2	-
Munición 7,65	6D6+3	4	+1/-2	-1/+1	+2/-2	-
Munición 10 mm.	7D6+4	4	+1/-2	-1/+1	+1/-1	-

Tabla de Armas Portátiles

Nombre	CAL	INI	MAN	BAL	TAM	ENC	DpA
Pistolas							
Brno CZ75	9 mm.	5	0	15	3	2	2
Colt Delta 10	10 mm.	6	-1	9	4	3	1
Taurus PT924	9 mm.	7	1	15	3	2	3
Tula Tokarev	7,65	5	0	8	4	2	2
Walther PPK	9 mm.	7	2	7	2	1	3
Subfusiles							
Bushmaster	5,56	5	1	35	-	2	2/R
VZ61 Skorpion	.25	6	2	20	5	3	4/R
Fusiles de Asalto							
AK-47	7,62	5	1	30	-	2	3/R
Escopetas							
Ithaca M37	12	6	0	6	-	1	1
Ametralladoras							
M60 E	7,62	2	-1	250	-	3	3/R
RPK	7,62	3	0	100	-	3	3/R
Especial							
Anticarro RPG7		0	2	1	-	1	1
Grail SAM7		3	-3	1	-	1	1
Gopher SAM14		3	-3	1	-	1	1

Tabla de Automóviles

Nombre	EST	VP	PVM	ACEL	MAN	Psj	Dsp
Mercedes 500	17	26	23	6	+1	5	2
Mercedes 300 CE	15	26	24	6	+1	5	1
Mercedes Benz T1*	29	13	11	2	-1	5	-
Chaika Gaz-14	26	20	18	3	-2	5	4
BMW 740i*	29	22	20	3	0	5	2
Lada/Vaz1500 LS	9	16	14	2	-3	5	4
Gaz Wolga 3102	14	17	15	3	-2	5	3
VW Golf Sprinter	9	20	18	4	0	5	2
Ford Transit 100	15	13	12	3	0	7	3
Lada Niva	11	15	13	2	-2	7	5
BTR-70	45	10	8	2	-3	11	1

La gran cantidad de material, y su diversidad, tanto por categoría como por origen, nos ha obligado a ofrecerte estas tres tablas.

En ellas encontrarás todo el material utilizado en "Del Lobo y el Águila", y con un rápido vistazo tendrás a tu disposición todo aquello que necesitarás en persecuciones, encontronazos y luchas varias, que a buen seguro se originarán en el transcurso del desarrollo de la acción en los diferentes ambientes propuestos por Juan.

Basta con que las fotocopies y las tengas cerca, al lado de tus pantallas.

5

Apéndice: Puesta en escena

Una pequeña crisis se ha desatado en Rusia, originando el repliegue de la red de Heracles en Moscú. Los PJs son enviados allí con carácter urgente. Contactan con un agente llamado Dmitri que les pone al corriente de la situación. Un tal Fiódor Grigoryev, infiltrado de Heracles, que desapareció ha sido hallado muerto en Chechenia, y nadie le había mandado ir allí. La única pista es una foto en la que aparece el nombre de un night-club de los suburbios de Moscú, el "Irman's".

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

"335" (Backdraft B.S.O.)

"Faceless Bodies" (Gorky Park B.S.O.)

En el "Irman's" podrán averiguar que el agente muerto debía tener alguna relación con el dueño del local, por la poca colaboración encontrada en los empleados del local. Podrán intentar que el dueño colabore con la oposición de los empleados. Si salen para planear mejor las cosas, el dueño les hará seguir y montará un poco de jaleo para deshacerse de los moscones. En este punto los PJs deberían ser muy habilidosos para poder salir bien parados.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

"The Crane" (The Abyss B.S.O.)

"Chopper" (The Hunt For Red October B.S.O.)

Una vez han conseguido vencer la "resistencia" de Irman, podrán averiguar cosas. Como que Irman y Grigoryev se hicieron buenos amigos y el primero está dispuesto a colaborar para atrapar a los asesinos. En la foto se reconoce a dos hombres: uno un mafioso azerí, difícil de localizar, pero cuya mano derecha, un tal Azúbayev, regenta un bar llamado "Kavkazki". El otro hombre es el jefe de la brigada de homicidios de la policía de Moscú, funcionario corrupto y poderoso.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Introductions" (The Russia House B.S.O.)

El dueño del "Irman's" les servirá de guía allá donde vayan y a partir de este momento será la sombra de los PJs. Para localizar a Roschenko, les explicará que hay tres lugares que suele frecuentar: "Casino Moscow", nido lujoso de ratas del hampa moscovita. "Le Chalet", no menos lujoso restaurante francosuizo donde el mismísimo Yeltsin realiza visitas de vez en cuando, como otros gerifaltes de la administración. Y la casa de masajes "Daliya", discreto local de altos vuelos, y lugar ideal donde conseguir "conversar" con el policía que aparece en la dichosa fotografía.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Crossing Over" (The Russia House B.S.O.)
 "Arise, People of Russia" (Alexander Nevsky B.S.O.)

Conversando con Roschenko averiguarán que Grigoryev le pagaba para tener libertad de movimientos en sus relaciones con el mafioso Karakilov, relacionando drogas traídas a través de Chechenia a cambio de armas y dinero del Ejército. Aunque ha descubierto que un tal "Sacha" estaría detrás de toda la operación.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"On The Rooftops" (In The Line of Fire B.S.O.)

El siguiente en la lista, Karakilov, no es tan sencillo de localizar. Una vez llegados al "Kavkazki" tendrán que esmerarse por salir del conato de emboscada que se desencadenará a la salida del local, cuando hayan verificado que su segundo no se encuentra allí. Azúbayev será un poco menos durillo que Roschenko, pero sus conocimientos se centran en el barco "Bianca", que es donde pueden encontrar a su jefe y que éste tiene un contacto en la figura de uno de los líderes guerrilleros chechenos.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Mountain Ain Hunt" (First Blood B.S.O.)

Oportunamente, Irman cuenta con algunos contactos en el Control de Navegación Fluvial, que le podrían facilitar la información necesaria sobre la posición del yate de Karakilov. Conocerán a uno de los controladores y negociarán el trasvase de información.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"The Meeting" (The Russia House)

Se citan en el G.U.M., un enorme centro comercial situado frente al mismísimo Kremlin, pero la cosa se complica con un poco de jaleo propiciado por parte de los sicarios de Karakilov, además de los guardas del propio G.U.M., la Policía y es posible que la Milicia, con lo que el "sarao" puede ser de agarrate y no te menees.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Main Title" (Gorky Park B.S.O.)

Por supuesto, conseguirán la información que les llevará a un atracadero en los muelles de Krasnogor, al este de Moscú. Allí sus pesquisas se verán interrumpidas en el momento preciso gracias a una banda de amenazadores pandilleros, mientras el "Bianca" y sus ocupantes ponen agua de por medio en una espectacular huida acuática.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"The Fight" (The Abyss B.S.O.)

Solventado el asunto de los pandilleros no les quedará otro remedio que asaltar el yate, por tierra (saltando), agua (en alguna lancha "confiscada") o aire (¿de veras les dejarás?). La cosa se pone muy movida, con guardaespaldas con mala leche y todo lo demás, hasta llegar al camarote de Karakilov, donde éste habrá pegado fuego a los archivos.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

- "Irina's Chase" (Gorky Park B.S.O.)
- "Boat Chase" (Patriot Games B.S.O.)

Karakilov no será capturado... vivo, o huirá. Pero entre todo el "fregao" del camarote podrán encontrar un CD-Rom sólo un poco chamuscado dentro el ordenador. La única pista para descubrir qué demonios pasa. Gracias a su habilidad y a un poco de "magia negra" prestada por los jefes, accederán a la información que contiene el disco. Los datos les pondrán en la pista de un oscuro trato que está a punto de cerrarse en el viejo aeródromo militar de Byeliobor, y de la identidad de un tal Belokonev como jefe de departamento en la Universidad Lomonosov de Moscú, donde Griгорьев tenía su tapadera.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

- "Leary's Shrine" (In The Line of Fire B.S.O.)
- "Hamburg Break In" (007 Tomorrow Never Dies B.S.O.)

Recibirán órdenes del Control de Misión para que se acerquen a Byelobor a ver que se cuece. Y se cuece un intercambio de material entre chechenos y mafiosos, y de pronto aparecen los yankees con artillería pesada. Y es

que el intercambio trata de una cabeza nuclear que los americanos van a interceptar con permiso de los rusos. Se les ordena que intervengan a favor de los americanos.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

- "E.T. Alone" (E.T. The Extra-Terrestrial B.S.O.)
- "The Crane" (The Abyss B.S.O.)
- "High-Wire Stunts" (Jurassic Park B.S.O.)

Después de reparar los daños tras la "batalla" en Byelobor, es hora de visitar a Belokonev, quien hace tiempo que no va a trabajar y ha abandonado precipitadamente su casa, según los vecinos algo de la seguridad del estado tiene que ver con ello. Averiguarán que se trata de uno de los jefecillos científicos que cita el Dossier Ajmátov.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

- "First Name, Yakov" (The Russia House B.S.O.)

Mientras investigan, serán citados misteriosamente en el "Santa Fe". Allí conocerán a Hunter (FBI) y Kurka (SFB), agentes especiales adscritos al Comité de Seguridad Nuclear. Quieren felicitarles por su ayuda, les contará lo que han averiguado y piden su colaboración para desarticular a Sacha, y no les importa que sean de una banda mafiosa rival.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

- "Dennis Steals The Embryo" (Jurassic Park B.S.O.)

Después de un paso por la oficina del FBI para que puedan identificar a Belokonev y contar el porqué de su presencia (alguna mentirijillas creíble), les llevarán a la operación de captura de Belokonev. Pero claro, éste no se deja coger y huye.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"The Fight" (The Abyss B.S.O.)

Siguiéndole se adentrarán en el Metro, y tras una agitada persecución y tiroteo, lo capturarán; puede que antes o en el mismo piso franco a donde se dirigía. Es posible que el FBI y el SFB les hayan seguido, y entonces todavía tendrán otro pequeño susto.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Burn It All" (Backdraft B.S.O.)

"Escape From The Chateau" (True Lies B.S.O.)

Averiguarán que Belokonev trabajó para el GK, pero fue reclutado por un ex-agente, un tal Termenkov, y ahora asesora a Sacha en el trasvase de mutantes desde Asia para el mafioso, a cambio de armamento nuclear robado, que Grigoryev fue accidentalmente muerto y que estaba a punto de reunirse con los mafiosos en las montañas de Chechenia.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Doctor Kaufman" (007 Tomorrow Never Dies B.S.O.)

Los PJs reciben la orden de acabar con la organización de Sacha empezando por la cabeza. Para ello sólo tienen una pista, la del antiguo contacto de Belokonev en Radmai. Emprendiendo viaje hacia Chechenia, deben pasar controles rusos y rebeldes en las rutas de acceso al Cáucaso. Llegando a Grozny, Irman les lleva hasta las cercanías de Radmai y les pone en contacto con un jefe militar ruso que les franquea el paso hasta el poblado.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Main Title" (The Abyss B.S.O.)

"Plescheyvo Lake" (Alexander Nevsky B.S.O.)

Una vez en Radmai, entran en contacto con la guerrilla, en la persona del "coronel" Amar, un pirado fundamentalista que les dice donde pueden encontrar a Abdeslamiyev, que ahora es oficial de inteligencia de la guerrilla.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"The Conversation" (The Russia House B.S.O.)

En contacto con Abdeslamiyev en Godruk, serán hechos prisioneros, y les llevarán al campamento de Argatsk, una base subterránea en un bosque montañoso. Descubriendo que Abdeslamiyev pertenece en realidad a un clan rival de los Kefirov, al que pertenecen Hayyi Amar y el propio Barsjadayev, y que era un excelente amigo del desaparecido Grigoryev.

Duración: ● ● ● ● ●
 Documentación: ● ● ● ● ●
 Handouts: ● ● ● ● ●
 Ritmo: ● ● ● ● ●
 Descripción: ● ● ● ● ●
 Música: ● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Invading Elliot's House" (E.T. The Extra-Terrestrial B.S.O.)

Durante la marcha, el ataque a la localidad de Jamur en la que pensaban pernoctar, les pone al descubierto que en la guerrilla hay un ruso infiltrado que quiere cargarse a todos: chechenos y PJs.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Pskov in Flames" (Alexander Nevsky B.S.O.)

En Argatsk son interrogados por Barsjadayev que es un tipo con muy malas pulgas y que les culpa de haber echado a perder su plan para hacer estallar un petardo nuclear en cualquier parte de Rusia, por fin se echan, además, a Termenkov y a Sacha a la cara.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

"What's Inside Purvis?" (Alien Resurrection B.S.O.)

Cuando todo parece perdido ocurre lo impensable: aparecen de nuevo los rusos, atacan el campamento de noche; en medio de la confusión y con la ayuda de Abdeleslamiyev, huyen de las garras de Barsjadayev, con el que tienen un último encuentro en el bosque, de noche, y mientras, todos huyen de los spetsnaz rusos. Momento fatal para Sacha.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Sub Battle" (The Abyss B.S.O.)

"Incident at Isla Nublar" (Jurassic Park B.S.O.)

Cuando todo parece haber acabado, descubren que Termenkov en realidad era un agente del GK que manejaba a Sacha, y que Irman siempre trabajó para ellos. Los hacen prisioneros, esperando a que el GK venga a buscarlos.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Solving The Puzzle" (In The Line of Fire B.S.O.)

Pero antes, los chicos de Modye descubren su posición y hacen una fugaz, estelar y espectacular aparición. Irman muere, y Termenkov huye para sucesivos episodios. Los PJs que hayan sobrevivido y Abdeleslamiyev, si también salvó el pellejo, llegan a casa, y por fin, este módulo se acaba.

Duración:	● ● ● ● ●
Documentación:	● ● ● ● ●
Handouts:	● ● ● ● ●
Ritmo:	● ● ● ● ●
Descripción:	● ● ● ● ●
Música:	● ● ● ● ●

Música recomendada:

"Final Chorus" (Alexander Nevsky B.S.O.)

"Roll Tide" (Crimson Tide B.S.O.)

6

Apéndice: Correcta pronunciación

NO sé ruso. Y no tengo en mis planes futuros el aprenderlo, así que ignoro hasta qué punto esta Antiguía puede serte de ayuda, mi estimado A.J. Sin embargo, los evidentes problemas que cierto personal de esta casa tiene para pronunciar "Krasnopresnenskaya" en menos de cinco segundos me aconsejan que dé al menos ciertas orientaciones de cómo se deberían entender las transcripciones de los originales nombres rusos.

Me planteé al principio del módulo emplear un criterio unificado de transcripción fonética desde el alfabeto cirílico ruso, al alfabeto latino, pero cual no fue mi sorpresa cuando descubrí que ese tal criterio no existía. Nadie se había preocupado jamás de crear una forma uniforme que permitiera representar los complejos sonidos de la lengua rusa en nuestro alfabeto latino. Si deseaba hacerlo así, debería inventármela yo. ¿Por qué no hay esa regla tan necesaria? Por una sola y sencilla razón. El problema no está ni en el idioma ni en la escritura rusos, cuyos criterios ortográficos quedaron fijados como son actualmente a principios del presente siglo. El problema es que los idiomas emplean el alfabeto latino son tantos y tan variados, con fonéticas tan dispares, que resulta imposible atribuir a un a letra un sólo sonido, y que sea igualmente leída por cualquier persona que pueda interpretar nuestro alfabeto.

Como no soy filólogo, hube de renunciar tras algunas intentonas, al elogiado propósito de idear ese criterio que sirviera para transcribir todos los nombres rusos a nuestra lengua. Además, dada la multiplicidad de fuentes empleadas en la realización de este cuentecito, me fue imposible adivinar cuándo se refe-

rían al mismo sonido dos textos que habían sido escritos originalmente en francés, inglés, alemán o español. De todo punto imposible, vamos.

Así mismo, idéntico problema tuve para escribir los nombres de las calles o vías de Moscú, que en general acaban en una desinencia de genitivo, y esa desinencia muchas veces es *-aya*, u *-oye*. Eso no tendría mayor importancia, se suprime y basta, pero el problema es que muchas veces las fuentes de que me servía no señalaban si tal supresión se había producido ya, o incluso, en el caso de los testigos presenciales, si cuando escucharon tal o cual nombre o palabra estaba en una caso de la flexión rusa o en otro. En la mayoría de los casos no sabían siquiera lo que era una "flexión" un "caso" o un "genitivo". Así, ¿cómo traducir "*Barrikadnaya Statsi*"? ¿estación "*Barrikadnaya*" o "estación de las Barricadas"? ¿*Studenchesky* era el genitivo plural de "*student*", es decir de "estudiante" y debería traducirse "de los estudiantes"? ¿o era un adjetivo y debería traducir por "estudiantil"? Como no iba a estudiarme toda la morfología del nombre rusa -los lectores que sepan lenguas clásicas o alemán me entenderán: jocho casos por declinación y un montón d declinaciones!- opté por dejar los nombres como los citaban las fuentes, y allí donde pudiera o resultara obvio -*Krasnaya Ploshad*: Plaza Roja, *Ryevolutsii Ploshad*: Plaza de la Revolución, *Teatralnaya*: de los Teatros- traducirlos, o cambiar las letras más extrañas al español por combinaciones más familiares. Así, la *-kb-* de los textos ingleses y franceses y la *-ch-* de los alemanes, fue cambiada por la *-j-* española que corresponde a ese fonema. Donde no fue posi-

ble, acudí a la transcripción inglesa, la más familiar al extranjero que puede acudir a Moscú. La *-ch-* francesa, o la *-sch-* alemana, se transformó en la *-sh-*, aunque, teniendo en cuenta la tradición del castellano antiguo de emplear la *-x-* para ese sonido, que se conserva en catalán y euskara, estuve tentado de emplear ese signo. Sin embargo, ¡qué diablos! yo no soy filólogo, y además la *-x-* me era necesaria para poder escribir Alexandr o Alexei, sin recurrir a Aleksandr o Aleksei. Bueno, que en cualquier caso, no creo que quedara mejor de lo poco que ya quedaba, y todavía podía empeorarlo bastante más.

Fuera de eso, con practicar la pronunciación de los nombres como puedas durante unos segundos, y con que suene a ruso -pronuncia mal si quieres, pero no te atasques intentando leer "Zheleznodorozh"- te bastará para este módulo. Bien, en cuanto a las vocales puedes pronunciarlas como en español, eso sí, intenta confundir las "o" y las "a" un poco, abriendo las primeras y oscureciendo las segundas, sobre todo si decides interpretar el acento de los rusos del sur. Las "e" tónicas -con acento- muchas veces se diptongan en *-ye-*, normalmente yo lo he transcrito así, pero si se me ha pasado alguna, intenta hacer tú el efecto, no te pases al pronunciar la "y" griega, en ruso suena un poco más suave, si no, Belokonyev te sonará un poco "*beloko-ñef*" y no es serio.

En cuanto a las consonantes...

Primero: la *-v-* suena entre la *-b-* y la *-f-*, y no como la española que siempre suena *-b-* (y advierto que en castellano el único sonido

correcto para la *-v-* es idéntico a la *-b-*, Real Academia dixit). Sobre la *-j-* ya he hablado antes: debe pronunciarse como en español, con toda su fuerza. La *-ch-* representa su sonido, y la *-k-* también. Las abundantes palatales rusas han sido un quebradero de cabeza. La *-ts-* representa, a falta de mejor transcripción, exactamente tal combinación de letras. La *-z-* representa la sibilante sonora, es decir, una "s" que suena como un zumbido, pronunciando casi *-ds-*, y la *-tz-* representa la africada, es decir, una pequeña explosión en los dientes antes de pronunciar la *-z-*. Como ya he dicho, la *-sh-* representa exactamente ese sonido inglés, sin embargo la *-zh-* representa un sonido algo difícil de reproducir, que es la variante sonora. Si pronunciamos en inglés *shit*, veremos que el sonido inicial no hace vibrar las cuerdas vocales, es un sonido sordo. Si subimos un poco la lengua hacia el paladar y nos esforzamos por hacer que nuestra garganta vibre con la voz, conseguiremos un sonido parecido al original.

Fuera de esto, no creo que existan mayores dificultades, salvo la de pedir excusas a los que sí sepan ruso, y rogarles que no me peguen patadas si me encuentran por la calle: he hecho lo que he podido, y sólo pretendía facilitar las cosas a los AJs, sufridos y pacientes, que decidan que se puede jugar mi módulo, pero que no puedan convencer a su lengua de leer esos extraños ruiditos que representan el idioma de Pushkin y Dostoyevski.

Reiterando mis excusas, y disculpándome por mi ignorancia, queda de Vds. suyo affmo.

El autor.-

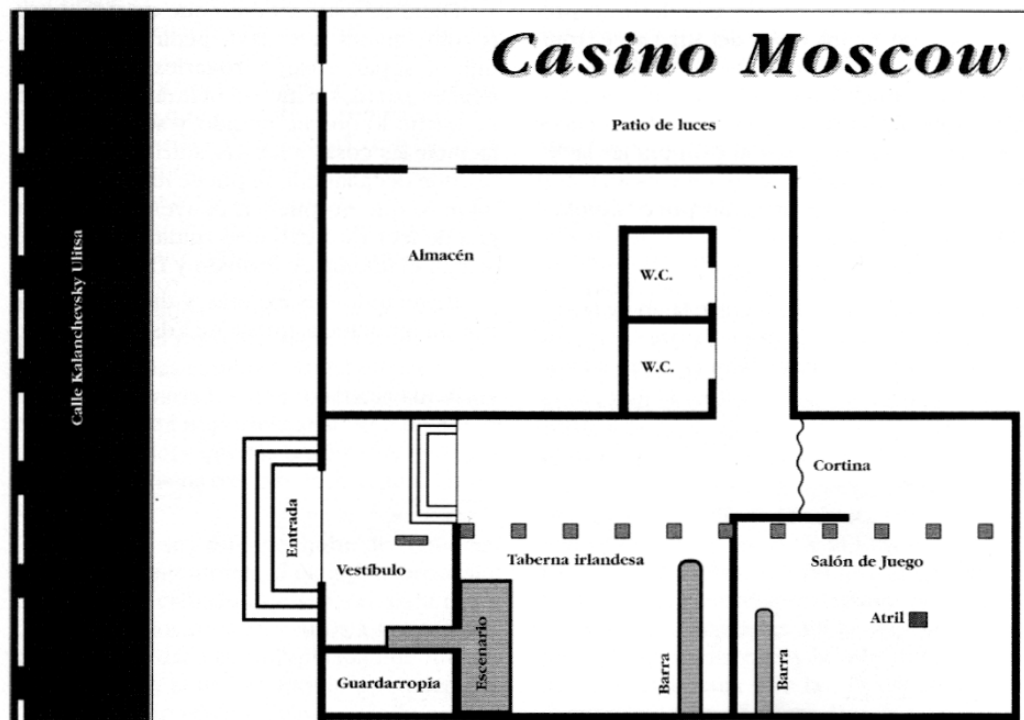
7

Apéndice: Planos y handouts

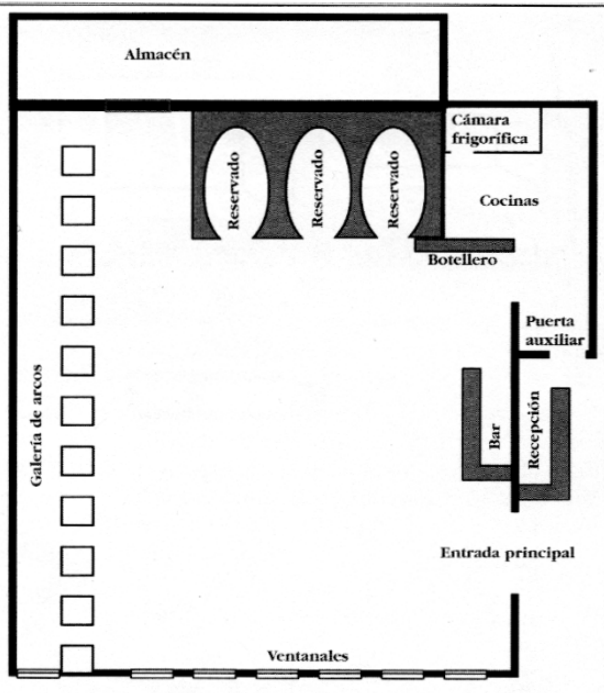
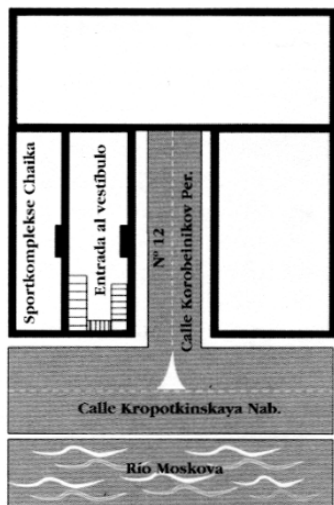
AL igual que ya hemos mencionado con lo ocurrido al respecto de los material que aparecen en esta aventura, lo cierto es que con la localización de los lugares, y su descripción, nos encontramos con que hace falta una buena cantidad de ellos.

Para facilitarte su utilización, y en aras de conseguir una suficiente diversificación de planteamientos, hemos considerado pertinente realizar los handouts y los planos según varias gráficas diferentes -algunas de ellas a mano directamente-, de esta forma, te será más sencillo aquello de hacer agradable y diferente cada uno de los "mapitas" o "cosillas" que pones en la mesa frente a las arpias narices de tus jugadores, para que no te ocurra lo de siempre:

- En Heracles sólo tienen a un dibujante y cartógrafo en nómina, o se lo prestan a la competencia, porque este planito es prácticamente igual al que nos enseñaste en la primera parte de la aventura, y aquél era del CDFC...



Le Chalet



ЛЕ ШАЛЕ

Прекрасный обед в прекрасном ресторане

Восхитительное сочетание французской и швейцарской кухни делает время, проведенное в этом уютном ресторане, незабываемым. Прекрасное обслуживание, великолепный интерьер и изумительная атмосфера – предметы особой гордости ресторана. Не упустите возможность попробовать лучшее в городе "фондю" и брюссельские блюда, входящие в новое летнее меню! Приятного аппетита!



The combination of Swiss and French cooking makes Le Chalet an experience in fine dining. The service is as fantastic as the atmosphere – Le Chalet is a great place for a business lunch, or dinner out with someone very special. The new summer menu includes dishes from Brussels and Gent. The fondues are exceptional!

Bon appetit!



- Фирменные блюда:
Шатобриан для двоих;
Фондю; Медальоны из телятины с картофельными биточками и грибами.
12:00-16:00 ч. \$18.
- Бизнес-ланч, пн.-пт.,
12:00-16:00 ч. \$18.
- Можно снять банкетный зал.
- Горячие блюда – \$14-35.

- Speciality: Chateaubriand (for two); Fondue; Veal Medallions with Wild Mushrooms and Roesti Potatoes.
- Business lunch, mon.-fri., noon-4 p.m., \$18.
- Separate banquet room.
- Entrees, \$14-35.



Коробейников переулок, 1/2
(в спорткомплексе "Чайка" на Кротокинской Набережной)
Тел.: (095) 202-0106, 202-2611

Метро:

"Парк Культуры",

"Кротокинская"

Время работы:

12:00-24:00 (ежедневно)

Кредитные карты: Visa, Master

Card, AmEx, Diners, Dialog Bank,

STB, ICB, Union Card.

Коробейников переулок, 1/2

(in the "Chaika" Sports Complex,

on Kropotkinskaya Naberezhnaya)

Tel.: (095) 202-0106, 202-2611

Метро:

Park Kultury, Kropotkinskaya

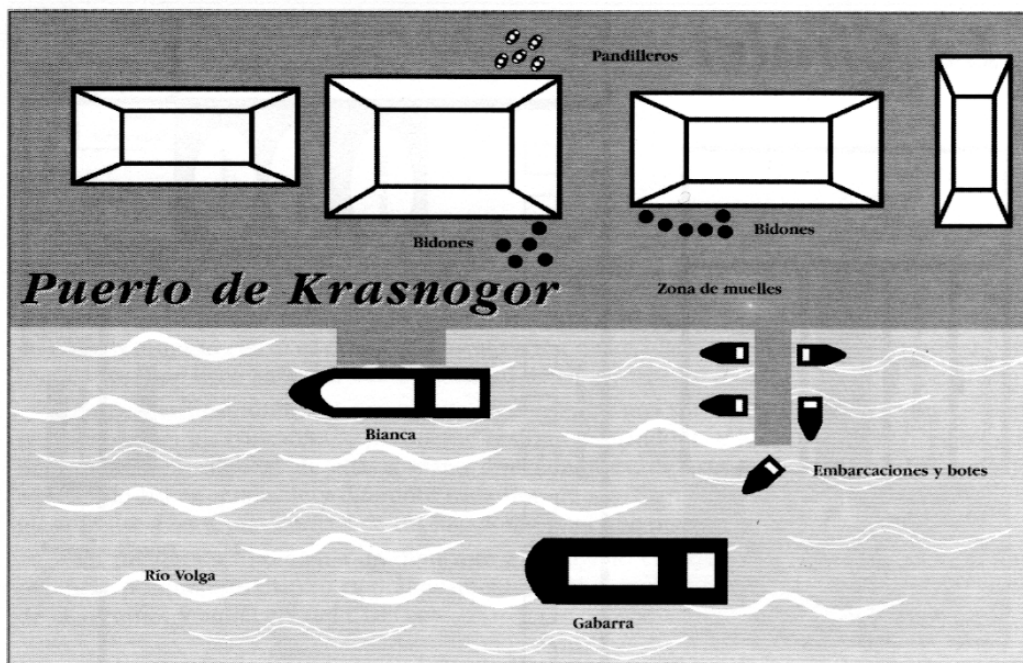
Open: 12:00-24:00 (every day)

Credit Cards: Visa, Master Card,

AmEx, Diners, Dialog Bank, STB,

ICB, Union Card.





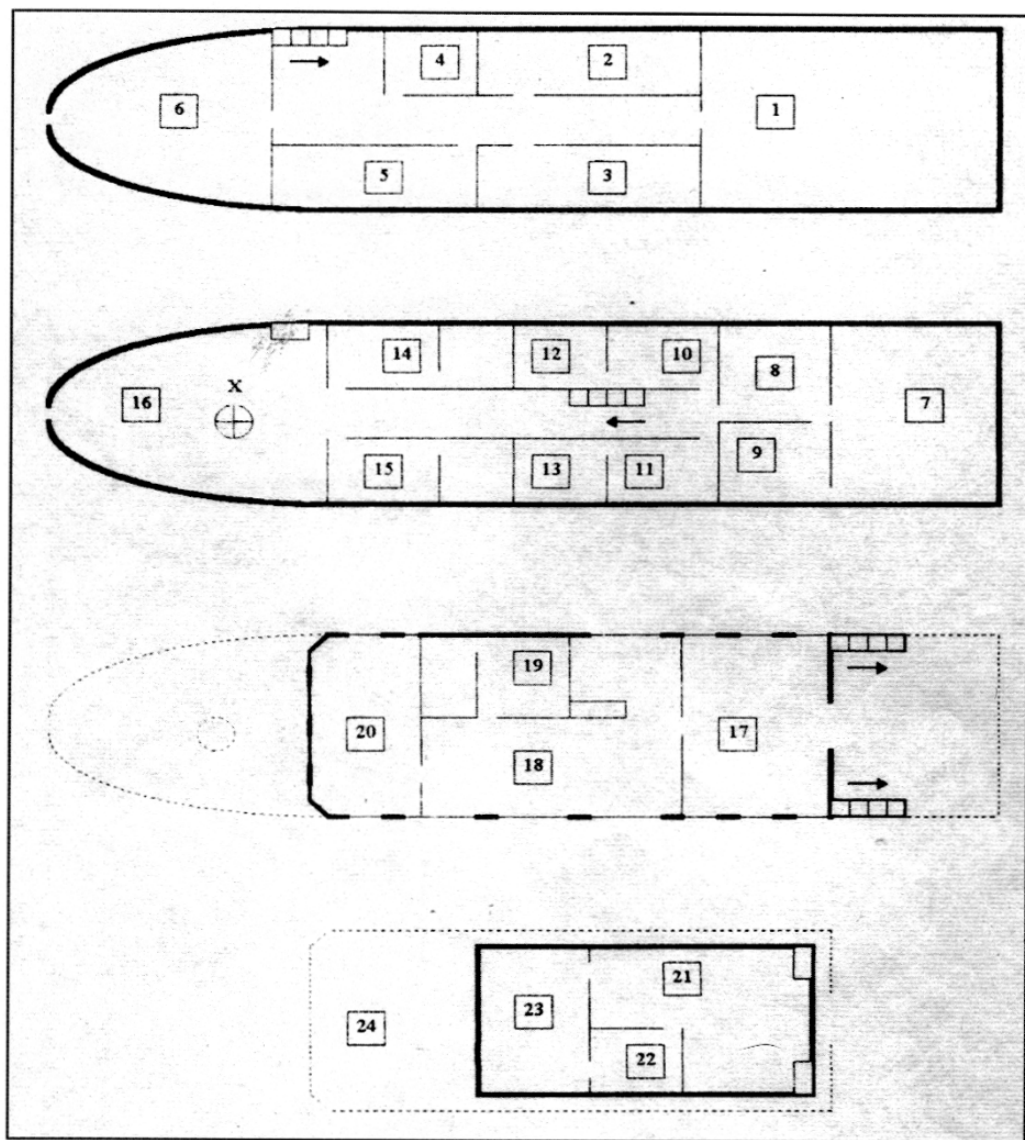
A lo largo de estas páginas, te vamos a ir adjuntando materiales que Juan nos ha ido pasando; a pesar de que parten de fotocopias, lo cierto es que su importancia es bastante elevada, porque a la hora de ambientar cualquier cosa es buena.

En la página anterior tienes el faxi-mil de una página publicitaria del auténtico "Le Chalet", y aquí al lado tienes el plano oficial del metropolitano moscovita. No te quejes por el tamaño, que en el original apenas supera un Din-A6.



Esto es lo mejor que te podemos ofrecer para que no te comas el tarro y acabes en los Urales, lo mejor que puedes hacer es solicitar en cualquier librería, o grandes almacenes, un plano de Moscú -después de jugar "Del Lobo

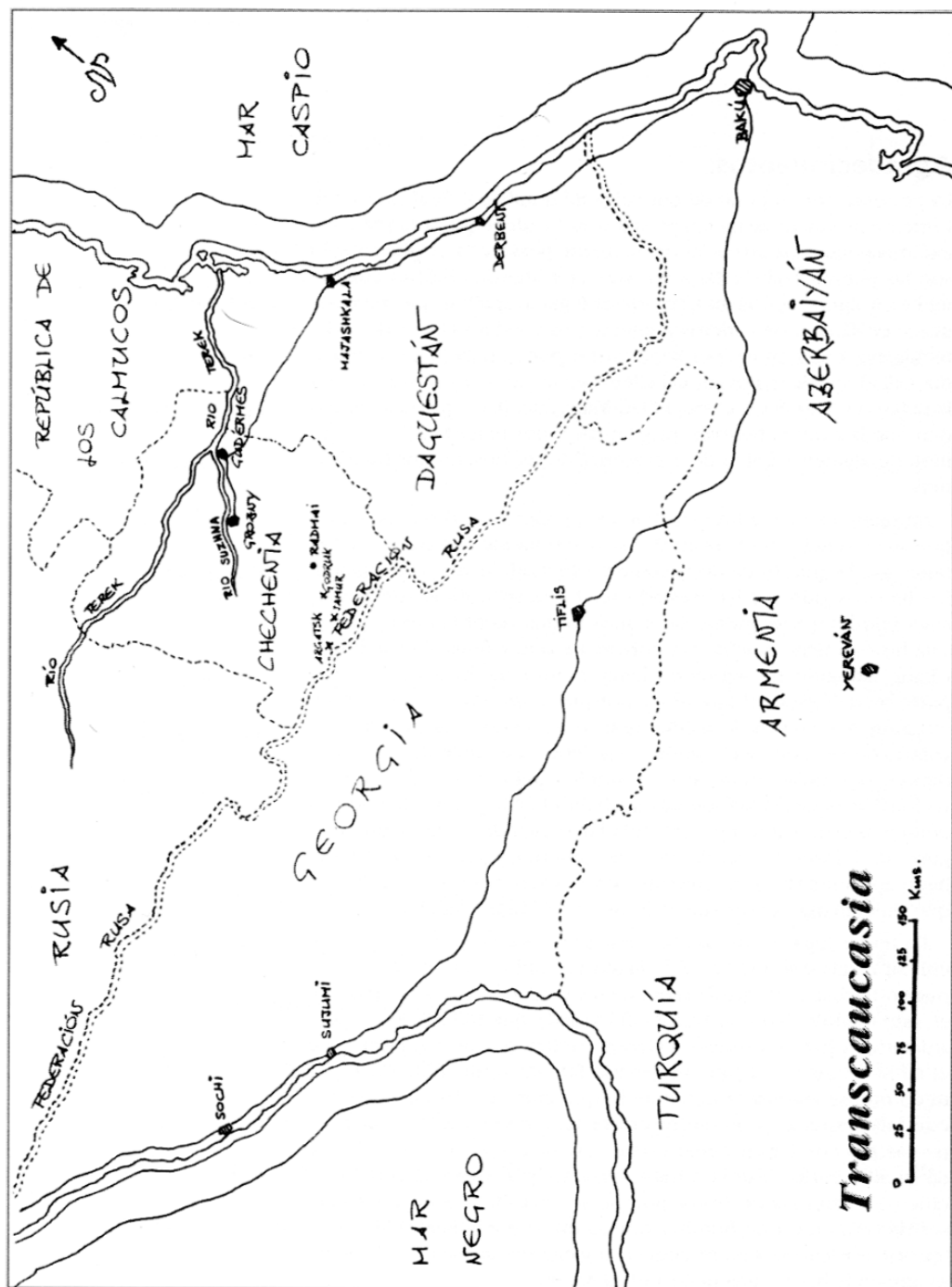
y el Águila" podrás empapelar con él tu habitación-, y acto seguido te sitúas. Una advertencia: Juan ha utilizado referencias reales, por lo que la cosa de localizar los escenarios no tiene por qué complicarse demasiado.



Plano del "Bianca".

1.- Sala de máquinas; 2.- Pañol de herramientas; 3.- Armero; 4.- Camareta para la escolta; 5.- Camareta de los marineros; 6.- Pañol de proa; 7.- Dormitorio principal (Karakilov); 8.- Antecámara y despacho (lugar del ordenador); 9.- Baño; 10 y 11.- Dormitorios de invitados;

12 y 13.- Baños; 14 y 15.- Suites de postín; 16.- Gran comedor; 17.- Sala de estar en cubierta; 18.- Sala de cócteles y juegos; 19.- Cocina; 20.- Comedor de cubierta; 21.- Sala de reuniones; 22.- Sala de comunicaciones; 23.- Sala de derrota; 24.- Terraza-solarium y plataforma de vigia.



Agradecimientos:

La presente obra, a pesar de que salga mi nombre al final, no es únicamente producto de mi imaginación, ni las ideas que la forman son exclusivamente escurrencias de mi mente pervertida: originales sólo son las peores. Debo citar a mi lado, con idéntico mérito cuando menos, a algunos otros más; en primer lugar a aquéllos que me envanezco en llamar compañeros y amigos, y que son los chicos de Ludotecnia, por creer en mí, por soportarme, por su trabajo de retaguardia, callado y eficaz, por ser caballeros en la victoria y obstinados en la defensa como decía el viejo Mad Mike, falta hace que nos recuerden que la cantera también juega a rol, y por tener tan buena opinión de alguien a quien no conocen. Gracias, tíos, no nos hundiremos.

En segundo lugar a los tres javieres: a Javier Balú, al que más, porque sus vivencias postsoviéticas están sutilmente entretrejidas en el tapiz que he puesto de decorado de este módulo, me ha inspirado, me ha corregido, me ha prestado sus fotos, sus rublos, sus mapas, sus periódicos y su memoria (somos lo que recordamos) y por él esta historia tiene mucha más pólvora de la que tenía al principio; a Chabi Pilonguín, un segundo Clancy, porque me ha ayudado en la parte tecnológica del módulo, y porque es un pozo de ciencia en cuestión de películas de acción. Algunas de las escenas más espectaculares de Del Lobo y el Águila se las debéis a él, lamento no coincidir con su opinión sobre quiénes son los mejores soldados de operaciones especiales del mundo; a Chabi J.J., porque desde que nos conocemos nunca le he visto enfadarse cuando le hacía una pregunta de informática, a diferencia del anterior, y gracias a él he acabado aprendiendo a manejarme con el cacharro que es mi PC, al que sin embargo, adoro, (no insistáis, no me cambio a Mac).

En tercer lugar y para acabar, gracias a los cuatro caballeros que con su magisterio me han iluminado el camino para llevar a buen puerto la chapa infumable (Ludotecnia también tiene su jerga) que es este módulo (adjunto factura del whisky que fue necesario para animarles a hablar a todos): a George Smiley, por demostrarme que el tal Bond no es más que un payaso fanfarrón, alcohólico y reprimido que se inventa la mitad de lo que cuenta; a Sir Nigel Irvine, con mis respetos, pero en Inglaterra siguen regalando el Sir a los piratas, por enseñarme cómo ser siempre un caballero incluso jugando sucio; a Barley Blair (y a Katya, sin olvidar al viejo Matvey y a los chicos) en su casa de Sintra, porque se necesita mucho valor para ser un traidor, y a un hombre que se internó en la selva silbando Spanish Harlem, para morir como él quería, con una bala en el pecho, sangre en la boca y una pistola en la mano...

Índice

<i>Introducción-presentación</i>	pág 5
<i>El último cosaco</i>	pág 7
<i>La apuesta</i>	pág 11
<i>Curioseando</i>	pág 21
<i>En el "Bianca"</i>	pág 30
<i>Una pista</i>	pág 37
<i>En Rusia</i>	pág 43
<i>Noche movida</i>	pág 53
<i>Hogar</i>	pág 59
<i>La partida</i>	pág 76
<i>Rendez-vous</i>	pág 87
<i>Epílogo</i>	pág 107
<i>Apéndice 1: Organizaciones y apoyo</i>	pág 109
<i>Apéndice 2: Secundarios</i>	pág 113
<i>Apéndice 3: Quién es quién</i>	pág 119
<i>Apéndice 4: Anexo de tablas</i>	pág 121
<i>Apéndice 5: Puesta en escena</i>	pág 123
<i>Apéndice 6: Correcta pronunciación</i>	pág 128
<i>Apéndice 7: Planos y bandouts</i>	pág 130



Fin

Este libro se terminó de imprimir en Bilbao, el 30 de Julio de 1998.

***"Detrás de cada conflicto armado siempre se esconde una realidad
difícil de asimilar, en este libro se relata una de ellas"***

Klaus Klunge

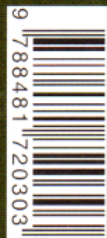
"Del todo bueno y apetecible"

Asuntos Internos

"Los chorniye –los negros, como se les llamaba–, ahora mandaban en Rusia: mataban a los oficiales rusos –como a papá–, estafaban a las mujeres rusas –como a mamá–, envenenaban a su juventud, robaban a los muchachos y prostituían a las muchachas. Nada se hacía sin el concurso de un mafioso casi siempre caucásico, en la pobre y desdichada Rusia. Valeri, subido en su moto, oía llorar a la Rodina, que, como antes pedía ayuda a papá, ahora se la pedía a él".



**Lectura recomendada:
A partir de 16 años**



PVP:1.800 ptas

N A R R A T I V A L Ú D I C A