

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

Por José Félix Garzón

UNA CAMPAÑA PARA
MUTANTES
en la Sombra



***Para Ana,
evidentemente***

Los personajes, empresas, instituciones e incluso algunos de los lugares que aparecen en esta obra son, en principio, puramente imaginarios.

No obstante, no podemos decir con honestidad que no tengan ningún parecido con la Realidad. Piense el amable lector en todas las veces que ha pensado, mientras leía un periódico: "*Eso JAMAS sucedería aquí*" o "*Yo PAGO mis impuestos para que me DEFENDAN y me PROTEJAN, a mí NO PUEDE pasarme NADA...*" o, sin ir más lejos, "*yo NO HE HECHO NADA, de modo que NO TENGO NADA QUE TEMER*" e incluso, "*yo NO PUEDO HACER NADA POR EVITARLO...*". ¿Acaso sus pensamientos, amigo lector, tenían entonces alguna relación con LA REALIDAD?

El Hogar de los Valientes ©
es una producción de Ludotecnia©
como complemento para su juego
"Mutantes en la Sombra,
un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro"©

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de esta obra, tanto textos como ilustraciones, sin autorización expresa y por escrito de Ludotecnia. Y esto también va por **tú** y por tus **fotocopias**.

Primera edición, noviembre de 1.993
I.S.B.N.:84-604-7987-0
D.L.: BI-2326-93

Créditos

Diseño y maquetación
Jose Félix "J&F" Garzón

Portada
José Antonio Tellaeche Isusi

Ilustraciones internas
J.A. Tellaeche Isusi, Carlos Monzón y Roberto Landeta

Pruebas de juego
Equipo Ríete de Sócrates

Agradecimientos:
A José Tellaeche, por sus siempre sabias palabras, a Marko Gil por estar casi siempre a mano, a Igor Arriola por ser un tío guay, a Carlos Monzón (¡qué coincidencia!), a Amalia y Aingeruen por aguantarme tanto (¡tantísimo!), a David, Miguel, Fabián, Cañameras y toda la basca del club Necronomicón (por haberme tratado como a una estrella del Rock & Roll y por aquello de que "la fuente ciberpún tié colorines"), a los prestadores de libros, a los prestadores de juegos, a los prestadores de discos. A José Luis, dueño del bar del mismo nombre y que tantos cafés nos ha fiado, a la cafetería Corbi (algún día algún sociólogo hará su tesis doctoral sobre tan insigne lugar) y a Miguel y Oscar, (que me miman en las siempre crueles mañanas de domingo). A Willy, Mikel, Jordi, Aitor, Pili, Charly, Joseba... (que me miman en las siempre gratas noches de sábado). Al "Basque Country Team" del Eurosurf 93, sobre todo a D. Karlos Gaubeka y a Alfonso Fernández (a uno por ser genial y al otro por ser padre de Cosme... y campeón de Europa...), a Cristina y Toño por ser tan buena gente a pesar de ser familia mía. A todos los que nos habéis echado una mano alguna vez por ser el aire que respira Ludotecnia y a todos los que nos habéis puesto barricadas, por habernos obligado a buscarnos la vida (y de todo se aprende). A los Platero, a Marc Parrot, a Os Resentidos y a Philip Glass por darnos una banda sonora. A Txess y Joseba por sus comentarios sobre el borrador de este libro, por una vez elogiosos... (que no, que es broma...)

Y, por supuesto, a todos los que lleváis solamente DOS AÑOS esperando que esta campaña se publique.

Os juro que yo también pensé que no saldría nunca.

Introducción

POLVORA

EN LA SANGRE

Sentado frente a una terminal de ordenador, Julián Cuerva encendió el primer cigarrillo del segundo paquete de la mañana. En el monitor, un punto amarillo representaba la posición de un Argonauta; un submarino no mucho más grande que un camión. Diseñado para infiltración y exfiltración de pequeñas unidades de agentes, no estaba pensado para albergar una dotación completa durante 72 horas. Tampoco lo estaba para formar parte de un ataque en "manada de lobos".

Los ingenieros, de cuando en cuando, se preocupan demasiado poco por los detalles.

Una docena de puntos verdes representaban el resto de la flotilla, esparcida en una media luna de casi dos millas de ancho. Más Argonautas y varios Carontes, sumergibles ultraligeros de ataque dotados de un único torpedo. Frente a las puntas de la media luna, un punto rojo: un pequeño portacontenedores de 25.000 toneladas que podría embestir y echar al fondo del mar a cualquiera de sus atacantes sumergidos sin que nadie en el puente llegara a darse cuenta. También en forma de media luna, se alineaban los controladores terrestres de cada mini-submarino. En el centro de la sala, la consola del Coordinador Central de Operaciones. Junto a Julián y cada uno de sus acompañantes, sentados en una especie de sillón de dentista, un telépata hacía de emisora de radio. La voz del Coordinador Central sonó por los auriculares:

"Muy bien. Todos en sus posiciones. Empieza la cuenta atrás. Argo uno adelante"

Argonauta Uno era la nave a la órdenes de Cuerva. Debía salir de la formación abriéndose a estribor, avanzar a toda máquina para observar el blanco por última vez desde profundidad de periscopio y luego dejarse adelantar para mantenerse en segunda línea como unidad de respaldo. Si todo iba según los planes, se quedarían en el banquillo. Cuerva no era nuevo en el negocio: sabía que aquello era demasiado bonito como para que el destino dejase que sucediera. Nunca nadie en Heracles ni Prometheus había intentado una operación tan ambiciosa como desplegar más de la mitad de los escasos sumergibles de que disponían para asaltar un barco como los viejos piratas. Si la operación fallaba, debían intentar

hundir el objetivo. No había ningún plan previsto para el caso de que aquello también fallase. Sálvese quien pueda.

Tres minutos después, el telépata transmitió un mensaje a medida que lo iba recibiendo.

"Argo Uno en posición. Mar tranquila, olas de treinta centímetros, viento suave. Cielo sin nubes. Blanco a la dos, unas cuatro millas al este de la posición estimada."

Coordinador de Operaciones también oyó el mensaje.

"Todas las unidades a fase de aproximación. Blanco cuatro millas al este de la posición estimada. Corrijan rumbo y adelante."

A Cuerva no le gustaban aquellas prisas quedando tiempo de sobra para ejecutar el plan. Pasó a la línea privada del coordinador de operaciones para no poner en duda su capacidad ante todo el mundo.

"Disculpe C.O. aquí Cuerva. Solicito permiso para verificar información sobre el blanco."

"Cuerva, eres un paranoico. Negativo. Todo sigue adelante."

"Perdone que insista, C.O., pero al menos quisiera un par de minutos"

"Está bien, tiene uno."

Coordinador de Operaciones pasó a la línea general.

"Atención: retrasen maniobra de aproximación un minuto"

Cuerva no quiso perder el poco tiempo que tenía y dió órdenes a su telépata inmediatamente.

"Muy bien, quiero una ojeada con los infrarrojos y una verificación visual completa de 360 grados"

Medio minuto de silencio. Bajo el agua, las tripulaciones estarían empezando a sentir los efectos de la adrenalina mezclada con una atmósfera cargada de oxígeno prácticamente puro.

"Atención, Argo Uno informando. Detectada actividad IR en objetivo, posible helicóptero en maniobra de despegue"

A la mierda con el plan original. De alguna manera que ya no importaba, el blanco les había detectado y se preparaba para atacar. Coordinador Central de Operaciones empezó a dar órdenes.

"A todas las naves, inicien maniobras evasivas, activen contramedidas. Los Argos que preparen a las dotaciones para evacuación. Los Carontes que se

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

dispongan a armar los torpedos. Pasamos de fase Acoso a fase Caza, repito, fase Caza. Inicien proceso selección blanco. Argo Uno permanezca en posición". Cuerva encendió otro cigarrillo cuando aún humeaba el anterior en el cenicero. Su telépata temblaba y musitaba mensajes con los ojos cerrados.

"Helicóptero localizado e identificado. Helicóptero avanzando en línea recta desde la una hacia nuestra posición. Detectado radar hostil".

Radar hostil. Con el periscopio fuera del agua eran uno de los mejores blancos con que podía soñar el piloto del helicóptero.

"Cuerva a C.O. Solicito permiso para abandonar posición".

"Negativo. Aguante lo que pueda y distraiga al helicóptero".

"Cuerva a C.O. Heli Uno iniciando búsqueda con hidrófonos".

Eso complicaba todavía más las cosas. La flotilla entera se lanzaba a toda máquina contra el blanco y el ruido de sus motores marcaría su posición como una hoguera en una noche sin luna. Las órdenes eran estrictas: sólo se podrían lanzar torpedos desde al menos 500 metros, no mas lejos.

"Cuerva a C.O. Heli Uno virando hacia el sur."

"Aquí C.O. Mantengan rumbo y velocidad".

"Cuerva a C.O. Heli Uno sobre Argo Tres."

"C.O. a Argo Tres. Paren máquinas".

Demasiado tarde. En situaciones así, Cuerva sabía que el trabajo del Coordinador consistía en elegir quién debía caer a cambio de ganar un minuto para sus compañeros, pero él hubiese sido más conservador y hubiera tratado de salvar a toda la escuadra a cambio de retrasar el ataque unas horas.

"Cuerva a C.O. Heli Uno lanzando objeto no identificado"

"Argo Tres a C.O., nave tocada, vía de agua embarcando doscientos litros por minuto. Solicito permiso para evacuar inmediatamente".

"Aquí C.O. Negativo. Aguanten posición".

"Argo Tres embarcando 500 litros. 600 litros. 800 litros. Argo Tres hundido".

"Cuerva a C.O. Helicóptero prosigue maniobras de búsqueda".

"C.O. a Argo Tres, evacuación de emergencia. C.O. a Argo Uno, mantenga posición. C.O. a flota, mantengan rumbo y velocidad."

"Argo Tres a C.O. No hay supervivientes".

El telépata de Argo Tres se levantó del asiento. Lloraba. Aparentaba unos dieciséis años aunque seguramente era algo mayor.

"Caronte Uno lanzando torpedo en 5 segundos".

"Cuerva a C.O. Heli Uno sobre Caronte Uno."

"Caronte Uno, torpedo fuera."

"Heli Uno lanzando objeto no identificado."

"Caronte Uno, torpedo avanzando hacia blanco. Caronte Uno tocado, esperando confirmación de daños."

"C.O. a Caronte Uno. Aguanten hasta impacto torpedo."

"Caronte Uno a C.O. Torpedo fuera de guía manual."

Torpedo hacia blanco, cinco, cuatro, tres... torpedo desviado, C.O. Ataque fallido. Sistema de emersión inutilizado, batería dos inutilizada, ordenador balístico inutilizado, timón dañado. Nuevo impacto, aumentando profundidad, menos veinte metros, menos treinta metros... bajamos sin control, menos cincuenta metros... inyectando aire comprimido de emergencia... Caronte Uno perdido. Un superviviente."

Veinte minutos después la batalla había terminado. Coordinador Central de Operaciones salía de la sala con los demás sin haberse quitado los auriculares y repartiendo palmadas en el hombro a sus compañeros. *"Hicimos lo que pudimos. Estoy muy satisfecho de todos vosotros."*

Tras el recuento de bajas, la flotilla atacante había perdido siete unidades y sufría daños en todas las demás. En el Argonauta de Cuerva se habían sufrido dos bajas y navegaban de vuelta al punto de reunión a tres nudos. Julián había cambiado el tabaco por un chicle que mascaba como un perro hambriento royendo un hueso.

Con todas las miradas dirigidas a las baldosas del suelo, los controladores pasaron al pabellón que se encontraba frente a la sala en la que habían trabajado. Doce tripulaciones completas salían de las cabinas de los simuladores. Cuerva se acercó a la suya.

"¿Quiénes son las bajas?"

Un hombre y una mujer vestidos con trajes de neopreno levantaron la mano.

"Buena tios, otra vez será. Por hoy Game Over. Insert Coin."

Todos rieron el chiste. Rieron a pesar de que sabían que aquella era la quinta vez que ensayaban la maniobra en los simuladores y nunca habían logrado cazar al blanco ni encajar menos de un 50% de bajas. A pesar de que sabían que aquél era el penúltimo ensayo. A pesar de que sabían que tendrían que hacerse a la mar en cuarenta y ocho horas pasase lo que pasase.

El Hogar de los Valientes es una aventura diseñada para un número de tres a cinco P.J. (más un director, faltaría más) con experiencia media: digamos que tres veteranos de Semilla de Acero y La Hora de la Guadaña (***Nota de JuanAn:** si es que queda alguno...*) podrían ser un grupo magnífico. Por otra parte, no estaría de más que los propios jugadores estuviesen familiarizados con el mundo de Mutantes en la Sombra, aunque sus personajes fuesen novatos. Esto es especialmente importante porque El Hogar de los Valientes trata de dar una visión de “el otro lado”; los entresijos de Heracles, Prometheus, el C.D.F.C.... Sería muy interesante que el D.J. hubiese leído el Anuario Kaufmann y tuviese acceso al Catálogo Charlie’91.

Esta es una campaña que exige una gran cantidad de trabajo “teatral” al D.J.. Para que todo funcione bien será mucho más importante la capacidad de transmitir la personalidad de un P.N.J. a los jugadores mediante un gesto o un matiz en la voz que un gran dominio de las reglas. Por supuesto esto es válido para cualquier aventura de cualquier juego de rol, pero en este caso de una forma mucho más especial.

El Hogar de los Valientes está dividido en dos partes. En este libro que tienes en tus manos podrás encontrar la introducción a nuestra historia, en su segunda parte el desenlace final. Una misión aparentemente trivial lleva a nuestros P.J. a capturar a un alto cargo del C.D.F.C. A partir de este punto la trama se complica introduciendo a los personajes en una intriga de alto nivel que pone al descubierto la más que probable existencia de un topo entre los cargos más importantes de Heracles. La acción desemboca en las heladas nieves de Alaska, en una carrera contra el tiempo, la naturaleza... y el C.D.F.C. En la segunda (que hemos llamado El Hogar de los Valientes II, por supuesto) deberán lanzarse a la caza del traidor a la vez que luchan por la supervivencia de Heracles y la ruina del Comité de Boulder, si es que aún les quedan ganas.

El momento concreto en que se desarrolle queda a tu elección, siempre y cuando esté ubicado en la primera mitad de 1.993. No hay apenas referencias a los sucesos del “mundo real”, de modo que podrás colocarla a tu antojo entre las aventuras que estés jugando. El desarrollo cronológico de los acontecimientos que vamos a describir tampoco está delimitado de forma férrea; las diferencias de zonas horarias ante un cruce del Atlántico en avión te podrían volver esquizofrénico. A lo largo del módulo se da información aproximada, pero no es necesario

que te preocupes en seguir un calendario estricto salvo allí donde lo mencionemos. Un último apunte: si es posible que no participen controladores térmicos en la aventura.

AL GRANO

Como sabiamente dijo Shane Caufield, todo final ha de tener un principio. Si los P.J. no están creados ex profeso para esta aventura, enlázala con la anterior: quien fuese “su jefe” en aquella se pone en contacto con ellos. Si son P.J. recién salidos de la academia, será un P.N.J. a tu elección quien lo haga.

Sea como sea, las órdenes son muy sencillas. El señor Tayama, un alto cargo de Heracles, les espera en el puerto de La Coruña. Allí les darán información más concreta. De momento todo lo que tienen que hacer es presentarse en un buque anclado en el puerto de la ciudad, el “Sea Chevrolet”.

Un último apunte. Todos los agentes han recibido una copia de un comunicado de la Fundación Kaufmann (está en la página de la derecha, fotocopialo y entrégaselo a los jugadores). Al parecer, el C.D.F.C. está capturando sistemáticamente a todos los telépatas que encuentra y muchos agentes de Heracles con esta mutación han sufrido ataques. Si hay alguno entre los P.J., adviértele de que se ande con cuidado. Por ahora no hay razón alguna para que cunda el pánico, pero todas las precauciones que se tomen para garantizar la seguridad de los posibles telépatas del equipo serán pocas.

Y eso es todo. ¡A La Coruña!

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: CENTRAL DE ANALISIS, ESTOCOLMO

Para: Todos los agentes en servicio activo.

Asunto: Actividad hostil e inusitadamente intensa del C.D.F.C.

A todos los agentes en servicio activo DE EXTREMA IMPORTANCIA

Desde hace aproximadamente unas cuatro semanas se han ido sucediendo una serie de rumores e informes (muchos de ellos contradictorios) sobre una posible campaña del C.D.F.C. Con el fin de atajar posibles operaciones de intoxicación informativa y para garantizar la seguridad de nuestro personal, la Fundación Kaufmann hace público este comunicado con las conclusiones provisionales de sus investigaciones, basadas en informes contrastados y procedentes de nuestras bases en todo el mundo.

1- Parece claro que el C.D.F.C. ha iniciado una campaña de reclutamiento **masiva** y centrada exclusivamente en los telépatas (en adelante TPs), al menos por el momento. Hemos registrado casos de unidades de Prometheus atacadas sólo para hacerse con sus TPs tras eliminar al resto de sus componentes.

2- Esta campaña es de escala mundial: todas nuestras bases informan de una extrema hostilidad hacia sus TPs.

3- Los servicios M tradicionalmente hostiles al C.D.F.C. e incluso algunos de sus aliados menos firmes o importantes también están padeciendo ataques contra sus TPs.

Ignoramos en este momento qué es lo que pretende el C.D.F.C. con esta campaña ni qué destino da a los TPs capturados. En cualquier caso, es indudable que sus operaciones se centran en este tipo de mutación; sólo están actuando de forma anormal contra otros M cuando eso les permite capturar más TPs.

A partir de este momento todos los TPs de nuestra organización deberán extremar las precauciones. A menos que su presencia sea imprescindible, no entrarán en servicio activo hasta nueva orden. Sus compañeros deberán colaborar en la medida de lo posible. Por el momento no se tomarán medidas adicionales de protección para los TPs, aunque de ser así se informará oportunamente.

Este comunicado deberá ser transmitido a la mayor brevedad posible a todos los miembros de Heracles, Prometheus y la Fundación Kaufmann. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

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

Capítulo Uno

CON PARCHE EN EL OJO, CON CARA DE MALO

Amanece lentamente sobre el puerto de La Coruña mientras una bruma gélida rodea a nuestros heroicos aventureros. Cuando llegan hasta el lugar donde está anclado el «Sea Chevrolet» se encontrarán con una pasarela que les conduce a cubierta. Allí les espera el señor Tayama, un amable japonés de unos cuarenta años con aspecto de marearse viendo un cubo de agua. Tras los saludos de rigor, Tayama les conducirá al interior del yate.

El «Sea Chevrolet» perteneció originariamente al servicio M francés (el Bureau Mirage) que lo empleaba como puesto de mando avanzado. Repleto de los más modernos equipos de comunicaciones (incluido un ingeniosísimo sistema de camuflaje para las antenas de radio), navegó durante un par de años por las costas del Pacífico Sur hasta ser capturado por un equipo de Heracles (poco después de uno de los actos más infames, repugnantes, deleznales, rastreros y criminales que se recuerden, y no me estoy refiriendo al mundo de la sombra, sino al otro: el hundimiento del Rainbow Warrior) que lo «confiscó». Un cambio de pintura, nombre, bandera y matrícula lo convirtieron en lo que es hoy: una base «portátil» de Heracles. Debajo del puente se encuentra la sala de reuniones, pequeña pero cómoda y funcional. El señor Tayama apagará las luces tan pronto como los P.J. tomen asiento y encenderá un proyector de diapositivas. La primera en aparecer es un simple mapa del Océano Pacífico.

«Supongo que todos ustedes conocerán la Isla de Santa Camelia (no, los jugadores no la conocerán porque nos la hemos inventado, pero con una tiradita de geografía normal podrán salir del apuro). Santa Camelia no ocupa una extensión mayor de setenta kilómetros cuadrados y no hay nada en ella más que agua y peces en 2.000 kilómetros a la redonda. Hasta el año 1.889 Santa Camelia era una colonia española. Tras la pérdida de Cuba y Filipinas, los norteamericanos se hicieron con ella. Durante

la Segunda Guerra Mundial fue invadida por los japoneses para perderla en 1.943. En esa fecha se construyó un aeródromo de retaguardia sin demasiado interés estratégico. Tras la guerra, la marina norteamericana mantuvo sus instalaciones en servicio al cargo de una pequeña guarnición y unos pocos técnicos.»

La siguiente diapositiva muestra una fotografía aparentemente tomada desde un avión.

«En 1.974 el C.D.F.C. construyó una base en Santa Camelia aprovechando las instalaciones de los militares. Santa Camelia era un lugar tranquilo y discreto, de modo que instalaron una especie de «almacén de reclutas problemáticos». Muchos de nuestros compañeros capturados fueron llevados allí durante la década de los setenta. Hacia 1.982, la rama «Investigación» del comité de Boulder decidió aprovechar las instalaciones para llevar a cabo numerosos experimentos utilizando a los mutantes internados como cobayas.»

En ese instante cambia de diapositiva. La imagen es durísima: un cuerpo humano sobre un charco de sangre y con todas sus vísceras al aire. Improvisate una descripción lo más escabrosa y «gore» posible.

«Esta fotografía muestra a una de las víctimas de esos experimentos. Durante varios años, Santa Camelia fue un auténtico matadero de mutantes. Pero a mediados de los 80, las relaciones entre los dos ocupantes de la isla (el C.D.F.C. y la Marina norteamericana) empezaron a enfriarse. En otoño de 1.991, el entonces presidente George Bush anunció una serie de recortes en el presupuesto militar de los E.E.U.U.. La base naval de Santa Camelia iba a ser cerrada. Tras estudiar la situación durante varios meses, el C.D.F.C. decidió abandonar también la isla.»

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

La siguiente diapositiva muestra una nueva fotografía aérea en la que puede verse gran actividad en el aeródromo.

-“La mudanza empezó en diciembre del 92. Hace exactamente diez días, uno de nuestros topos en el C.D.F.C. nos informó de que parte del material y la documentación que se hallaba en Santa Camelia iba a ser devuelta a los U.S.A. en un barco. Aparentemente se trata de un simple portacontenedores con bandera panameña: el Brooklyn Princess II. Viajará discretamente y con una escolta reducida: se supone que es una operación del máximo secreto y no quieren llamar la atención. Su misión será interceptarlo en alta mar, hacerse con todo aquello que pueda sernos de interés y destruir el resto. Un miembro de la Fundación Kaufmann les acompañará para decidir qué es lo que se llevan.”

La siguiente diapositiva muestra dos dibujos con aspecto de planos técnicos. Se trata de dos minisubmarinos diferentes, uno con aspecto de bañera ambulante y el otro con pinta de nave espacial de película de serie B.

-“Para la operación hemos dispuesto una flotilla de nuestros mini-submarinos. Pueden verlos en la diapositiva, el primero en un Argonauta, de transporte ligero. En uno igual irán ustedes. El otro es un Caronte, embarcaciones ligeras de ataque que les darán escolta y, si fuese necesario, hundirán el Brooklyn Princess”.

Ya no hay más diapositivas. Las luces vuelven a encenderse.

-“Volarán a Singapur, dónde tomarán un helicóptero que les conducirá a un buque de investigación oceanográfica en alta mar. Ese buque ha sido fletado por Prometheus y será la base principal de la operación. Allí recibirán instrucciones más concretas, así como todos los detalles de su misión.”

RUEGOS Y PREGUNTAS

El señor Tayama pasará a continuación a responder algunas de las preguntas de los P.J.. Por ejemplo:

-¿Junto a quién vamos a asaltar el barco de los malos?
Junto a un equipo de agentes expertos en Operaciones Especiales.

-¿Tendremos que pilotar los submarinos?

No, para eso hay personal especializado. Su misión será abordarlo y punto.

-¿Se espera una respuesta contundente por parte de la tripulación del Brooklyn Princess II?

No se sabe con certeza, pero es muy probable que vayan armados hasta los dientes.

-¿Y después de cumplir la misión?

Les iremos a recoger en helicóptero y recibirán nuevas órdenes.

-¿Se sabe algo de la carga que transporta el barco enemigo?

No con exactitud, pero se supone que a bordo se encuentran los más exóticos cachivaches de la ingeniería moderna.

-¿Y si nos pegan un tiro y nos matan?

Haber hecho oposiciones a notario, que viven más tranquilos.

-¿Y dónde nos van a dar armas y más armas?

En el barco hay de todo.

-¿Puedo llamar a mi mamá para que no me espere para cenar?

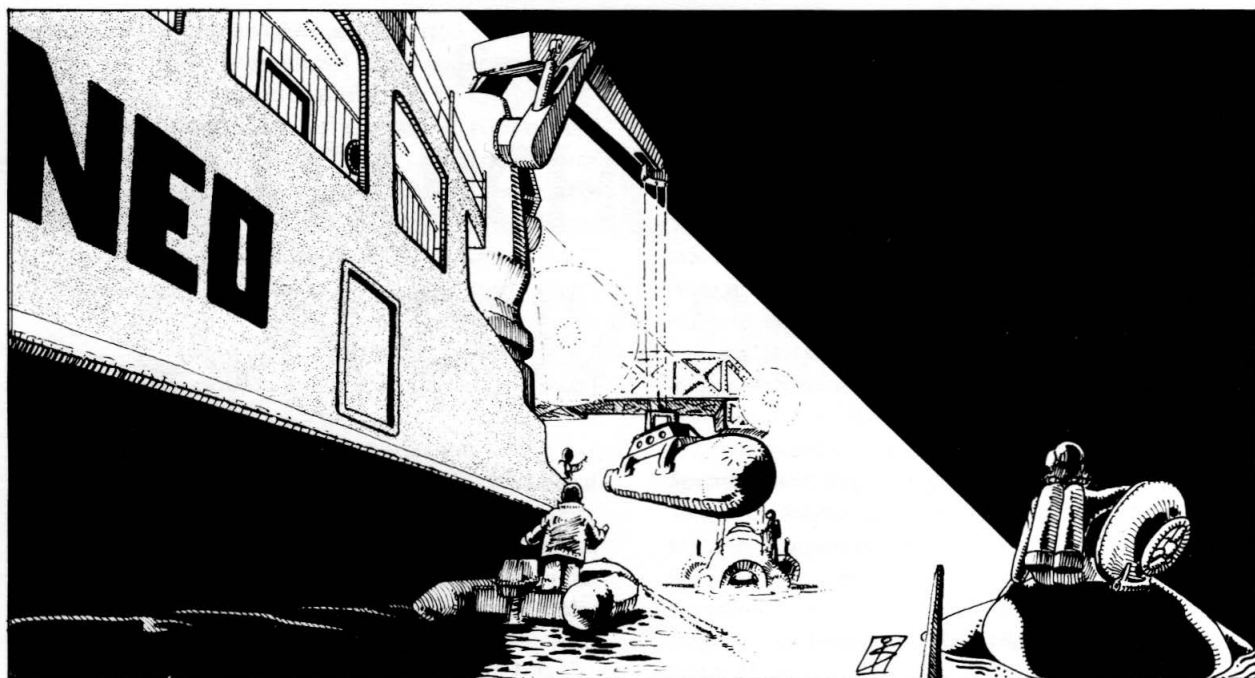
Siiiiiii. Allí en el bar, a la entrada del puerto, hay un teléfono de monedas.

VIAJANDO A SINGAPUR

El vuelo Coruña-Madrid-Londres-Singapur será de pura rutina, sin que suceda nada digno de mención. En el mismo aeropuerto les esperará un helicóptero (se trata de una aeronave alquilada) que les conducirá hasta su destino final, en compañía de un enlace local de Heracles que pilotará el aparato y les dará conversación. Tampoco él sabe demasiado sobre la operación: sólo que el buque al que se dirigen se llama “Linneo” y que está esperando la llegada del helicóptero para partir rumbo a la zona de operaciones. El se quedará a bordo junto con el “molinillo”.

EL LINNEO

A unas doscientas cincuenta millas de la costa y en aguas internacionales les espera el Linneo. La mar no está en muy buenas condiciones, de modo que la maniobra de aterrizaje significará un cuarto de hora de vaivenes e intentos frustrados. Con un mareo más que respetable, el helicóptero tomará tierra (mejor dicho, cubierta) mientras varios hombres vestidos con monos azules lo enganchan con cadenas para evitar que los bandazos del barco se lo lleven. Les dará la bienvenida Héctor Swarz, un amable argentino de 32 años (poblado bigote, pelos de loco, mirada brillante y llena de entusiasmo) que está al mando de la operación. Tras los saludos y presentaciones de rigor, les invitará a acompañarle hasta el puente, donde les espera una taza de café. Falta una hora para que anochezca. El piloto se queda con su helicóptero mientras lo introducen en el mini-hangar. El puente está a unos pocos metros, pero las olas azotan al Linneo de tal manera que costará casi cinco largos minutos llegar hasta allí agarrándose a todo lo



que tenga pinta de aguantar el peso de un personaje. Héctor tampoco parece ser un lobo de mar.

El Linneo es un buque de investigación oceanográfica botado a finales de los cincuenta y que ha pertenecido a varias instituciones científicas. No es un crucero de lujo, pero tampoco se cae de puro oxidado. En estos momentos navega bajo bandera panameña y, tras un proceso demasiado complejo como para que merezca la pena explicarlo, ha pasado a ser propiedad de una naviera que a su vez forma parte del holding empresarial regido desde la sombra por Prometheus. Esta es la primera vez que se emplea para una operación. De salir todo más o menos bien, se convertirá en una base móvil para Heracles. Si falla, se convertirá en un espantoso número de cuchillas de afeitar tras ser vendido a un desguace.

EN EL PUENTE

No se trata de una estancia demasiado grande, pero al menos todo está seco. Tres personas se mantienen atentas a los timones, cartas náuticas y monitores de ordenador. Tras ellos está el capitán, Marco Cicerón Karoharo, un orondo guineano (ecuatorial) que habla un perfectísimo castellano. Más presentaciones y un rápido viaje hasta su camarote (situado justo bajo el puente), dónde podrán hablar con toda tranquilidad.

En el camarote del capitán, mientras esperan a que les traigan unos cafés (o lo que pidan... excepto alcohol) el capitán Karoharo les empezará a explicar algunos detalles de la misión. Se irá turnando en sus

explicaciones con Héctor Swarz, interrumpidas unos instantes por la llegada de los cafés. Por cierto, los bandazos provocados por el estado de la mar son tales que se hace necesaria una tirada de destreza (fácil) para que el contenido de las tazas no se derrame. Tras las explicaciones, los P.J. deberían tener una idea aproximada de los siguiente:

La operación es de una importancia enorme: se sabe muy poco acerca de las bases que el C.D.F.C. posee a lo largo y ancho del planeta y casi todo lo que se conoce proviene de lo que han contado los que han estado en ellas y de los informes, siempre dudosos, de los topes infiltrados. Cuando se lanza un ataque contra una de ellas, pocas veces queda tiempo para un reconocimiento. Cualquier cosa que se consiga en el Brooklyn Princess II puede ser esencial, pues nos podrá proporcionar una visión valiosísima sobre la forma de trabajar de los americanos. Por ello, en esta operación se ha realizado un despliegue de medios impresionante. De los 17 minisubmarinos con que cuenta la organización, se utilizarán 12. La flotilla estará compuesta por 7 Carontes (naves ligeras de ataque) que darán escolta a los 5 Argonautas (submarinos diseñados para el transporte de personal; en uno de ellos irán los P.J.) y se encargarán de hundir el objetivo si el abordaje se hace imposible.

En el plan inicial, el Linneo se quedaría a tres días en submarino del blanco. La flotilla recorrería esa distancia y lanzaría el ataque. Las tripulaciones serían recogidas una a una por el helicóptero, que dejaría otra de relevo que recorrería el camino de

AL DIA SIGUIENTE

Hacia las seis de la mañana, poco antes de que amanezca, los P.J. se despertarán con un ensordecedor sonido: ráfagas de ametralladora acompañadas por el inconfundible traquetear de los fusiles de asalto y los bramidos sordos de las escopetas de combate. Que no cunda el pánico, en cubierta hay prácticas de tiro, tal y como podrán comprobar si miran por el ojo de buey de su camarote (dormirán todos en el mismo, hay literas suficientes). Pocos minutos después llegará Héctor, que les indicará dónde están las duchas y les esperará para desayunar. El resto de "la tropa" lleva en activo desde las cinco. La mar está lisa como la superficie de un espejo y el sol brilla en un cielo azul y despejado. La temperatura es tropical y se impone el bermudas y la camiseta en el más puro estilo "Guiri-fashion" frente al aburrido uniforme negro de combate.

Durante el desayuno, Héctor les mostrará el plano del objetivo y lo describirá a grandes rasgos. También podrá ofrecerles algunas explicaciones, como por ejemplo:

-Cada uno llevará un SA80 (en el juego básico, Mutantes en la Sombra, se denomina a este fusil L-85) y uno de ellos una Franchi SPAS. (Si los jugadores lo piden, podrás dejar también que se lleven algunas cosillas del Catálogo Charlie, pero, como verás más adelante, no será necesario más que para enriquecer la ambientación)

-De la aproximación al blanco no deberán preocuparse: eso es asunto de quienes piloten los submarinos. Ellos, simplemente, abordarán el blanco cuando reciban la orden.

-Una vez a bordo, ellos deciden.

Tras el desayuno, una pequeña visita turística por el Linneo.

MAS SOBRE EL LINNEO

Como ya hemos dicho antes, en cubierta las dotaciones de asalto se entrenan en prácticas de tiro disparando contra blancos que se lanzan al aire desde una máquina situada en proa. Bajo la cubierta principal, se encuentra una segunda cubierta (denominada de servicio) que termina en una rampa que va a dar al mar. Desde esta cubierta de servicio son botados y recogidos los submarinos. Alineados en dos hileras perfectas, a babor y estribor, se encuentra la flotilla de sumergibles ligeros Caronte al completo así como varios Argonautas. Debido a su tamaño no caben todos; el resto se encuentra en las

vuela al Linneo. Este plan fue descartado: en el actual, los submarinos zarparán a 12 horas del objetivo, el Linneo cambiará de rumbo para navegar a toda máquina hacia el norte, alejándose del blanco, se lanzará el ataque y el helicóptero evacuará a las tripulaciones de la forma prevista originalmente. La función de los P.J. será muy simple (**Nota de los playtesters:** *Ya. Eso dicen siempre*). El ataque se hará en tres oleadas: primero un grupo de agentes tratará de silenciar la radio y limpiar el terreno. La segunda se encargará de recoger el material (en ella participarán miembros de la Fundación junto con los de Heracles) y la tercera de destruir el resto. Parte del material será transportado en unos contenedores especiales adosados a los Argonautas. El resto será fotografiado.

No se espera demasiada resistencia. Boulder confía en el factor sorpresa. Una fragata antisubmarina de la clase Oliver Hazard Perry navega a unas 60 millas del blanco, escoltándolo discretamente (unas tres horas de navegación), pero si se logra silenciar la radio y los telépatas no dan demasiada guerra, la operación ya debería haber terminado para cuando lleguen. Otro problemilla es el helicóptero antisubmarino de la fragata: las fotos de reconocimiento dejan claro que efectúa varios viajes diarios entre los dos barcos. En cuanto a la tripulación del Brooklyn Princess II, consta de una docena de marinos profesionales, así como de una cantidad desconocida de agentes del C.D.F.C.. También se ignora hasta que punto pueden estar armados y preparados para rechazar un ataque. Se sabe que el Brooklyn Princess II navega con los tanques de lastre completamente cargados, pues lleva muy pocos contenedores

Como se vé, la operación es enorme. La razón de que se haya llamado a los P.J. en tan poco tiempo es simple: una dotación de asalto sufrió un accidente en unas maniobras y hacía falta un grupo de agentes preparados para todo pero que supieran mantener la cabeza fría en los momentos difíciles. Qué casualidad: tus P.J. cumplen las dos condiciones.

Más o menos eso es todo. Tus jugadores disponen de un plano del objetivo para que planifiquen el asalto lo mejor que les parezca. Por el momento, lo mejor será dormir (podrías incluso ordenar tiradas de voluntad muy difíciles para los que se quieran quedar despiertos, llevan una eternidad despiertos a bordo de varios aviones). Por cierto y antes de que se nos olvide: faltan cuatro días para la operación.

bodegas y son elevados a la cubierta de servicio mediante un montacargas. Los submarinos están pintados en gris camuflaje. Sus proas están decoradas con caricaturas (muy del estilo de los clásicos dibujos que adornaban los aviones americanos durante la Segunda Guerra Mundial) y los parches remachados sobre sus cascos ponen en evidencia las difíciles condiciones en las que suelen navegar. En la cubierta de servicio sólo se encuentran las tripulaciones y varios mecánicos. Huele a soldadura y los reflejos de chispazos iluminan la escena. Héctor Swarz les llevará hasta Argonauta Cuatro, el submarino en el que navegarán los P.J. y les presentará al “capitán”. Todo el mundo le llama “Torpedos”, algo así como su nombre de guerra (si alguien le pregunta su verdadero nombre dirá que José Smith con expresión de burla; simplemente opina que ese es un dato que no le interesa a nadie). Filipino, habla una mezcla de inglés y castellano medianamente comprensible. Es un auténtico lobo de mar, tan acostumbrado a los largos viajes clandestinos en solitario que se ha vuelto un tanto insociable. JAMAS utilizará una frase de más de 5 palabras, y eso si se le tira de la lengua. Hasta que no llegue el momento de iniciar la misión, pasará bastante de los P.J.

Héctor pedirá a los P.J. un poco de comprensión hacia el amigo “Torpedos” y sus rarezas y les mostrará el interior de la embarcación. En asientos alineados a babor y estribor caben 5 personas con suficiente espacio para llevar una mochila por cabeza. Las normas indican que hay que llevar abrochado el cinturón de seguridad en todo momento. Para cada plaza hay un par de auriculares y una mascarilla de oxígeno para las emergencias. La pared hacia proa lleva a la cabina de mando y en la de popa hay varios monitores polivalentes. En el techo, tres escotillas conducen al exterior. Otra escotilla en el suelo conduce a la bodega, de reducidísimo tamaño, y al también diminuto W.C. En la cabina, junto al piloto, hay sitio para un sexto tripulante. Teóricamente, un Argonauta puede llegar a transportar doce personas completamente equipadas (es decir, si juegas con más de cinco personajes, que se busquen la vida y se sienten en el suelo).

Si los P.J. preguntan por el miembro de la Fundación que les acompañará, Héctor les responderá que está de maniobras con uno de los Argonautas y volverá al anochecer. Para cuando llegue el momento de las presentaciones, diremos que se trata de Sandra Van Krackniik, sudafricana de 28 años de edad. Todo el mundo la llama Sandra (los P.J. no son los únicos con problemas para pronunciar su apellido) y jamás se separa de su ordenador portátil. Su

especialidad, el C.D.F.C.. Colecciona todos los datos que puede hallar sobre esa organización, de modo que los posibles encuentros de éstos con los norteamericanos serán su tema favorito de conversación. Tiene la desagradable costumbre de anotarlo TODO. Su aspecto físico es algo más que aceptable para los aventureros y “del montón” para las aventureras. Está casada con uno de los ayudantes del profesor Gödel (algo que se encargará de hacer saber a los P.J. a la primera oportunidad) y por el momento no le apetece meterse en líos de infidelidades.

El resto del personal a bordo está formado por una curiosa mezcla de razas, idiomas y nacionalidades. Todos son agentes considerado como élite, no saben mucho más que los P.J. sobre la misión y serán tan amables como haga falta.

QUE BONITO ES NAVEGAR

Poca cosa más en lo que les queda de travesía hasta el día D. La rutina diaria será muy simple: entrenamiento, entrenamiento y entrenamiento: hay un trabajo que hacer y el deber es lo primero. El Linneo es una especie de campamento militar y no hay tiempo para la vida social. Para evitar una tarde de tedio, lo mejor es que hagas un “fundido en negro” y vayas directamente a la hora de la comida del día D tan pronto como los P.J. hayan conocido a “Torpedos” y Sandra. Si tus muchachos son de esos que les encanta la interacción con los P.N.J., adelante. Puedes improvisar unas escenillas, siempre y cuando mantengas la trama bajo control.

DIA D. HORA H MENOS 12

Ha llegado el gran día. Los submarinos están listos al 100%. Los torpedos se colocan en sus posiciones con los detonadores listos para la acción. Los entrenamientos han terminado. Ahora ya no queda tiempo para experimentos: HA LLEGADO EL GRAN DIA.

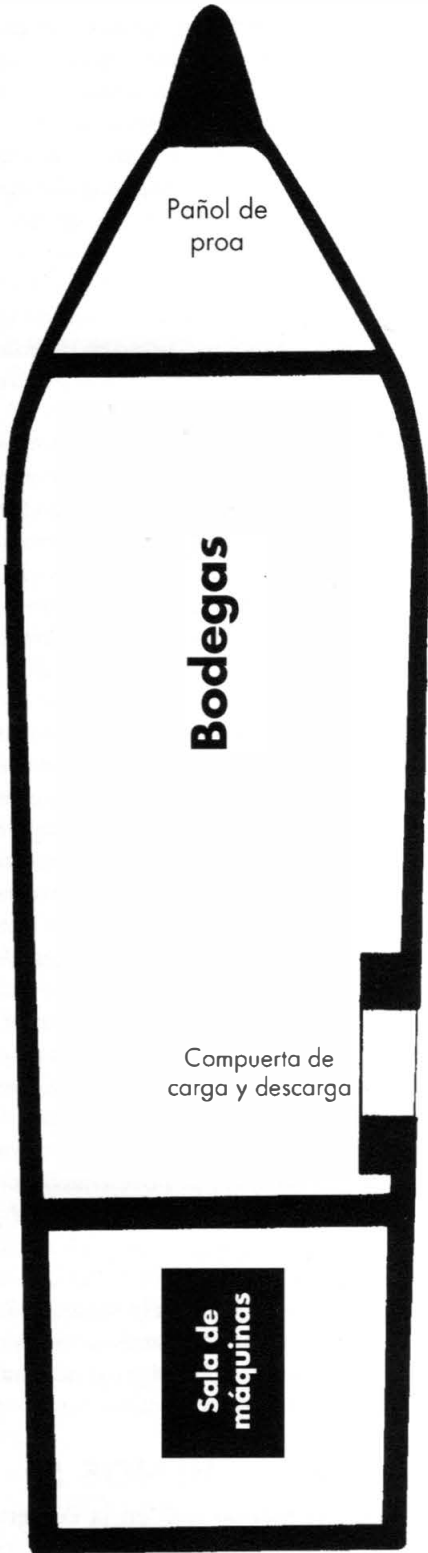
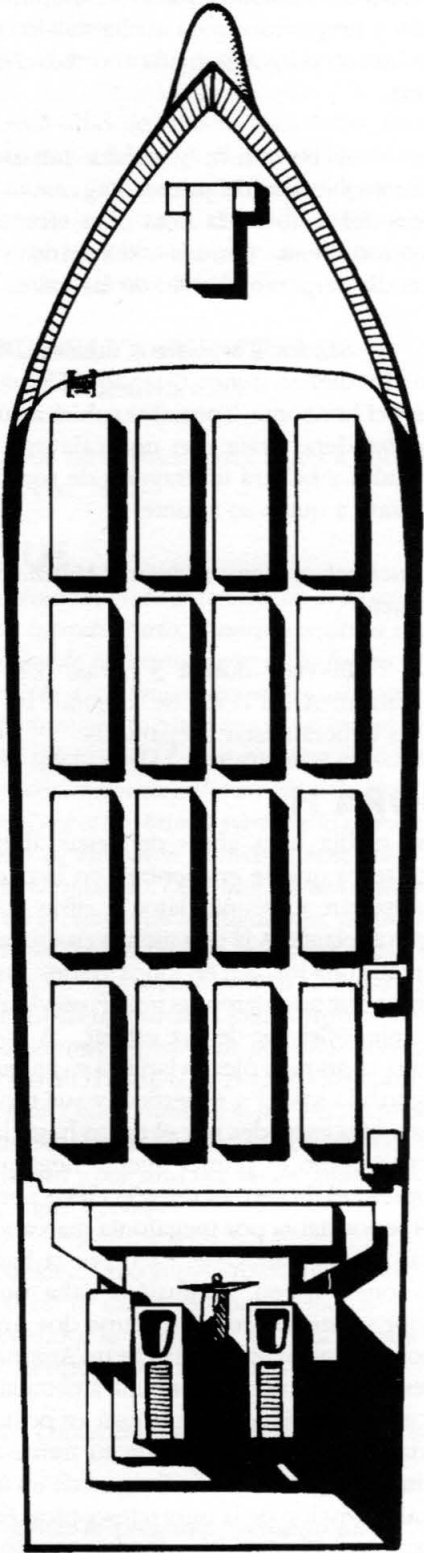
Tras la comida, Héctor Swarz dirigirá unas palabras a las tripulaciones.

-"Amigos, amigas. Este es el momento de la verdad. Hemos trabajado mucho preparándonos para esta madrugada. Cuando llegue la noche, haremos el trabajo, golpearemos duro y volveremos a casa. Quiero daros las gracias a todos por vuestra colaboración y deseáros la mejor de las suertes. Brindemos:

Por la victoria."

Todos alzarán sus tazas (hoy el capitán ha dado permiso para servir vino). Hasta las nueve de la noche, momento en el que todos deberán estar

Brooklyn Princess



listos para embarcar en la cubierta de servicio, los agentes tendrán tiempo para preparar sus equipos y limpiar sus armas. Se ha habilitado una zona en las bodegas como pequeña capilla multiconfesional: los agentes más religiosos se encontrarán allí en una curiosa mezcla de rituales musulmanes, cristianos y de todo tipo (incluidos un par de japoneses shintoístas y un auténtico sioux reclamando la atención de los espíritus de sus antepasados).

A las ocho y media, Héctor y el capitán harán llamar a los P.J. y les conducirán al camarote de éste último: tienen algo muy importante que comunicarles y es lo siguiente:

Habla Héctor. *“Hasta este mismo momento no hemos podido decirles esto por razones de seguridad. Su papel dentro de la operación será un tanto especial.”*

El capitán: *“Lanzamos varios viajeros astrales en misiones de reconocimiento del Brooklyn Princess II cuando estaba anclado en Santa Camelia. Los viajeros padecieron un efecto hasta ahora desconocido; cuando se acercaban a unos cincuenta metros del buque, sus “presencias astrales” regresaban a sus cuerpos físicos de forma brusca, instantánea... y muy, muy dolorosa.”*

Héctor: *“Sospechamos que los norteamericanos han desarrollado algún aparato que les permite hacer sus instalaciones herméticas para los viajeros astrales y lo están probando en ese maldito barco. El Argonauta que se encontraba de maniobras con Sandra a bordo cuando llegaron ustedes, estaba efectuando en realidad un reconocimiento del objetivo. Sus sensores detectaron una serie de curiosos campos magnéticos, que confluían en un punto situado en la sala de máquinas. Revisando los planos, llegamos a la conclusión de que ese punto coincidía con un pequeño camarote. Sandra les guiará hasta ese lugar: tan pronto como aborden la nave deberán llegar hasta allí y cubrir a la doctora Van Krackniik mientras estudia ese aparato, o lo que sea. Por eso les llamamos a ustedes: hacía falta alguien muy especial para enfrentarse a lo que les espera.”*

Así que tus muchachos ya lo saben. La ley de Murphy no falla nunca. Los jefes jamás se conforman con encargarte una misión difícil si pueden mandarte a una verdaderamente suicida.

DIA D. HORA H MENOS 5

Las nueve. Todo el mundo está en la cubierta de servicio. En primer lugar zarpa una embarcación de superficie: una lancha muy similar a las que se usan

en las competiciones de Off-Shore llena de extrañas antenas. Se dirigirá a toda velocidad hacia la fragata que escolta al Brooklyn desde la distancia y pondrá en marcha una serie de contramedidas electrónicas para mantenerla entretenida. A continuación, Héctor volverá a describir el plan: los Caronte vigilarán el blanco preparados para atacar desde babor y estribor, mientras los Argonauta abordan el blanco desde popa.

A las nueve y media zarpará el primer Caronte junto con el primer Argonauta, media hora antes del resto de la flota para efectuar el último reconocimiento. Entre las diez menos cuarto y diez y media zarparán el resto de las naves.

Sandra, Torpedos y nuestros P.J. embarcarán a las diez en punto. Cuando el Linneo quede más allá del horizonte, Torpedos subirá a cubierta, izará una bandera pirata con una calavera y dos tibias cruzadas y beberá un traguito de ron de su petaca (invitará a quien se apunte).

—“Muchachos, bienvenidos a la Marina de Guerra de Heracles”.

El viaje durará 3 horas, dos de ellas en superficie. A las doce, se cerrarán las escotillas y todos deberán estar preparados.

HORA H

Una media hora antes de llegar al objetivo, los monitores que se encuentran en la pared de popa empezarán a escupir datos y cifras. La operación sigue adelante. A la una menos cuarto, aparecerá en pantalla una imagen en tonos verdes: justo los tonos verdes que adquieren las imágenes vistas a través de un intensificador de luz estelar. A la una menos cinco, la primera oleada lanzará su ataque. El primer Argonauta saldrá a superficie y sus tripulantes empezarán a ascender por el casco hasta la popa. Tan pronto como el primer agente llega a la cubierta empieza el tiroteo. La tensión crece por momentos. Torpedos habla por megafonía marcando la cuenta atrás. Varios cadáveres caen por la barandilla. Explosiones, humo, confusión. Falta un minuto. A babor y estribor emergen otros dos Argonautas. A unos noventa metros, emerge un Argonauta y desde la escotilla alguien dispara una ametralladora. Faltan 30 segundos. El Argonauta está en posición. Sandra suda: goterones caen desde su frente al suelo. Le quita los seguros a su fusil y guarda en un bolsillo la funda de nylon de la mira telescópica. Faltan quince segundos. El siseo de un mecanismo neumático anuncia que las escotillas pueden abrirse con pulsar

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

un botón. Faltan cinco segundos. El casco de la nave choca suavemente con el del carguero. Una voz jadeante (la de Héctor Swarz) grita por radio:

-*"Fase uno completa. Puente asegurado. Radio silenciada."*

Torpedos no espera más. A través de la megafonía suena como un disparo.

-*"¡¡¡Fuera todo el mundo!!!"*

Las escotillas se abren. Una brisa fresca cruza la noche y trae a los P.J. el olor de la pólvora. Focos halógenos iluminan el blanco desde los Argonautas, varias cuerdas de escalada bajan desde cubierta. Un metro sobre las cabezas de nuestros muchachos, gruesas letras negras:

BROOKLYN PRINCESS II Panamá City

La tirada de destreza para llegar a cubierta será normal (trepar fácil).

EL ATAQUE

Nota del diseñador: *Toda esta parte de la campaña es meramente introductoria. Vamos a asistir a unas cuantas escenas de heroísmo, pero de la forma más peliculera posible. Olvídate de las reglas salvo que se indique explícitamente lo contrario y pon en marcha esa faceta del oficio de D.J. que consiste en contar historias y provocar sensaciones en las cabecitas de tus jugadores. De hecho, buena parte de lo que sigue sobre el asalto al Brooklyn Princess tiene más de narración que de módulo. De lo que se trata es de que metas estrés en el cuerpo de los jugadores, no de que los mates a tirar dados. Pase lo que pase el ataque tendrá éxito, tus chicos localizarán a Caballo Loco (ya, ya te enterarás de quién es ese) y huirán sanos y salvos. Déjales que sufran un poquito, pero sin pasarte. Por cierto: HABLALES A GRITOS y pon la música bien alta. Que el ritmo de la acción sealo más trepidante posible. Déjales que hagan todas las locuras que se les ocurran y por una vez no les amargues la vida. Ahora, sigue leyendo.*

En cubierta, un compañero cubre la posición con una M60 en la mano. Suenan disparos y, de cuando en cuando, la línea roja de una trazadora rasga el aire. El tipo con la M60 grita a los P.J.

-*"¡De prisa! La cubierta está asegurada, pero abajo queda jaleo"*.

Si alguien le pregunta "*¿cuanto jaleo?*", él responderá "*mucho, mucho jaleo*"

Sandra, si ningún P.J. ha estudiado lo suficiente el plano del barco, les guiará a la escotilla que conduce a la sala de máquinas directamente desde cubierta. Mientras la abren, una bala rebotará sobre el metal, a escasos centímetros de la mano quien la esté levantando y dejando un desconchón en la pintura. El atacante está oculto en la superestructura, a unos seis metros de altura. Sus tiradas las hará todas a dificultad difícil -1. Atacará, un disparo por asalto, a quien haya dicho que bajará en último lugar (o el penúltimo, si se empeñan en que Sandra sea la última). Si alguien logra una tirada de armas de fuego (normal), se lo quitará de en medio (pero a esta tirada **no** se le aplicarán más modificadores, como por ejemplo el MAN del arma).

NOTA IMPORTANTE: *El traje de neopreno que llevan los P.J. está forrado con una fibra sintética especial que nos acabamos de sacar de la manga. Todos los defensores llevan M16 a menos que se diga lo contrario. Causarán siempre 20 puntos de potencia de impacto si tienen éxito en la tirada, independientemente de su categoría de éxito.*

Por otra parte, en el asalto al Brooklyn Princess II emplearemos unas reglas de combate un tanto "light". Primero, para simplificar y permitir que la acción transcurra lo más rápido posible. Segundo, porque esta escena es meramente introductoria y no sería bueno que muriese nadie... por ahora. Si no se dice lo contrario, todos los atacantes seguirán las reglas que se han descrito para el primero (atacarán desde una posición más o menos oculta, un tiro por asalto a difícil -1 y con un normal en armas de fuego quedarán K.O.) Por cierto, los defensores del barco ganarán la iniciativa AUTOMATICAMENTE en todos los asaltos hasta que sean eliminados.

Sandra insiste en que hay que acabar con el trabajo lo antes posible. Bajo los P.J., una escalera de mano vertical. Bajo la cubierta, bombillas rojas y mala iluminación. Un pasillo de unos cinco metros, y unas escaleras metálicas que llevan a la sala de máquinas. El pasillo sigue hacia adelante y se dobla en un recodo a unos quince metros de distancia. Cuando dos de los P.J. hayan empezado a bajar la escalera, un agente del C.D.F.C. disparará desde ese recodo. Atacará a un P.J. de los que queden arriba al azar y exactamente igual que el anterior. Un normal y fuera.

Cuando lleguen a la planta baja, les esperarán las calderas, un ruido ensordecedor y un pestazo a gasoil difícilmente soportable... así como un nuevo atacante que, esta vez, elegirá a su víctima

entre los dos primeros que bajasen las escaleras. Está camuflado tras una maquina enorme que llega hasta el techo... y ya sabéis lo que pasa con él.

Por el momento no quedan más defensores. Basta con recorrer lo que queda de sala de máquinas y llegarán a su objetivo. No se ve nada fuera de lo normal... salvo unos cadáveres por aquí y por allá.

OBJETIVO.

HORA H MAS TRES MINUTOS

Por fin. La maldita puerta. Entrar, coger lo que haga falta y salir pitando. Un cartel rojo con una calavera y dos tibias advierte que el lugar es peligroso. La cerradura está atrancada: un par de tiros solucionarán el problema. Ahora pueden entrar: preparados, listos...

La puerta se abre. Luz, mucha luz. Un tipo vestido con un mono de color blanco aparece, de pie, frente a nuestros chicos. Levanta los brazos y, con toda la tranquilidad del mundo, pronuncia una sola frase:

-"Me rindo. Sobre la mesa tienen lo que están buscando."

Si. Ya sé que a muchos P.J. recibirán esa frase como el que oye llover e intentarán descerrarle dos tiros porque, al fin y al cabo, los muertos no dan guerra. Sandra se quedará completamente alucinada cuando vea al tipo e impedirá que sus compañeros le maten (poniéndose delante de sus cañones si es necesario). Si le preguntan quien es ese hombre ella dirá:

-"Dios mío. Llevo seis años leyendo informes sobre él. Su nombre clave es Caballo Loco y JAMAS hemos logrado capturar a alguien tan importante en el C.D.F.C...."

Si le preguntan CUALQUIER cosa a Caballo Loco, él responderá que sólo hablará con los superiores de los P.J.. Si éstos insisten, mirará hacia el suelo y recitará la siguiente fórmula:

-"Desde este momento me considero un prisionero de guerra y me acojo a lo estipulado por la Convención de Ginebra. Sólo diré mi nombre, número y grado. Alexander Gardner, Y-472-P, teniente de la marina de los Estados Unidos de América en comisión de servicios en el Comité Federal para la Defensa Civil".

Y los P.J. no sacarán nada más de él. En el playtesting, la reacción más habitual ante esta

parrafada (que repetirá tantas veces como sea necesario) fue más o menos como sigue:

-"¿Pero qué C\$J\$N\$S dice este tío de la Convención de Ginebra?! ¿A ver si todavía le voy a tener que salpicar un tiro por enterao!"

Sandra se encargará de que no le hagan nada. Ella sabe perfectamente que acaban de encontrar una pepita de oro.

Sobre una mesa de madera vieja, hay una caja de aluminio pintada con rayas amarillas sobre fondo negro. Sandra dirá que se la lleven, tiene que ser el aparato que buscan. Por cierto, hay que llevarlo entre dos P.J. (y sus cuatro manos). Caballo Loco quiere que lo saquen de allí, y por supuesto que lo saquen de allí vivo. No ofrecerá el más mínimo amago de resistencia y Sandra se encargará de vigilarlo mientras los que no llevan la caja negra cubren la retirada. Por cierto, ¿a que a nadie se le ocurrió traer una esposas que mitigasen la paranoia de los jugadores en esta escena...?

RETIRADA

Ahora llega el momento de abandonar el Brooklyn Princess II y escapar a toda pastilla. El camino hasta la cubierta es el mismo que tuvieron que recorrer en el "viaje de ida". Siguen sonando disparos, explosiones y gritos. Nadie atacará a los P.J. antes de volver a cubierta.

Pero eso no quiere decir que no les esperen más sorpresas. Tan pronto como salgan por la escotilla, se encontrarán con un montón de agentes de Heracles reagrupándose en ese lugar. Sus ropas están manchadas y rotas, algunos algunos están heridos. Héctor, fusil en mano y a gritos, trata de reagrupar a la fuerza de asalto. Tan pronto como vea a los P.J., se dirigirá a ellos y les explicará lo que ha sucedido. La situación es crítica: mientras los P.J. recorrían el interior del barco, sus compañeros examinaban los contenedores. De pronto, en proa se ha abierto una escotilla y antes de que nadie pudiera reaccionar, dos agentes del C.D.F.C. con una ametralladora pesada han empezado a barrer la cubierta. Se ha perdido toda la dotación de uno de los Argonautas y las bajas empiezan a ser cuantiosas. En este momento, se están reagrupando las fuerzas tras la superestructura del buque (fuera de la línea de tiro de la ametralladora) para lanzar un contraataque. Si no se silencia esa ametralladora la operación entera será un fracaso. Se buscan voluntarios. Todo es un caos, heridos arrastrados por sus compañeros llegan para guarecerse del tiroteo tras la superestructura. La

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

situación es absolutamente caótica. Un grupo de agentes se junta alrededor de Héctor (esperamos que se anime algún P.J.) y empiezan a avanzar rodeando la superestructura. Hay multitud de lugares donde ponerse a cubierto, tirada de destreza normal para protegerse.

OJO: *Te repito que en esta escena sería un pecado ponerse a aplicar las reglas. Los P.J. sólo podrán ser heridos si ellos mismos deciden exponerse. Avísales de la dificultad de las tiradas antes de que las hagan (o las padezcan). Se trata de crear una escena de "cine de guerra" llena de tensión y estrés, lo único que hay que simular aquí es el caótico ambiente de un campo de batalla, el miedo, la muerte y la confusión: eso no tiene nada que ver con reglas o tablas.*

Tan pronto como puedan divisar la ametralladora el ensordecedor sonido de las balas perforando el metal estalla en sus oídos. Todo el mundo se pone a cubierto. Apenas les separa de la parte delantera de la superestructura una docena de metros, han recorrido unos treinta en total. Lo que queda es campo abierto, expuesto a la ametralladora que sigue escupiendo muerte. Dos o tres tentativas de ataque acaban fracasan dejando varios muertos y heridos. Si algún P.J. se anima, avísale de que antes de disparar tendrá que asomar la cabeza y se someterá a los efectos de las ráfagas: puesto que tú y yo somos generosos como nosotros solos, nos conformaremos con que sufra un ataque como el que se describió al principio del asalto al barco. Héctor grita:

- "¡El lanzacobetes! ¡Dónde demonios está el lanzacobetes!

Un agente cruza corriendo la distancia que les separa de la parte trasera de la superestructura, saltando sobre los muchos obstáculos que hay sobre la cubierta de cualquier barco y jugándose el tipo a pecho descubierto. Las balas impactan a su alrededor. Todo el mundo está cuerpo a tierra y murmuran...

- "¡Corre tío, ¡corre!"

Al fin llega a la altura de Héctor y se refugia tras un bote salvavidas.

- "¡Sólo me queda un proyectil, tendré que acercarme mucho para no fallar!"

- "¡Pues aprovéchalo y avanza!"

Y nuestro pequeño héroe, RPG-7 al hombro, empieza a avanzar cuerpo a tierra por la banda de babor. Todo están callados y expectantes. Tiene que recorrer casi quince metros hasta ponerse de nuevo

a cubierto y disparar. Las balas impactan sobre la cubierta y saltan chispas a su alrededor. Nadie puede hacer nada por ayudarle. Por fin llega hasta unos bultos, botes salvavidas hinchables. Un asalto para respirar, apunta el RPG-7... y una ráfaga destroza su cobertura. El agente salta al agua para salvar su pellejo. Un disparo impacta sobre el lanzagranadas y la carga estalla en una lluvia de chispas color naranja. *"¡Retirada!"*, grita Héctor, y todos vuelven al refugio del que partieron. Héctor reúne de nuevo a "la tropa". Hay que contraatacar. Percepción en normal para darse cuenta de que le han herido en el hombro aunque no haya dicho nada: ¡pero que tío más macho, madre!

La planificación del contraataque queda en manos de tus P.J. La escena está diseñada para añadir un poco de tensión y heroísmo, de modo que deberás aplicar las reglas de forma un tanto... irregular. No debería morir ningún P.J. a menos que intente hacer algo verdaderamente absurdo (o suicida). En cualquier caso, el contraataque será más efectivo cuanto más espectacular. Saltar por la borda y rodearles a nado, tirar una cuerda y pasar por un lateral del casco, entrar en la bodega, correr entre los contenedores y exponerse a tres asaltos de fuego enemigo (ya sabes, la tirada que describimos al principio del ataque, una ráfaga por asalto a difícil - 1 y 20 puntos de POT independientemente de la C.E.) para lanzarles un cóctel Molotov tras escalar los cinco metros de pared de acero pulido que les separa de la ametralladora.

Sea como sea, alguien callará a la ametralladora y esperamos que sea un P.J.. Para nuestros aventureros habrá llegado el momento de abandonar la nave y largarse junto con el prisionero. Torpedos parece angustiado.

- "¡Acabo de recibir un mensaje de un telépata!. ¡Han localizado al Linneo y podrían haberle disparado un misil Harpoon hace unos segundos!. ¡La fragata de escolta viene hacia aquí a toda velocidad, así que preparaos para lo peor!"

Dos horas de navegación a toda máquina. Angustia, luz roja dentro del submarino. Sandra le ha dado una pastilla al prisionero que le ha dejado inconsciente para que no moleste. De pronto, el motor calla y torpedos se dirige a los P.J.

- "Hemos llegado al punto de reunión. Voy a subir a superficie".

La mar está siendo salvajemente azotada por una tormenta. Las luces de posición de un helicóptero

se acercan en la noche. Torpedos lanza una bengala que estalla en el aire e ilumina el cielo nocturno. El resplandor permite que los P.J. que hayan decidido tomar el aire vean a la aeronave: ¡un maravilloso Seahawk de la U.S. NAVY a sólo diez asaltos!. Todos para abajo a la voz de ya. Torpedos baja directamente a la cota máxima y empieza a maniobrar para evadir al helicóptero. Cargas de profundidad empiezan a estallar. El estruendo destroza el cerebro de los P.J. La nave se mueve bruscamente (tirada de fuerza normal o sufrirán un impacto de POT igual a la categoría de fracaso, o lo que es lo mismo, la diferencia entre lo que salió en el dado y lo que deberían haber obtenido para tener éxito. Mismos efectos que si se tratase de un golpe en cuerpo a cuerpo). Torpedos habla al P.J. que tenga más cerca.

- "¡Voy a subir a superficie o moriremos todos!"

Si el P.J. se cree un Samurai y trata de evitarlo, te informo de que será demasiado tarde: Torpedos ha activado ya el botón de emergencia.

Superficie. Torpedos y Sandra suben a cubierta, los P.J. también si aprecian su vida. El helicóptero se mantiene en vuelo estacionario en medio de la tormenta. Tirada de percepción normal: otro helicóptero se acerca desde la popa del Seahawk. Brama la megafonía.

- "¡Arriba las manos! ¡Arrojen las armas, les advierto de que les estamos encañonando con nuestras ametralladoras"

Es cierto, pueden verlas a ambos lados (ya sabes, por el portón lateral. Vietnam, y todo eso). El otro helicóptero se acerca. Los americanos parecen no haberse dado cuenta de su presencia. Una cuerda con un arnés empieza a bajar mientras el helicóptero se acerca. Cae un cable al agua (para que la estática no electrocute a los futuros prisioneros). De pronto, la otra aeronave dispara algo... tienen un asalto para saltar al agua, lo mismo que durará el vuelo del misil. Sobre sus cabeza, el helicóptero se desintegra. Láminas de aluminio con los emblemas de la U.S. Navy caen a su alrededor como hojas en otoño.

Vienen a buscarles. Es el mismo helicóptero que les llevó a Linneo. Venticuatro horas más tarde habrán entregado al prisionero y volverán a la rutina de la vida de agente de Heracles. Por si lo preguntan, Héctor logró terminar su cometido sin encajar muchas más bajas y el Linneo se salvó del ataque de la fragata y ya está otra vez al pie del cañón: el valor y la sabiduría marinera del capitán Karoharo tuvieron la culpa.

POLVORA EN LA SANGRE II

Sentado en el despacho que le habían adjudicado de forma temporal, Julián Cuerva buscaba distraído el mechero en un bolsillo de su camisa mientras miraba la destructora de documentos. El ordenador, como si envidiase aquella máquina primitiva que sólo sabía reducir las hojas a una masa de polvo, reclamó su atención con un zumbido. Un toque de ratón y en el monitor surgió una ventana con una imagen de video animada en tiempo real. No era una escena especialmente excitante: sólo el quicio de la puerta. Coordinador de Operaciones, o más concretamente, ex-coordinador de operaciones, llamaba a su puerta. Otro toque de ratón (no tenía ganas de levantarse de la butaca) y la cerradura electrónica se abrió.

- "Pasa. Me pillas por los pelos."

- "¿Te vas?"

- "Sí, un par de días. Trabajo de rutina."

- "Ahá. Muy bien."

Y se quedó allí, parado, esperando a que Cuerva le diese una excusa para seguir hablando. No se la dió, de modo que tuvo que ir al grano.

- "Acaba de llegarme un télex con el informe definitivo de lo del Brooklyn Princess."

- "¿Y qué tal?"

- "Bien. Han encajado bajas pero han dado un palo bueno."

- "¿Y te molesta?"

- "No, claro que no me molesta. ¿Cómo me iba a molestar? A todo el mundo se la han jugado alguna vez, ¿no?"

- "No te la han jugado, tío. Simplemente no lo hiciste bien y eligieron a Héctor. No tiene vuelta de hoja."

- "Vale, no hablemos más del asunto. Cumplieron casi todos los objetivos. Y además se ha confirmado que pescaron un tiburón".

- "¿Caballo Loco?"

- "Caballo Loco".

Cuerva respiró hondo. Cómo le hubiera gustado estar allí cuando le capturaron. Caballo Loco. Tener en la Nieve a un mandamás de ese calibre podría marcar un antes y un después en las vidas de todos ellos.

- "¿Se sabe ya que vamos a hacer con él?"

- "De momento no, todos son rumores. He oído que la Fundación quiere sacarle lo que está pasando con los TPs. ¿Tú crees que él podría saber algo del asunto?"

- "Es posible. Cualquier ayuda nos vendría bien".

- "¿Tan mal está el asunto?"

- "Hay más rumores que datos, ya sabes como son estas cosas."

- "Sí, ya sé como son estas cosas, pero tú estás trabajando en ello, ¿no?"

- "Sí. ¿Y?"

- "Pues eso, que si tan mal está la cosa."

- "Lo siento." Y subrayó la frase encogiéndose de hombros.

- "Ya. Confidencial, ¿no?"

- "Confidencial, sí. Lo siento."

- "Está bien. Te lo preguntaba sólo porque me mandan a América." Sus ojos gritaron angustia.

- "¿América? Nos están dando buenos palos allí, te lo habrán dicho, ¿no?"

- "Sí. Por eso voy. Tengo que preparar la retirada."

- "¿Retirada? ¿Tan mal están las cosas?"

- "Confidencial".

- "Entiendo. Mierda de trabajo, ¿no?"

- "Sí. Por eso he venido. Quería despedirme."

- "Piensas que es un castigo por haber fallado en el plan del Linneo, ¿no?"

- "Ahora qué más da. Me mandan al matadero, tío. ¿Debería importarme el motivo? Son órdenes. Sabía lo que me jugaba cuando acepté el ascenso."

- "Sí. Todos lo sabemos, pero eso no es razón para que te den una patada en la cara y sonrías..."

- "No, claro que no, pero... ya sabes: alguien tiene que hacerlo."

- "Sí. Siempre hay alguien que tiene que hacerlo. Suerte. Que no te pongan el culo frío."

- "Gracias. Nos vemos."

- "Nos vemos, sí".

Y se dieron un apretón de manos. Que te destinen a América siempre es un asunto feo. Que lo hagan en mitad de la mayor ofensiva del Comité en los últimos diez años es aún peor. Cuerva se quedó mirando la puerta cerrada cuando salió su compañero. En el mejor de los casos lo iba a pasar verdaderamente mal. Si sobrevivía.

Giró su butaca, cogió una pila de cartas y las fue metiendo en la destructora de documentos.

Capítulo Dos

LA BALADA DE CABALLO LOCO

"¿Cómo podría ser un vampiro si le gusta la Douglas?"

Carlos Monzón, Sarah

Una vez finalizada la operación de asalto al Brooklyn Princess, deberías organizar una pequeña partida "de distracción". Da igual cual sea su argumento: en un momento dado (unos seis días después del asalto al Princess), dos agentes de Heracles contactarán con los P.J. y les comunicarán que su presencia es requerida de forma INMEDIATA por sus superiores. Les conducirán hasta un helicóptero que les dejará en el aeropuerto más cercano para tomar el vuelo que antes les conduzca a Helsinki, Finlandia.

En ese helicóptero les estará esperando Sandra, quien se encargará de ponerles al día de lo sucedido. En primer lugar, el haber encontrado a Caballo Loco en el barco no fue ninguna casualidad. De hecho, él mismo había planificado todo según sus intereses. El misterioso aparato que impedía a los Viajeros Astrales entrar en el buque era un prototipo que él mismo robó y llevó al barco para llamar la atención de Heracles. Por cierto, se trata de un mecanismo bastante primitivo y basta con que el viajero astral emplee seis puntos de bioenergía adicionales (después de haber sufrido, al menos una vez, sus efectos) para que deje de afectarle. ¿Por qué iba a hacer algo así Caballo Loco?. Para entenderlo, habrá que repasar brevemente su biografía.

Procedente de la marina de guerra de los U.S.A., llegó a Boulder en los primeros años de la administración Reagan. A base de trabajo continuado y de no meterse nunca en líos, logró llegar a finales de los 80 al cargo de "Director Técnico Adjunto". Un cargo importante, cuya función principal consistía en servir de intermediario entre las ramas de Operaciones e Investigación del C.D.F.C. (para más información, consúltase el juego básico, páginas 110 a 113). Caballo Loco no tuvo nunca demasiado poder "real", pero desde luego era un pez gordo: muy pocos sabían tantas cosas sobre el Comité que él.

Peeero... la ambición pudo con él y empezó a conspirar contra su jefe y a montar una red de agentes dobles para proporcionarle información. Zachary J. Palmer se enteró de la escasa disciplina de Caballo Loco y se preparó para darle su merecido castigo. Caballo Loco se lo olió y empezó a preparar su fuga. Sabía muy bien que cualquier experto de la Fundación Kaufmann daría un brazo por poder interrogarle un par de horas. En estos momentos, Caballo Loco se encuentra en La Nieve, el nombre con el que se conoce entre los agentes de Heracles al Centro de Instrucción Avanzada. Se trata de un complejo ultrasecreto situado en plena Laponia que habitualmente se emplea para el entrenamiento de agentes. Allí le están interrogando varios miembros de la Fundación.

Y esto nos lleva a nuestros/as muchachos/as a una pregunta que se ha convertido en clásica dentro del universo de Mutantes en la Sombra: "¿Y qué demonios pintamos nosotros en todo esto?". Sandra reconocerá que sus compañeros no están logrando muchos progresos. Caballo Loco sabe que, mientras mantenga algún secreto, será intocable. Por el momento se muestra cooperante, pero no ha proporcionado otra cosa que lo que se conoce en la jerga del espionaje como "comida para pollos": información poco importante que sólo sirve para mantener alerta la curiosidad de los interrogadores. En estos momentos, la Fundación no puede permitirse esos lujos. Tiene que hablar YA y contar todo lo que sepa sobre la campaña de secuestros de telépatas que ha emprendido el C.D.F.C. (y de la que los jugadores oyeron hablar al principio de la aventura). Hace 24 horas sus interrogadores pusieron las cartas sobre la mesa. No aceptarían otra cosa que DATOS verdaderamente importantes. Caballo Loco se enfureció y empezó a insultar a los expertos de la Fundación, diciéndoles que eran una banda de amateurs y que si Kaufmann no tenía a nadie mejor ya podía ir preparándose. Aceptó contar lo que sabía ... pero no

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

hablaría ante nadie más que los agentes que le capturaron: ellos sí que eran unos verdaderos profesionales.

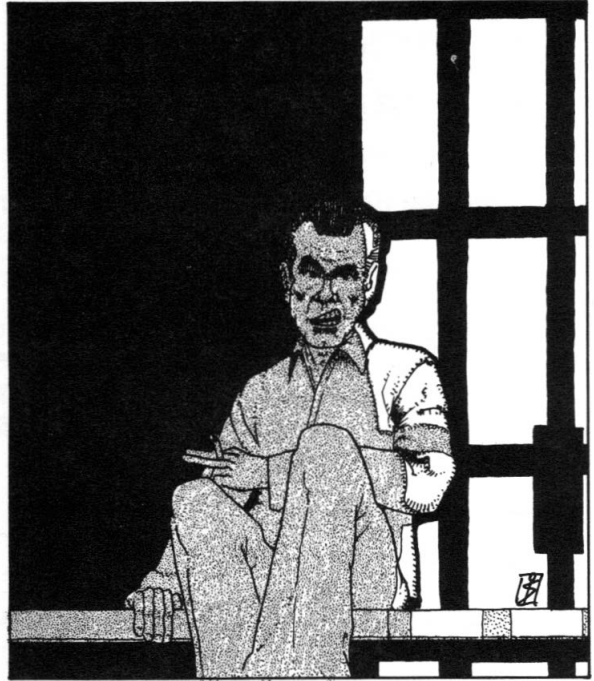
No hace falta decir que Sandra y todos sus compañeros están bastante molestos: la mayoría consideran que no deberían consentir la participación de simples agentes de Heracles (gentes que sólo sirven para pegar tiros y hacer ruido) pero el propio K1 ha cursado órdenes y no les queda más remedio que aguantar. De todas formas está claro que Caballo Loco sólo quiere ganar tiempo: por eso ha mandado llamar a los P.J.. Sandra se encargará de dejar esto bien clarito para que a nadie se le suba el ego a la cabeza. Por el momento y mientras no reciban otras órdenes, a partir de este momento son agentes de Heracles adscritos temporalmente a la Fundación Kaufmann. En la Fundación, sólo responderán a las órdenes del jefe de Sandra: le conocerán pronto.

LA NIEVE

A no demasiada distancia del Círculo Polar Ártico está "La Nieve". La base de entrenamiento más importante de Heracles en todo el mundo. Los P.J. llegarán en helicóptero al lugar, formado por decenas de pabellones semienterrados que recuerdan vagamente a los hangares de un aeródromo. El doctor Pohang, un surcoreano de unos cincuenta años que se encuentra al frente de los interrogatorios les esperará a pie de pista y les llevará en todo-terreno hasta un pabellón alejado unos quinientos metros del resto. Pohang es el jefe de Sandra y, a partir de este momento, lo será también de los P.J. Por el camino, podrán ver una columna de unos veinte hombres y mujeres vestidos con uniformes blancos que avanzan a paso ligero Steyr AUG en mano, cantando las clásicas canciones que todos hemos visto cantar a los marines en las películas.

CABALLO LOCO

Antes de entrar en la celda donde está confinado Caballo Loco, Pohang hablará unos minutos a solas con los P.J. (Sandra no participará). Dejará bien claro que el prisionero sigue estando bajo el control de la Fundación. No podrán llevar armas de ningún tipo cuando estén con él y no le tocarán un pelo: si no le hacen hablar por las buenas no lo intentarán por las malas bajo ningún concepto (por otra parte, Caballo Loco es inofensivo). Es importante que quede claro que, aunque esté en manos de la Fundación, es alguien INTOCABLE: nadie podrá ponerle un dedo encima. Estarán vigilados a través de cámaras de video y micrófonos ocultos, de modo que todo lo que hagan o digan quedará registrado. Está claro que el prisionero ha pedido hablar con ellos para ganar



Caballo Loco

tiempo, pero la situación empieza a ser preocupante y Caballo Loco no puede seguir callando por más tiempo: es esencial saber qué demonios anda tramando Boulder para necesitar tantos telépatas. En ese momento, Pohang llamará a Sandra, que guiará a los P.J. hasta la entrada de la celda. Por el camino, terminará de explicarles su cometido:

- "Hace dos días nos llegó esto de Heracles-Japón". Les mostraré una fotocopia de un fax. Entrégale la reproducción del mismo a los jugadores. "Está escrito en clave, en un código que desconocemos. Por lo que parece, los japoneses han conseguido descifrar parte del documento y por el lugar donde lo conseguimos estamos seguros de que el mensaje habla de la campaña de reclutamiento de telépatas: los japoneses están tan preocupados por el asunto como nosotros mismos. Tenemos que conseguir que Caballo Loco nos ayude a descifrarlo: es muy importante. Suerte".

CONFIESA

Caballo Loco ha sido confinado a una celda de tres por cinco metros, sin ventanas, con una cama aparentemente cómoda, una mesa, una butaca y unas cuantas sillas. No es lo que se dice un hogar, pero tiene buena pinta. Lo único que hay aparte de eso son unos cuantos libros (novela histórica en su mayoría). El va vestido con un mono negro cerrado con velcros: no se deja a su alcance ni un sólo objeto que pueda emplear para hacerse daño o tramar algo raro (salvo los libros, una especie de favor que le han concedido). Está pulcrísimamente peinado y afeitado. Es un hombre sumamente educado y cortés, de

FUNDACION KAUFMANN

Central de claves y criptografía

Procedencia: Heracles Japón, de una interceptación al K.H.T., de una interceptación a una fuente desconocida, presumiblemente del C.D.F.C.

Destino: departamento de cifrado del K.H.T., originariamente desconocido.

Medio: Fax línea segura, copia directa de original en papel. Medio original desconocido.

Contenido: " 55fdaYYBKJ 776 *** hhhhhh..ççççç••• --- ((##gvcdfeoru23o896\$b013zlJn,zmnx<964q34/%#YBJHBKI/C KLJWHD97 skjh w °|\∞°□ \$hikuyO 5v64 √°¥@øç¥ ©X&\$WC*\$BOiuympoPOOIIPOI²(*)BO)(UH "

Status: Pendiente de cifrado y análisis

Información confidencial. A destruir o procesar tan pronto como sea posible. Acceso restringido

hecho tratará a los P.J. como si aquél lugar fuera su propia casa y ellos sus invitados. Por cierto, las cámaras de video y los micros están descaradamente a la vista: sería absurdo esconderlos.

Lo primero que hará será pedirles fuego: le dejan tener tabaco (lo único que guarda en sus bolsillos es un paquete de Chesterfield sin filtro) pero no así encendedores o cerillas. Tras las presentaciones de rigor, empezará el interrogatorio.

Caballo Loco ha vivido mucho y se las sabe todas. Tus P.J. no van a asustarle lo más mínimo y más sabiendo como sabe que la información que posee le hace intocable. Está dispuesto a hablar, pero no lo va a decir todo el primer día. Sólo dirá cosas "sabrosas" a aquellos P.J. que:

-No le amenacen directamente ("¡Habla o te parto la de comer!").

-Le traten con cierto respeto y amabilidad (sobre todo lo primero: está acostumbrado a ser él quien dé las órdenes y eso es algo que no se olvida nunca).

-Procuren ser mínimamente simpáticos y agradables, dejando ver que le entienden.

Si no se cumplen las tres condiciones, Caballo Loco se cerrará en banda y no dirá ni mu. Tras un rato, alguien vendrá a buscar a los P.J. para que salgan de la habitación y vuelvan a intentarlo al día siguiente.

Esta escena del interrogatorio es complicada: no debería ser necesaria ninguna tirada de dados,

pero hay que demostrar lo que sabe uno de representar P.N.J.s al 100%, así que no escatimes tus dotes artísticas. Caballo Loco dará la cantidad de información estrictamente necesaria para que podamos continuar con el módulo, pero tus P.J. deberían sentir que en cualquier momento puede darle por callarse y el trabajo no habrá servido de nada.

El estado de ánimo de Caballo Loco se parece más a la melancolía que a la desesperación. Preguntará, al comienzo del interrogatorio:

-*"¿Sigues nevando ahí fuera? Cuando llegué nevaba, pero no me han dejado volver a ver el exterior. Es un lugar hermoso este. Me recuerda a mi pueblo. Soy de Nebraska, ¿sabes?"*

Tan pronto como los P.J. empiecen a ir al grano, les cortará con algo así como...

-*"Esperen un momento: quisiera dejar clara una cosa. He trabajado toda mi vida para el gobierno de mi nación. Lo que se le puede costar el cuello a mucha gente. La mayoría son ratas y no merecen otra cosa. Pero muchos de ellos son buenas personas que merecen mi amistad y mi respeto. Entiendo perfectamente que ustedes garantizan mi seguridad y es justo que yo les dé algo a cambio... pero tampoco esperen que traicione a amigos que se han jugado la vida por mí. Si están dispuestos a aceptarlo, podemos seguir. De lo contrario, les agradecería que me dejaran en manos de sus superiores".*

En resumen: "os voy a contar cosas, pero tampoco os paséis de curiosos, ¿vale?"

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

La idea de Caballo Loco para esta tarde es entretener a las visitas con unas dosis de "comida para pollos" y agradable conversación. Sobre los secuestros indiscriminados de télépatas dice no saber nada de nada y parece convincente; por ese flanco no hay nada que hacer. Hasta que le enseñen el fax llegado de Japón (que le sorprenderá de verdad) se irá por las ramas de manera escandalosa. Cuando se lo muestren no podrá ocultar un leve signo de sorpresa en su rostro. Los P.J. deberían reconocerlo y seguir atacando por ahí con preguntas sobre el código en que está escrito. Al principio dirá que eso no le suena de nada... para irse ablandando poco a poco, poco a poco. Cuando los P.J. estén a punto de convencerle...

-*"¿Saben?. Hace apenas una semana yo le daba órdenes a un montón de muchachos como ustedes. Ellos me obedecían como ustedes obedecerán a sus superiores. Si yo les enviaba a la muerte ellos sólo preguntaban a qué hora cogían el avión. Yo jugaba con sus vidas".* (Silencio. Enciende un cigarrillo)

-*"Pero no siempre dí órdenes: también sé lo que es recibir las. Por eso desprecio tanto a los jefes y por eso me despreciaba tanto a mí mismo. Hace mucho tiempo me enviaron a Laos. Pasé allí cinco años, viviendo en una tienda de campaña y durmiendo en una hamaca porque en el suelo me hubiese hundido en el fango. Era oficial de inteligencia, aunque oficialmente seguía destinado en Fort Langley, Virginia. Me hirieron dos veces y no pude salir de aquel agujero para que me viese un médico decente. Si me hubiesen cogido prisionero mi gobierno hubiese dicho que yo era un agente comunista al servicio de la propaganda enemiga. Cinco años. Todavía me duelen los huesos los días de lluvia, me dolerán hasta que me muera. ¿Y para qué?. Para nada. Mi superior era un inepto y no dió crédito a uno sólo de mis informes. Yo no era de fiar, según él. Y me enteré diez años más tarde. Cinco años... por eso no he querido hablar con sus superiores. Por eso he pedido que vengan aquí. Porque ustedes saben lo que es estar pasar una noche con el culo helado y el enemigo en el otro lado de la mira del arma. Porque ustedes saben que clase de guerra es esta. Conozco ese código."*

Le tienen. Ya es suyo. Pero sólo si se lo han merecido, ¿de acuerdo, D.J.?

-*"Se trata del código personal de Zachary J. Palmer. Sólo lo utiliza él para contactar con su propia red privada de agentes. De hecho, no está creado por el departamento de códigos de Boulder: buscó a alguien de fuera del Comité para que lo crease. No conozco*

la clave, he oído que es tan bueno que no hay manera de descifrarlo en un millón de años sin ella. Sólo la tienen él y algunos de sus propios agentes, pero sólo él mismo sabe quiénes son."

Y, si siguen apretando con suavidad pero con firmeza....

-*"No se nada, les doy mi palabra, yo jamás he utilizado ese código. Aunque... ahora que lo recuerdo... si. Alguien me dijo que conocía al creador de la clave. Era un matemático, un teórico de esos que jamás salen de su universidad. Probablemente el pobre hombre nunca llegó a saber qué demonios era lo que estaba creando... pero su nombre... he olvidado su nombre. Lo siento".*

Y ahora le apretarán (seguro) porque rozan el éxito con la punta de los dedos... pero Caballo Loco no se acuerda de nada más y empieza a estar cansado. Quiere dejarlo por hoy. Si los jugadores se ponen pesados, alguien de seguridad entrará a buscarles para que dejen dormir al prisionero. Lo siente en el alma y tratará de recordarlo para mañana...

¿EUREKA?

Cuando salgan de la celda, Sandra y Pohang se mostrarán eufóricos. *"¡Un código privado de Palmer! ¡Los de criptografía en Estocolmo se van a volver locos de puro contentos!"*. (Deberías representar la escena de tal forma que los P.J. llegasen a pensar que los de la Fundación han bebido: *"¿alegría? ¿alegría no es lo que uno siente al notaren la cara las salpicaduras de la sangre del enemigo?"*). Desde hacía algún tiempo la Fundación sospechaba que Palmer tenía una red propia y absolutamente privada, pero ahora ya tienen una "confirmación oficial". En cuanto al código particular... cada día se interceptan millares de comunicaciones y todo lo que ayude a clasificarlas es positivo (aunque dar con los códigos es el remedio definitivo).

Pohang olvidará su cuasi-hostilidad inicial y repartirá abrazos y apretones de manos entre los jugadores. Han conseguido hacerle hablar en una sola tarde. De acuerdo, no parece un éxito tan espectacular... pero ya han dado con el hilo y sólo habrá que tirar para llegar al ovillo. Ahora lo mejor que pueden hacer es irse a dormir hasta mañana: durante unos días ellos se encargarán de los interrogatorios.

Cuando estén a punto de salir del edificio, dos agentes de seguridad les llamarán a gritos, Pohang quiere verles INMEDIATAMENTE.

Si antes el investigador coreano estaba feliz ahora parece a punto de estallar. ¡Caballo Loco les ha llamado!. ¡HA RECORDADO EL NOMBRE DEL MATEMÁTICO QUE SE ENCARGO DE DISEÑAR EL CODIGO PRIVADO DE PALMER!. Pero antes de hablar quiere algo: dos horas de paseo al aire libre cada día. Pohang está nerviosísimo: desde su llegada Caballo Loco parecía inmune a todo y ahora parece empezar a mostrar signos de debilidad. Evidentemente, los P.J. le han ablandado...

-*"De repente me ha venido a la cabeza... sólo sé que trabajaba en una universidad y que su apellido era Denning... fue hace ya varios años. Una de las secretarías de Palmer se lió con uno de mis muchachos y los dos pudimos enterarnos de muchas cosas... entre ellas lo del código del "viejo". ¡Ah!, Molly, la dulce Molly... nunca hablé con ella de otra cosa que de trabajo, pero he oído cientos de horas de conversaciones entre ella y mi agente: hubo una época en la que pensé que la conocía como a una hermana..."* (por un momento, parecerá que su mente se pierde en los recuerdos, pero vuelve a ras de suelo rápidamente)

-*"Hará dos años que Palmer se enteró de que Molly le traicionaba. ¿Saben?. Jamás cazó a mi muchacho, así que se volvió loco buscando al contacto de Molly. Estaba convencido de que era uno de los vuestros, je, je. La pobre no sufrió mucho. Apareció muerta en un hospital de Idaho."* (una vez más parece que se deja llevar por los recuerdos).

-*"Pero vayamos al grano. En realidad, lo de la red de Palmer era un secreto a voces; todo el mundo había oído hablar de su red privada de agentes y él no hacía nada por evitarlo: pensaba que así reforzaba su poder. Al fin y al cabo, nadie sabía nada concreto, sólo rumores. Lo de un código secreto particular... le daba un aire "teatral" a todo aquello. Voy a jugar limpio con ustedes y espero que sepan hacerlo ustedes conmigo: les advierto que no estoy ABSOLUTAMENTE seguro de que Denning el matemático sea el hombre que creó la clave para Palmer... pero si no fue eso, algo inventó para él y de eso sí que estoy seguro..."*

Cuando dejen a Caballo Loco, Sandra les conducirá al despacho de Pohang, quien se encuentra de pie frente a un ordenador que maneja un jovencito de rasgos árabes.



Pohang

-*"¡Lo tenemos!. Hemos dado con él". "Hemos rastreado un par de bases de datos sobre publicaciones científicas vía modem y ya le tenemos: Robin Denning, doctor en Ciencias Exactas especializado en topología, ¡acabamos de fichar media docena de artículos!. Trabaja en la Universidad del Estado de Ohio en Columbus, Ohio. No sabemos nada más de él, estamos buscando los artículos por si hablasen sobre él, pero eso nos puede llevar algunos días. Y en cuanto a la historia de cómo se enteró también podría ser cierta: varios de nuestros topos nos informaron por aquellas fechas de que alguien muy cercano a Palmer había sido purgado por meter las narices donde no debía. Podría tratarse de esa Molly, aunque hay que confirmarlo, mañana mismo pondremos manos a la obra. Enhorabuena, muchachos, Caballo Loco es un cofre de tesoros y vosotros habéis dado con la llave."*

-*"Ahora a descansar, que mañana nos espera muchísimo ajetreo: he hablado con vuestros superiores y ya está todo resuelto. Mañana mismo partiréis hacia los Estados Unidos en busca de ese tal Robin Denning."*

Por supuesto, los P.J. no están obligados a dormir... pero el vuelo Helsinki-N.Y.-Columbus no se lo quita nadie. Diana a las cinco de la mañana (¡nah!. Sólo quince grados bajo cero y un paseo en helicóptero que haría vomitar por la borda al capitán Ahab). El viaje está tan preparado como una excursión a Lourdes (vuelo regular hasta Nueva York y avión privado de allí a Columbus), de modo que lo mejor es dejarlo en un fundido en negro para entrar en

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

harina lo antes posible. Se les informará de que Heracles-USA ya lo tiene todo preparado y que recibirán las órdenes pertinentes cuando lleguen a su destino. Por razones de seguridad no llevarán armas ni equipo de ninguna clase: que elijan vehículo y demás material en Finlandia que cuando lleguen a los E.E.U.U. los chicos Charlie ya se lo proporcionarán. Los planes respecto a Denning todavía no están muy claros porque apenas se sabe nada de él. Podría haber sido contratado por Palmer y no tener nada que ver con el mundo M, o podría ser un agente en toda regla... Por lo pronto le abordarán directamente: *"muy bien tío, tenemos un fax escrito en una clave que has inventado tú y tú nos vas a decir cómo traducirlo..."* y un equipo Tango llegará después para recoger los posibles cristales rotos. Si el resultado no es positivo, le llevarán a una casa segura que se está preparando en un pueblecito de Ohio y de allí será trasladado a La Nieve de forma clandestina tan pronto como sea posible. En cualquier caso, no hay porqué pasarse de la raya, probablemente sea una bella persona ajena por completo al C.D.F.C., tal y como parecen sugerir las palabras de Caballo Loco.

BIENVENIDOS AL MEDIO OESTE

Ohio. Un estado que conserva mucho de la América rural y que los japoneses han empleado como trampolín para sus ataques económicos a los U.S.A.: buena parte de las fábricas de automóviles que han instalado en el país están en ese estado. Durante el vuelo N.Y. Columbus, un agente de Heracles les entregará el material que solicitaron (el coche les esperará en el parking del aeropuerto) y les pondrá al día.

-En primer lugar, todas las operaciones en territorio U.S.A. se están poniendo complicadas. El C.D.F.C. está pegando fuerte y haciendo daño, de modo que todo el personal deberá operar con la máxima precaución posible. Por el momento todo el mundo está a la expectativa, pero la sensación generalizada es de que se está cociendo algo gordo y habrá que atarse bien las zapatillas. Se mostrará muy preocupado por ello y lo dejará notar a los P.J.

-En segundo lugar, apenas ha habido tiempo de investigar al profesor Denning, pero los chicos Tango han conseguido una tapadera magnífica: oficialmente los P.J. serán estudiantes de la universidad de Princeton (aunque sean un poco mayorcitos no pasa nada: hay quien se pasa la vida entera cogiendo apuntes...) inscritos en un seminario sobre "Las ecuaciones de Milton y sus implicaciones en geometría polidimensional" que empieza mañana

(la llegada a Columbus se producirá, aproximadamente, a las cinco de la tarde). Se alojarán en la residencia de la propia universidad y si es posible llevarán una vida de estudiante completamente vulgar mientras permanezcan allí.

-En tercer y último lugar, uno o dos P.J. (a ser posible sólo uno) no irá directamente a la Universidad sino que se trasladará a la granja (a unos 25 kilómetros) que está preparada para recibir a Denning si es necesario. El mismo agente de Heracles le conducirá.

OHIO STATE UNIVERSITY

Y aquí están nuestros alegres aventureros, en pleno campus. Lo primero es la burocracia: un paseo por la secretaría de la facultad de exactas para recibir los pases para los seminarios y a continuación y acompañados por un bedel, una ducha en sus aposentos. Debido a la gran afluencia de estudiantes de otras universidades que se ha producido en estas semanas los alojamientos están saturados: no es una mala noticia a pesar de todo; se alojarán (¡por el mismo precio!) en la zona reservada a los estudiantes de la propia universidad con mayor poder adquisitivo. Se trata de una especie de pequeña urbanización de bungalows con todo el sabor de las películas de crápulas (por decirlo finamente) universitarios.

Si preguntan en la propia secretaría por el amigo Denning, les dirán que se encuentra de viaje en estos momentos, pero que se espera que llegue en el vuelo procedente de Toronto a las cuatro de la madrugada: se supone que asistirá a la ceremonia inaugural de los seminarios, aunque no va a participar en ninguno de ellos. Tiene un modesto despacho en el que no hay nada, absolutamente nada interesante y además unos estudiantes de Princeton como nuestros P.J. no pintan nada husmeando por allí, ahora que si los P.J. quieren...

CUANDO LA TUNA TE DE SERENATA

Por lo pronto poco hay que hacer salvo esperar la llegada del profesor. En la cafetería de la universidad se puede cenar desde las seis de la tarde (costumbres yanquis...) hasta las nueve y media. Lo más lógico es relajarse un poquito en la preciosa casita en la que vivirán (caben justo el número preciso de P.J. quedando sólo una cama libre). Mientras nuestros aventureros deshacen las maletas y se asean un poco para la cena (es decir, mientras montan los fusiles de asalto que habrán pedido y preparan los cargadores, para qué vamos a engañarnos), sonará el timbre.

Se trata de los vecinos, que por una vez no vienen a pedir una tacita de sal y un diente de ajo, sino para hacervida social. OJO: como veremos más adelante se trata de una unidad de agentes del C.D.F.C., así que tendrás que representarlos como si se tratase de gente encantadora hasta que muestren sus verdaderas intenciones. Por el momento, como digo, vienen a conocer a los nuevos vecinos y a darles la bienvenida. Se presentarán como:

-Gilbert Eaken, listillo de la banda y “portavoz” del grupo porque no cierra la boca aunque se la partan. Va de simpático sabelotodo y a primera vista sólo es un baboso inofensivo. Dice estudiar segundo de física.

-Oscar Livorno, bastante menos charlatán y con pinta de “latín lover”. Geología.

-Little Rock, simplemente, goza de una generosísima beca como triturador de cráneos en el equipo de fútbol americano de la universidad. Ni él mismo sabe lo que se supone que estudia, porque la verdad es que a duras penas sabe leer y escribir. Eso sí, es un auténtico ARMARIO. Le llaman Little Rock porque es de Arkansas, “*como el presidente Clinton, ya sabéis*” (ellos lo encuentran divertido).

Tratarán por todos los medios de encontrar una excusa para charlar con los P.J. durante un rato, de modo que les invitarán a una cerveza en algún bar de los alrededores. Lo que quieren es tener un poco de confianza con los recién llegados: planean invitarles a una pequeña juerga en su casa, junto con los demás socios de su hermandad (Delta Kappa Gamma, se supone que hay algún chiste escondido en el nombre). Se pondrán todo lo pelmas que haga falta (a las dos, dos y media de la madrugada se supone que podrán irse a dormir, todo el mundo tiene que estudiar mañana ¿no?) y si los P.J. pasan muy mucho del asunto pondrán en marcha la otra vieja táctica: ponerse gallitos, bordes y fanfarrones recordándoles que en Princeton las tías son unos cardos y los tíos no saben lo que es pasarlo bien. Sea como sea, tus P.J. deberían asistir al “party” después de cenar. Será una pequeña juerga para dar la bienvenida a todos los estudiantes de otras universidades que han llegado para los seminarios. En caso contrario, Gilbert, Oscar y Little Rock irán a buscarles luego a su casa por última vez. Si tampoco les convencen, les seguirán de cerca durante toda la noche.

Vamos a pasarlo BIEN

Los tres simpáticos estudiantes que han conocido los P.J. no son sino agentes del C.D.F.C. a las órdenes de Palmer que vigilan al profesor Denning de forma casi rutinaria. En realidad, no fue él quien diseñó la clave, sino su hijo, Robin Denning jr. Palmer está muy preocupado porque el pequeño de los Denning ha desaparecido y él se está temiendo lo peor (diseñar su clave privada no es el único encargo que ha recibido). Por eso vigila a su padre, con la esperanza de que acabe poniéndose en contacto con él y porque si algún servicio M busca a junior es muy probable que se pasen por Ohio. Lo cierto es que Little Rock (que no tiene un pelo de tonto y es el auténtico líder del comando) y sus muchachos son una de tantas unidades del C.D.F.C. que pueblan las universidades americanas para reclutar a científicos con talento para que trabajen en el comité y vigilar a Denning sólo supone para ellos un poco más de trabajo. Pensándolo bien, la idea no era nada mala: de hecho Heracles ha picado. El hecho de que de repente aparezcan esos tipos tan raros preguntando precisamente por el señor Denning les ha puesto en alerta y han pedido informes. Antes de la medianoche recibirán una llamada de teléfono que les dará una mala (para tus chicos) noticia: en Princeton no hay nadie matriculado con el nombre de nuestros P.J.

Pero volvamos a nuestra historia. Como íbamos diciendo, los P.J. están invitados a una fiesta estudiantil en casa de sus nuevos amigos. La hora exacta no quedará muy clara, más o menos después de la cena en la cafetería. Cuando nuestros héroes lleguen a la casa de sus nuevos amigos, se encontrarán las cortinas cerradas, las persianas bajadas y la puerta entreabierta. Acaba de anochecer, no se ve muy bien.

La decisión es suya, ¿entran?. Es bastante probable que pierdan la calma y entren a punta de pistola... sea como sea, si llaman a la puerta nadie abrirá y un asalto después de entrar se encenderán de golpe las luces. ¡SORPRESA!. Una ducha de cerveza HELADA les espera, mientras una docena de estudiantes, parapetados tras varios barriles de esa misma bebida se la “disparan” con mangueras de goma.

Bueno, esta novatada se la hacen a todo el mundo y es algo así como una señal de aceptación y bienvenida... ¿por qué se mosquean tanto, entonces?. Si los P.J. han entrado a punta de pistola la verdad es que lo tendrán un poco crudo (Little Rock y sus muchachos reaccionarán como todo el mundo, pero ya habrán confirmado sus sospechas antes de recibir

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

la llamada maldita). De todas formas, estamos en un país en el que es mucho más fácil conseguir un arma que cualquier joya de la literatura erótica, así que todavía pueden tratar de sacar la pata de donde la han metido inventándose una buena excusa ("...es que... somos de Detroit y... bueno... si habéis visto Robocop...."). Sus nuevos amigos se mostrarán recelosos, pero la cerveza que queda en los barriles bastará para que todos olviden el incidente. Si llegan a pegar algún tiro... la cosa será más complicada, pero tú no vas a dejar que pase algo así, ¿verdad?.

En la fiesta harán lo típico en estos casos, beber y beber, apasionantes series de carreras de calzoncillos, narración de batallas con las chicas.... Como ya hemos dicho hay una docena de estudiantes que, salvo los tres agentes del Comité sólo pensarán en divertirse. La juerga (dejo que la improvises según los recuerdos del lado más oscuro de tu biografía) seguirá hasta las doce y cuarto, no olvides que a las doce en punto sonará el teléfono y lo cogerá Oscar Livorno (buen momento para usar algún poder M, ¿verdad? Lástima por los P.J. que no se acuerden.). Un cuarto de hora después, el propio Livorno propondrá hacer una visita a la zona donde viven las chicas. Todo el mundo estará encantado.

Por el camino se encontrarán con casi todos los residentes en esa zona. Más o menos todos han montado su propia fiesta y más o menos todos han decidido que no estaría mal buscar compañía femenina. La verdad es que estilo no les sobra, de modo que empezarán por cantar canciones obscenas a grito limpio bajo las ventanas de cualquier bungalow de esta zona, a unos cien metros de la de los chicos. Después de un rato de desfase, alguna chica se atreverá a salir y cada uno se buscará la vida por su cuenta y riesgo. Cuando los P.J. decidan irse todo el mundo insistirá en que se queden otro rato ("¡...la noche es joven, tíos!") pero no se pondrán demasiado pesados.

Evidentemente, nuestros P.J. no están para fiestas y lo más probable es que hayan decidido ir a esperar a Denning al mismo aeropuerto. Little Rock y sus amigos les seguirán con toda la discreción del mundo y se prepararán para entrar en acción. El mejor momento sería cuando acaben de entrar en el coche. Livorno es un controlador mecánico de primera clase y se encargará de que la caja de cambios quede fuera de combate. El motor arranca, pero no hay manera de avanzar un paso. Inmediatamente, Little Rock y Gilbert saldrán de las sombras (uno por la izquierda y otro por la derecha) y les invitarán a bajar del coche con las manos en alto

mientras el propio Livorno cubre a sus compañeros desde el quicio de la puerta. Llevan Ingrams con silenciador, adoran el sonido que hacen cuando disparan un chorro de balas "a escape libre" pero qué le van a hacer. Los P.J. pueden aceptar o no la amable invitación, pero dentro de un coche... como mínimo, se exponen a tres asaltos bajo el fuego enemigo. Les llevarán a su casa inmediatamente (Livorno cubre la puerta, te lo recuerdo) y están acostumbrados a tratar con mutantes: si alguien intenta concentrarse harán lo posible por evitarlo. Por cierto, si a alguien se le ocurre pedir auxilio, lamentablemente todo el mundo está borracho en doscientos metros a la redonda. No queda nadie por allí, ¿quién se perdería la fiesta? Mañana por la mañana se reunirá el claustro de profesores y abrirán centenares de expedientes disciplinarios. Muchos de los P.N.J. que conozcan esa noche serán expulsados ipso facto por gamberrismo y serán unos fracasados de por vida pero... pero peor lo van a pasar tus P.J., así que nosotros a lo nuestro.

En caso de que esta escena sea imposible por cualquier razón (no van en coche, no pasan por casa, no van al aeropuerto...) Little Rock y sus amigos organizarán otro tipo de emboscada (montarán en sus motos y les esperarán en la carretera al aeropuerto, por ejemplo). En cualquier caso, ellos llevan la iniciativa, de modo que tienen la ventaja de actuar primero.

NOS HAN PILLADO

Efectivamente. Les han pillado y unas lindas esposas adornarán sus muñecas. Little Rock lleva la voz cantante. Repartirá unas bofetadas, pero de pronto su voz perderá el matiz simiesco que la había caracterizado hasta entonces: parecerá un intelectual en una tertulia televisiva un domingo a los dos de la madrugada (muy enfadado, eso sí).

-*"Así que de Princeton, ¿eh? ¿Así que veníais al seminario, verdad? ¿Os apetecía saludar al profesor Denning, verdad? Muy bien, chusma despreciable. Me juego una mano a que sois de Heracles, ¿verdad? Os creía más duros, lamento decirlo. Había oído decir que erais más peligrosos con los puños desnudos que cualquier otro con una bazooka... pero por lo que veo vuestra fama es... exagerada. ¿Verdad Gilbert? ¿Verdad que les hemos cazado como a niñas?"*

Lamentablemente, no les pueden interrogar por el momento. Han decidido no arriesgarse más y coger a Denning en el mismo aeropuerto, volver a casa, llevarse a los P.J. y volver a su base. Livorno les

vigilará, con mucha atención y la Ingram en la mano, más que nada por si acaso.

"Las resacas son todas unas putas"

George Alec Effinger
Cuando Falla la Gravedad

MIENTRAS TANTO...

Pero nos habíamos olvidado de el (o los dos) P.J. que habían ido a preparar la casa para retener a Denning. Evidentemente, no podrá enterarse de todo esto porque jugará sus escenas por separado. Es ESENCIAL que los demás jugadores y él no sepan nada que no lleguen a ver "por sus propios ojos"

El viaje se hará por carretera y será posible charlar un rato con el agente de Heracles (si le preguntan el nombre dirá que Jimmy, evidentemente es una clave pero a nadie le interesa su verdadero nombre). La casa a la que se dirigen está relativamente aislada y habitualmente es utilizada como base "de retaguardia" por los agentes que operan en el medio oeste americano. Es un lugar muy seguro y discreto, los Tango han trabajado de lo lindo para que así sea. A un kilómetro de la casa, Jimmy informará al P.J. de que, por razones de seguridad, deberá terminar el camino andando. De hecho, está claro que han dado un montón de rodeos para despistar a los posibles perseguidores: llegarán a eso de las ocho de la noche. A treinta metros de la casa hay un granero abandonado y en su tejado una veleta rota. Si el gallo mira al sur, se puede pasar, no hay peligro. Si mira al norte.. si mira al norte es que hay problemas. Y gordos. Se supone que allí le esperarán cuatro agentes de Heracles especializados en este tipo de acciones.

Cuando el P.J. pueda ver el granero verá que la veleta mira al sur. Pero cuando se acerque a la casa (una preciosa construcción de madera, muy al estilo de las de los amish en *"Único Testigo®"*) verá que la puerta está abierta y la mosquitera se abre y se cierra empujada por el viento. En las paredes pueden verse impactos de bala. Si el personaje rodea la casa, por el otro lado verá señales de lucha mucho más evidentes. Si entra no le aguarda ningún peligro, salvo la visión de tres cadáveres, montañas de casquillos y objetos tirados por el suelo. Ahí ha habido una verdadera batalla campal no hace mucho.

Sólo ha habido un superviviente. Se llama Charlie Joe y está escondido. Se salvó del ataque milagrosamente y está un poco conmocionado por lo sucedido. Si el P.J. hace una inspección de toda la

casa, Charlie Joe aparecerá en el lugar menos esperado (en el baño, por ejemplo, saltando desde la ducha) y se lanzará sobre el P.J. con la sana intención de masacrarlo vilmente a puñetazos. Bastarán unas palabras para calmarle y convencerle de que el personaje es miembro de Heracles. Uno de los compañeros que esperaban para ese día.

Charlie Joe no sabe mucho: sólo que les atacaron (el se salvó sólo porque había ido a dar un paseo para estirar las piernas) y que sin duda ha sido el C.D.F.C. No sabe exactamente porqué, pero desde luego los americanos se han puesto muy duros desde hace unas semanas y todo el mundo esperaba que las cosas empeorasen rápidamente. Desde luego han ido directos al grano. No tenían ganas de prisioneros. Charlie Joe está tan furibundo como un huno al que obligasen a ver una marathon de cine de Ingmar Bergman y quiere sangre, venganza y destrucción. Tiene una Magnum del .44 ("*... y sólo seis balas... bueno, al menos eso te salvó la vida. Si llego a tener más te vacío el tambor en la cara....*") y unas ganas locas de usarla. Han matado a sus tres compañeros, sus tres amigos, lo más parecido que tenía a una familia... ¡¡¡QUIERE BRONCA Y LA QUIERE YA!!!

Por otra parte está claro que el lugar ha dejado de ser seguro y lo mejor será huir cuanto antes. Es importante avisar a los compañeros para que no lleven a Denning a la granja y luego ya improvisarán algo. Pero... anochece y no tienen ningún vehículo. Como mínimo, habrá que ir andando hasta el pueblo más cercano. Diez kilómetros. Echale dos horas. Podrán hacer dedo, pero no parará nadie (y es normal, Charlie Joe gritará las mayores barbaridades que puedas imaginar a todo aquel que no pare y desde luego tiene una pinta de psicópata peligroso que asusta un poco). Estarán a un kilómetro de su destino cuando una banda de motoristas estilo Angeles del Infierno pase por la carretera. Se pondrán a dar vueltas alrededor de Charlie Joe y el P.J. y a reírse de ellos. Uno desmontará mientras los demás siguen jugando a "indios atacando a la caravana" y les pedirá que le den lo que lleven encima. Charlie Joe no está para tonterías. De un tiro en la cabeza liberará al cuello de ese motero de soportarla. Dos más, al azar, caerán bajo sus balas. Un tiro. En la frente. Los demás salen por pies.

¿Cogen una moto?. A Charlie Joe lo único que le preocupa es que sólo le quedan tres balas y no sabe donde comprar más. Está fuera de sí. Representa estas escenas de tal modo que el P.J. llegue a pensar que le puede matar a él: está completamente desbocado y no le importa nada.

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

Sería muy peligroso coger las motos de las bajas, porque el lugar era un páramo sin testigos de ningún tipo, pero el sheriff llegará pronto y no es plan. Andando les queda poco. Llegarán al pueblo a eso de las once de la noche. "New Arnhem" se llama y tendrá unos mil habitantes.

¿Y dónde conseguir un coche?. Allí no hay forma de alquilar ni comprar uno, y menos a esas horas. Por otra parte, en la plaza del lugar los moteros de la zona se están juntando para salir en batida a buscar a los asesinos de sus amigos (de lo malo malo, lo habitantes de New Arnhem no saldrían de sus casas esa noche ni aunque lloviesen billetes de mil pavos). La única posibilidad que les queda es robar un vehículo, y todo lo que pueden ver por el pueblo son las clásicas camionetas americanas (de marca japonesa, por supuesto... características equivalentes a las de un Land Rover Defender 110 TDI, las motos equivalentes todas a una Ducati Paso). Robar una no debería ser demasiado complicado (una sola tirada de abrir cerraduras a nivel normal para abrir la puerta y otra para hacer el puente). Tan pronto como salgan del pueblo, una auténtica horda de motoristas (ventitrés, para ser más exactos) saldrán en su persecución. En el caso de que el P.J. se haya empeñado en hacer una salida discreta, Charlie Joe habrá bajado la ventanilla y gritado a pleno pulmón...

-¡HIJOS DE SATANAS!. ¡Yo los maté!. ¡Igual que os mataría a todos los demás si me quedase munición!"

A estas alturas el P.J. ya debería estar empezando a darse cuenta de que Charlie Joe está mal de la cabeza y no va a darle más que problemas. Las reglas que se aplicarán durante la persecución están muy simplificadas (como antes, en el asalto al barco). Se hará una tirada (conducir coche) por quien conduzca la furgoneta y otra en grupo para los motoristas. Quien consiga la mayor categoría de éxito, gana el asalto. Si ambos fallan, las cosas se quedan como estuviesen en el asalto anterior. Las opciones de los ocupantes de la camioneta son pocas: largarse de allí como puedan y poco más. Si ganan a los moteros cuatro asaltos consecutivos lo habrán conseguido. En cuanto a los motoristas, si ganan un asalto se pondrán a la altura de la camioneta y empezarán a golpearla con cadenas y bates de baseball (se romperán cristales, se abollará la chapa). Si ganan otro asalto consecutivo, un sidecar entrará en escena. Un tercer asalto consecutivo y el ocupante del sidecar empezará a disparar. En cada asalto, el conductor de la furgoneta podrá intentar echar a dos motoristas de la carretera: basta con una tirada de conducir a dificultad difícil. Si lo consiguen, saldrán

por los aires con toda la espectacularidad que seas capaz de darle a la escena.

Después de quince asaltos de persecución a toda velocidad (no hace falta que lleves la cuenta a rajatabla, basta con que la escena dure tanto tiempo como mantenga en tensión a quien esté implicado) los motoristas sedientos de venganza darán media vuelta bruscamente. Justo en ese momento puede verse un cartel en la carretera:

"Bienvenidos al Condado De Shepherd Hill: el lugar con la tasa de criminalidad más baja de América"

Tres asaltos después de que acabe la persecución, la camioneta pasará junto al coche del ayudante del sheriff. Si sobrepasan el límite permitido de velocidad (9 P.Ve.) o la camioneta se muestra sospechosa por cualquier razón, el ayudante del sheriff encenderá la sirena y saldrá tras ellos. Pueden parar y dar una explicación mínimamente razonable (si pueden). En ese caso, bastará con pagar la multa. Si no hay forma de que la justicia se conforme con una multa porque han hecho algo descaradamente ilegal, cada 8 asaltos de persecución se unirá un coche más a la persecución (no te calientes la cabeza; características equivalentes a un Peugeot 605 y listo...). No fuerces demasiado la situación o llegará un punto en el que sea absolutamente imposible que salgan del embrollo. Charlie Joe se pondrá a gritar barbaridades a los policías, pero no meterá a quien le acompañe en demasiados líos, será relativamente fácil lograr que se esté tranquilo. Si por cualquier razón llegan a tratar con un miembro de la policía local, parecerá que el agente acaba de volver de una misión de búsqueda y destrucción en el delta del Mekong: M16 con mira telescópica y uniforme 100% militar. Son la eficacia policial personalizada.

Pero no deberían ser un enemigo tan terrible y la situación será salvada (las probabilidades de que todo se quede en pagar unos pavos y mosquearse con Charlie Joe son altas, al fin y al cabo los ayudantes del Sheriff no saben nada de la muerte de los tres motoristas y tampoco les importaría demasiado que alguien les limpiase la zona de chusma, la verdad).

Entre unas historias y otras saldrán del condado de Shepherd Hill más o menos enteros. Quedan unos ocho kilómetros para llegar a Columbus... y la camioneta se está quedando sin

gasolina. Vaya nohecita. No hay problema, hay una gasolinera en un solitario páramo y está abierta. A Charlie Joe, que está hecho todo un diplomático, no se le ocurre nada mejor que sacar la .44 y encañonar al empleado del lugar.

-"Lleno, de súper y en silencio"

"Ay señor, ¡que alguien me quite de encima a este enfermo!", debería pensar a estas alturas el pobre P.J.. El gasolinero, un inmigrante clandestino recién llegado de México empezará a recitar los nombres de sus catorce hijos para que se apiaden de él y no le maten. Charlie se pone a pegar gritos para que se calle. Menos mal que en un par de minutos se puede llenar el depósito... En principio todo se quedará en un sustillo. Un coche de policía pasará por allí de forma rutinaria 10 minutos después de que ellos lleguen, de modo que si se entretienen pueden llevarse un disgusto. A eso de la una de la mañana, por fin, tendrán ante sí las puertas de la Universidad del Estado de Ohio. Pero hay un pequeño problema: el P.J. ignora los nombres ficticios de sus compañeros. A estas horas habrá que montar un pequeño jaleo burocrático que incluye sacar a una secretaria de la cama. Por cierto, ¿no sería buena idea que Charlie Joe se quedara quietecito en el coche, no sea que le de por salpicarle un tiro a algún bedel?

Pero no pasa nada. Después de algunas piruetas burocráticas, Charlie Joe y nuestro aguerrido aventurero llegan al lugar donde, según les han indicado, se alojan los P.J. Todo lo que ven es un coche abandonado. En su casa no hay nadie. A lo lejos se oyen las voces de la fiesta estudiantil. En la casa de enfrente, sin embargo, hay luz encendida. La única luz encendida en muchos metros a la redonda. Evidentemente, dentro de la casa están Livorno y los P.J. Liberarlos no costará demasiado trabajo, pero Charlie Joe se limitará a cubrirles por si viniera alguien: será el P.J. quien tenga que hacerse con el dominio de la situación. Que el jugador ponga en marcha su imaginación.

De modo que, unos cinco minutos después de ser capturados su compañero les liberará (¿no es maravillosa la amistad?) y legará el turno de interrogar a Livorno. Al principio se mostrará reacio a hablar. Sin mediar palabra, Charlie Joe sacará la Magnum y le volará una rodilla de un disparo. A partir de ese momento contará todo lo que sabe (un resumen de lo dicho en párrafos anteriores. El sólo recibe órdenes y no sabe porqué se considera tan importante al profesor Denning... y a su hijo. Sobre todo a su hijo. Del asalto a la granja no sabe nada. Charlie Joe tratará de reventarle la otra rodilla, pero ni por esas).



EL HOGAR DE LOS VALIENTES

Llegados a este punto, los P.J. deberían saber ya que a lo mejor ha habido un cruce de cables con Denning y su hijo, que se llama igual pero acabando en Jr. Para seguir adelante tendrán que ir al aeropuerto y queda una media hora hasta que llegue su vuelo. Por la carretera, en las afueras de Columbus, podrán ver un coche aparcado y a un hombre fumando un cigarrillo a unos veinte metros, en la cuneta; por cierto que no es otro que Little Rock. Han montado una emboscada para hacerse con el profesor Denning cuando vaya hacia la universidad. Los chicos del C.D.F.C. no saben en que vehículo van los P.J. (su coche sigue averiado) y no les reconocerán. Tender una emboscada no será muy difícil; Gilbert está atento a la radio pero se distrae leyendo un libro... si no suenan disparos no se enterará de nada y tiene la Ingram sobre el salpicadero: un asalto para alcanzarla y poder disparar.

El siguiente paso es hablar con Denning, quien vuelve de Canadá en estos momentos. Es un adorable ancianito que no sabe de otra cosa que fórmulas matemáticas y está muy preocupado por su hijo. Si los P.J. no se muestran demasiado agresivos (Charlie Joe considera que ha vengado a sus compañeros y se relajará notablemente) colaborará. El pequeño Junior no da señales de vida desde que marchó a Atlantic City para trabajar en la industria privada. Era matemático, como él, pero se especializó en ordenadores (según su padre el niño es un genio, pero ya se sabe que los padres...) y en las aplicaciones prácticas de sus conocimientos. Hace años trabajó para el gobierno, pero no sabe exactamente en qué. ¿Las últimas noticias que tuvo de él? Una postal de hace cuatro meses, para felicitarle el cumpleaños. Si, la lleva en la cartera. Una vista aérea de un hipódromo y sus alrededores. A vista de pájaro, puede verse una casita rodeada con un círculo dibujado con un bolígrafo y la inscripción: *“¿Te gusta?. Vivo aquí”*. En el reverso, sólo una frase. Feliz cumpleaños. El matasellos es de Atlantic City.

Justo cuando acaben de mirar la postal, el aeropuerto se empezará a llenar discretamente de policías y agentes de seguridad. Los horarios de vuelos empiezan a mostrar un montón de cancelaciones. La megafonía advierte que se suspenden todos los vuelos hasta nuevo aviso. En la cafetería encontrarán la respuesta a tanto ajeteo: todo el mundo mira la CNN con aire de honda preocupación: esa noche tres bombas han estallado en tres aviones diferentes sobre el territorio federal. Todavía no se sabe el número exacto de muertos. Los atentados han sido reivindicados por la Liga Islámica de la

Lucha del Profeta: integristas chiies. El presidente hablará a la nación a las ocho de la mañana. No es un mal momento para salir por patas. Por suerte, todavía no han empezado a emplear los detectores de metales de forma sistemática y se podrán llevar las armas si están bien camufladas (lo cual es una suerte, porque Charlie Joe no se separará de su .44 pase lo que pase).

A POR DENNING

Por el momento habría que contactar con alguna base de Heracles. Charlie Joe teme que toda la infraestructura del estado haya caído y tratará de llamar a las oficinas de Prometheus en Columbus desde un teléfono público. Al parecer, están evacuando a todo el personal ante la presión del C.D.F.C. y no pueden hacerse cargo de nuestro equipo de agentes. La base más cercana está en Harrisburg, Pennsylvania. Si salen de Columbus a las seis de la mañana en un coche decente pueden estar allí para la hora de comer.

PENNSYLVANIA 6-5000

La infraestructura de Heracles en este estado aún no ha sido atacada, pero en la base central de Harrisburg (camuflada en una lavandería china, no hay oficina de la Prometheus “legal”) todas las caras muestran señales más que evidentes de preocupación. Todos los agentes en territorio U.S.A. están en alerta máxima, desde hace 48 horas Heracles está siendo atacada de forma sistemática por el C.D.F.C. y parece que la cosa tiende a empeorar. Los informes que llegan son pesimistas: a cada momento un agente más se suma a la lista de los que han dejado de dar señales de vida. Eso no significa que sean bajas; puede que simplemente se estén escondiendo para capear el temporal y aparezcan dentro de unos días, pero innegablemente la situación es pésima. De momento lo mejor que pueden hacer es descansar un poco, recoger una nueva documentación falsa e investigar un poco: el hipódromo de la postal no es otro que el George W. Griffin, en Atlantic City. Si esperan hasta el día siguiente (así de paso podrán dormir decentemente) podrán tomar un vuelo a las siete de la mañana. Las nuevas identidades que les han conseguido garantizan una mínima seguridad. También les proporcionarán una maleta donde meter las armas y el material que quieran camuflar: está preparada para despistar a los rayos x mostrando una imagen completamente inofensiva. En cuanto a dinero, les pueden proporcionar hasta 7.000 dólares en efectivo.

ATLANTIC CITY

De modo que son las nueve de la mañana y nuestros P.J. acaban de llegar a esta bonita ciudad de la costa este. A las once empiezan las carreras en el hipódromo. Cuando lleguen allí lo primero que verán será un montón de señales advirtiéndoles que se están haciendo obras en toda la zona. Las casas que aparecían en la postal (incluida la de Denning jr.) han sido derribadas para ampliar el hipódromo: no hace falta que se compliquen la vida para averiguarlo porque en las vallas aparece el nombre del constructor junto con una breve descripción del proyecto.

El vestíbulo del hipódromo es inmenso. Allí se empieza a arremolinar una pequeña multitud junto a las ventanillas donde se realizan las apuestas. Marcadores electrónicos anuncian las carreras de la jornada mientras el hilo musical (Cole Porter, por supuesto) da la nota horterilla. Desde aquí se puede acceder a las gradas o a una de las dos cafeterías: el Longshot, un local enorme y sin demasiado estilo (pero barato) o el King's Gamble con su magnífico restaurante y unas maravillosas vistas a la recta de tribunas (pero con unos precios a prueba de recesión). Si se acercan al Longshot podrán encontrar a una vieja amiga: Sandra. Les está buscando desde hace un par de horas, ha llegado directamente de Finlandia y trae noticias frescas.

En primer lugar, los americanos están que muerden. El C.D.F.C. ha iniciado una operación a gran escala del tipo conocido como "Moscas y Cañonazos". Se dedican a atacar sistemáticamente y con toda la fuerza posible a cualquier unidad de Heracles de que tengan noticia, buscando el efecto psicológico (*"si pueden emplear a 30 de sus tipos para acabar con un sólo agente de Heracles en operaciones de rutina, ¿qué no serán capaces de hacer?"*). Generalmente una campaña de Moscas y Cañonazos sólo es el preludio de un ataque menos indiscriminado pero precisamente por eso mucho más demoledor. Vendría a ser algo así como bombardear las trincheras enemigas antes de lanzar el asalto propiamente dicho. Si sumamos dos y dos, relacionando todo esto con la campaña contra los télépatas.... la cosa puede arder dentro de unos pocos días. Desde luego, lo de los atentados chiitas contra los aviones que tanto están dando de que hablar a los medios de comunicación suena mal. Los analistas de la Fundación están casi seguros de que se trata de algún tipo de montaje.

En cuanto a Caballo Loco, las cosas tampoco andan demasiado bien. A pesar del éxito de los P.J., Estocolmo envió a un grupo de investigadores de las altas esferas para hacerse cargo de los prisioneros.

En contra de la opinión de Pohang y su equipo (Sandra incluida), para ellos la verdadera utilidad de Caballo Loco está en lo que sabe sobre los altos cargos del C.D.F.C.. A largo plazo, eso supondrá una ventaja enorme para la organización. La otra postura, la de Pohang, consiste en que Caballo Loco se centre en el aquí y el ahora. Lo verdaderamente urgente es solucionar la crisis de los télépatas y salvar la mayor cantidad de vidas posibles: para lo demás siempre habrá tiempo. Pero por ahora, a Caballo Loco le interrogan todos los días sobre las reorganizaciones de la cúpula del C.D.F.C. que siguieron a Viento Caliente (*"¿Pero si eso sucedió hace veinte años...!"*) y a él el juego parece encantarle: habla hasta por los codos porque esa información no le compromete ni a él ni a sus amigos. Si Pohang no se marca un buen tanto, lo más probable es que Caballo Loco acabe en Ginebra, fuera del control del equipo de la Nieve. Y eso no sería bueno para nadie.

Más cosas. Un rastreo sistemático de las comunicaciones interceptadas al C.D.F.C. ha dado resultados interesantes: ya se han contabilizado treinta mensajes escritos en la clave personal de Palmer que no se habían podido descifrar. Encontrar a Denning podría inclinar la balanza del lado de Heracles y de paso mantener a Caballo Loco lejos de los chupatintas de Estocolmo. Los P.J. tendrán que arrimar el hombro por el bien de todos.

Por otra parte, la Fundación está un tanto desconcertada con todo el affaire Denning. ¿Cómo es posible que Palmer confiara en personal ajeno a la organización? ¿Y cómo es posible que dejase suelto a alguien tan importante? No es normal que cometa errores tan enormes, de modo que no se puede descartar que todo sea una maldita emboscada. Pero entonces, ¿para qué tantas molestias? Nadie lo entiende. A menos que Zachary J. Palmer chochee, algo raro está pasando y encontrar a Denning Jr. puede arrojar un poco de luz sobre el asunto. Después de poner al día a los P.J., Sandra se irá: va a encargarse de la salida de los P.J. y de Denning fuera de los E.E.U.U. Cada minuto que pasen en territorio federal aumentan los riesgos. Les dejará un teléfono de contacto y se llevará al café de Charlie Joe. Por si acaso, quedará para cenar con ellos a las ocho y media en un céntrico restaurante cuya dirección les anotará en una tarjeta.

Poco más de interés en el Longshot (si los P.J. no acuden allí, se encontrarán a Sandra en cualquier otro lugar). Quedan unos veinte minutos para que empiecen las carreras y el mejor lugar para verlas es el King's Gamble. Allí van a pasar cositas interesantes.

KING'S GAMBLE

Lujo, lujazo y ocho dólares (cuando escribo esto, a casi 130 pelas el pavo) por una cerveza medio caliente. Tipos con maletines charlan entre sí en voz baja y varios monitores dan información sobre las carreras del día. Una de las paredes consiste en una enorme cristalera sobre la grada principal desde la que puede verse la recta de llegada. La barra está medio vacía y todo el mundo está tomando posiciones en las mesas junto al mirador: papel, bolígrafo, prismáticos, teléfono portátil y resguardos de apuestas. Huele a mafia casi tanto como en una pizzería de Palermo. En la barra, junto a los P.J., un tipo pulcramente vestido discute casi en susurros con otro hombre que no le hace demasiado caso. Lleva un vaso de Ginger Ale (delicioso purgante) en la mano y parece tener ganas de que ese pelma le deje en paz para ver las carreras a gusto. Tirada de percepción (normal) y se escucha:

Tipo pesado: *"Vamos, Lou, me conoces desde hace años y sabes que soy un tío legal. No te estoy pidiendo dinero, considéralo una inversión a corto plazo: tú me das la pasta y en menos de una semana te garantizo que con nuestro método la recuperas... podría acudir a cualquier otro y lo sabes bien, pero ya sabes que a mí me gusta compartir lo bueno con los amigos..."*

Tipo que se va con el ginger ale en la mano: *"Mira Mejía, sabes perfectamente que tu chico y tú estáis pringados hasta las cejas y que me la estoy jugando dejándote hablar conmigo. Lo siento tío, de verdad, pero todo el mundo sabe que Fiorini anda detrás tuyo y si se entera de que hago negocios contigo se hará un disfraz de Halloween con mis pelotas. Lo siento por tí y por el chico, pero no puede ser. Ahora déjame en paz o me olvidaré de que te conozco."*

Y el tipo pesado deja en paz al tipo del ginger ale, que se va a ver la carrera desde una mesa y se vuelve a sentar en la barra mientras pide un Martini seco. En su cara puede verse la desesperación. Empieza la primera carrera y no le presta la más mínima atención. El hilo musical es sustituido por la voz del comentarista del hipódromo comentando las incidencias de la primera carrera.

Si deciden entablar conversación con él se presentará cortésmente. Se llama Manuel Mejía (apenas le queda acento hispano en la voz cuando emplea el inglés, pero habla un castellano perfecto). A la primera oportunidad les propondrá un trato: cientocincuenta mil dólares a cambio de un sistema infalible para ganar al menos un millón de dólares a la semana apostando en los hipódromos de la costa

Este. Sí, ya sabe que suena a estafa... pero él trabaja a medias con un matemático, un verdadero genio de la universidad que ha diseñado un sistema que...

Nota del diseñador: *Si no te convence un planteamiento tan directo, puedes hacer que Mejía sea un hueso más duro de roer, pero ten en cuenta que está DESESPERADO: tanto que es capaz de venderle la película de los cientocincuenta mil dólares al primero que vea. De todas formas es casi seguro que tus P.J. estén alerta por la conversación anterior y se huelan que Mejía puede ser su hombre.*

Bingo. Le tienen. Ahora sólo hay que apretarle los tornillos. Mejía no es un hombre de acción, sólo un mafiosillo de ínfimo nivel y además su vida corre peligro: mucho peligro. A poco que le fuercen lo contará todo. Sí, conoce a Denning. De hecho lleva varios meses trabajando con él. El chico es un verdadero genio de los ordenadores y diseñaba programas para él. No tiene ni idea de como lo hacía, pero se estaban forrando. Recorrían todos los hipódromos de la zona apostando combinaciones que siempre eran rentables. Desde hacía una temporada estaba trabajando en lo que iba a ser el golpe de su vida: un superprograma que les permitiría jubilarse después de hacerse de oro mediante combinaciones que aseguraban un 99% de aciertos en los hipódromos de TODA la Costa Este. Pero aquí empezaron los problemas. Fiorini, el capo de la mafia local y dueño y señor del hipódromo de Atlantic City, les iba dejando vivir tranquilos. A pesar de que las travesuras de Denning y Mejía le hacían perder algunos pavos, habían llegado a un acuerdo: cuando tuvieran el superprograma le dejarían utilizarlo y recuperaría con creces lo perdido. Pero algo ha fallado. Le debe 150.000 pavos a Fiorini y él se ha quedado con el chico en prenda. Si Mejía no le devuelve la pasta ESA MISMA NOCHE, se quedará con Denning... y le arrojará a él al frío Atlántico se esconda donde se esconda.

Cualquier P.J. debería poder darse cuenta de que Mejía está en un lío aún más gordo de lo que piensa. 150.000 dólares (no te levantes a por la calculadora, alrededor de veinte millones de pesetas) es una minucia para un gangster... y por otra parte parece que Denning le puede hacer ganar mucho más que eso sin tener que compartirlo con un don nadie como Mejía. Tan pronto como acabe de contar su pequeña historia, se despedirá apresuradamente y saldrá todo lo rápido que pueda del King's Gamble tras susurrar (*"dentro de dos horas en la entrada principal"*). Casualmente en ese mismo momento acaban de entrar al local tres tipos con MUY mala pinta. Recuerda que juegan en su terreno,

retener a Mejía, sacarle la cara, enfrentarse a ellos... supone que les saquen del lugar a patadas y sólo será un primer aviso. Lo mejor que pueden hacer por ahora es disimular. Los tres armarios humanos se dirigirán a los P.J. y les preguntarán si ese hombre les molestaba. Si dicen que sí, que sólo era un borracho pesado, les invitarán a una copa y les pedirán disculpas con toda la amabilidad del mundo. Si preguntan por Mejía, les responderán que sólo es un borracho inofensivo que suele molestar a los visitantes del hipódromo. Le han dicho un millón de veces que se largue pero no hay manera de que les haga caso... *"y nosotros, por supuesto, no vamos por ahí golpeando a la gente."*

Pueden preguntar por Mejía, pero nadie dirá nada. Fiorini les asusta demasiado. Pero si se dirigen a Lou (el tipo del ginger ale) éste les dirá que le dejen en paz mientras escribe en un papel, para que lo vean bien claro los P.J.: *"lavabo de caballeros, salgan cinco minutos después de mí"*. Acto seguido, dirá para que le oiga todo el mundo *"¡no sé que me pasa hoy que todo el mundo está empeñado en que no vea las carreras!"* y saldrá del bar con cara de enfado mientras arruga el papel en el que escribió la nota y se lo guarda en un bolsillo.

DIALOGOS EN EL W.C.

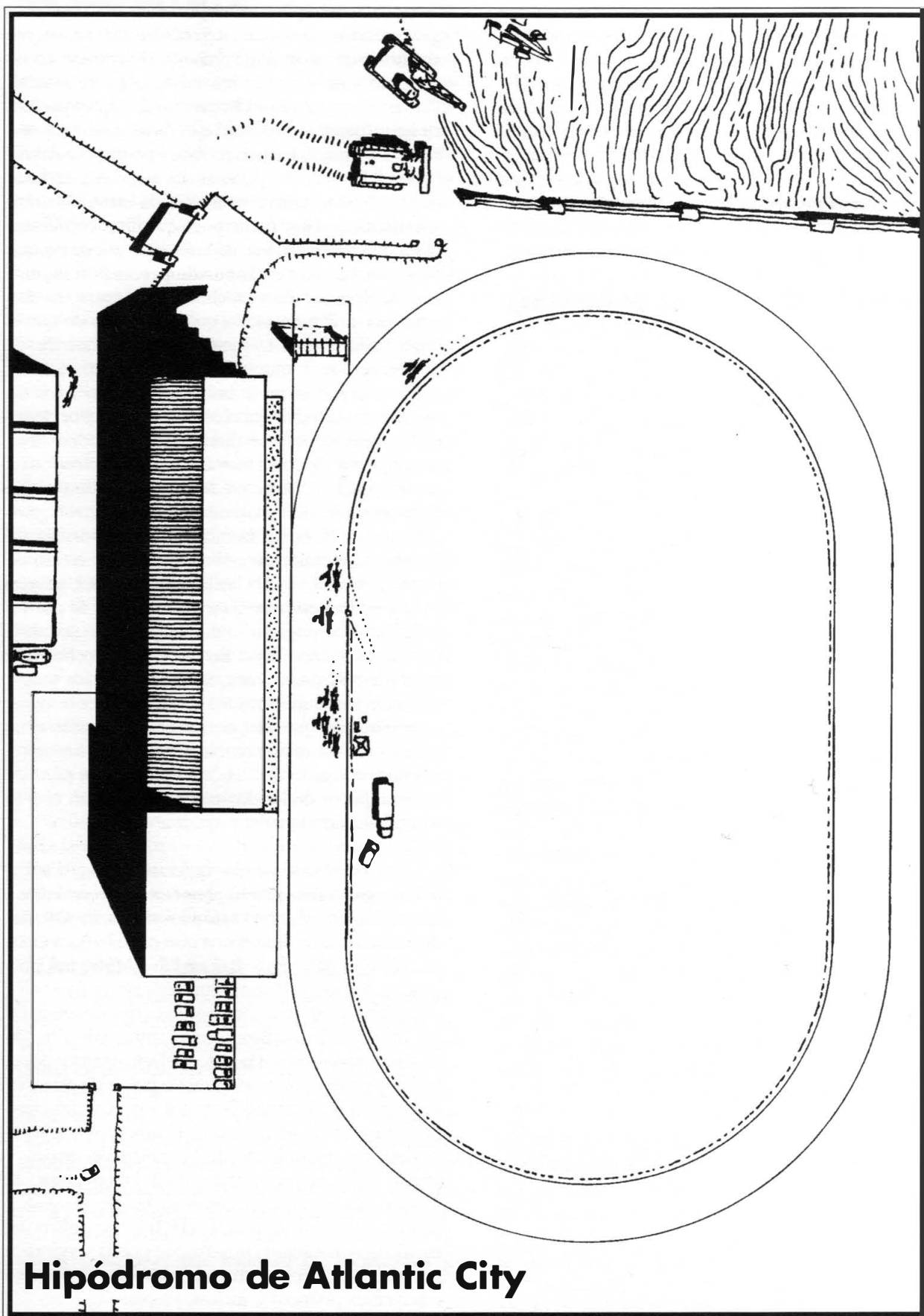
Lou les esperará en los baños. Suda abundantemente y les preguntará si son amigos de Mejía. El lo es, pero no pudo ayudarlo. Fiorini le mataría. Eso es algo que le da mala conciencia y por eso está dispuesto a ayudar a los P.J. siempre y cuando éstos le parezcan de fiar y le garanticen de que sacarán a Mejía del atolladero. Su versión de los sucesos es la siguiente:

"Miren, Mejía es un buen tipo, pero hace demasiados castillos en el aire. Juntarse con el chico de los ordenadores fue una bendición para él. Antes estaba pasando una mala racha, ya saben. Estaba todo el día borracho. Pero el chaval le ayudó a superar el bache y parecía un hombre nuevo. El único problema es que Fiorini se enteró de lo que le estaban haciendo. Con ese ordenador le robaban un montón de pasta cada carrera. En vez de quitárselos de en medio, decidió esperar a que pulieran el sistema. Les ofreció perdonarles y protegerles a cambio de poder usar un programa que estaba haciendo el chico y que iba a ser la bomba. ¡Pobre Mejía!. Creyó que Fiorini le aceptaba de igual a igual cuando él nunca ha sido nadie... En fin. El caso es que dejaron de apostar porque el chico se pasaba el día delante del ordenador. Mejía se lo gastó todo y Fiorini le prestó algo de pasta para ir tirando. Ahora ha decidido que el chico está tardando demasiado y se lo ha quedado. Es una

mierda, les juro que he conocido a tres generaciones de capos y nunca vi uno tan ruin como él. No le basta con acabar con Mejía: quiere reírse de él. Es como los gatos caseros cuando cazan una rata. No les basta con matarla, juegan con ella hasta destruirla. Le ha dado cuarenta y ocho horas para devolverle el dinero o se quedará con el chaval y el idiota de Mejía se lo ha creído. Créanme, le matará igual pague o no y si lo ha mantenido vivo ha sido sólo porque teme que si el chico sospecha que Mejía ha muerto dejará de trabajar en el maldito programa. Porque, ¿qué son ciento cincuenta de los grandes para un tipo como Fiorini, eh?. Lo mejor que puede hacer es salir de aquí cuanto antes y largarse por pies a otro estado. A otro continente, si puede ser. Se lo he dicho un millón de veces, pero no me hace caso. Dice que no puede separarse del chico, que le da buena suerte, que sin él es un hombre acabado. Miren, yo sólo soy un corredor de apuestas, pero conozco a Mejía desde que éramos niños. Sáquenle de este lío, convénzanle de que se largue. ¿Para quién trabajan, para los colombianos?. ¿Para los muchachos de las Vegas?. ¿Para los de la costa Oeste?. Me da igual. Ustedes no necesitan a Mejía para nada: si quieren el programa vayan directamente a por Fiorini, pero mi amigo no ha hecho nada. El sólo es un pobre hombre..."

Y suena por megafonía la señal de que empieza la tercera carrera del día. Lou se disculpará y volverá al King's Gamble. Le podrían meter estacas de bambú por las uñas que él no puede decirles nada más de interés porque no lo sabe. Por cierto, ya se la ha jugado bastante por su amigo y no volverá a dirigirse a los P.J. por nada del mundo, ni siquiera parecerá reconocerles. Por supuesto, el hipódromo de Atlantic City está a rebosar de personajes como Lou (mafiosillos de medio pelo) pero poco o nada se podrá sacar de ellos. Sólo conocen una versión más o menos reducida de lo que ya saben los P.J. y han aprendido bien la lección de que con Fiorini NO SE JUEGA: si se quiere que hablen habrá que conseguir que les tengan más miedo a los P.J. que al capo más capo de toda la ciudad y aunque lo hagan tampoco servirá de mucho. Por cierto, si montan bronca, tres mazas al servicio de Fiorini aparecerán en 5 más el nivel de sigilo más bajo que haya en el grupo (si alguien no tiene esa habilidad... pues 5+0) asaltos. Les sacarán del lugar A CUALQUIER PRECIO y empleando sólo un pelín más de violencia que la que puedan exhibir los P.J.

En cuanto a la cita con Mejía, él está convencido de que si le lleva los cientocincuenta mil, Fiorini le devolverá al chico y no tendrá en cuenta



ninguna otra posibilidad. Lo único que puede hacer es darles información sobre el mafioso: vive en una mansión a unos trescientos metros del hipódromo (aparece en el mapa de la zona) y se pasa el día en sus "oficinas/cuartel general" (situadas justo encima del King's Gamble y con una excelente vista sobre la pista. No sabe nada de Denning: le ha visto varias veces en la "oficina" pero ignora donde le retienen. Aceptará cualquier plan que implique pagar la pasta y resolver el problema "educadamente" y por nada del mundo se prestará a nada que pueda poner en peligro a "su chico"; para él es como un hijo.

SIEMPRE QUISE SER MAFIOSO

Por supuesto les queda la posibilidad de ir a hablar con Fiorini, amo y señor del hampa en la ciudad y en todo el estado de Nueva Jersey. El estará en su cuartel general en el mismo hipódromo (se llega a través de un ascensor privado desde el mismo vestíbulo). Tres cámaras de video y un par de matones permanentemente de guardia (además de un "ascensorista" con pocas ganas de fiesta) en cada una de las dos paradas. Un ataque frontal, así, de día y por la cara es un billete sólo de ida al otro mundo, eso que quede claro. Si buscan una excusa para que les dejen subir a las oficinas, en cuanto lleguen al vestíbulo de esa planta les desnudarán (literalmente) en busca de micrófonos o armas. Una pistola la pueden perdonar sin problemas: se la devolverán a la salida. Un micro o algo que huelga a F.B.I. y serán expulsados sin contemplaciones a menos que tengan un permiso firmado por un juez: no les darán en ese caso ni una bofetada salvo en defensa propia porque no se puede enemistar uno con los federales por un quitame ahí esas pajas. El señor Fiorini sólo interviene personalmente en negocios seguros y que impliquen un mínimo de tres millones de dólares de beneficio. Por supuesto, siendo unos desconocidos en el lugar, los P.J. tendrán que demostrar que disponen de esa suma, no basta con su palabra... Por cierto, siempre hablará con evasivas y dando grandes rodeos. El es un honrado hombre de negocios hecho a sí mismo digan lo que digan las malas lenguas y nunca dirá nada que, literalmente y fuera de contexto, se pudiera emplear contra él ante el gran jurado. Respecto a Denning, JAMAS hará nada que pueda suponer perder su control.

Todos los tratos que puedan proponerle los tendrá que consultar con la almohada (no ha llegado a donde está invirtiendo en todos los negocios que le plantean cada día) y si son de los muy urgentes no le interesan (entiéndelo, olería a encerrona de los federales). Si simplemente le proponen pagar la deuda de Mejía se hartará a hacerles preguntas: "*¿de qué le conocen?, ¿por qué son tan generosos con él?*",

¿han venido a la ciudad sólo por eso?". Según su versión, Denning se hartó del borracho de Mejía (eso del secuestro es una invención de su mente alcoholizada) y le pidió trabajo. Le empleó como contable y muy bueno por cierto. ¿Quieren verle?. Tardará cinco minutos y llegará un tipo que aparenta 19 años (tiene 27 pero nadie lo diría) y se comporta como tal. Tímido hasta la muerte y parco en palabras (tiene la manía de ponerse la mano en la boca cuando habla, como los niños en la escuela y no se le entiende casi nada de lo poco que dice) confirmará la versión de Fiorini y se irá en cuanto pueda porque tiene mucho trabajo. Tirada de percepción en normal: huele a caballo y mucho. Ese olor no lo habían percibido antes, de modo que no se trata de que el hipódromo huelga así y menos en las oficinas. Tirada de percepción en muy difícil y se notará un rastro de colonia, como si se la hubieran echado hace un momento para camuflar el cante a caballo. Por cierto, el P.J. que capte este último detalle podría dejar Heracles y dedicarse a buscar trufas (o explosivos en las aduanas). Si, claro que Mejía le debe dinero. ¿Se lo ha prestado, no?. ¿Matarle si no lo devuelve?, ¡pero qué dicen!. El es un hombre de negocios, no un gangster. Le cobra un setenta y tres por ciento de interés semanal, pero la ley lo permite ¿no?. Una cosa es que te llamen usurero y otra asesino. Si por fin acuerdan que pagarán la deuda de Mejía, acordará entrevistarse con ellos a las once de la noche en el mismo hipódromo. ¿Por qué?. Porque se los quiere cargar, evidentemente, y le sobran todos los testigos. La explicación que dará es que ahora no están ni su guardaespaldas ni su contable personal. Por supuesto, ese mismo lugar está a rebosar de tipos con pinta de ser cualquiera de las dos cosas, pero según él sólo son oficinistas sin tanta responsabilidad.

En el caso de que quieran conseguir información general sobre el amigo Fiorini, no será difícil que conozcan su historia a grandes rasgos. A mediados de los ochenta se desató una guerra de bandas entre el clan de los Venturi y el de los Carbonara, para quienes trabajaba Fiorini. Durante catorce meses los callejones de Atlantic City vieron correr la sangre de un montón de mafiosos hasta que, por fin, los Carbonara alcanzaron la victoria. Desangrados por la lucha, Fiorini dio una especie de golpe de estado y aprovechó la debilidad de todos sus posibles competidores. En la actualidad es el amo y señor de la ciudad, controlando desde el tráfico de drogas y armas hasta la prostitución o el juego ilegal. El hipódromo es algo así como su buque insignia y desde allí lo controla todo. Ni el F.B.I. ni la policía del estado tienen ninguna prueba que pueda servir para ir a por él; de hecho entre sus amistades se cuentan influyentes políticos e incluso jueces.

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

Habrán carreras de caballos hasta la hora de comer (no deja de ser una oportunidad para apostar en busca de los 150.000), por la tarde se celebrará un concurso/exhibición de reproducciones de diligencias de la época del salvaje oeste a beneficio de los hospicios de la ciudad. El hampa y los políticos locales llenarán el lugar haciendo cuantiosos donativos (a primera vista cuesta distinguir a unos de otros). ¿Qué pueden hacer los P.J. por la tarde?. La entrada para la exposición de diligencias cuesta una pasta (500 dólares) y se ruega a los asistentes que adornen su atuendo con algún detalle country-vaquero. Antes de que termine el chou (siete de la tarde) se realizará una subasta de armas de la época (el record de precio lo alcanzará un Winchester que perteneció al mismísimo Sundance Kid), también con fines benéficos. Un paseo hasta las cuadras puede ser interesante (recordemos la pista del olor que se percibía en Denning). Remodeladas hace poco, están divididas en dos zonas. En la primera se encuentran las oficinas y la “clínica” del veterinario del hipódromo. Son unas instalaciones ultramodernas: un auténtico cinco estrellas para purasangres. Las antiguas cuadras se siguen empleando. Husmear por ellas es más complicado: el semental favorito del señor Fiorini (“Trovador”) padece una pequeña infección y se encuentra en ellas recibiendo los cuidados de un completo equipo de veterinarios. Quizás sea esa la razón de la presencia en la zona de unos cuantos matones que vigilan discretamente. Una de las cuadras esconde el lugar donde se encuentran Denning y sus ordenadores (además de sus “guardianes”) pero entrar en cualquiera de ellas de día implicaría liarse a tiros: el señor Fiorini ha dado órdenes muy estrictas. Nuestros P.J. podrán darse una vuelta y recoger información a lo largo de toda la tarde. Por cierto, a eso de la una otro avión estallará en vuelo: el presidente se dirigirá a la nación a las ocho. No se habla de otra cosa más que de la oleada de atentados chiitas.

CUANDO LLEGA LA NOCHE

¿No habrán olvidado que han quedado en cenar con Sandra, verdad?. Si la han llamado al teléfono que les dejó no habrá estado localizable en todo el día. Estará en el restaurante Omaha a las ocho y media, tal y como estaba previsto. Es un lugar más o menos elegante y la cocina no es tan mala como cabría esperar en un restaurante americano. Acompañan a Sandra Charlie Joe y un par de nuevos amigos: se trata de los únicos agentes de Heracles que quedan en la zona, formaban parte del equipo Charlie local y, siguiendo órdenes, lo estaban evacuando. Sandra se ha pasado el día tratando de localizarles y preparando la salida del país: ha conseguido alquilar

un avión que les conducirá a Miami a las dos de la madrugada. No es imprescindible tomarlo, pero lo mejor sería resolver la misión esa misma noche y poder hacerlo.

Los dos agentes de Heracles que ha “recogido” Sandra no son lo que se dice hombres de acción. Se trata de dos jóvenes de unos veinte años que se hacen llamar Burger King y Tirafondos respectivamente. Son unos genios de la mecánica, de raza negra y criados en los bajos fondos. Siempre parecen estar de buen humor y ambos son “muy buena gente”. Sus ropas dejan bien claro que lo que de verdad les gusta... es el rap. Si entre los P.J. hay algún gracioso que vaya de miembro honorario del Ku Kux Klan y se dedica a hacer chistes con el color de su piel, Charlie Joe dirá “*oh, oh... eso que dices no le gustaría nada al hermano Malcolm...*” y tratará de partirle el cráneo. Siempre le han fastidiado los racistas y además considera a esos dos mocosos sus protegidos.

Nota: *Lo ideal sería que Burger King y el Tirafondos hablasen rapeando, pero eso lo dejo a tu capacidad para hacerlo: no es tan fácil como parece.*

Mientras cenan (Burger y Tirafondos no se sienten muy cómodos en un sitio tan fino) lo mejor que pueden hacer es planificar las operaciones nocturnas. Si han llegado a algún tipo de acuerdo con Fiorini, Charlie Joe propondrá formar un grupo de apoyo (él, Sandra, Burger King y Tirafondos) que les cubrirá por si las moscas. Si no han llegado a un acuerdo con Fiorini hay dos posibilidades básicas: entrar tirando de poderes M o el asalto frontal. Para esto último, el único punto flaco del hipódromo es la zona de obras. Pasemos a estudiar las posibilidades:

-Acuerdo con Fiorini: les recibirán sus matones a tiro limpio. Son muchos, muchísimos, y llevan Uzis. Para simplificar la escena, en el primer asalto, tan pronto como se pongan a tiro, recibirán una lluvia de balas pero ninguna dará en el blanco. Es un aviso. En el siguiente asalto podrán ponerse a cubierto o retirarse sin problemas. Si siguen adelante, cada uno recibirá tres ráfagas largas de un tirador con nivel cuatro en armas de fuego/subfusil. Está claro que no tienen ningún futuro: hay quince matones que disparan desde la planta superior del hipódromo. Sólo podrán reunirse con el “grupo de apoyo”: sáltate el próximo párrafo y vete al tercero, “ataque frontal”.

-Poderes M: Por todo el hipódromo hay unos sesenta rufianes armados con Uzis. Denning se encuentra en una sala a la que se accede a través de la cuadra a la

derecha de la que ocupa Trovador y su equipo médico. En la puerta hay dos hombres aburridos que charlan y fuman con la Uzi en bandolera. Denning está en un cuarto de unos quince metros cuadrados, vigilado por otro tipejo y sentado frente a un ordenador: toda la estancia está llena de material informático. Un viajero astral podría localizarle, un controlador electrónico (poder descrito en el Anuario Kaufmann 1) podría mandarle un mensaje a través del ordenador (si oyese a un telépata pensaría que se había vuelto loco, al fin y al cabo estaría oyendo una voz en el interior de su cabeza...). Un hombre invisible podría acabar con su escolta aunque tendría problemas: cuando saliesen del lugar serían detectados y una banda de matones iría a por Denning jr. (pensarían que se ha fugado él solito)... las posibilidades son enormes, pero todas implican un problema: hay que sacar a Denning y los matones pueden verle.

-Ataque frontal: el punto flaco son las obras de ampliación del hipódromo. Hay un par de matones que vigilan la zona, pero no debería haber problemas para neutralizarlos, se les pillarán por sorpresa. Desde el inmenso barrizal que son las obras se puede entrar a la pista del hipódromo a través de un enorme portón que se utiliza para que entren los camiones con los caballos. Tan pronto como Burger King y Tirafondos vean las excavadoras que hay por la zona se pondrán a pegar botes de alegría: *"bey colega esto es flipante, con el cacharro que hay ahí delante, pillo unas chapas y me bago un tanque"*. Han trabajado en Equipos Charlie y saben lo que significa la palabra improvisación. En un cuarto de hora podrán colocar unas planchas de acero de las que hay tiradas por todo el lugar y blindar los puntos débiles de la excavadora de forma provisional. A continuación, los P.J. podrán subir a la excavadora: los disparos de las Uzi no les harán ni cosquillas. Las tiradas de impacto contra los P.J. que vayan a bordo se harán a dificultad imposible, de modo que hay una posibilidad mínima de que les hieran. Ahora sólo queda derribar el portón, entrar a la pista, recorrer los sesenta metros que quedan hasta las cuerdas (4 asaltos a toda máquina, Burger King pilota si ningún P.J. quiere hacerlo y por cierto que disfrutará como un loco). En cada asalto, dos matones dispararán a cada P.J. aunque es casi imposible (nunca mejor dicho) que les den. Los P.J. podrán disparar y eliminar a unos cuantos mafiosos, pero sólo a efectos dramáticos: hay muchos y no importa a cuantos maten. Todos los focos del hipódromo se encenderán y los defensores de la plaza se podrán a abrir fuego como histéricos. Cuando lleguen al establo donde está Denning... ¡sorpresa! un tipo vestido con corbata

y traje les apunta de frente con un lanzacohetes: dos asaltos hasta que dispare. Si les da (lo hará si vive) ya se pueden despedir todos de este mundo. Una tirada de conducir en difícil y le pasarán por encima si la C.E. es mayor de 3, si la fallan o no llegan a esa C.E. el tipo se tirará al suelo para no ser aplastado y habrá otros dos asaltos para eliminarlo a tiros o pasarle por encima con la excavadora (un asalto, dificultad normal). Por supuesto, también le pueden disparar mientras les apunta, pero no es tan espectacular. Ojo, cada asalto que empleen en acabar con él recibirán el fuego enemigo acostumbrado, de modo que mejor que tarden poco por si acaso. Llevarse a Denning y su ordenador portátil (un notebook Toshiba, JAMAS se separa de él) cuesta tres asaltos más, aparte de los que hagan falta para eliminar a su guardián que disparará desde la sala a quien pretenda entrar. Seis asaltos más y estarán fuera y a salvo.

Denning estará en estado de shock, pero se irá con ellos para huir de Fiorini. Nuestros muchachos podrán salir del hipódromo a toda pastilla sin exponerse a más riesgos. Denning no hablará ni hará nada (sólo les acompañará, pero si le obligan por la fuerza) a menos que pueda ver a Mejía.

Y NOS DIERON LAS DOS, Y LAS TRES...

Antes de nada hay que sacar a Denning del país. Si los P.J. no han contado con Mejía, éste aparecerá en cualquier punto que te parezca lógico preguntando por el muchacho. Si se les ofrece la oportunidad de salir del país (rumbo a Finlandia, por cierto) Mejía se mostrará reacio, pero Denning le convencerá. A no ser que ambos sigan juntos hasta Finlandia, sólo harán hablar al matemático-informático mediante torturas directas... y Sandra no les dejaría bajo ningún concepto.

Por el momento hay que coger el avión alquilado en el aeropuerto y salir rumbo a Miami. En el puerto les espera un Caronte (¡lo pilota el amigo Torpedos!) que les llevará a sesenta millas de la costa. Allí les recogerá un hidroavión que les conducirá a Jamaica. Reactor comercial y cena al día siguiente en la Nieve, Finlandia. ¿No es maravilloso viajar?

POLVORA EN LA SANGRE III

-“¿Y desde cuándo no se puede fumar en una base?”

-“El reglamento tío, el reglamento. Llegaron órdenes hace meses y ya sabes lo que pasa: hay que obedecer”.

-“Ya. Las órdenes.”

Y Julián Cuenca encendió un cigarrillo sabiendo perfectamente que nadie iba a decirle nada. Heracles Boston, el lugar desde donde se coordinaban todas las operaciones relacionadas con la campaña de captura de telepatas en los E.E.U.U. Discreto, tranquilo. Era la primera vez que visitaba aquella base y un minuto después de llegar ya sabía que no iba a ser su favorita. Así que en Norteamérica. Después de todo habían terminado mandándole a Norteamérica. No lo merecía. Sabía que no lo merecía. Se había jugado el tipo tantas veces que ya no recordaba en cuantas ocasiones se había jurado a sí mismo pedir un puesto como instructor en La Nieve tan pronto como terminase el trabajo. Pero no parecía que aquello le importase a nadie. ¿Es que creían que la buena suerte no se le iba terminar nunca?

-“O sea que doce TPs en una semana y ni rastro de ellos”.

-“Ni rastro. Como si se los hubiese tragado la tierra.”

-“¿Y en Nueva York? Parece que nadie se pone de acuerdo, nos han dicho que nueve, nos han dicho que quince, nos han dicho que veintitrés...”

-“Treinta y dos. Hasta ayer a las once y media habíamos perdido treinta y dos”.

-“¿Treinta y dos? ¡Hemos perdido treinta y dos telepatas en cinco semanas!”

-“Y no contabilizamos las bajas normales en operaciones, sólo los desaparecidos.”

-“¿Pero esto es una catástrofe! ¿Cuántos nos quedan?”

-“No tenemos datos fiables, pero pocos, muy pocos. Apenas los imprescindibles y en muchas bases ni eso”.

-“Bueno, al menos no ha cundido el pánico... todavía.”

-“Sí. Traerse todo el asunto a Boston ha sido una buena idea. Por ahora todo el mundo piensa que su zona es la que encaja el peor castigo de todas... pero los rumores vuelan.” Cuenca asintió con la cabeza mientras examinaba un enorme listado impreso en papel pijama.

-“¿Y California?”

-“California cayó hace dos días. Se han perdido prácticamente todos los archivos y estamos esperando a que se reorganicen. Son malos tiempos para venir a vernos,

Cuenca. Nos pasa lo mismo que con Oregon o Nebraska, desde que...”

No terminó la frase. Una detonación retumbó en el aire. Gritos. Disparos. Una alarma empezó a zumbear cuando ya todo el mundo sabía que estaban sufriendo un ataque: no sirvió de mucho. Cuenca se llevó la mano a un costado de forma instintiva. Para cuando había terminado de desenfundar su Glock 17 sus seguros ya estaban desactivados. Un pensamiento cruzó su cabeza: en la acera de enfrente, bajo un asiento de su coche, había dejado una Ingram. “Joder Julian, joder Julián. Tranquilo tío, tranquilo. Has salido de otras peores que esta, no te pongas nervioso, no te pongas nervioso...”

Saltó hacia la puerta y se lanzó pasillo adelante con el arma en la mano. Al llegar a la escalera oyó disparos en la planta baja. Hacia arriba, sin pensarlo. Una ráfaga barrió la barandilla a su derecha cuando apenas había ascendido un tramo de escaleras. Cerca, muy cerca. Una astilla se le había clavado en la cara. En un segundo hizo aquello que le habían enseñado años atrás y había repetido tantas veces. Al suelo, con la espalda apoyada en la pared, lo más lejos posible del hueco; allí le esperaba alguien que tenía un fusil de asalto y estaba decidido a matarle. Un disparo. Sólo podría hacer un disparo antes de que su enemigo reaccionase. Pero su cuerpo no quería moverse. Sus ojos no querían asomarse a ese abismo de apenas tres plantas de donde venía la muerte. Otra vez sin pensarlo. “Joder Julian, joder Julián. Tranquilo tío, tranquilo. Has salido de otras peores que esta, no te pongas nervioso, no te pongas nervioso...”

Uno. Dos. Tres. Un sólo gesto. Rodó por el suelo. Medio metro, tres décimas de segundo. El brazo con el arma se adelanta. Otras dos décimas de segundo. Una contracción de los músculos de la espalda y los ojos enfocan la planta baja, la cara queda expuesta. Una décima de segundo. Alguien abajo vuelve a levantar su M16. Apuntar le cuesta prácticamente todo un segundo. Casi puede sentir la ráfaga estallándole en la cara. No hay mucha luz en la planta baja. Un golpe en las muñecas mezclándose con una detonación seca y un casquillo que vuela y rueda por el suelo.

A alguien con un M16 en las manos acaban de reventarle la cabeza.

Capítulo Tres

MAS DE UNA NOCHE EN LA OPERA

"Sesenta por ciento de pérdidas, un pensamiento le consuela: nada peor puede ocurrir ya."

JuanAn Romero-Salazar, La Hora de la Guadaña

Sandra sugerirá que todos descansen lo que puedan durante el viaje. Denning está agotado y necesita dormir, pero está dispuesto a colaborar en todo lo que sea necesario, al fin y al cabo le han salvado la vida y tiene que pagarlo de alguna manera. Los P.J. quizá estén ansiosos por interrogarle cuanto antes, pero habrá que esperar a volver a la Nieve, allí no habrá testigos (y ni Mejía ni Charlie Joe ni los demás deberían conocer los secretos que guarda el joven matemático).

Pero su curiosidad será satisfecha. Pohang les recibirá con efusivos saludos y les pondrá al día de las novedades. Caballo Loco está en manos de los expertos de Estocolmo y a su equipo sólo le dejan dos horas diarias para hablar con él (por cierto, ha preguntado por los P.J., parece que les ha cogido cariño...). De momento lo verdaderamente urgente es Denning jr. y su código mágico.

Sí. Hace ya algún tiempo que alguien que, según le dijo, trabajaba para el gobierno, le encargó elaborar un código para cifrar mensajes. Todas las claves secretas se basan, de una manera o de otra, en sustituir unos símbolos (letras o palabras) por otros símbolos de manera más o menos sofisticada. Pero el código que le pidieron debía cumplir unos requisitos tan estrictos que no le pareció el camino más apropiado, de modo que decidió seguir una vía radicalmente distinta desde la base.

Sandra y Pohang están mirándole con la boca abierta. Ella apenas acierta a murmurar:

"¿Y cómo demonios...?"

Denning se ruboriza y continúa:

"Bueno, no era tan difícil. Si se escoge un punto de partida válido, basta con tener una buena base matemática y el resto del camino se anda sólo si uno es lo suficientemente disciplinado. Por aquél entonces yo estaba interesado en los teoremas derivados de los axiomas de Kruser y pensé que podría hacer algo con

eso. Luego todo fue trabajar una temporada y, como las parábolas descritas en el tercer axioma son asimétricamente estables..."

Sandra no podrá reprimir un grito.

"¡Santo Dios!. ¡Como las parábolas son asimétricamente estables basta con reconducir la derivación y asignar puntos de la línea como códigos!. ¡Este hombre es un genio!. ¡Este hombre ha dado con el código perfecto!"

Ahora sí que se ruboriza Denning. Pohang también parece entusiasmado. Los P.J. no se enteran de nada. El diseñador de este módulo reconoce su ignorancia: todo lo anteriormente expuesto es fruto de una inventada total. Pido disculpas si he dicho alguna barbaridad, pero es que un servidor es de letras y lo de las matemáticas....

"Bueno, sería perfecto si ni yo mismo lo pudiera cifrar, pero se acerca bastante porque sin el programa de ordenador para traducirlo sería imposible deducir el sistema empleado. Hay códigos que se pueden cifrar en un espacio de tiempo de millones de años, lo que les hace también virtualmente inviolables... pero el mío es inviolable por una ley matemática..."

¿Tiene el código en su poder?. ¿Podría reproducirlo de alguna manera para traducir los mensajes privados de Palmer?. En su ordenador portátil guarda una versión resumida del programa traductor, que emplea para proteger sus propios datos. Con una noche entera de trabajo y abundante café tendrá la versión completa. Eso nos da toda una noche para que los P.J. duerman como es debido.

Sobre el C.D.F.C., el fenómeno M o Zachary J. Palmer no tiene ni idea. El sólo trató con un intermediario y no tenía ni idea de para qué se estaba empleando su trabajo. Simplemente le pagaban generosamente y el dinero le hacía falta. Pohang y Sandra se encargarán de contarle la verdad sobre los

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

mutantes y el comité de Boulder si nadie lo hace. A partir de ese momento colaborará por una razón más aparte de la gratitud: tratar de reparar el daño que, involuntariamente, ha podido causar a la humanidad. Si antes de ir a dormir los P.J. quieren visitar a Caballo Loco, lo encontrarán despierto y leyendo. Le vigilan unos tipos trajeados que les tratarán de forma arisca: efectivamente, se trata de los expertos de Estocolmo que ha llegado para hacerse cargo de él.

A las siete de la mañana un Pohang ojeroso y cansado irá a despertar a los P.J. El día se presenta agitado, pero antes de nada él necesita tomarse un café triple. En el comedor (vacío, todos han desayunado a las seis en punto) les explicará la situación. Denning ya ha recompuesto su traductor y en cualquier momento podrán ver el mensaje traducido. En Norteamérica siguen los atentados chiitas y para ese mismo día se espera en la Nieve una verdadera oleada de agentes procedentes de los E.E.U.U. Los ataques del C.D.F.C. no paran de intensificarse y, dado que la vigilancia de los aeropuertos cada vez es más estricta, introducir refuerzos es más complicado cada hora que pasa. Por el momento se han cursado órdenes para que todo el personal "de retaguardia" sea evacuado. Sólo se quedarán en los E.E.U.U. los agentes "de combate": nadie quiere otro Verano Gris. A las once en punto de la mañana se va a celebrar allí mismo una reunión en la cumbre a la que asistirá el propio Kaufmann, que llegará en cualquier momento. En dicha reunión se van a decidir las líneas de actuación ante los ataques norteamericanos y la oleada de capturas de telépatas. Pero la noticia del día para nuestros muchachos es la siguiente: ellos asistirán a esa reunión, con voz y voto en las decisiones.

Tradicionalmente, este tipo de asambleas se celebran dos veces al año. Asisten el propio K1, dos representantes de cada rama y dos agentes de bajo nivel, para que los hombres y las mujeres que van a tener que poner en práctica las decisiones que se tomen puedan dar su opinión. Dado que los P.J. ya saben mucho (quizá demasiado) sobre los sucesos de los últimos días, se ha decidido que participen ellos para que no sea necesario proporcionar información tan sumamente confidencial a más gente de la estrictamente imprescindible. Entre todos los P.J. tendrán dos votos (a decidir por votación entre todos ellos) pero todos tendrán derecho a hablar. Pohang les pondrá al día en los detalles de lo que se va a tratar, por si los jugadores andan un poco despistados:

Todo empezó cuando, en medio de una operación a escala mundial de captura de telépatas de forma indiscriminada aparece en escena Caballo

Loco. La información que posee es un caramelo que todo el mundo quiere chupar. Heracles lo encontró y la Fundación se está llevando toda la gloria, pero no hay un conflicto serio entre ambas ramas: el hecho de que personal de Heracles (los P.J.) pueda acceder a él ha resuelto el problema. Prometheus por su parte exige recibir toda la información que proporcione, pero en principio le basta con eso.

Dentro de la propia Fundación se dan dos posturas: la de la central de Estocolmo y su banda de analistas teóricos que quiere utilizar a Caballo Loco para conseguir información utilizable a largo plazo desde ahora mismo. Según ellos su valor reside en que conoce los entresijos políticos de Boulder y no hay que desperdiciar el tiempo en detalles como la campaña de secuestro de telépatas. Por otra parte, proponen retirarse de los E.E.U.U. por una temporada y preparar un contraataque dentro de un par de años o más. Esta postura tiene defensores en Heracles, los burócratas que ocupan cargos en Ginebra y no disparan ni seis balas al año.

En la otra esquina del cuadrilátero nos encontramos con una "facción de la Fundación" liderada por Pohang y que sostiene que la campaña de los telépatas, el ataque frontal que está encajando Heracles en los USA y toda esa historia de los chiitas no es más que el primer síntoma de algo realmente importante. Hay que cortar con ataque de los americanos cuanto antes porque ellos no van a pararlo y cuanto más se espere más agentes morirán. Por eso hay que exprimir YA a Caballo Loco: cada día que se deje pasar sin hacer nada aumentará el listado de bajas. Los cargos de Heracles más directamente implicados en las operaciones sobre el terreno apoyan esa postura, así como buena parte del personal de la Fundación Kaufmann que opera en primera línea y no desde la cálida seguridad de un laboratorio.

En resumen: las opciones son retirarse ante el ataque de los americanos o plantar cara y acabar con ellos de una vez. Esa mañana habrá que elegir uno de los dos caminos.

Cuando Pohang esté a punto de acabar su explicación Sandra y Denning llegarán al comedor. Lo tienen: han traducido el mensaje que se encontró en Tokio. Tomarán un café con nuestros amigos mientras lo leen y tratarán de traducir los demás a lo largo de la mañana, si es que realmente están en ese código. El texto decodificado dice lo siguiente:

"Ven al parque para vigilar a los niños. Puccini tiene gripe y Wagner no tiene ganas de bailar, de modo que tendremos que recurrir a Verdi una vez más aunque temo que su alergia al polen se agrave. Como ves el rodaje va con retraso aunque la escena del beso la rodaremos antes de quince días."

No aclara mucho las cosas, ¿verdad?. Después de la reunión en la cúpula podrán hablar con Caballo Loco y él les dará algunas pistas, pero deja que hasta entonces le den vueltas al asunto: sólo saben lo que acabas de leer y que ese mensaje lo envió Palmer a un agente desconocido que operaba en Japón utilizando un código privado distinto a los habituales en el C.D.F.C., ni tan siquiera la vía telepática que en principio pudiera parecer la más segura. Nadie tiene ni idea de lo que puede significar, aunque la traducción es correcta, Denning y Sandra están seguros de eso al 100%.

REUNION EN LA CUMBRE

Sí. Por mucho que les moleste tendrán que ir afeitaditos y con corbata (no, las chicas no tienen que depilarse si no quieren). Se acerca un momento grande, van a conocer al JEFE y además van a tener en sus manos parte de la responsabilidad de una decisión que les va a afectar a todos... ¿podrán soportar una carga tan pesada sobre sus hombros?. Diez minutos antes de la reunión, unas últimas palabras con Pohang. Junto a ellos (y los dos votos de que disponen entre todos) asistirán siete jefazos. Uno es Kaufmann, a los otros les conocerán por un nombre clave, motivos de seguridad.

-Pnº1: el director general de Prometheus, el tipo más importante de la reunión después de K1. Está indeciso y hasta ahora no ha tomado partido ni por el ataque ni por la retirada.

-Pnº2: coordinador de operaciones de Prometheus. Es quien decide las empresas o entidades con las que colaborará esta rama y lo único que le interesa es conseguir fondos para que todo vaya bien. Partidario de retirarse de los U.S.A. pero sin demasiado entusiasmo. Se le podría convencer.

-Hnº1: el director del departamento de planificación de Heracles. Se encarga de diseñar las grandes operaciones, como por ejemplo, en qué momento hay que introducirse en un nuevo país, pero sólo es un mandado que lleva a la práctica las decisiones que toman otros más importantes que él. Partidario decidido de no intervenir en los U.S.A. y esperar aunque a corto plazo se encaje un número brutal de bajas. Un hueso duro de roer.

-Hnº2: el director ejecutivo de Heracles para toda

Norteamérica (USA y Canadá). El principal defensor de un ataque frontal de respuesta.

-Fnº1: subdirector general de la Fundación Kaufmann y líder de los no intervencionistas. Según él, atacar a los E.E.U.U. es un suicidio y una estupidez. Con este no hay nada que hacer.

-Fnº2: el máximo responsable de la Nieve, un cargo que le hace estar muy cerca de Heracles y Prometheus. Firme partidario de intervenir.

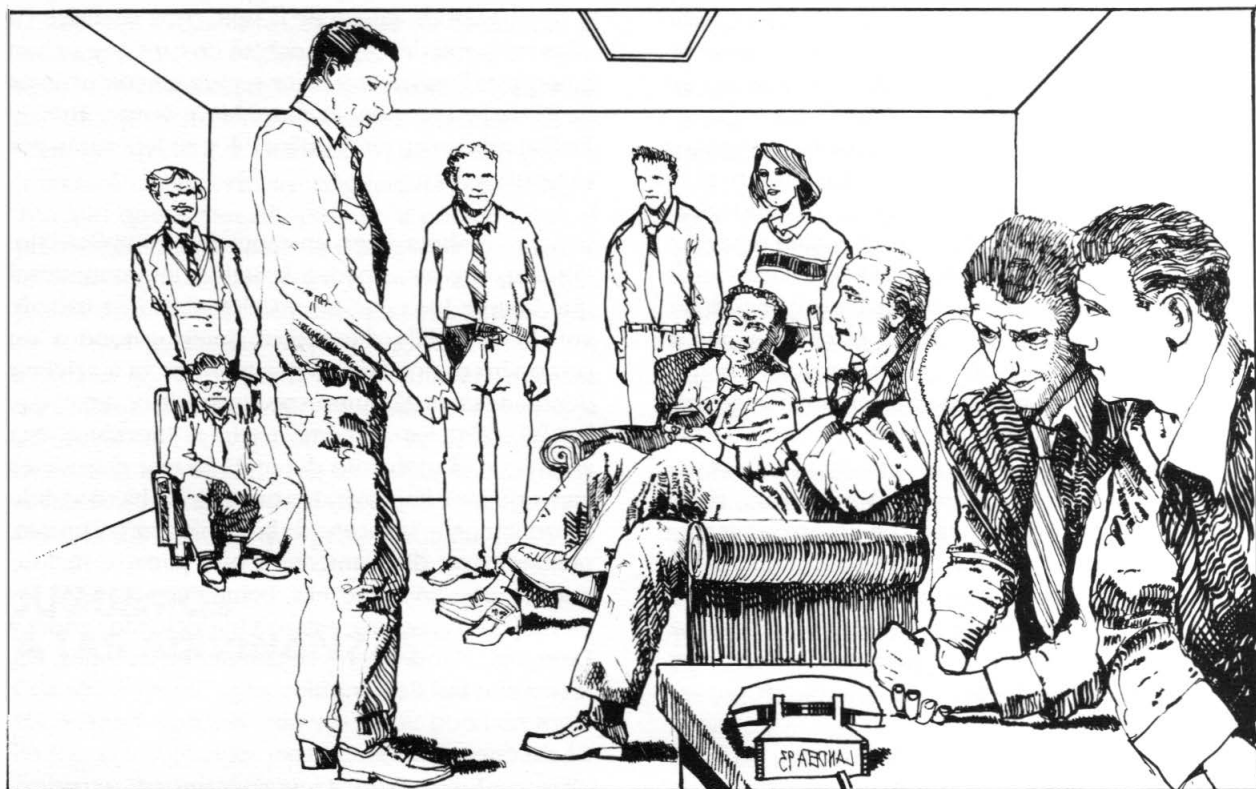
Puedes hacer una copia de este párrafo y entregarla directamente a los jugadores para que no se lién más de lo imprescindible.

Nota del diseñador: esta parte de la aventura puede ser verdaderamente complicada. Simplifícala todo lo que creas conveniente si tus jugadores son tipos duros de esos que no aguantan más de diez minutos sentados en una misma silla.

Durante la reunión, cada uno expondrán su postura por turnos. A continuación, todos los presentes, incluidos los P.J. podrán responder. Abre el turno de intervenciones K1:

"Estimados amigos. Antes de nada, quisiera dar la bienvenida a un grupo de agentes que nos ha dado un ejemplo de coraje e inteligencia en estos días tan difíciles para todos (se refiere a los P.J., aunque parezca mentira). Bien. La situación es complicada. El C.D.F.C. ha iniciado una operación a gran escala, aparentemente con el fin de reunir la mayor cantidad posible de telepatas. Nosotros mismos estamos sufriendo las consecuencias de esa campaña. Por otra parte, nos encontramos con una ofensiva general en los E.E.U.U. y parece claro que el objetivo no es otro que sacarnos del terreno de juego por la vía más rápida. Lamento tener que comunicarles que esta mañana he sido informado de que llevamos contabilizado un número de bajas alarmante: nunca habíamos perdido a tantos agentes en tan poco tiempo en toda nuestra historia. Ante esta situación la cuestión es muy simple: ¿atacar o retirarse?. Desde hace semanas he tratado de ver lo que va a suceder pero me ha sido imposible. Vislumbro demasiadas posibilidades, como si el propio destino estuviese enmarañado. Tendremos que tomar una decisión. Yo me abstendré en la votación, quiero anunciarlo desde este momento, pero apoyaré con todas mis fuerzas la estrategia que hoy se decida: no se trata de una señal de debilidad, sino de imparcialidad."

Y cada uno de los presentes intervendrá. La línea de argumentación de cada uno de ellos será como sigue:



-Pnº1: Prometheus todavía no está sufriendo ataques serios en los USA, pero no cabe duda de que sin el apoyo de Heracles los problemas llegarán pronto. El apoyará la decisión que se tome al igual que K1, pero se reserva su opinión hasta la hora de votar.

-Pnº2: El llevaba una temporada advirtiendo de que los norteamericanos parecían inquietos pero nadie le escuchó. En su opinión, el papel de Prometheus en esta situación debería ser apoyar decididamente a Heracles pase lo que pase. En cuanto a su voto, aún no lo ha decidido pero cree que si Heracles va a sufrir las bajas Heracles debería decidir por sí misma. Como ves, Prometheus no se moja en la cuestión.

-Hnº1: Parece que últimamente todo el mundo está perdiendo los nervios. ¿Es acaso la primera vez que sufrimos un ataque?. ¿No hemos sabido sobrevivir a todas las dificultades?. Atacar a los americanos es un suicidio. De hecho, el C.D.F.C. será invulnerable en su propio terreno en, al menos, diez años. Lo mejor es salir de allí lo antes posible y no volver en un mínimo de 24 meses. Todo ese asunto de los telépatas no es más que una coincidencia o una operación de intoxicación informativa con Dios sabe que fines: a él nadie le ha demostrado fehacientemente que el C.D.F.C. esté interesado sólo en los telépatas. Lo del ataque a Heracles no es más que una reacción lógica: los mandos locales se han confiado demasiado

y es lógico que ahora paguen las consecuencias. En cuanto a eso de que es mentira que los chiitas sean los responsables de la oleada de atentados en los USA... le parece una tontería. Votará por retirarse.

-Hnº2: Eso de que los mandos locales de Heracles en los EEUU se han confiado demasiado habría que verlo. El ya había detectado cierta hiperactividad del C.D.F.C. desde hace al menos seis meses. Según él, todo lo que está sucediendo es un inmenso montaje. Palmer se encuentra en una situación de debilidad absoluta. Clinton quiere su cabeza y Palmer tiene que hacer algo para aferrarse al cargo como sea, dado que cada hora que pasa pierde apoyos en Washington. ¿Qué ha hecho entonces?. Está muy claro: resucitar un viejo proyecto llamado SolarFax que justifique la supervivencia de su organización. (En atención a los P.J. explicará en qué consiste SolarFax, tienes esa información en la página 113 del juego básico Mutantes en la Sombra). Por eso se ha lanzado a la caza de telépatas de forma desesperada, atacando incluso a sus aliados históricos. Respecto a los atentados chittas, está claro que son cosa suya para poder cerrar el país a cal y canto y poder atacar a Heracles. Sí, a Heracles, porque es la organización más poderosa que opera en suelo USA aparte del C.D.F.C. diga lo que diga Hnº1. ¿Retirarse?. ¡Pero si es el momento de lanzar una ofensiva! Los problemas políticos han puesto a Palmer en una situación de

debilidad sin precedentes aunque a primera vista parezca exactamente lo contrario. El lleva semanas preparando la ofensiva junto con una serie de expertos de Heracles y la Fundación Kaufmann. Retirarse ahora sería seguir el juego de Palmer, hacer que las muertes de los últimos días hayan sido inútiles y desperdiciar una oportunidad histórica. Hay que poner manos a la obra YA y para empezar tiene preparada una operación. Desde hace varios meses llevan vigilando unas instalaciones que podrían pertenecer al C.D.F.C. en Alaska. Hace unos pocos días han conseguido unas fotos tomadas por un antiguo satélite ex-soviético que demuestran de una vez por todas que desde ese lugar se coordinan las comunicaciones del C.D.F.C. (entregará una copia de esas fotos a cada asistente). Aquí mismo, en la Nieve, se ha estado entrenando un grupo de agentes especiales dispuestos a todo, que forman una unidad militar preparada para destruir esa base tan pronto como se dé la orden. Está seguro de que inutilizar ese centro de comunicaciones equilibrará la balanza y les permitirá contraatacar.

-Fnº1: Los intervencionistas están locos. Si de él dependiera, reduciría inmediatamente no sólo la presencia de Heracles en los USA, sino el tamaño de toda la organización a escala mundial. Hay que retirarse ya y olvidarse de operaciones arriesgadas: eso de que Palmer está débil le parece una hipótesis descabellada.

-Fnº2: No sólo tiene razón Hnº2 sino que él iría aún más allá. Está claro que Palmer tiene miedo y hay que atacar ya. En la Nieve se están haciendo hallazgos muy importantes gracias a Caballo Loco, esta misma mañana se ha logrado romper un código que puede proporcionar valiosa información. Adelante y a por ellos, si Palmer logra ganarse a la administración Clinton no se volverá a presentar una oportunidad así en muchos años. Además, la operación ya está preparada: un grupo de trabajo mixto Heracles/Fundación la ha estado preparando desde hace meses y algunas unidades ya han recibido entrenamiento específico.

Y ahora llega el turno de los P.J. Damos por supuesto que estarán a favor de atacar (en los playtesting fue la reacción unánime), porque de lo contrario se pondría fin a nuestra historia de forma más bien triste.. pero tú sabrás convencerles de que sigan adelante, de eso estamos seguros. K1 decidirá posponer el momento de la votación hasta las diez de la noche para que todos se lo piensen. Se levanta la sesión por el momento.

Cuando salgan de la sala, Hnº1 se dirigirá a ellos muy enfadado y les echará en cara que se han pasado a la Fundación y traicionado a sus compañeros de Heracles. Se pondrá muy, MUY borde. Hnº2 y Fnº2 charlarán un rato con los P.J. y les felicitarán por sus éxitos.

Y ahora llega un momento complicadillo. Pohang, que les espera a la salida, les comunicará que Charlie Joe tiene un problema: eso de haberle volado la rodilla durante un interrogatorio a un prisionero es una falta muy grave y se va a celebrar dentro de unos días una especie de juicio... en el que los P.J. participarán como testigos. Introduce esta escena en el momento del módulo que consideres conveniente e improvísala a tu antojo. Si has decidido recortar mucho la escena de la reunión en la cumbre, puedes pasar directamente a esta parte, e incluso puedes prescindir de ella completamente. ¿Y los mensajes en clave que estaban traduciendo Sandra y Denning? Había cinco y se han traducido todos. Los textos son los siguientes:

14 de enero del 91

"Wagner ha vuelto de Arabia por unos días y no nos da más que problemas, así que deberás invitar a Bisset a tu fiesta de cumpleaños. El parque estará terminado antes de que lleguen las flores".

Alrededor del 20 de octubre del 92

"Si no consigues volver a los escenarios habrá problemas. Es seguro que Puccini cambie de estilo y Verdi sigue con alergia. Wagner está volviendo al redil, tuvo mucha gripe después de volver de Arabia pero estoy seguro de que sanará pronto".

6 de diciembre del 92

"Me he entrevistado con Verdi en el parque esta mañana y todo va sobre ruedas. Definitivamente vamos a necesitar que Puccini toque mejor y el cumpleaños con Wagner fue inmejorable. Ahora sólo hay que fijar la fecha para empezar el rodaje, sobre todo la escena del beso."

15 de enero del 93

"Mañana empieza el rodaje y vamos a dejar dormir a Verdi. Suerte."

Pohang sólo sabe que el 16 de enero empezaron los ataques contra Heracles en los USA y se recibieron los primeros informes sobre capturas masivas de télépatas. ¿No es buen momento para saludar a Caballo Loco?. Además, entre unas cosas y otras son las seis de la tarde y aún no han comido, de modo que les llevarán algo a la celda de Caballo.

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

Desde que llegaron los expertos de Estocolmo el prisionero ha visto como su posición mejoraba: esos tipos le tratan a cuerpo de rey. Una última advertencia de Pohang: mejor si no le muestran directamente los mensajes recién traducidos. Ante ellos, podría inventarse cualquier interpretación para ganar tiempo. Tendrán que sonsacarle poquito a poquito, que el prisionero no sepa nunca con exactitud la cantidad de información que poseen los P.J., en caso contrario podría seguir la vieja táctica de dar sólo un poco más de lo que ya tienen. Mejor si no mencionan los mensajes y le preguntan directamente por sus contenidos, sin dejar claro de dónde han sacado la información. Por supuesto, que ni se les ocurra mencionar la posibilidad de un ataque frontal contra el C.D.F.C. en los próximos días, o se crecería al ver como la información que posee aumenta de valor.

JUGUEMOS A LAS ADIVINANZAS

Cuando lleguen a la celda de Caballo Loco se encontrarán con sus “niñeras”, que pondrán todas las trabas imaginables para que no le entrevisten. El ambiente se crispará por momentos hasta que intervenga Pohang y zanje la cuestión. Tienen dos horas. Si aún no habían visitado a Caballo Loco desde que volvieron a la Nieve, éste les saludará afectuosamente. ¿Encontraron al matemático?. Enhorabuena. Ante sus preguntas, él tendrá esta información.

-La base de comunicaciones en Alaska

Efectivamente, hace un año y medio se inauguró una nueva central de comunicaciones. Se trata de un punto clave, tan importante como la propia sede de Boulder. Palmer llevó el proyecto personalmente y él sabe muy poco, pero probablemente las grandes campañas empiecen a dirigirse desde allí si no se está haciendo ya. Si le enseñan la foto la reconocerá. También recordará que la llamaban.... ¿cómo la llamaban?. El Parque. Al parecer, “el Parque” es un proyecto por el que Palmer siente un cariño muy especial. Tirada normal de intuición para percibir que Caballo Loco está dispuesto a contar todo lo que sabe aunque sólo sea por fastidiarle donde más le duele.

-Problemas de Palmer con Clinton

Muchos. Muchísimos. Desde que empezó a quedar claro que su adorado Bush iba a abandonar la casa Blanca hubo mucho movimiento, pero por aquellas fechas a él ya le estaban empezando a alejar discretamente de las decisiones importantes. Una tirada de intuición (difícil) dejará a los interrogadores con la sensación de que dice menos de lo que sabe.

-SolarFax

No sabe nada que no conozcan los P.J. Palmer no le dejó inmiscuirse en el proyecto y no logró infiltrar a ningún miembro de su círculo en el proyecto. Intuición en imposible... no se lo cree ni él.

-Los atentados de los Chiitas

¿Qué atentados?. A él no le dejan leer los periódicos...

-Sobre la campaña de secuestros de télépatas y el ataque general contra Heracles/USA

Sigue manteniendo que él no sabe nada. Intuición fácil y no da la sensación de estar mintiendo.

-Sobre los mensajes interceptados

Si mencionan el nombre de uno sólo de los músicos que aparecen en ellos mostrará sorpresa: “¿Qué saben de la Banda de la Opera?”. Se trata de otra de esas operaciones controladas personalmente por Palmer y también le apetece fastidiarle por ese flanco. Si los P.J. reconocen que es la primera vez que oyen hablar de esa “Banda de la Opera”, Caballo Loco plegará velas y escurrirá el bulto: no va a regalarles una información tan valiosa así como así y dirá que siempre había sentido curiosidad por algo que llamaban “la Banda de la Opera”, pero que nunca logró colar en ella a ninguno de sus agentes. Pero si los P.J. aprietan bien (pero con estilo, nada de puñetazos) y son astutos, por ejemplo, preguntando a bocajarro y sin haber hablado antes de los mensajes interceptados:

-“Y, ¿qué nos puede decir de Verdi y Wagner?”

-“¿Qué saben de la banda de la ópera?”

-“Bueno, sabemos, por ejemplo, que el seis de diciembre Palmer se entrevistó con Verdi y que ahora mismo es posible que Puccini tenga gripe...”

En un caso así Caballo Loco se haría el remolón durante unos asaltos pero morderá el anzuelo. La Banda de la Opera era un grupo de topes infiltrados tanto en diversos estamentos del gobierno americano como en servicios M aliados o enemigos. Se les empezó a llamar así antes de que Palmer empezase a utilizar el código de Denning, cuando aún usaba los canales habituales. Desde comunicaciones empezó a extenderse el rumor de que el jefe estaba enviando mensajes a unos tipos que nadie conocía y cuyos nombres clave coincidían con los de compositores de óperas. Palmer es un apasionado de la ópera, eso era del dominio público en el C.D.F.C. Después Palmer empezó a emplear su propio sistema de comunicaciones y dejaron de recibirse noticias de la Banda de la Opera. Sus miembros estaban infiltrados en lugares como el Pentágono, la Casa Blanca, el Kremlin....

Y si alguien le pregunta...

- "... en Heracles?"

- "Pudiera ser, pero no podría asegurarlo. De tener un topo en la cúpula de Heracles, Palmer lo mimaría como a la niña de sus ojos. Sería su arma más poderosa. Su sola existencia justificaría por sí misma un montaje tan importante como toda la Banda de la Opera." Intuición en normal para darse cuenta de que sabe más.

Sobre el resto de los temas sobre los que puedan interrogarle, no responderá más que generalidades. Si ha contado lo de la Banda de la Opera considerará que bastante les ha dicho ya por hoy. Cuando veas que los P.J. empiezan a quedarse sin preguntas, la puerta se abrirá de forma brusca y entrarán tres tipos vestidos con corbata y traje de diseño. Son burócratas de la Fundación. El mejor momento para que aparezcan sería tan pronto como Caballo Loco les haya contado lo de la Banda de la Opera.

- "¡¡¡Qué demonios estáis haciendo aquí!!!. ¡¡¡Este hombre es nuestro prisionero y está bajo nuestra responsabilidad, así que a la puta calle!!!"

Y se pondrán muy, muy impertinentes. Tanto que la conclusión lógica de la escena es que lleguen a las manos (está prohibido entrar con armas a la celda...). Cuando el primer puñetazo está a punto de entrar en escena... llegarán al lugar Hnº1 y Fnº1, los partidarios de la retirada de Norteamérica. Les montarán la gran bronca y les amenazarán con sanciones: no deberían comportarse como si fueran matones barriobajeros. Hnº1 parecerá especialmente enfadado: "¡Ustedes!; Ustedes están empeñados en deshonrar el nombre de Heracles!". La llegada de un Pohang extremadamente habilidoso para la diplomacia pondrá fin a la escena. Los P.J. tendrán que irse inmediatamente. Justo antes de salir de la celda, Caballo Loco se dirigirá a ellos:

- "Por si les sirve de algo les diré que su compositor favorito era Verdi."

Eso les debería servir como pista. Pero ha llegado el momento de asistir a la votación. En este momento deberían tener claro que:

- Palmer controlaba personalmente a un grupo de agentes dobles conocidos como la Banda de la Opera.
- Uno de ellos podría estar en Heracles.
- Han interceptado varios enigmáticos mensajes que hacían referencia a esos topos.

Según Caballo Loco, durante algún tiempo los mensajes dirigidos a esa red circularon por los canales habituales. ¿Se podría encontrar algo rastreando viejas comunicaciones interceptadas? Pohang hará lo que pueda, pero probablemente necesitará varios días. Desde luego,

si hay un infiltrado habrá que operar con la máxima discreción para evitar que éste se entere: no podrán hablar del asunto con NADIE, absolutamente nadie que no esté ya enterado del problema...

VOTOS A FAVOR...

De vuelta a la sala de reuniones y cuando apenas se hayan acomodado en sus asientos, Klaus Klunge, el secretario personal, chófer y hombre de confianza de K1 entrará en la sala y se dirigirá telepáticamente al "Gran Jefe". Con gesto de preocupación, Kaufmann se dirigirá a los presentes.

- "Se me acaba de comunicar que hemos perdido Chicago, Boston, Philadelphia y todos los estados de la costa del Golfo de México. Los Angeles resiste a duras penas y acabo de dar órdenes para evacuar Nueva York. Ahora procedamos a la votación. Yo votaré el último y sumaré mi voto al resultado que fuese mayoritario."

Votarán a favor de retirarse por un par de años Pnº2, Hnº1 y Fnº1. A favor del ataque Pnº1, Hnº2 y Fnº2. Si los P.J. no lo evitan, K1 se verá en la desagradable obligación de resolver el empate, votaría a favor del ataque. Evidentemente, deberás hacer todo lo posible para que los P.J. voten por el ataque... o se acabará la aventura.

Así que Heracles ha decidido enseñar los dientes. Kaufmann dirigirá unas palabras:

- "Bien. En ese caso atacaremos. Este es un momento histórico; nunca antes nos habíamos enfrentado tan abiertamente a un servicio M. Sólo quiero pedirles que unamos nuestras fuerzas y sepamos cumplir con nuestro deber. Buenas noches."

Hnº2 y Fnº2 agradecen su colaboración a los agentes: "su voto es el que más mérito tiene, al fin y al cabo ustedes se jugarán la vida para llevar adelante este plan...". Hnº1 y Fnº1 salen discretamente y en silencio, lanzando miradas desafiantes a los P.J.

Son las once de la noche. Sandra les esperan en el pasillo para felicitarles. Por megafonía se anuncia que todos los agentes de Heracles deberán permanecer localizables en todo momento y asistir a una reunión mañana a las siete de la mañana. Eso también va por los P.J., naturalmente. Pero, antes de ir a dormir, todavía les espera algo de trabajo. Pohang aparecerá de pronto con la cara roja como un tomate. Ha sucedido algo terrible: ante el nuevo rumbo que han tomado las cosas desde que se decidiera contraatacar, Caballo Loco debería quedarse en la Nieve bajo su control... pero los tipos de Estocolmo, esgrimiendo una orden firmada por Fnº1, se lo han llevado hace cinco minutos en helicóptero. La orden llevaba fecha de ayer, de modo que a Fnº1 no le quedará más remedio que retractarse si no quiere enfrentarse al propio K1... pero

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

hay que interceptar el helicóptero en el que se lo llevan y sólo pueden hacerlo los P.J., su status como agentes de Heracles adscritos temporalmente a la Fundación y responsables de Caballo Loco ante su rama les permite poder desobedecer esa orden y detenerles antes de que lleguen a Helsinki: no es una jugada muy limpia, pero si Caballo Loco sale de Finlandia harán falta días de papeleo hasta que lo devuelvan. El irá en busca de Fnº1 y le arrancará una contraorden, mientras tanto los P.J. deberán tomar un helicóptero y salir cuanto antes. Si no pueden llevarse al prisionero directamente, deberán intentar retenerle durante al menos diez minutos; Pohang cree que podrá tener la contraorden en sus manos en ese tiempo y tomar otro helicóptero.

En el helipuerto no hay más que un helicóptero disponible, un VH-1 "Huey". Acaba de llegar con agentes evacuados de los E.E.U.U. (todos tienen muy mala pinta, sus caras hablan de los sufrimientos que han padecido en esos días). Tendrá que pilotarlo un P.J. ¿Nadie sabe manejar un "molinillo"? No problem, lo hará Sandra.

VUELO NOCTURNO

Noche cerrada. Ventisca. Los potentes focos del helicóptero rasgan la noche. Las aeronaves que entran y salen de la Nieve deben seguir unas rutas determinadas para evitar los radares del ejército finlandés, de modo que basta con ir a la máxima velocidad para cazarles. No hace falta tirar dados (todavía). Tras diez minutos de vuelo, la silueta del pesado Sikorsky S-65 en el que van Caballo Loco y su escolta se recortará en el horizonte. Una llamada de radio o una señal con los focos no bastará para hacer que aterrice: habrá que insistir cuatro o cinco veces. Por fin, ambas aeronaves tomarán tierra en un claro nevado en el centro de un hermosísimo bosque de abetos.

Del helicóptero bajarán tres agentes con un corte de pelo estilo militar, traje y corbata bajo un tres cuartos blanco de plumas. Tan pronto como aterricen los P.J. se dirigirán directamente a ellos con cara de pocos amigos:

- "¿Qué demonios queréis! ¿Tenemos órdenes de llevar a Caballo Loco a Estocolmo inmediatamente!"

Los P.J. pueden seguir dos caminos: pedirles que les muestren una copia de las órdenes y luego argumentar que ellos son responsables de Caballo Loco ante Heracles o enzarzarse en una riña al mas puro estilo tasquero. Si se deciden por lo segundo, los agentes de la Fundación les ignorarán y tratarán de volver al helicóptero (que, tras cinco minutos, saldrá sin ellos si fuese necesario).

Si se lo piden, los agentes de la Fundación mostrarán sus órdenes. No es más que un fax firmado por Fnº1 y se encuentra en la cabina de su helicóptero. A

continuación, debería empezar la discusión. Ellos argumentarán que Heracles no pinta nada en la operación, que tendrían que llamar a la Nieve, pero que tienen mucha prisa y no pueden detenerse por más tiempo (*"además, lo único que vais a conseguir es que nos detecte alguna patrulla del ejército finés"*, mentira podrida). Tan pronto como tengan una oportunidad se largarán. Por ejemplo, si los P.J. les dejan solos por cualquier razón. Después de diez o quince asaltos de discutir, los de la Fundación de pronto estarán de acuerdo con los P.J.

- "De acuerdo. Tenéis razón. Caballo Loco fue reclutado por Heracles y los agentes de Heracles son sus responsables. Ahora vamos al helicóptero."

Y se dirigirán allí. Abrirán el portón lateral y ¡sorpresa!. Hnº1 viaja en el helicóptero y ODIA que le molesten de esa manera.

- "¡Muy bien, que alguien me explique qué demonios está pasando!"

Los chicos de la Fundación explicarán lo que sucede empleando el tono más servil, pelota y rastrero que puedas imaginar, lleno de expresiones del estilo *"sí señor, lo que usted quiera señor, a sus órdenes señor"*. Hnº1 se pondrá en contra de los P.J. *"¡Ustedes! ¡ustedes no merecen formar parte de Heracles! Lo único que saben hacer es molestar a sus compañeros de la Fundación Kaufmann! ¿Qué demonios les pasa! ¿tienen algún tipo de manía persecutoria contra ellos?"*. Les montará un broncazo descomunal y actualizará las órdenes: Heracles renuncia a todo derecho sobre Caballo Loco, que queda en manos de la Fundación Kaufmann. Dado que los P.J. sólo están adscritos *temporalmente* a la Fundación...

El tiro le saldrá por la culata. La discusión debería alcanzar su clímax en ese punto, y salvo desenfundar un arma todo lo demás debería estar permitido. Hnº1 dará su orden cuando creas que la bronca ya sólo puede degenerar en un baño de sangre. Tan pronto como el helicóptero de la Fundación se disponga a despegar... aparecerá otro helicóptero que tomará tierra en el claro del bosque. A bordo va Pohang. Lleva una orden firmada por Fnº1 que exige que Caballo Loco vuelva a la Nieve por tiempo indefinido y bajo la responsabilidad del equipo dirigido por el propio Pohang. Dado que Hnº1 ha renunciado a todo control del prisionero por parte de Heracles... se ha pillado los dedos en su propia trampa. A regañadientes, entregarán al prisionero y seguirán viaje a Estocolmo. De vuelta a la Nieve, Caballo Loco sólo murmurará...

- "Caramba, que noche más agitada. Tanto paseo en helicóptero... me recuerda a Laos."

SOLARFAX

Durante los ocho años que duró la administración Reagan, es bien sabido que los presupuestos de defensa crecieron notablemente. En aquellos últimos días de la Guerra Fría se asistió a una escalada armamentística que permitió el desarrollo de multitud de proyectos. Eran años de "vacas gordas" para el C.D.F.C. Uno de aquellos macroproyectos, probablemente el más importante, fue el conocido como SDI o Strategic Defense Initiative, también denominado "Guerra de las Galaxias". Entre aquellos planes billonarios, Zachary J. Palmer logró introducir una idea enormemente atractiva entre los círculos paranoicamente antisoviéticos de Washington D.C.: una macrored de comunicaciones basada en el uso de TPs que cubriría todo el globo terráqueo. En un principio, la idea se basaba en utilizarla en momentos muy concretos y bajo el control del Pentágono. Poco a poco, el proyecto fue avanzando hasta el punto de proponerse una red que cubriría las necesidades de todos los organismos oficiales de los EEUU en todo el mundo que necesitasen un sistema de comunicaciones absolutamente inviolable. Embajadas, agentes de la CIA, la DEA, la NSA y el propio C.D.F.C. emplearían los servicios de SolarFax.

Con el paso de los años, la mayor parte de los proyectos de la SDI cayeron en el olvido. Pero Zachary J. Palmer logró salvar de la quema a SolarFax, sabiendo que con el fin de la Guerra Fría una red como aquella podría justificar, por si misma, la existencia de todo el C.D.F.C.

Ignoramos el estado actual del proyecto, aunque tenemos algunas pistas. En 1.991, durante la operación Puño Blanco, se descubrió una red de comunicaciones para uso interno y exclusivo del Comité que bien pudiera ser una SolarFax en miniatura. Al parecer se basaba en la estructura tradicional de cadena de repetidores, ayudada por un sistema informático paralelo que indicaba hacia qué eslabón había que enviar el mensaje en función del volumen de tráfico de la red y la capacidad de cada repetidor en cada momento. Con esto se daba una solución casi totalmente aceptable al problema de la ubicación de los repetidores. El otro gran inconveniente, la imposibilidad de controlar que los TPs no manipulaban los mensajes, también se solucionaba en parte mediante un sofisticadísimo polígrafo (popularmente conocido como "detector de mentiras") que operaba sobre cada TP.

Pero en opinión de los analistas de la Fundación Kaufmann, esta red sólo sirve para hacernos una idea aproximada de lo que se pretende sea SolarFax: si sólo consistiese en una versión ampliada de los descubierto durante Puño Blanco no hay ninguna razón para que no operase en la actualidad a escala planetaria (y no hay ningún informe que apunte en esta dirección), por no mencionar que el sistema puede ser válido para operar en territorio federal y para comunicaciones exclusivamente internas dentro del propio C.D.F.C., pero es tremendamente dudoso que la red funcionase aceptablemente si tuviera que cumplir unas condiciones tan extremas como las que se exigen a SolarFax. Por tanto, es casi seguro que la auténtica SolarFax tenga puntos en común con la ya descubierta, pero sea en general muy diferente.

APENDICE

Informes de última hora indican que, muy probablemente, la base de comunicaciones construida recientemente por el C.D.F.C. en Alaska y conocida con el nombre clave de "el Parque", sea el nudo central de la red descubierta en la operación Puño Blanco. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Departamento de estudios estratégicos, Centro de Instrucción Avanzada-Finlandia

Para: Doctor Pohang, coordinador general de la F.K. en el Centro I.A.-F.

Asunto: Visión general proyecto SolarFax

SolarFax y las redes de comunicación basadas en el uso de telépatas

Desde que el primer mutante fuese esclavizado por el primer servicio M, las operaciones que más veces se les ha obligado a desempeñar eran aquellas relacionadas con las comunicaciones. Los telépatas (o TPs) poseen una virtud que les hace estar a años luz en lo que a eficacia se refiere de cualquier sistema de transmisión de datos inventado por el hombre: sus mensajes son absolutamente imposibles de interceptar.

No es de extrañar, por tanto, que los TPs hayan sido siempre tan codiciados como los poseedores de otras mutaciones, a priori, más interesantes para los servicios M, como por ejemplo los asesinos psiónicos o los controladores de voluntad. No obstante, su uso plantea inconvenientes que, afortunadamente, han limitado su empleo. Por una parte, un TP puede transmitir un mensaje completamente diferente al que le ordenase enviar: un sólo telépata infiltrado por otro servicio M podría originar un daño incalculable.

Sabemos que desde mediados de los cincuenta han sido varios los servicios M que han intentado montar redes estables de comunicaciones basadas en la telepatía. Podríamos citar como ejemplo la "Estrella Doble" organizada por el Grupo de Kalinin a finales de los sesenta, desarticulada completamente durante Viento Caliente y que, según nuestros informes, jamás llegó a justificar los millones de rublos invertidos en el proyecto. Todas estas redes han sufrido los mismos problemas:

-El ya citado de la imposibilidad de asegurar que cada telépata retransmitía exactamente lo que se ordenaba.

-La necesidad de que todos los eslabones de la red se desenvuelvan a la perfección en un mismo idioma.

-La necesidad de una "cadena de repetidores" que vaya retransmitiendo la información. Debido al limitado alcance de la comunicación telepática, se hacen necesarios varios TPs entre el origen y el destino del mensaje que reciban los datos y los "reenvíen" al siguiente "repetidor". Esto provoca el riesgo de que una acumulación de pequeños errores en cada eslabón que haga que la información llegue a su destino completamente distorsionada.

-Por la razón anteriormente expuesta, la ubicación geográfica de cada "repetidor" se hace complicada: cada TP puede enviar mensajes a diferentes distancias (mientras algunos son capaces de comunicarse a miles de kilómetros de distancia, otros apenas alcanzan unos centenares de metros). Ante esto sólo caben dos opciones y ambas son problemáticas: o se colocan los eslabones a distancias fijas (y se desaprovecha las capacidades de los TPs con mayor alcance) o las distancias varían en función de "la potencia de cada repetidor" y la red debe adaptarse constantemente según qué TP se encuentre en cada eslabón.

-Una red de estas características no sólo sería vulnerable (por la necesidad de fijar gran cantidad de repetidores) sino que requeriría una enorme cantidad de telépatas dedicados a ella en exclusiva. Aquellas ramas de la red con menor tráfico de datos provocarían un enorme "desperdicio" de TPs.

Por todo ello, la idea de una macrorred de comunicaciones fue siendo deshechada por cada servicio M, hasta el punto de que hacia 1.976 apenas puede hablarse de proyectos para crearlas. Sin embargo, a mediados de los 80, el C.D.F.C. resucitó la idea: entonces empezó a hablarse de SolarFax.

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

Capítulo Cuatro

BLUES POR UN COMANDO DE PARACAS

Siete de la mañana. Agotados y somnolientos, nuestros P.J. se unen al resto de sus compañeros que abarrotan la sala principal de reuniones en la Nieve. En sus dormitorios, la noche anterior, todos han encontrado una tarjeta de identificación (donde debería aparecer la foto está impreso un código de barras, discreción ante todo). Las de los P.J. son de color verde claro con rayas grises. Todos los presentes en la sala de reuniones llevan las mismas tarjetas pero con diferentes colores. Al fondo de la estancia de colocan unos cuarenta hombres y mujeres que llaman la atención. Vestidos todos ellos con un uniforme blanco immaculado, tienen la cara abrasada por el Sol, que reflejado en la blancura de la nieve puede hacer auténticas averías. A las siete horas tres minutos, se hará el silencio entre los cientos de agentes. Hnº2 y Fnº2 toman asiento en el escenario. Hnº2 fuma un puro de un palmo de longitud y toma la palabra.

- "Muy buenos días a todos. Los que me conocen saben que no soy hombre dado a los grandes discursos así que trataré de ser breve. Supongo que todos sabréis que desde hace unas semanas nuestros viejos amigos del C.D.F.C. han estado secuestrando telépatas de forma sistemática por todo el mundo. También sabréis, si es que no lo habéis padecido en vuestras propias carnes, que nos han molido a palos en los Estados Unidos. Nuestra estructura en ese país está a punto de sucumbir bajo la presión enemiga. Bien, los jefazos se han reunido (risas, todo el mundo sabe que él es uno de esos jefazos de los que habla) y han decidido que les vamos a devolver todos esos golpes y a ser posible multiplicados por diez. ¿Y a quién creéis que han encomendado ese trabajo?. Efectivamente: a los chicos y chicas de Heracles. La fiel infantería. Supongo que eso no os sorprende lo más mínimo ¿verdad? (más risas). Así que una vez más tendremos que hacer el trabajo sucio. No os voy a ocultar la verdad, posiblemente nunca antes nos hemos enfrentado a una mierda de este tamaño. Os vais a meter en un maldito avispero y si no queréis que os

acribillen a picotazos tendréis que estar alerta en todo momento. Cuando acabe de soltaros este rollo os dividirán según los colores de esas tarjetas tan bonitas que lleváis puestas y os darán las órdenes concretas, pero yo os voy a explicar a grandes rasgos la operación.

Sabemos que Palmer y la administración Clinton no se llevan nada bien. De hecho es muy probable que los chicos del Comité se hayan puesto nerviosos precisamente por eso. Son muy duros, creo que no hace falta que lo diga, así que no podremos acabar con todos ellos de una sola vez. Nos vamos a centrar en sus fuentes de ingresos. La fuerza de Palmer frente a Washington radica en que administra un presupuesto paralelo que consigue por su cuenta y no depende de lo que le manden de la Casa Blanca. Bien, si logramos cerrarle ese grifo de dinero se lo pensaría dos veces antes de buscarle problemas a sus jefes. Esto es la guerra muchachos, les vamos a golpear duro y lo vamos a hacer desde todas las direcciones. Pero no se trata sólo de hacerle bajas al enemigo. De hecho pretendemos eliminar a la menor cantidad posible de agentes. Si les dejamos quedar como mártires ante sus jefes les darán todo lo que pidan, pero si conseguimos machacarles sin que puedan mostrar un alto porcentaje de bajas les haremos quedar como idiotas. En resumen; sospechamos que Clinton quiere quitarse de en medio al amigo Palmer y nosotros vamos a hacer todo lo posible por ponérselo fácil.

Una última advertencia: no penséis que ellos van a tener tanta cortesía con nosotros. Nos van a machacar si les damos la oportunidad, así que no les pongáis las cosas fáciles y volveremos a vernos todos en este mismo lugar para celebrar la victoria. Me han insistido en que os hable también de las coberturas. Desde hace unos días habréis oído que los USA están sufriendo una oleada de atentados perpetrados por integristas islámicos. Tenemos razones para creer que es mentira, que sólo es una artimaña de Palmer

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

para cerrar a cal y canto las aduanas y ponernos las cosas difíciles. Los de la Fundación han hecho un trabajo excelente preparando identidades falsas, pero, repito, mucho ojo en las aduanas.

Eso es todo por ahora. Recordad que nuestros amigos de Heracles-USA lo están pasando muy mal y apenas podrán daros apoyo. Suerte y ánimo. Cuidaos mucho”.

Ahora llega el momento de que cada grupo reciba sus propias órdenes. Los P.J. serán conducidos a otra estancia mucho más pequeña, donde Pohang y el señor Tayama (a quien conocieron en el puerto de la Coruña al principio de la aventura) les darán sus órdenes. A pesar de estar adscritos a la Fundación de forma temporal, participarán en la operación. Volverán dentro de unos días para seguir trabajando en el asunto Caballo Loco y la Banda de la Opera, por ahora Pohang se encargará de rastrear los mensajes interceptados en busca de más información.

El trabajo parece muy simple. Entrarán en los USA desde Canadá a bordo de un viejo Dakota DC-3. Por el camino, dejarán a una unidad de paracaidistas que se encargará de destruir el Parque, la base de comunicaciones del C.D.F.C. en Alaska. Ellos seguirán el vuelo hasta Fairbanks, también en el estado de Alaska, contactarán con un grupo local de agentes y destruirán una fábrica de heroína sintética (una de las fuentes de financiación del C.D.F.C.). Sandra les irá a buscar dentro de tres días y les sacará del país. No tendrán cobertura de ningún tipo: no llevarán pasaportes y entrarán y saldrán de los U.S.A. de forma completamente clandestina, así que deberán extremar las precauciones.

Nada más por el momento. En Fairbanks recibirán más información. Se les espera a las cuatro de la tarde en Reykjavik, Islandia. Irán en coche a Helsinki y allí tomarán un avión privado. Si salen ahora tienen el tiempo justo.

PUENTE AEREO

Reykjavik, Islandia, cuatro en punto de la tarde. Un todoterreno les conduce a una pista clandestina a unos treinta kilómetros de la pequeña capital del pequeño país. Allí les esperan los pilotos del Sweet Sunrise, un Dakota con casi tantos años como todos los P.J. juntos, y sus pilotos, Chang-Du, chino y con aspecto de estar curtido en mil batallas y Bristol, británico y con pinta de haberse escapado de la película de Vietnam más barata de tu videoclub favorito. Ambos son simpáticos, amables y eficientes. Buena gente, en suma. (Si quieres más informa-

ción sobre ellos, puedes consultar el Anuario Kaufmann 1, pag. 78). Su misión es llevarles sanos y salvos hasta un punto a catorce kilómetros de Fairbanks, Alaska, donde saltarán en paracaídas. Ellos aterrizarán en esa misma ciudad, bajo la tapadera de una exposición ambulante de aviones históricos que se celebrará en el aeropuerto. Recorrerán una buena parte del viaje junto con una unidad de comandos que atacarán la base de comunicaciones del C.D.F.C. en los montes Brooks, al norte de la península. No, no deben preocuparse por el avión: a pesar de ser una antigualla hace un par de años los del Equipo Charlie de Islandia reforzaron las alas y colocaron nuevos motores. Sólo un experto podría detectar tan sutiles modificaciones... pero a pesar de todo cuando se fuerza la máquina da la sensación de que va a reventar. Pero no hace falta que se asuste nadie. Llevan diez días seguidos haciendo vuelos clandestinos a los E.E.U.U. para evacuar agentes y no han tenido ningún problema.

Llegan los paracas con apenas diez minutos de retraso. Los conocen de vista; estaban marchando en plan marine cuando llegaron por primera vez a la Nieve y eran los tipos de uniforme de la reunión con Hnº2. Todos llevan enormes mochilas de las que sobresalen los cañones de sus fusiles, tres cuartos de plumas blancos, enormes gafas de montaña y cascos blancos de los que sobresale una diminuta antena de radio. Tienen todo el aspecto de haber salido de una unidad militar de súper/elite, lo cual no es del todo falso. Los dirige alguien a quien todos llaman “Teniente”, un enorme danés que JAMAS sonríe. Disciplinada y ordenadamente, embarcan en el viejo Dakota mientras Bristol y Chang-Du se preparan para despegar.

El líder del grupo se dirigirá a los P.J.
-“Buenas tardes. Podéis llamarme “Teniente”, todos me llaman así aunque nunca he pertenecido a ningún ejército regular... encantado de conoceros; ¿no estuwisteis la otra semana en el asalto a aquél barco en el Pacífico?. Maravillosa operación. Me encantó.”

Tan pronto como la isla de Islandia se pierda de vista, Bristol hablará por megafonía desde la cabina.

-“Buenas tardes a todos. En estos momentos volamos a cuatro mil pies de altura sobre el Atlántico Norte. La temperatura en el exterior es de dieciocho grados bajo cero y nos empuja un suave viento de treinta nudos que sopla por cola. Vamos a atravesar la parte septentrional de Canadá para entrar en Alaska; allí les dejaremos aunque lamento decir que no habrá

tiempo para una parada... volaremos al límite de nuestra autonomía y muy, muy bajo para esquivar los radares, así que no se asusten si pegamos algunos bandazos. No se preocupen por nada, Chang-Du y yo nos hemos pasado años haciendo este trabajo en la frontera sur de China. La defensa aérea canadiense está preparada para detectar bombarderos y misiles rusos, así que no tendremos problemas para colocarles este bendito cacharro... por si acaso llevamos contramedidas electrónicas, les repito una vez más que no se preocupen. Llegaremos al blanco cerca de la medianoche, así que les sugiero que duerman un rato si pueden. Las azafatas de Heracles Airlines no han podido venir... (risas) así que si alguien quiere café espero que mamá le haya preparado un termo. Me gustaría decirles que se apretasen los cinturones, pero me temo que no tenemos. Suerte y tranquilos: nosotros cuidaremos de ustedes."

Durante el vuelo, "Teniente" hablará a sus cuarenta y tres compañeros repitiendo el procedimiento del salto (del tipo LALO, salto a baja altura y apertura de paracaídas a baja altura) y de reagrupamiento una vez en tierra. Todos parecen tener miedo, los nervios están a flor de piel, pero "Teniente" se encargará de elevar la moral con algunas canciones cuyas letras van desde lo picante a lo decididamente obsceno. El fuselaje del Dakota está lleno a reventar, entre los paracas y los fardos de equipo que transportan. El vuelo transcurrirá sin incidentes aunque el avión pegará botes y bandazos y alguien pedirá una bolsa de plástico. Hacia las diez de la noche, Bristol volverá a hablar:

"Estamos sobrevolando la región del Yukon. En estos momentos nos hemos desviado unas setecientas millas de la ruta "oficial". Dentro de diez minutos cruzaremos la frontera con Alaska, estamos a unas dos horas del objetivo".

A las doce menos diez minutos, Bristol saldrá de la cabina y anunciará que quedan cinco minutos para el salto. Una luz verde se encenderá sobre una puerta que acaba de abrirse. Teniente organiza la operación y todos se mueven con la precisión de un ballet. Hace un frío salvaje y el ruido del viento no deja oír nada. El suelo parece estar pavorosamente cerca. Los P.J. deberán asegurarse con una cuerda de escalada y un mosquetón, de lo contrario hará falta una tirada de fuerza (fácil) por asalto para no ser arrastrados hacia la puerta abierta. Teniente da las últimas órdenes. Uno a uno van saltando. Teniente se tira el último tras despedirse de los P.J. y rogarles que arrojen unos fardos. Contienen equipo y llevan sus propios paracaídas.

Tan pronto como salte Teniente, el avión pegará un bandazo. Chang-Du llamará a Bristol a la cabina, hay problemas y necesita su ayuda. El copiloto británico les dirá que se calmen, que no pasa nada y que, por favor, arrojen los fardos de equipo lo antes posible. No es muy complicado: una tirada de fuerza difícil para cada uno de ellos. Llevan una tira de nylon que, unida a una barra en el interior del avión mediante una argolla, abre su propio paracaídas. Pero, al arrojar el último (lleva unas pegatinas que indican su inquietante contenido: explosivo plástico), la tira no se soltará y el fardo se quedará colgando y pegando bandazos contra el fuselaje. En pocos segundos el paracaídas abierto se enganchará en el avión.

Bristol sale de la cabina:

"¡¡¡Qué demonios ha pasado!!!"

Y dirá algo con muy poca gracia:

"¡Maldita sea, yo tengo que mantener este pajarraco en el aire!. ¡Alguno de vosotros tendrá que arreglar esto!"

Si a nadie se le ocurre nada, Bristol tiene una sugerencia. Hay que saltar por la puerta atado a una cuerda y cortar las sujecciones del fardo con el paracaídas. Se pegará un buen golpe contra el suelo pero no estallará y podrán utilizarlo: simplemente tendrán que buscar el explosivo paquetito a paquetito. Sólo hace falta un voluntario. Colgará del fuselaje y el viento de la noche ártica le azotará sin misericordia. Una tirada de fuerza (difícil) por asalto o deberá superar una tirada de inconsciencia-aturdimiento como si le hubieran provocado un ataque en cuerpo a cuerpo sin armas de POT equivalente a la categoría de fracaso de la tirada (es decir, la diferencia entre la cantidad mínima que debería haber obtenido para tener éxito en la tirada y la que realmente consiguió). Tres asaltos para llegar al fardo. Otro (y una tirada de destreza difícil) para soltarlo. Dos para que sus compañeros lo devuelvan al calor del interior. No es que el P.J. que dé el paseo se juegue realmente la vida, pero deberás dar tanto dramatismo a la escena como puedas: realmente hay que estar un poco majara para jugar a esas cosas...

A la una y cuarto de la noche les tocará saltar a los P.J. El sistema a emplear será el mismo que el de la fuerza que iba a neutralizar "el Parque". No hace falta que nadie tire dados (aunque puedes versionear las reglas para saltos LALO que se dan en La Hora de la Guadaña). Llegarán sanos y salvos. A doscientos metros del lugar de aterrizaje, un Cadillac les espera. A bordo Kurt Lunghem, un alemán nacionalizado norteamericano legalmente, de 31 años, les llevará hasta la base local de Heracles; un

almacén de madera en las afueras. Sobre la entrada, un cartel: Peckett & Son. Dentro, calor y café bien cargado.

Allí se encuentran los efectivos locales de Heracles. Herbert Peckett y su hijo Wilson (cincuenta y ventitrés años respectivamente, Wilson fue capturado por el C.D.F.C. de niño). Aún no han sufrido ataques aunque han oído historias verdaderamente trágicas a unidades que han ayudado a evacuar. Llevan un mes vigilando la fábrica de heroína sintética y están preparadísimos en cuanto a material: cualquier cosa que quieran los P.J. ellos se la podrán conseguir, salvo artefactos tales como lanzacohetes que pudieran servir para volar la fábrica desde la seguridad de unos centenares de metros de distancia. También disponen de un piso seguro en la propia ciudad, donde los P.J. podrán esconderse después del asalto; el almacén de maderas no sería un lugar demasiado seguro. Ahora lo mejor que pueden hacer es dormir, mañana por la noche (es un decir, amanece a las once de la mañana y anochece a las tres en esa época del año) irán a hacer un reconocimiento.

Nota del diseñador: *es muy probable que a estas alturas de la aventura los P.J. estén locos por entrar en acción después de tanta palabrería. Un poquitín de paciencia, todo llegará. Ahora haz que duerman: su resistencia no es ilimitada.*

H.G.C. CHEMICAL

A seis kilómetros de Fairbanks se encuentra una pequeña fábrica de productos farmacéuticos. Situada en una isla natural en el centro del cauce de un pequeño río, una enorme alambrada la rodea. El río fluye entre colinas llenas de abetos, de modo que es tremendamente fácil observarla desde un relativo anonimato. Wilson Peckett les acompañará a las ocho y media de la tarde, hora de salida del segundo turno de trabajo (salen de la isla a través del puente) y les pondrá al día. Se trata de una planta muy automatizada, apenas trabajan doce personas por turno. Todos viven en Fairbanks y no tienen ni idea de lo que se produce allí (la fabricación está robotizada y ellos se encargan sólo de mantener funcionando las máquinas, todos ellos son mecánicos, expertos en electrónica o informática) ni de que trabajan para el C.D.F.C. Cuatro directivos, agentes del Comité sin duda alguna, trabajan y viven allí, así como los doce miembros del personal de seguridad. Tres de ellos se turnan en la sala de control de seguridad, los otros nueve patrullan la isla a razón de tres turnos diarios con tres vigilantes en cada uno.

A primera vista, parecería que no es un blanco difícil. Craso error. Las medidas de seguridad son espectaculares: cámaras de video y de infrarrojos vigilan la superficie del río, ahora helada y cubierta de diminutos sensores. El sistema es automático, lo probaron el otro día y estuvieron a punto de volarles la cabeza: una batería de focos se dirige instantáneamente hacia el punto donde se detecte a un intruso y, en medio de la superficie helada y lisa como un espejo, es pieza fácil para los fusiles de los vigilantes. Por si esto fuera poco, el hielo transmite las vibraciones de las pisadas como si fuera una plancha de metal, desde luego entrar a través del río parece difícil. En cuanto a la alambrada, mide unos tres metros de altura y las señales anuncian que está electrificada. De lo que hay al otro lado no saben apenas nada. Poco después de llegar, saldrá el turno de trabajo y entrará el de la "noche" (no olvidemos que lo que allí llaman "día" no es más que un largo crepúsculo). Atravesarán el puente (que en verano es el único acceso para un peatón), con el ancho justo para que pueda caber un camión y con una barrera y un puesto de control en el lado de la isla.

Una de las estructuras que más llama la atención en la fábrica es un depósito de unos diez por quince metros de aluminio brillante, separado unos treinta metros del resto de las edificaciones y rodeado de otra alambrada. Un vistazo con los prismáticos mostrará unos llamativos carteles ("No Smoking". "Warning! Dangerous Chemicals Inside") adornados con unas vistosas calaveras. Peckett ignora el contenido del depósito, pero supone que se trata de algún elemento químico empleado en la producción de la heroína sintética. En cuanto a la rutina de la fábrica, el grupo local ha descubierto que tres camiones salen a las dos en punto a.m. cada diez días (mañana toca), muy probablemente cargados de material. El mejor momento para un ataque sería en una de esas noches: si algo falla al menos los "almacenes" estarán llenos de material para destruir. Si atacasen mañana por la noche, podrían pasar todo el día después en el piso de Fairbanks y a la noche siguiente Sandra pasaría a recogerles para sacarles del país.

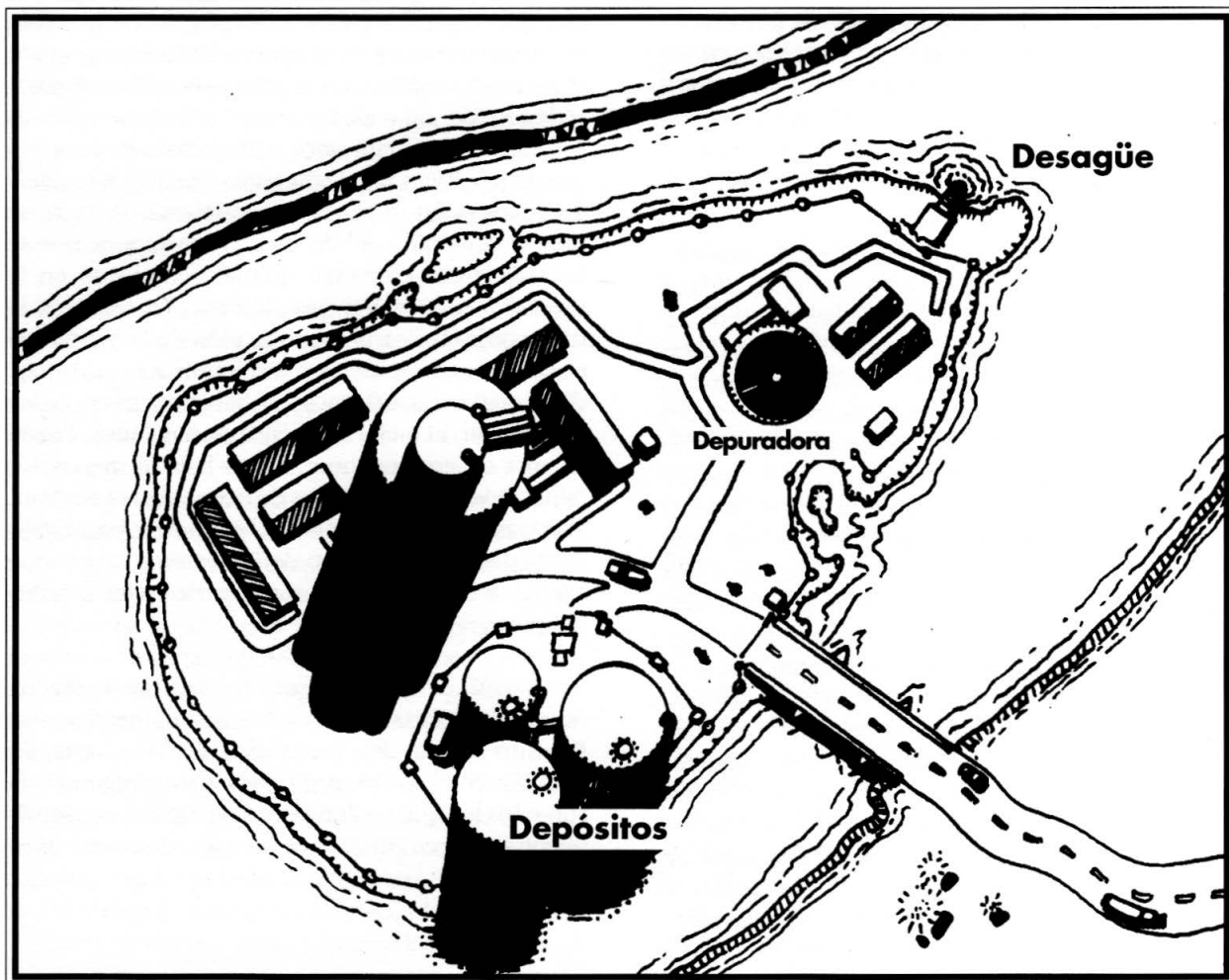
No es necesario que prolongues esta escena más de lo necesario: basta con que entregues a los P.J. una copia del plano de la isla y, cuando planifiquen el asalto, respondas a sus preguntas. Si son ellos los que prolongan demasiado el reconocimiento, que empiece a nevar para que vuelvan a casa.

PLANES, PLANES, PLANES

De nuevo en el almacén de maderas Peckett&Son. Se acerca la media noche. Una cena agradable, una calefacción a todo trapo (dieciocho grados bajo cero en el exterior y la tendencia es a la baja) y buena conversación. De pronto, alguien llama a la puerta (si algún P.J. especialmente paranoico se ha dedicado a "hacer imaginaria" vigilando mientras los demás cenar, verá cómo se aproxima una furgoneta). Alerta máxima; nadie esperaba visitas. Los Peckett tratarán de esconder a los P.J. en el cuarto de baño (recuérdales que operan en la clandestinidad, no llevan ningún tipo de identificación) y Wilson sacará su Sig-Sauer que camuflará cogiendo una cazuela y poniendo la mano con el arma bajo ella. Es un truco de novato, si los P.J. le ven no deberían sentirse muy tranquilos. Lunghem se dirige a la puerta y espera a que todos estén preparados mientras saca su arma, le quita los seguros y vuelve a dejarla en la sobaquera. Vuelve a sonar el timbre. Kurt abre la puerta lentamente...

Y en el quicio aparecen Bristol y Chang-Du, que se muestran muy sorprendidos por encontrar a todos tan tensos. *"Vale, vale, lo sentimos. La próxima*

vez avisaremos". Traen noticias frescas. A las once y media en punto oyeron "Georgia on my Mind" en versión de James Brown por la radio del Dakota, la señal acordada para indicar que se había efectuado el ataque contra la base de comunicaciones. Es una noticia relativamente buena porque si todo hubiera ido a la perfección la señal hubiera sido "I Feel Good", también de James Brown, así que el equipo dirigido por "Teniente" ha tenido problemas. Mañana a las siete a.m. tratarán de recogerles para evacuarlos. Parece que las demás operaciones del día transcurren sin problemas porque no han recibido ningún mensaje de alerta. Pero el motivo real de su visita no era otro que pedir ayuda (tendrán que colocar unos esquís en el tren de aterrizaje del Dakota y darle una mano de pintura gris "superioridad aérea" y tienen trabajo para toda la noche. Kurt se ofrecerá voluntario y si algún P.J. quiere podrá acercarse con ellos al hangar) y para ofrecerse a colaborar si pueden (aunque no hay mucho que puedan hacer: no llevan nada en el avión que puedan necesitar los P.J. y tienen el tiempo justo para cumplir con su misión).



EL HOGAR DE LOS VALIENTES

Se irán pronto a trabajar al aeródromo. Ha llegado la hora de planear el asalto. Una tirada de la habilidad “química” en normal permitirá llegar a la conclusión de que el misterioso depósito de la fábrica contiene Metanol Silicósico Enriquecido (bonita inventada, ¿eh?), un catalizador que perfectamente podría utilizarse para la elaboración de opiáceos sintéticos. Es ALTISIMAMENTE EXPLOSIVO; un cálculo según el viejo método del ojímetro indica que la voladura de ese depósito arrasará toda la isla. Los P.J. deberán planificar la operación por su cuenta y riesgo, déjales el plano y que se calienten ellos solitos la cabeza. Responde a las preguntas que planteen, pero no les des más información de la que ya hemos dado. En principio los obstáculos a vencer son:

-La aproximación por el río: los sensores sobre la superficie helada son el primer problema. Por lo que parece también hay cámaras de infrarrojos, de modo que tampoco parece factible algún sistema para acercarse sin tocar el hielo (por ejemplo, tirando una cuerda y avanzando “Tarzán Style”). La única manera de acercarse es *por debajo* del hielo. La capa congelada tiene treinta centímetros de grosor y el agua no está tan fría como parece. De hecho, hace más calor debajo (como mínimo cero grados, en forma líquida el agua dulce no puede estar más fría) y en el almacén de la Peckett hay bombonas de oxígeno y trajes de neopreno extragordos, así como bolsas impermeables para el material. La isla se eleva a unos tres metros (cortados a pico) desde el lecho del río, de modo que la “aproximación submarina” (¿o deberíamos decir “subfluvial”?) es perfectamente factible. Otro problema sería abrir un boquete en el hielo: los martillazos y bestialidades similares podrían activar los sensores. La manera más evidente sería fundiendo el hielo y teniendo mucho cuidado al salir. Si hace falta, Kurt puede preparar una lámina de plástico impregnada de un material que en contacto con el agua alcanza los cuarenta grados de temperatura y puede abrir un boquete interesante.

-La aproximación desde el exterior: para llegar hasta el depósito (el mejor lugar en que colocar una carga explosiva) basta con atravesar dos alambradas. Las señales indican que al menos la primera está electrificada... (tocarla supone sufrir un “ataque” de POT 45) déjales que se compliquen la vida haciendo planes: cuando lleguen a la isla bajo el agua encontrarán la solución.

-La voladura: Kurt les puede preparar una carga de cloratita de aproximadamente tres kilos de peso con detonador y temporizador incluidos: con eso bastaría

para volar el depósito. Si quieren más cargas por si acaso, también podrá hacerlas pero no son impresionables.

-Las bajas: habrá que tener en cuenta lo que decían las órdenes; una operación limpia y con pocas bajas enemigas. Una solución simple sería colocar la carga principal y programar el temporizador con tiempo suficiente, dejar más cargas de menor tamaño por la zona programadas para estallar en el momento preciso y hacer una llamada de teléfono; *“Hola buenas. La fábrica va a estallar dentro de dos minutos y lo mejor que podéis hacer es largaros por patas de ahí. De nada hombre, a mandar que pa’eso estamos”*. A continuación, que estallen algunas cargas “menores” para que se tomen en serio la amenaza y asunto resuelto.

En cualquier caso, déjales manga ancha a la hora de planear la operación: para prever todas las posibilidades necesitaríamos todo un módulo. Básate en el sentido común y en que los de seguridad acudirán M16 en mano a cualquier punto en el que parezca haber problemas dispuestos a volar la cabeza de quien ose molestarles. Pero que los P.J. sientan que todo está bajo su control, que no están condenados al éxito ni al fracaso. Desde luego, disparar una bala contra el depósito no serviría de nada, e ideas como usar la telequinesis tampoco: habría que ver a la perfección el lugar en el que se colocaría el explosivo para que la explosión de la carga tuviera el efecto deseado.

Si se les ocurre un plan creativo y maravilloso, como operaciones de distracción o algo por el estilo, no olvides lo siguiente:

-Nunca más de dos vigilantes saldrán del perímetro a la vez de la verja y quien esté al cargo de la sala de control de cámaras y sistemas de seguridad jamás se alejará de su puesto voluntariamente.

-Si un vigilante descubre algo sospechoso, tardará un asalto en activar la alarma: la fábrica se iluminará de focos como un árbol de Navidad y no habrá donde esconderse.

-Los vigilantes que no estén de servicio tardarán un turno (dos minutos) en estar completamente operativos.

-Sólo evacuarán el lugar si tienen la certeza ABSOLUTA de que algo gravísimo está sucediendo y no serviría para nada una defensa heroica, por ejemplo, si estallan varias explosiones por todo el lugar después de haber recibido un aviso de bomba.

-Su actitud para con los P.J. será muy simple: no quieren prisioneros.

Kurt necesitará toda la tarde para preparar las cargas (fabricará tantas como le pidan los P.J. y con las características que ellos soliciten, siempre que parezca razonablemente factible) y sugerirá a los P.J. que hagan un reconocimiento subacuático del lugar: ellos no lo han hecho nunca y además el material de buceo que van a emplear hace tiempo que se encuentra en desuso y no estaría mal probarlo.

Lo mejor que pueden hacer los P.J. es seguir su consejo. Pueden sumergirse en el río a unos cien metros cauce arriba y dejarse llevar por la corriente. Las bombonas son de circuito cerrado: no expulsan burbujas. Por cierto: el silencio de radio es obligatorio de modo que deberán comunicarse por señas. Los P.J. que emulen al comandante Cousteau no podrán hablar con sus compañeros bajo pena de perder un punto de orgullo por palabra; lo harán por señas y en tiempo real, como sus alter ego. Los trajes de neopreno restan un -1 a la destreza y todas las habilidades relacionadas. A unos treinta metros de la isla hay algo: tirada normal de percepción. Se trata de una red cuyo extremo superior está encajado en el hielo helado y el inferior cuelga lastrado hasta unos cincuenta centímetros del fondo. Si alguien la toca, una batería de focos hábilmente disimulados en el fondo se activará y el río adquirirá un tono sobrenatural. Evidentemente, se activarán algunas cámaras de video, también camufladas bajo el agua. El sistema se puede desactivar desde el control central, de hecho es lo que se hace cuando algún animalillo (nutrias, generalmente) toca la red. Por supuesto, se puede pasar por debajo, pero para eso hay que pasar un pequeño trámite en forma de tirada de dado: submarinismo difícil o nadar muy difícil para quienes carezcan de esta habilidad. Déjales que gasten puntos de orgullo avisando de la importancia de la tirada, realmente se la juegan. Si alguien la falla... una tirada normal de sigilo. Si fallan ambas, los focos se activarán, pero casualmente el que esté a su lado parpadeará por un pequeño fallo. Tirada de sigilo en fácil y no passa nada.

Una vez superada la red no hay mucho problema. Si pasaron las tiradas, cuando avancen unos metros haz que las luces del fondo estallen de pronto en un flash cegador: un instante después una bandada de peces pasará veloz a su lado, ellos la han activado. Por cierto, cada vez que crucen la red tendrán que repetir la tirada (si sus personajes son unos nulos de mucho cuidado, puedes rebajar las dificultades con la excusa de que ya conocen el lugar). Rodear la isla no será complicado. Lo único que puede llamar su atención está en el extremo norte: se trata de la parte inferior de un desagüe, una

tubería de hormigón de metro y medio de diámetro y con unos veinte centímetros sumergidos. No se puede pasar sin fundir una cantidad razonable de capa de hielo (el "boquete" tiene apenas treinta centímetros de ancho), lo que implica gastar una lámina de las que les preparó Kurt y esperar cinco asaltos. Por el desagüe pasan aguas fecales de la fábrica, nada tóxico aunque sí maloliente. Se puede penetrar por el túnel unos diez metros, justo al final del pasadizo hay unos gruesos barrotes de hierro y al otro lado una estancia de unos seis metros de anchura que desemboca en varias conducciones de unos treinta centímetros de ancho y otra, hacia la derecha de donde miran los P.J. por la que puede caber perfectamente un hombre. A un lado de la estancia hay un "andén". Luces de seguridad en tonos rojizos, las tiradas de percepción ganan un nivel de dificultad. El agua está oscura, burbujeante y pestilente (aunque ellos no la huelan por las máscaras...).

Tan pronto como lleguen a la reja, percepción en difícil: ¡una maldita cámara de video!. En ese mismo instante, se oirán pasos. Dos hombres, que caminan con normalidad. El eco aumenta el volumen del sonido y el agua lo distorsiona de forma fantasmagórica. Se oyen voces.

-*"¡Puagh, qué peste!. ¿Para qué demonios me has llamado?"*

-*"¡Calla pesado!. Control dijo que la cámara no le mandaba señal"*

-*"¡Pues podía bajar él mismo!"*

Un asalto de silencio. Obviamente están distraídos en su labor y no se fijan en las sombras al otro lado de la reja. Quieren largarse de esa pocilga cuanto antes. De pronto:

-*"¡Mierda!. ¡Lo sabía!. Las ratas se han vuelto a cargar el cable"*

-*"Genial. Y ahora qué, ¿lo tendremos que arreglar?"*

-*"¡Qué dices!. Es una mierda de cable especial... pasa muy a menudo. Con el frío que hace se conoce que no tienen nada que comer... No, yo paso de arreglarlo, mañana vendrá el técnico. Que lo haga él, no creo que justo esta noche nos vayan a atacar ¡Y menos por los wáteres!"* (Risas).

-*"¿Te imaginas?. Estas en el trono sentado tranquilamente y cuando tiras de la cadena... ¡zas!. ¡Sale un tipo con traje de buzo y te rebana el cuello!"* (Más risas). "Pero entonces... ¿no nos deberíamos quedar alguien de guardia? Mira lo que nos dijeron ayer, que había que estar alerta..."

-*"Chorradas tío. Seguro que están preparando un simulacro, ¡cómo si lo viera!. Mira tío, por esa mierda de trescientos dólares a la semana bastante tenemos*

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

con chupar el frío que pega ahí fuera, para encima tener que estar oliendo esta peste. No, no. Mañana que venga el técnico."

-"Pues entonces nada, vámonos pa'rrriba ¡qué vaya perfume más fuerte te has puesto hoy!" (Más risas, pasos que se pierden en la lejanía, se han ido).

Bien, ha habido suerte. Ya tienen una ruta de entrada. Ahora ya no queda nada más que ver.

De vuelta a Peckett & Son, las cargas estarán preparadas. Los P.J. apestan de manera insoportable. Kurt, si se lo piden, puede preparar en una hora un soplete para trabajar bajo el agua: su tamaño es más o menos el de un subfusil H&K MP5 y tiene dos turnos seguidos de autonomía (y un ataque de POT 30 para quien se ponga a menos de un metro de distancia en superficie). Si les da por investigar el alcantarillado de la empresa, curiosamente tiene su propia historia. La legislación del estado de Alaska es tremendamente severa con la cuestión de los residuos industriales y la H.G.C. Chemical sólo vierte al río aguas residuales procedentes de sus baños, duchas y similares, nada de desechos químicos. Y aún así tuvieron que construir una minidepuradora. Está en una caseta metálica a medio camino entre los pabellones y el depósito del catalizador. Evidentemente, el conducto más ancho que vieron antes debía de terminar en ese lugar.

MUSICA ACUATICA

Ha llegado la hora. Los P.J. vuelven a sumergirse en el río (si es que no hicieron un primer reconocimiento, representa ahora la escena de los vigilantes y el cable roto). Hay que repetir la historia de la red y las cámaras submarinas. También habrá que fundir el hielo de nuevo (veinte bajo cero y tendencia a la estabilidad. Nubes oscuras no dejan ver la Luna ni las estrellas). Soldar los barros para que puedan pasar todos requiere un turno con una tirada fácil de destreza o tantos como la categoría de fracaso si la tirada sale mal. A continuación, el único camino es hacia arriba a través de unas escaleras que llevan a una puerta blindada con su correspondiente cámara de video (que sí funciona, ¡vaya que si funciona!). Mal camino. La única opción razonable es remontar el conducto de mayor diámetro. Les queda aire de sobra en las bombonas. 10 asaltos de maniobrar por un túnel oscuro como boca de lobo. La salida lleva a una especie de enorme olla de tres metros de diámetro en el interior de la depuradora, una sala llena de aparatos que escupen agua "depurada" sobre los P.J.. La estancia mide algo así como cinco por cinco metros. En el quicio de la puerta, una cámara de video que gira, una tirada de electrónica

en fácil indica que ese modelo no está preparada para visión infrarroja. La única luz de la estancia es una fluorescente que parpadea como los focos de una discoteca valenciana. Otra tirada de electrónica fácil: en esas condiciones esta cámara no representa ninguna amenaza. Abrir cerraduras en normal para resolver el problema de la puerta. Antes de que se nos olvide, como ya hemos dicho antes, el traje de buceo resta un menos uno al nivel de destreza del P.J. y las bombonas de oxígeno fuera del agua un menos dos adicional.

Nota sobre las cámaras: *cada tres asaltos hay un cincuenta por ciento de probabilidades de que se encuentren bajo el radio de acción de una cámara. Tirada de percepción dificultad fácil para detectarla. Giran todas lentamente describiendo un ángulo de 180 grados, así que es posible aprovechar los ángulos muertos y pasar desapercibido con una tirada de sigilo normal o una de destreza difícil. Que no les pillen al primer fallo, dales tres oportunidades. A la tercera sonará la alarma, el estruendo de una sirena conmoverá la noche. En dos asaltos aparecerá el primer guardia. Luego irán llegando a razón de uno cada cuatro asaltos, colocándose siempre a cubierto y abriendo fuego (ráfagas cortas) con sus M-16. Si logran acabar con todos los vigilantes (los jefazos de la fábrica no darán la cara y saldrán en pijama atravesando el lago helado) en cuatro turnos llegará la policía local.*

Nueve asaltos desde la depuradora hasta la verja del depósito. Ahí hay cámara: quien quiera atreverse con la reja tendrá problemas. Afortunadamente no está electrificada (si se han molestado en llevar un voltímetro o instrumento similar podrán comprobarlo sin pasar por nuestra peculiar versión del juego de "la-silla-eléctrica-de-mentirijillas") pero se trata de acero de primera calidad. Una cizalla y tres tiradas fáciles de fuerza para abrir boquete. Cada asalto, quien abra boquete tendrá que pasar una tirada de sigilo que empezará en fácil para ir subiendo un nivel de dificultad en cada asalto consecutivo (para representar el giro de la cámara). Cuando llegue a imposible, el siguiente asalto volverá a ser fácil. Que los demás salgan de las sombras y lleguen hasta el agujero, su tirada de sigilo será al nivel de dificultad siguiente al indicado por la última tirada de quien abrió el agujero. Si el P.J. ha sido previsor se habrá preocupado por el boquete: la cámara de video puede detectarlo. En ese caso infórmale, si a él no se le ocurre un remedio de que podría abrir el hueco justo entre el suelo y la alambrada aprovechando que hay unos centímetros de nieve y quedaría justo en el límite del campo visual del objetivo,

PERO DISELO SOLO SI DE VERDAD SE LO HA MERECIDO. Si los P.J. se despreocupan de ese insignificante detalle, que aparezcan los de seguridad tan pronto como hayan salido del recinto vallado, después de colocar la carga. Por cierto, tirada de “explosivos” normal para que todo vaya bien. Salvo que no hace falta romper la valla (a menos que quieran ir de excéntricos por la vida y abran otro agujero para salir) el procedimiento para el viaje de vuelta es idéntico al que siguieron para entrar.

Si todo ha ido bien, en el preciso instante en que programaron el temporizador la carga estallará. Si fallaron la tirada al colocar la bomba, que estalle en el momento menos oportuno para el plan de tus P.J.. Las otras posibles cargas, el procedimiento para que los ocupantes salgan antes de ser masacrados por la explosión y todos los demás problemas que surjan, los podrás resolver mediante una combinación de sentido común y lo que ya te hemos contado. El camino descrito es el más directo teniendo en cuenta los medios con que cuentan nuestros chicos. Si ellos crean un plan interesante aunque no tenga nada que ver con este, merece la pena que te esfuerces un poquito y lo saques adelante. En caso de que se les ocurran ideas descabelladas, no olvides que aunque los jugadores sean un poco cafres, sus personajes conocen el trabajo y no harían tonterías, teniendo en cuenta que se juegan la vida (a menos que sean maniaco-depresivos y pasen por un mal momento, pero esa es otra historia...)

CLANDESTINO Y CABALLERO

A toda pastilla en la furgoneta hasta el almacén de maderas, cualquiera de los tres agentes locales de Heracles les habrá esperado si se lo pidieron. Dejar el material en el almacén y a toda pastilla al piso. Cuando estalle la carga, la isla entera será un mar de llamas, la columna de humo visible a treinta kilómetros a la redonda. La versión oficial en la T.V. radio y periódicos será la misma: malditos chiitas.

El lugar donde van a refugiarse los P.J. es un piso seguro situado en el centro de Fairbanks. Las paredes están desnudas, sólo unas cajas viejas de pizza y comida china recuerdan que allí ha vivido alguien. En una esquina, directamente sobre el suelo, un televisor. En los informativos de mediodía aparecerán imágenes del incidente en la fábrica de productos químicos. Al parecer, las autoridades han pedido que no cunda el pánico: no ha sido un atentado ni un sabotaje, sino un simple accidente.

Según el plan original, Sandra debería pasar a buscarles esa misma noche para sacarlos del país. Hacia las cuatro de la tarde, el menor de los Peckett irá a ver a los P.J.: ha tomado toda serie de precauciones, si alguien estaba de guardia habrá podido verlo, de modo que por ahí no hay problema alguno. Traerá comida y un termo con café caliente y comunicará a los P.J. que han recibido una mensaje desde la Central de Heracles Alaska, en Anchorage. Hay un pequeño cambio de planes, Sandra ha encontrado algunas complicaciones sin importancia y va a retrasarse 24 horas. Tendrán que esperarla, pero no deberían preocuparse. A eso de las cinco Wilson volverá al almacén de maderas, tras recordar a los P.J. que no deben salir del piso bajo ningún concepto.

Siete de la tarde. Noche cerrada. Una ambulancia llega haciendo sonar la sirena y aparca justo en la puerta del edificio donde se encuentran los P.J.. Dos camilleros entran al edificio a toda velocidad. Si alguien está de guardia podrá ver toda la operación. Es casi seguro que tus P.J. cogerán las armas y se prepararán para responder a lo que, sin duda alguna, es un ataque. Prolonga la tensión de la escena todo lo que puedas; los “camilleros” son en realidad Sandra y un agente de Heracles a quien no conocen y sería muy posible que, con los nervios, alguien estuviese a punto de matarles (en el último momento reconocería a Sandra).

Nuestra amiga de la Fundación Kaufmann está muy, pero que muy nerviosa. Acaba de escapar a una emboscada del C.D.F.C. Todo el mundo tiene que salir de allí YA, los chicos de Palmer les vienen pisando los talones. Si alguien menciona que acaban de recibir órdenes para que se quedasen en el piso... ella se sorprenderá: “¿qué órdenes son esas?. Yo no sé nada...” Ella y dos agentes han robado una ambulancia hace un par de horas y traen un petate con vendas para camuflar a uno de los P.J., el resto se disfrazarán de enfermeros. Pero hay que salir de allí cuanto antes, eso desde luego. Dentro de una hora tiene que estar con Bristol y Chang-Du; a esa hora volverán después de evacuar al equipo de paracas que atacó “el Parque” y los heridos más graves del grupo saldrán de Alaska junto con ella, los P.J. y los dos agentes de Heracles que la acompañan (el otro se ha quedado en la ambulancia). El Linneo está atracado junto a la costa, a varios cientos de kilómetros de distancia y sólo les esperarán un día más antes de zarpar. ¿Retrasar la salida de los P.J.? Qué tontería. A ella nadie le ha dicho que hubiera un cambio de planes. ¿Quién les ha dicho eso?. Justo cuando se dispongan a salir (con el P.J. que se haya ofrecido como voluntario en la camilla y disfrazado de momia), sucederá algo. Si nadie vigila por las

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

ventanas y todos se aplican en la dura tarea de camuflarse como enfermeros, será el agente que acompañaba a Sandra quien dé la alarma. Se acercan dos furgonetas negras muy sospechosas, acaban de aparcar a una manzana de distancia calle arriba.

Sandra les pedirá que mantengan la calma. Poco a poco, bajan por las escaleras. Cuando lleguen a la calle, verán a la luz de las farolas como varios tipos (ocho, más concretamente) con largos abrigos de paño bajan de las furgonetas y empiezan a avanzar cautelosa pero disimuladamente en dirección al portal por el que ellos están saliendo en estos momentos. No se ve un alma por las aceras, hace demasiado frío como para salir a dar un paseo. *"Silencio y no hagáis nada sospechoso"*, susurra Sandra. Han reparado en la ambulancia, pero por ahora la vigilan discretamente. Poco a poco empiezan a subir la camilla. Suben a la ambulancia, la sirena suena alocada. La ambulancia va a arrancar... y en ese momento alguien sale gritando de una de las furgonetas negras y los hombres de los largos abrigos empiezan a gritar a la ambulancia para que se detenga mientras desenfundan sus armas (Ingrams, para ser más exactos). ¡El C.D.F.C.! ¡Poned las carretas en círculo!. ¡Traigan toallas y agua caliente!

En principio será Sandra quien conduzca, pero si algún P.J. tiene el capricho de sentirse el Alain Prost de la Cruz Roja permítele que se pegue el gustazo. Las furgonetas negras arrancan y los agentes suben en marcha al más puro estilo GEO. Eso da tres asaltos de ventaja al equipo de Heracles, que puede afrontar el primer tiempo del partido con cierto desahogo, aunque nunca llegarán a alejarse lo suficiente como para que la persecución deje de ser "a corta distancia". Las características, tanto de la ambulancia como de sus perseguidores son equivalentes a las de una Mercedes Benz MB 100 Combi1, con la diferencia de que la de Sandra tiene un +3 en maniobrabilidad y 5 en aceleración (los chicos Charlie son así).

Si conduce Sandra, describe la persecución y aplica las reglas sólo para los posibles combates (una Ingram por furgoneta les disparará). Los P.J. podrán defenderse gracias a unos preciosos AK47 escondidos tras la bombona de oxígeno. Las calles están llena de vadenes y los vehículos saltarán espectacularmente en una especie de montaña rusa de asfalto y nieve sucia. Sandra superará automáticamente todas las tiradas, de modo que el único peligro serán las balas de los agentes del C.D.F.C. Si conduce un P.J. tendrás que aplicar también las reglas de conducción. La persecución acabará cuan-

do uno de los bandos sea aniquilado. Creo que no hace falta decir que todo lo que sea añadir espectacularidad a la escena será bienvenido.

DECISIONES

Nueve de la noche. La tundra, a unos dieciséis kilómetros de Fairbanks. Bristol y Chang-Du han improvisado una pista clandestina de aterrizaje. A la hora prevista, el Dakota se acerca y toma tierra. Sus pilotos descienden, ante ellos, los P.J., Sandra y los dos agentes de Heracles que llegaron con ella en la ambulancia (siempre y cuando no hayas decidido matarlos por exigencias del guión).

Bristol y Chang-Du traen malas noticias. Llevan dos días tratando de evacuar a los paracas y les ha sido imposible: no han recibido ningún mensaje de ellos, ni por vía telepática ni por radio y no estaban en ninguno de los puntos de recogida estipulados. Hace apenas dos horas, cuando volvían del último intento, han recibido por fin una llamada de radio. Han acordado intentar una evacuación en dos de los puntos previstos en el plan original. Por si fallan, les han dado las coordenadas para una tercera zona de recogida improvisada sobre la marcha en los montes Brooks, una zona inhóspita y salvaje en pleno Yukon. Esta misma noche van a intentarlo por última vez, pero necesitarán ayuda. Esperan respuesta hostil y necesitan a alguien que sepa manejar una ametralladora y esté dispuesto a jugarse el pellejo.

Esto plantea un pequeño dilema. Por una parte, Sandra puede sacarles de Alaska inmediatamente rumbo a la seguridad del Linneo. Pero, ¿van a dejar abandonados a sus compañeros?. Tienen que decidir y tienen que hacerlo YA. Bristol y Chang-Du no pueden obligarles a que les acompañen, pero sin su ayuda la misión será un fracaso y los paracaidistas que destruyeron "el Parque" estarán condenados a una muerte segura... Tus muchachos no pueden negarse y consentir que les tachen de cobardes por el resto de sus días. Quienes se apunten como voluntarios verán como sus puntos de orgullo se multiplican por dos. Quienes se rajen, los verán desaparecer.

OTRO VUELO NOCTURNO

Mientras se acercan a la primera zona de recogida, Bristol pondrá al día a los P.J.

- "Bien, este tipo de trabajo se suele hacer con helicóptero, pero Chang-Du y yo nos hemos especializado en hacerlo con avión. La cosa es muy simple, basta con estar loco y atreverse a aterrizar donde haga falta. No sabemos lo que vamos a encontrar ni cómo

van a estar los paracas: puede que lleven heridos y sean sólo una carga o puede que estén en situación de echarnos una mano. De todas formas hemos ensayado esta maniobra en la Nieve cientos de veces con ellos, si hay problemas no necesitaremos más de tres minutos entre la maniobra de aproximación y el despegue."

"El Dakota está preparado para este trabajo. Hemos acoplado unos patines al tren de aterrizaje y colocado hélices nuevas. Bajo las alas llevamos unos cohetes para despegar en el menor tiempo posible. Vuestra misión será cubrirnos con las ametralladoras desde los portones laterales. Una cosa más, va a hacer mucho frío y usaremos la calefacción sólo lo imprescindible. Primero porque vamos justos de combustible y segundo porque si tenemos veinte grados aquí dentro cuando entren los chicos se pegarán un subidón de más de treinta grados. Vosotros estad alerta y nosotros baremos el resto. Va a ser una mierda de noche, pero por muy malo que sea esto no a ser peor que el Himalaya, ¿verdad Cbang-Du?"

Una vez recogida "la carga", aterrizarán en algún lugar de Canadá. Los P.J. deberán asegurarse al fuselaje con cuerda de escalada. Unas correas de nylon sujetan a una M-60 (más información en el Catálogo Charlie'91) junto a cada portón (que sólo se abrirá en caso de que haya que disparar), uno a babor y otro a estribor. Hace unos tres grados bajo cero dentro del fuselaje y los motores ronronean suavemente.

Unas dos horas después de despegar, Bristol pide por megafonía que abran las puertas, se acercan a la primera zona de recogida. El avión vuela a unos veinte metros de altura. Bajo ellos, riscos de roca resaltan sobre la nieve pasando a una velocidad preocupante. Por fin, pueden ver una claro nevado rodeado de abetos. *"No iremos a aterrizar ahí, ¿verdad? ¿Si apenas hay sitio para jugar un partido de fútbol!"*. Sí, van a aterrizar ahí. Una primera pasada y no hay señal de los compañeros de Heracles. Otra más y Bristol anuncia por megafonía que estén alerta: van a tomar tierra y esperarles una hora, aunque no esté previsto en el plan inicial. Bajan los flaps, baja el tren de aterrizaje... y una salva de disparos surge de los abetos. Chang-Du acelera, rectifica el timón y da una pasada a unos cinco metros de altura sobre lo que iba a ser su "pista de aterrizaje". El Dakota parece que vaya a reventar por el esfuerzo que se le exige. Desde los abetos, las ráfagas de un número indeterminado (pero enorme) de fusiles de asalto les dan de lleno. El fuselaje se llena de agujeros, las balas suenan a centímetros de los P.J.

Ningún daño serio, ni heridos ni nada por el estilo. Bristol sale de la cabina y les pide que estén tranquilos, que no han sufrido problemas dignos de consideración. Ahora volarán hacia la segunda zona de recogida. No engaña a los P.J.: una tirada de intuición fácil basta para darse cuenta de que no podría estar más preocupado. Tras otra hora de vuelo a bajísima altura y pegados al terreno, llegan a la segunda zona. La escena es casi idéntica, pero esta vez aparecerán varios Hummer (el todoterreno que sustituyó al legendario Jeep en el ejército de los E.E.U.U.) en medio de la pista con una ametralladora en la parte trasera. Tres impactos con las ametralladoras y saltará en pedazos, aunque se tratará de tiradas "de ambiente". Suceda lo que suceda, el avión quedará dañado más seriamente pero nadie resultará herido.

Tercera zona de recogida, tres cuartos de hora de vuelo. Bristol se dirige a los P.J.:

"Nos han hecho daño en la última zona, así que no sabemos si el avión va a aguantar.... No os asustéis si pegamos unos bandazos".

Una pasada y no parece que haya respuesta hostil. Otra... y cinco figuras les harán señas desde el suelo: ¡Les han encontrado!. Una nueva pasada y abajo el tren. Chang-Du habla por megafonía:

"¡El tren está fallando! ¡Agarraos fuerte, el aterrizaje va a ser duro!"

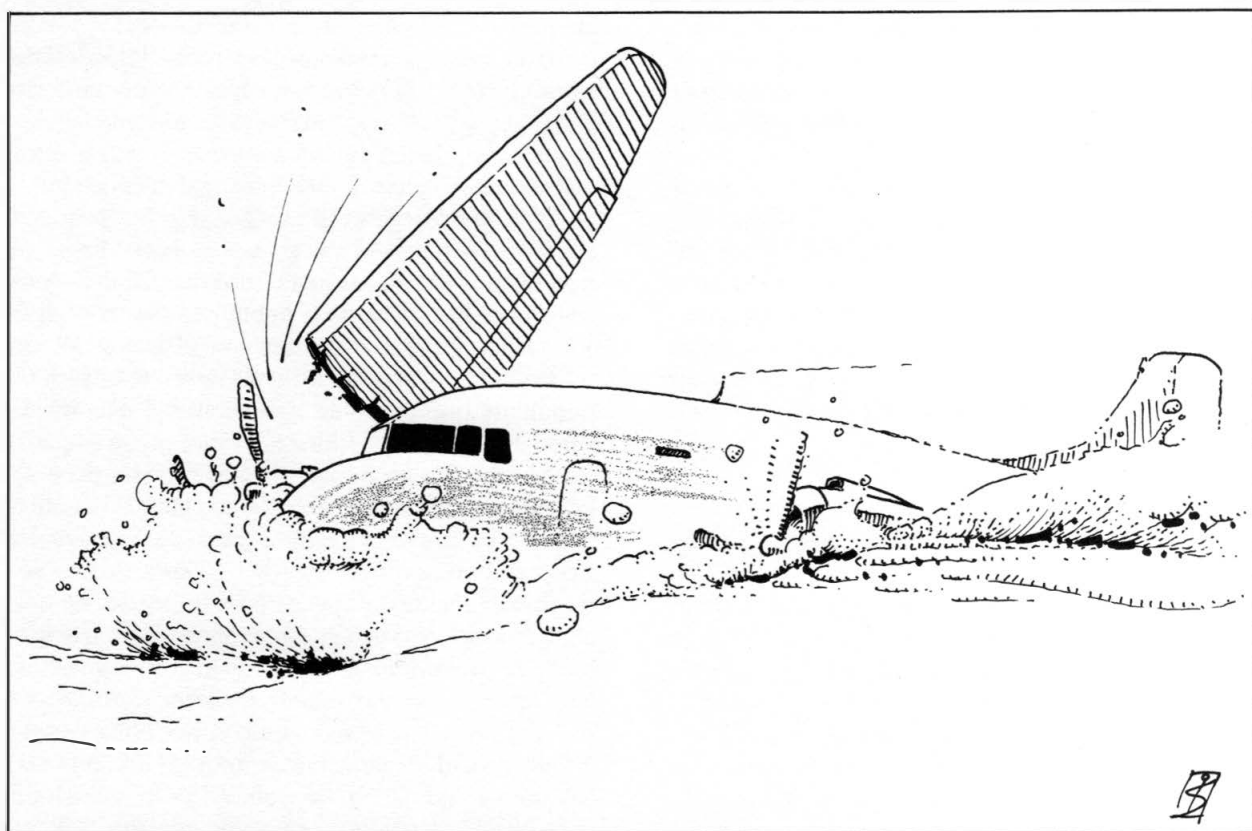
Ha llegado el momento de abrir los portones y preparar las M-60. Tirada fácil de percepción; ¡de uno de los motores sale un reguero de líquido negro!. Hay que avisar a los pilotos.

"¡Maldita sea! ¡Perdemos presión en el dos! ¡Hay que hacer un aterrizaje de emergencia!"

El Dakota se estremecerá con el salvaje impacto. Rodará sobre la nieve pegando bandazos sin control. Los P.J. serán sacudidos en su interior como una caja llena de grillos en manos de un niño travieso. Tirada (difícil) de fuerza para agarrarse a algo con la suficiente firmeza: si alguien la falla, perderá tantos puntos de vida como fuese la categoría de fracaso de la tirada (es decir, si para tener éxito había que conseguir un 11 y se logra un 9, el personaje perderá 2 P.V.). Avísales de la importancia de la tirada para que puedan gastar puntos de orgullo si así lo desean (mejor que lo hagan).

El Dakota se detiene por fin cuando topa con unos árboles. Chang-Du y Bristol tienen algunas heridas (-2 P.V. cada uno de ellos). El avión está destrozado. Cuando salgan los supervivientes, Te-

EL HOGAR DE LOS VALIENTES



niente y dos de sus hombres se acercarán corriendo para comprobar que están todos bien:

-*"Bueno, ahora sí que la hemos hecho buena."*

A una orden suya, una veintena de agentes saldrán de sus escondrijos. Todos ellos llevan fusiles y enormes mochilas. Vestidos con ropas de alta montaña color camuflaje ártico, muchos de ellos llevan vendajes o muestran pequeñas heridas. Los rostros de todos ellos reflejan la tensión a la que han estado sometidos. Su desilusión cuando vean los restos del avión que ya no volverá a despegar parece enorme, pero antes de que tengan tiempo para desmoralizarse, Teniente interviene:

-*"¡Bueno, bueno! ¡Qué demonios os pasa! ¿¡Tanto os molesta tener que andar!?. Vamos a salir todos enteros de aquí, ¡pero no si os dedicáis a lloriquear!. ¡Venga, que hay trabajo!. Cubrid ese trasto, no quiero que se le pueda ver a más de un metro de distancia!"*

Inmediatamente, los agentes empiezan a camuflar el Dakota empleando todos los medios a su alcance: redes blancas, nieve, ramas... no es un trabajo perfecto, pero teniendo en cuenta la situación no podría hacerse mejor.

Aprovechando que "la tropa" está atareada, Teniente se reúne a solas con los P.J..

-*"Todo fue una mierda. La operación ha sido una chapuza. Saltamos muy dispersos y además perdimos algunos fardos de material. Por cierto, ¿quién fue el chalado que liberó el último?."* Venga, que no sea tímido el P.J. en cuestión y lo confiese.

-*"Tío, estás como para que te encierren, pero salvaste la operación. Fue el único explosivo que pudimos localizar. Empezamos la aproximación al blanco y llegamos a la hora prevista. Pero cuando habíamos entrado en la propia base y nos preparábamos para liberar a los telépatas que tenían allí encerrados todo se vino abajo. De pronto apareció un enjambre de helicópteros cargados de agentes del C.D.F.C. Fue como si los hubieran teleportado, aparecían como por encanto y estaban en todas partes. Logramos inutilizar la base, aún a costa de encajar un montón de bajas, pero no logramos contactar con los telépatas. Allí ahora no les van a servir de nada, pero no pudimos liberar a ninguno. Fue un caos, si ha salido bien ha sido por pura suerte y porque llevábamos a los mejores de los mejores, no por otra cosa. Perdimos a casi todos nuestros telépatas y las radios no funcionaban más que a ratos. Estamos usando los comunicadores personales, pero sólo tienen un kilómetro de alcance."*

-*"Y eso no es todo. Cuando salimos de allí empezó lo peor. Nos han estado pisando los talones desde hace tres días. No sé por qué, pero tengo la sensación de que*

algo sabían. No han podido salvar su base de comunicaciones, pero me extraña mucho lo eficaces que están siendo para cazarnos ahora. La moral está por los suelos y la verdad es que razón no les falta a los muchachos..."

"Estamos a cientoveinte kilómetros de la frontera de Canadá. Por ahora no nos hemos encontrado con efectivos del ejército, sólo del propio C.D.F.C. Eso entra dentro de los planes, no utilizan a los militares si no es verdaderamente imprescindible, están comportándose tal y como esperábamos... pero tan pronto como descubran los restos del avión mandarán a por nosotros a todo lo que tengan. Hay que irse de aquí ya. ¿Tienen experiencia en combate?"

Cuando alguien le cuente lo que ha pasado (los encuentros en las dos primeras zonas de recogida) parecerá extrañarle.

"¿Qué raro!. Esas dos zonas estaban dentro del plan original y eran las más seguras... en cambio la tercera la improvisamos sobre la marcha y esperábamos que fuera la peor... ¡ya aquí no había resistencia de ningún tipo!. Dejadme ver vuestros mapas".

Chang-Du se los muestra. Teniente los examina y no necesita ni un minuto para saber lo que ha pasado:

"Ya se lo que ha pasado. Miradlo vosotros mismos." Chang-Du se pone blanco cuando contrasta sus planos con los de Teniente. Las zonas previstas de recogida no coinciden. Los han estado buscando en el lugar equivocado.

EN MARCHA

Tras una hora de trabajo, el Dakota quedará convenientemente camuflado. Bristol y Chang-Du sacarán del aparato unas cuantas cajas con raciones de comida y un equipo idéntico al de la unidad de paracas para cada uno de los P.J. (ropa y botas de alta montaña, unos esquíes de travesía, un SA-80 (en el juego básico lo denominamos L85 A; ese era el nombre del prototipo), 160 balas, una granada de ofensiva y otra defensiva, un saco de dormir de plumas, una mini-tienda de campaña, prismáticos, una bengala, un comunicador personal, que no es otra cosa que una radio con unos dos kilómetros de alcance, un cuchillo... y si te apetece incluir alguna pequeña tontería, mientras entre en la mochila no hay problema. A continuación destruirán parte del material contenido en el avión (por ejemplo, el equipo de contramedidas electrónicas) para evitar que caiga en manos del enemigo.

Mientras los pilotos se aplican en su trabajo, Teniente expondrá su plan a los P.J. Tienen dos opciones, avanzar a toda velocidad para llegar a la frontera cuanto antes y exponiéndose a que un

ataque los aniquile, o avanzar despacio y con cuidado pero aumentando las probabilidades de sufrir un ataque al permanecer más días en territorio enemigo. Ha elegido una opción intermedia, los heridos no pueden aguantar eternamente. En estos momentos se hallan a unos dosmil metros de altura. Se desviarán de la línea recta siguiendo una pequeña sierra que aparece en los mapas, hasta llegar al nacimiento del río Sasquach (dos días), famoso por ser uno de los focos de la fiebre del oro en el siglo XIX. Una vez que conecten con el curso del río (ahora helado), el resto de la ruta describe una suave pendiente que permitirá aprovechar al máximo la velocidad que proporciona el avance sobre esquíes. De esta forma espera que puedan recorrer ochenta kilómetros en tres días. Calcula que harán falta otros cuatro para atravesar los otros cuarenta. La clave del éxito está en la moral. Va a ser un esfuerzo sobrehumano y reconoce que las probabilidades de que alguien salga vivo de allí son mínimas, pero hay que mantener los ánimos del grupo lo más altos posibles. No espera encontrar mucha resistencia en la ruta hacia el Sasquach, pero cuando conecten con el río es muy probable que se encuentren alguna sorpresa. No andan muy bien de comida, sólo queda un controlador metabólico que sigue adelante a duras penas con un golpe en la cabeza que va empeorando y no le deja usar su poder (también es casualidad, si le hubieran dado en otro sitio se hubiese podido cuidar él mismo) y no hay forma de comunicarse con el exterior. Pero, ¿qué pueden hacer si no?

Teniente se dirigirá a la tropa. Van a recorrer los cientoveinte kilómetros que les separan de la frontera y va a ser muy duro. Mentirá descaradamente cuando diga que les esperan cuatro o cinco días de travesía (su cálculo más optimista habla de el menos nueve) y hará un montón de chistes. Parece que todos se han animado un poco. Por ahora avanzarán hasta una cima cercana y allí montarán el vivac cuando amanezca (a eso de las tres del mediodía). ¡Ahora en marcha todos!

La unidad avanza en una columna dividida en tres grupos separados unos cien metros entre sí. Hay seis agentes con ametralladoras (M60), tres van en el pelotón de cabeza (el más duro, hay que abrir paso sobre la nieve virgen) y dos en el grupo de cola. Teniente va delante. Todos avanzan con cautela pero con una sincronización que deja claro que su entrenamiento ha merecido la pena. Emplean muy pocas palabras, sólo las imprescindibles y las órdenes se dan por gestos. Su camuflaje es perfecto en todo momento, a veces parecen desaparecer como por encanto. Vayan donde vayan lo P.J. (a partir de

Telépatas, telépatas, telépatas...

Es más que probable que los P.J. interroguen a Teniente o a sus hombres sobre lo que vieron en "el Parque". Por el informe sobre SolarFax que recibieron en la Nieve, deberían tener cierta información sobre el asunto.

El parque era, como todos suponían, una base de comunicaciones inaugurada recientemente por el C.D.F.C. Durante el ataque no fue mucho lo que pudieron ver, lo cual es perfectamente lógico dado que no estaban allí para hacer un reportaje sino para destruir las instalaciones. El complejo consistía en una serie de bunkers semienterrados en la nieve. Enormes antenas (ahora destruidas) rodeaban el lugar. Las órdenes indicaban que deberían liberar, si era posible, a la mayor cantidad posible de telépatas. En eso han fracasado: iban a hacerlo cuando llegó la más que contundente respuesta enemiga. Pero tampoco encontraron una masa de TP's ni nada que pudiera indicar que los hubiese. Ellos también tenían la esperanza de encontrar allí a algunos de los telépatas recientemente capturados, todos conocen a algún TP desaparecido. Las órdenes no hablaban de ello, por supuesto (top secret, ya sabes), pero a todos les hubiera encantado.

Una cosa sí que les llamó la atención: en varios de los bunkers había hileras y más hileras de grandes butacas muy parecidas a las de un dentista. Junto a ellas, una terminal de ordenador y un artefacto extraño, del que salían varios electrodos y aparatos "...como los de medir la tensión". A primera vista parecían también ordenadores, pero no tenían monitor, sino una serie de agujas que escribían sobre una tira de papel continuo. Para Teniente y sus muchachos aquello era muy extraño, pero para los P.J. debería significar algo; un ordenador y un polígrafo... la red M de comunicación telepática del C.D.F.C.

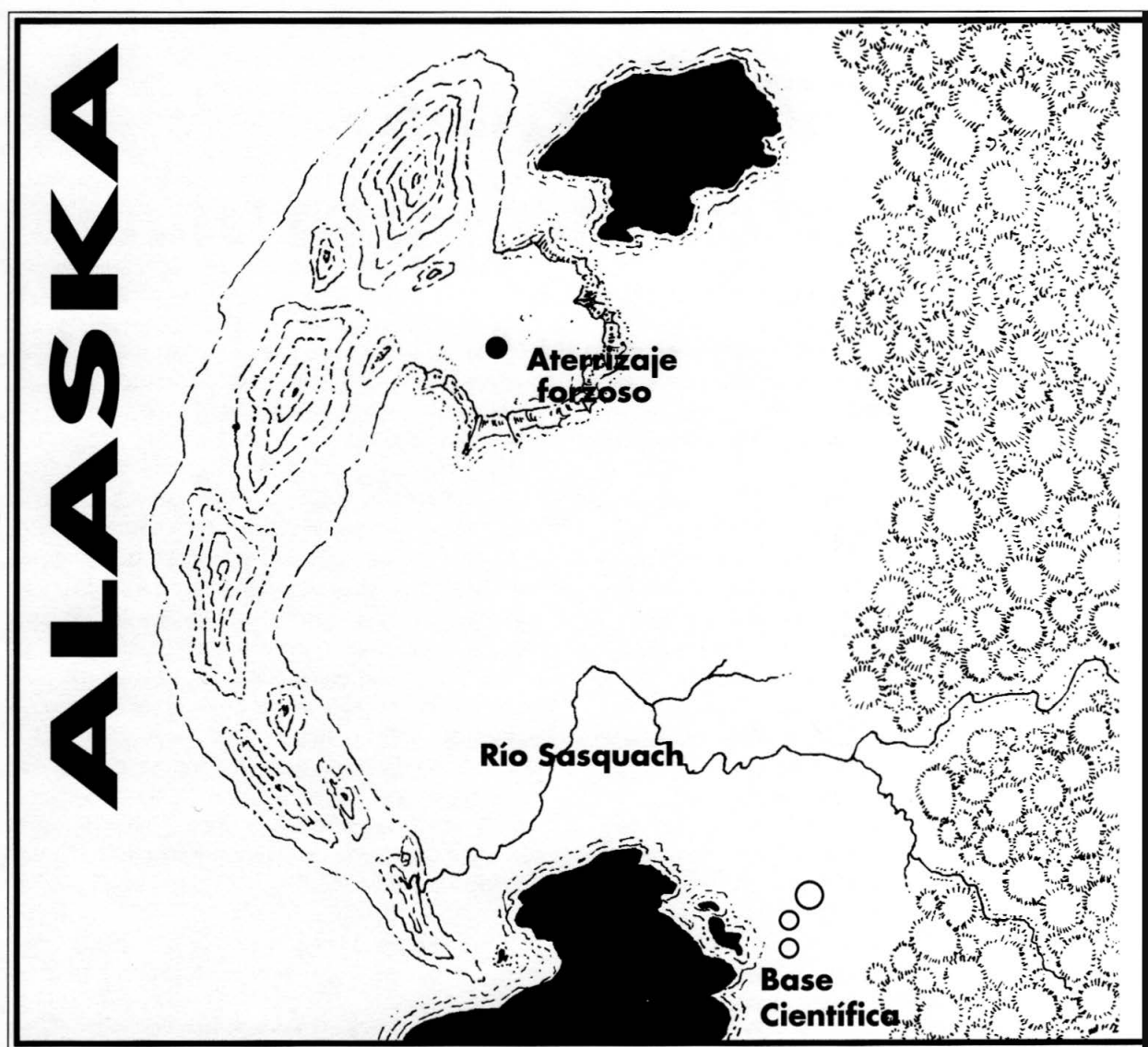
Pero todos aquellos aparatos estaban sin estrenar. Muchos de los sillones todavía estaban cubiertos por una funda de plástico transparente con la marca del fabricante y todo desprendía la sensa-

ción de no haber sido usado nunca, incluso olía a pintura fresca. Sea como sea los americanos no podrán utilizar todo aquello, ahora sólo son escombros quemados.

Desde luego, en el Parque no había nada que indicase la presencia de los TP's capturados ni de la base central de una red telepática de cobertura mundial. Teniente y sus hombres no saben mucho sobre este tema, pero desde luego les sobra experiencia en cuanto a instalaciones militares o de inteligencia, y les basta con echar un vistazo a un complejo como el Parque para saber el tipo de actividades que se desarrollan en su interior. Desde luego era una base de comunicaciones, pero basadas en la radio más que en la telepatía. Es más, por el tamaño de los depósitos de agua y víveres, aquel complejo no parecía estar pensado para alojar a más de cincuenta personas.

Siempre hay algún jugador amante del riesgo que puede proponer volver al lugar para echar un vistazo. Teniente se negará en redondo, no hay marcha atrás. Necesitarían tres días de marcha para llegar hasta allí (está en lo alto de una especie de meseta que habría que ascender) y la zona estará plagada de militares y agentes del C.D.F.C. Si aún así se empeñan en ir solos... se encontrarán con una MURALLA de militares dispuestos a masacrarlos.

Por cierto, se estaban construyendo nuevos pabellones aunque las obras no se encontraban muy avanzadas. Afortunadamente, unos kilogramos de explosivo plástico en unos pocos puntos clave (entre ellos un depósito de gasolina y varios de gasoil que estallaron espléndidamente bien) y unos lanzacohetes con cargas especiales diseñados por la Fundación Kaufmann resolvieron buena parte del problema. No me gustaría adelantar acontecimientos, pero nuestros P.J. verán actuar en vivo y en directo a uno de esos lanzacohetes... en breves instantes en su campaña amiga...



este momento incluimos como "P.J." a Bristol y Chang-Du, que no se separarán de ellos), Teniente les pondrá una pequeña escolta: "Llorón". Llorón lleva una de la ametralladoras, es un argentino simpático que tararea tangos sin parar y JAMAS deja de quejarse. Razón no le falta: fallará automáticamente todas las tiradas salvo las de combate. De cada cinco frases que diga, al menos una será: "Cheeeee piiiibe, si ya lo digo yo... si lo que no me pase a mí...". Si alguien menciona a Héctor Swarz (que dirigió la operación de asalto al Brooklyn Princess II) le abrazará aparatosamente "cheee, ¡pero si Héctores mi compadre del aaaaalma! ¡Cómo estaaaa! ¡Hase siglos que no le veeeee!". Es importante que les caiga bien a los P.J. Cuando empiece la marcha, tratará a los P.J. como a auténticos novatos que no saben distinguir un fusil de una fregona, hasta que Bristol le frene en seco.

- "Mira majete, a mí no me tienes que enseñar este oficio. Yo soy piloto de casualidad; estuve casi diez

años en infantería ¡y nadie me va a contar como es una marcha!"

Llorón se dará una sonora palmada en la frente:

- "¡Válgame Dios! ¡Vos estuwíste en las Malvinas!"

- "En las Falkland, si."

- "¡Entonces por eso me era familiar, ché! ¿Pero no se acuerda de mí? ¡Soldado Carlos María Ferruchi Gonsáles, del quinto de ingenieros de asalto Ciudad de Rosario!"

- "¡Tú! ¡Aquí! ¡También a mí me sonaba tu cara de algo! ¡Oh Dios mío, entonces ya nos pueden lanzar una bomba atómica!"

Y, aunque parezca mentira, se abrazarán. Bristol en persona le capturó en una emboscada y fue su prisionero durante unos cuantos días. A pesar de la dureza de la guerra y de militar en bandos diferentes, se hicieron grandes amigos. Cuando acabaron los combates, en el campo de prisioneros

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

todos se aburrían mucho y Llorón parecía ser el único de aquellos argentinos que sabía jugar al cricket... Temuras aparte, nos esperan nueve durísimos días de partida en tiempo de juego. Tendrás que hacer un montón de fundidos en negro si no quieres que tus chicos empiecen a bostezar como locos. Si quieres improvisar alguna escena, ahí van algunas sugerencias, pero en principio, hasta el sexto día no pasará nada digno de mención. Por las noches, acamparán aprovechando cualquier cobertura que ofrezca el terreno con las minitiendas, que tienen una sola plaza pero se pueden unir para formar una de seis. El tono general será épico, del estilo de la historia de Scott tratando de llegar al Polo Sur. Esto no es una misión normal, esto es una carrera contra la naturaleza y el enemigo para salvar el pellejo. Adórnalo con pequeñas congelaciones, ataques de histeria, P.N.J. agotados y desesperados que salen corriendo abandonando el equipo porque han visto una hamburguesería en un espejismo... Marcharán diez horas al día, aprovechando los esquís siempre que sea posible y descansarán otras cinco para comer. Dormirán entre las dos del mediodía (a punto de "amanecer") hasta las siete de la tarde. Recuerda que casi todo el día es un largo crepúsculo adornado de vez en cuando por la Aurora Boreal. En cuanto a P.N.J.s, el grupo de asalto que envió Heracles contra la estación de comunicaciones del C.D.F.C. en Alaska está formado por una variopinta mezcla de razas, idiomas y personalidades. No, no temas porque no vamos a describirlos a todos uno por uno. Aquí tienes terreno libre para improvisar a tus anchas, aunque ten en cuenta que todos ellos están acostumbrados a la vida de un miembro de unidad "militar" de elite y muchos tienen pequeñas grilladuras. Teniente es el jefe, más por el respeto que todos le profesan que por una imposición de cualquier tipo. Muchos de los supervivientes llevan años trabajando con él (como Llorón, sin ir más lejos). Su hombre de confianza y "lugarteniente" es Moshed, un curioso personaje que sólo hablará con él, en voz baja y al oído: nunca con nadie más a menos que sea verdaderamente imprescindible. Su padre era palestino, su madre sionista convencida y él... él no encajó muy bien sus experiencias en la guerra de Yom Kippur y no ha podido volver a dormir desde entonces: NO LO HACE NUNCA. Eso hace que sea él quien dirige todas las guardias, además de estar al mando del pequeño grupo de viajeros astrales que han sobrevivido al asalto y hacen las veces de exploradores de la columna. En su juventud tuvo algún poder mutante que sólo Teniente conoce, pero en la actualidad lo ha perdido por culpa de su insomnio crónico.

Y para que se vayan enterando, cada día nada más levantarse todos deberán hacer una tirada de fuerza a dificultad normal. Quien la falle perderá un P.V. y quien tenga la maldita fortuna de sacar un uno directo en el dado perderá dos.

Primer día: el terreno no es muy agreste y se avanza bien.

Segundo día: hay que cruzar una línea de montañas para llegar al nacimiento del Sasquach. A eso de las doce del mediodía lo verán. Está congelado (evidentemente), sólo es una línea de hielo con abetos a ambos lados. Hay que descender unos seiscientos metros para llegar hasta el cauce. Teniente propone que los P.J. le acompañen para hacer un reconocimiento del camino. Irán unidos por una cuerda de escalada. Apenas hayan avanzado doscientos metros, una grieta se abrirá a los pies de Teniente, que quedará colgando (dejando a algún P.J. atrapado en el borde) en un precipicio blanco que parecerá no tener fin. Hay que sacarlo de ahí con la técnica de alta montaña más retorcida que puedan imaginar. Llorón chilla como un histérico. Cuando lo saquen del apuro, Teniente les dará las gracias:

-“¿Sabéis qué es lo mejor de todo?. Según el mapa esta es la parte buena...”

Antes de acampar, una de las radios de largo alcance parece funcionar, todos se agrupan esperanzados en torno al operador. Sólo recibe, no puede emitir. Quien quiera podrá escuchar la transmisión de un partido benéfico entre los Bulls y los Lakers.

Tercer día: hace menos frío y se puede avanzar mucho más rápido gracias a los esquís. Varios helicópteros aparecerán y les obligarán a camuflarse de vez en cuando y a toda prisa. De cuando en cuando aparecen huellas sobre la nieve: grupos de unas diez personas no demasiado cuidadosas camuflando su rastro. Por si acaso, Teniente ordena el silencio de radio ABSOLUTO hasta nueva orden.

Cuarto día: el tiempo sigue mejorando. Además de los helicópteros, podrán verse a unos cientos de metros de distancia varias patrullas a pie de unos ocho miembros todos armados con M16. Llevan uniforme, pero no parece corresponder a ningún ejército conocido. Habrá que esconderse varias veces antes de acampar. Teniente ordenará doblar la guardia y no entablar contacto con el enemigo bajo ningún concepto. Antes de acampar, alguien verá unas huellas sobre la nieve: orugas. Por el ancho de la rodada parece que se trata de un carro M1 Abrams. Antes de dormir, Teniente se dirigirá a todos y les comunicará que a las doce de la noche se acaba el

plazo de evacuación previsto en el plan original. A partir de ese momento se les da oficialmente por desaparecidos. Si contactan con Heracles, ya sea por vía telepática o por radio, su llamada será ignorada aunque los códigos de identificación sean correctos (podría tratarse de una artimaña del enemigo)

Quinto día: igual que el anterior, pero también toparán con varias patrullas a bordo de hummers y con uniforme del ejército de los E.E.U.U. Teniente advierte que habrá que extremar todavía más las precauciones. Esa noche montarán un perímetro defensivo alrededor del campamento mucho más sofisticado que los anteriores, incluyendo minas antipersonal claymore y pozos de tirador. Tres horas antes de lo previsto hay que levantar el campamento: un centinela ha visto una columna de unos cincuenta hombres y varios vehículos a unos dos kilómetros de distancia. Dos de los heridos han muerto durante la noche. Se han agotado las ampollas de morfina y no quedan más calmantes. Se ven más huellas de pisadas, vehículos y orugas de carro.

SEXTO DIA

La moral de la tropa está bajando en picado. Las raciones de comida son cada vez más escasas y los heridos están verdaderamente mal. Teniente, justo antes de emprender la marcha, convoca a los P.J.. Los centinelas le han informado de que esta "noche" han localizado varias patrullas hostiles y teme que hayan descubierto su plan: en estos momentos podrían estar tratando de acorralarles; si no ha ordenado levantar el campamento ha sido porque prefería correr el riesgo, las fuerzas no dan para mucho y todos necesitaban desesperadamente un descanso. Por si esto fuera poco, los heridos no pueden resistir lo que se avecina, quien más quien menos sufre alguna congelación y la ración que se va a repartir dentro de un momento es la última: se han agotado los víveres. Tras tres horas de marcha, Teniente ordena a la columna que se detenga y pide a los P.J. que le acompañen: según su plan, a dos kilómetros de allí deberían abandonar el curso del Sasquach, pero antes quiere hacer un reconocimiento. De pronto han dejado de percibir señales de la presencia del enemigo y eso le preocupa. Tras subir una loma, podrán ver un grupo de unos sesenta hombres, la mayor parte con uniforme del ejército y media docena de vehículos, dos M1 Abrams y cuatro semiorugas de reconocimiento. Un helicóptero se acerca hacia ellos por el sur. Les cierran el paso, hay que improvisar una nueva ruta. De vuelta a la columna, Teniente se dirigirá a la tropa.

- "Muy bien, oídme todos. Los tenemos a unos dos kilómetros. Llevan varios vehículos y parece que

están esperando a más gente. Es exactamente la misma jugada que nos hicieron en Nebraska en el ochenta y siete. Alguno de vosotros estuvo allí conmigo, ¿verdad?"

Varias voces asienten, entre ellas la de Llorón.

- "Aquella vez también nos envolvieron y nos machacaron, pero ahora no se repetirá. Vamos a avanzar a toda velocidad hacia el suroeste, por los rastros que hemos visto me temo que es nuestra única salida antes de que cierren la bolsa. según el mapa es un terreno bastante suave, así que podremos avanzar rápido. Por el momento nos alejaremos de la frontera de Canadá, pero si todo sale bien volveremos hacia el oeste mañana a media tarde. Mantened la calma, no bajéis la guardia y antes de lo que pensáis estaremos en casa." El resto del día lo dedicarán a avanzar a la máxima velocidad posible. Quien puede, se dedica a buscar conejeras para comer algo. ¡Esos controladores animales, que siempre dicen que su poder no vale para nada!

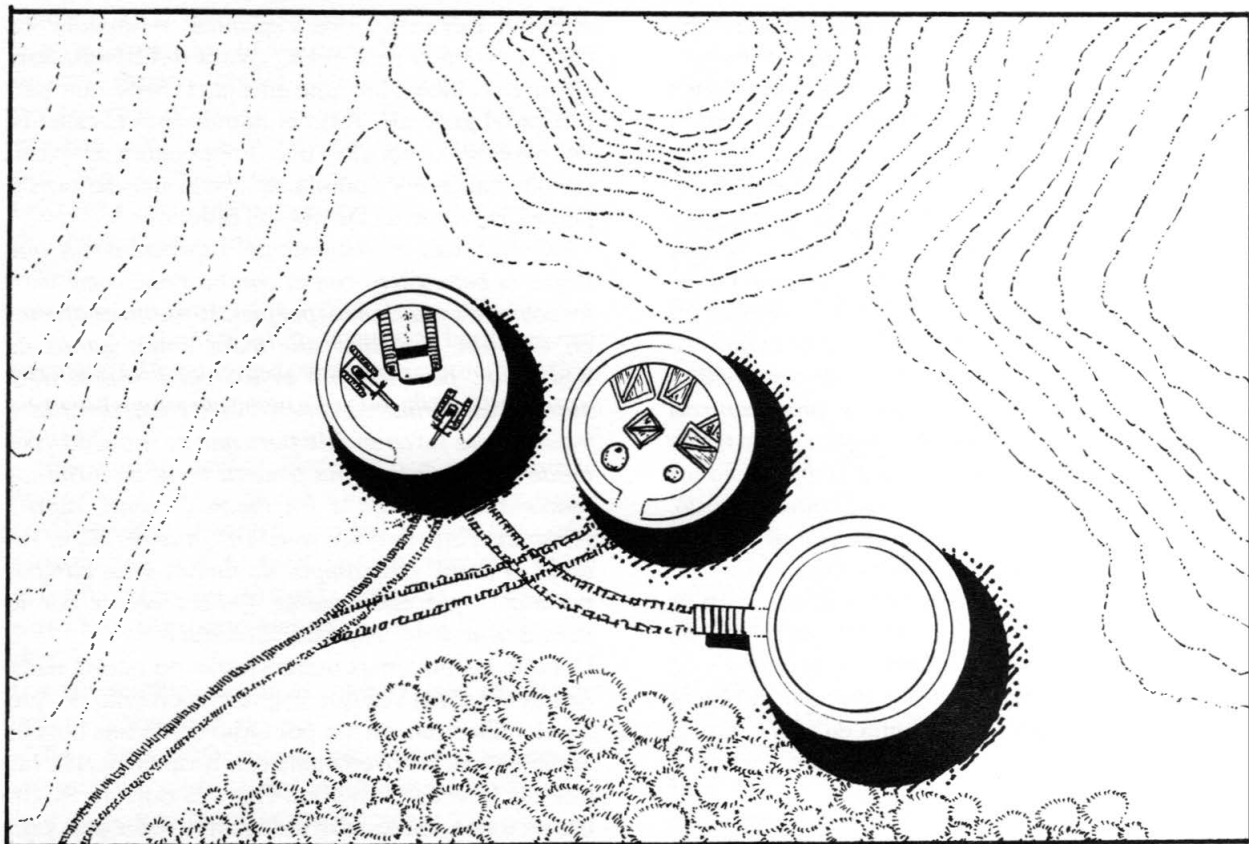
SEPTIMO DIA

Cuando se acerca la hora de acampar, Teniente vuelve a llamar a los P.J. Una pareja de exploradores que se habían adelantado a la columna para buscar un sitio donde dormir han encontrado unas edificaciones y quiere echar un vistazo.

Tras media hora de marcha y ascender una colina podrán ver una hondonada de un kilómetro de diámetro. En el fondo, tres cúpulas brillantes y blancas construidas en algún material sintético que recuerda al plástico. Sigilosamente avanzan hacia ellas. Hay muchas huellas, tanto de pisadas como de orugas. Una bandera americana ondea al viento, pero nada parece indicar que allí haya nadie en este momento. Silencio. La brisa helada barre la nieve. Alrededor de las cúpulas hay varias ventanas en forma de ojo de buey. Mirando a través de ellas puede verse que una de ellas podría ser un almacén. Latas de conserva, cajas de cartón etc. En otra hay un pequeño taller y varios vehículos. Nada les identifica como militares, son dos motos de nieve y un pequeño camión sobre orugas.

La tercera cúpula es más grande, la entrada es diferente y tras los ojos de buey hay gruesas cortinas que ocultan su interior. Susurrando, Teniente habla:

- "Si aquí hay alguien tiene que estar ahí dentro. No nos la podemos jugar, así que vamos a hacer un RD". Inmediatamente, Llorón prepara la ametralladora y despliega el bípode colocándose en posición de cuerpo a tierra apuntando a la entrada. Teniente abre su mochila y empieza a repartir granadas ofensivas.



Si alguien lo pregunta, RD significa "Reconocimiento Directo" y es un eufemismo empleado por las unidades especiales de Heracles para denominar a la acción de saturar de fuego una zona y cuando se disipa el humo mirar quién o qué había en el lugar. Mientras coloca un trozo de explosivo plástico sobre la puerta, Teniente vuelve a hablar.

- "A la de tres activaré la carga. Primero lanzáis dentro las granadas, luego cuerpo a tierra y esperáis a que Llorón deje de disparar. Entonces cuento cinco y entramos."

Teniente empieza a contar en silencio, con los dedos y la mano en alto para que todos le vean. Uno

Todos los P.J., tirada de percepción difícil. En el suelo, junto a la entrada, hay una placa de bronce casi cubierta totalmente por la nieve.

"Centro de Investigación Biológica Theodore Bell. Universidad de Anchorage".

Dos

Si nadie le dice nada, Teniente la verá antes de contar tres. Inmediatamente, quitará la carga y hará una señal a Llorón para que se levante.

- "¡Esperad!. Si esto es una instalación civil no quiero bajas!. Entrad vosotros CON MUCHO CUIDADO!. Llorón y yo os cubriremos."

Abrir la puerta requiere una tirada de abrir cerraduras fácil. Da paso a un "descansillo" y una segunda puerta que se abre apretando un botón. Lo primero que sentirán al apretarlo es una bofetada de aire tórrido. Allí hará unos quince grados, treinta de diferencia con el exterior. Varias mesas junto a las paredes con multitud de ordenadores y equipo electrónico. Una cocina, un congelador, restos de comida, botellas vacías. Tres camas. Todas ocupadas. Hagan lo que hagan los P.J., el despertar de los durmientes será brutal. Hagamos una composición de lugar: una banda de tíos enfundados en un uniforme militar blanco, con una mochila inmensa, un casco también blanco que parece sacado de una peli de ciencia ficción serie B, unas gafas enormes que llevan acoplado un intensificador de luz estelar y un fusil de asalto envuelto en una malla de camuflaje entran a tu casa que, por cierto, está en medio de un desierto de hielo. No me molesto en describirte la escena. Pánico, *"¡quienes son ustedes!"* y algún ataque de histeria. Teniente y Llorón entran acto seguido.

BIOLOGOS

Eso es lo que son los ocupantes de la base Theodore Bell, la doctora Smith, el doctor Cameron y el doctor Quickeagle, descendiente de esquimales. Están pa-

sando una temporada en la nueva base de investigación de la Universidad de Anchorage que se inauguró hace apenas tres meses (por eso no aparece en los mapas). Se dedican a recoger información sobre el ecosistema de la región. En primer lugar, Teniente les expone la situación.

-*"No voy a explicarles quienes somos, primero porque sería muy largo de contar y segundo porque no me creerían. Nos están persiguiendo y sólo buscamos un refugio seguro para unas horas. Les advierto que nos vamos a llevar sus vehículos y parte de sus provisiones, pero no se preocupen porque se quedarán con todo lo que necesiten. Si no nos obligan a ello no les baremos ningún daño, les doy mi palabra de honor y les aseguro que eso vale más que cualquier contrato. No se pongan nerviosos, entiendo que es pedirles demasiado, pero aunque nos vean armados no somos una banda de terroristas, ni de asesinos, ni de psicópatas ni de nada por el estilo. Les repito que no correrán ningún riesgo si mantienen la calma y no hacen tonterías."* A continuación, mandará a Bristol (que parece ser quien se encuentra en mejor forma) para que venga el resto de la columna. Los científicos saben lo siguiente a grandes rasgos:

-En los últimos días han recibido varias visitas de militares que les preguntaban si habían visto algo anormal y les pedían que les llamasen por radio si notaban algo fuera de lo común, pero no les dijeron nada más. Más o menos han venido a verles cada día desde hace una semana.

-Los vehículos no son operativos. Se han quedado sin combustible por una fuga en el depósito (esto es cierto y se puede comprobar). Llegará más dentro de unas dieciséis horas, a bordo de un helicóptero que les abastece de provisiones cada cuarenta y ocho horas. Por si esto fuera poco, el más grande de todos ellos sufre una avería. Los repuestos llegarán junto con el helicóptero.

-Las radios funcionan, incluso se puede hablar por teléfono a través de uno portátil. De hecho, cada doce horas mandan a Anchorage un informe de su situación. El próximo toca dentro de dos horas. Teniente se lo pensará y acabará decidiendo que no van a emplear la radio. Primero porque ya no serviría de nada (recuerda, hay ordenes de ignorar cualquier llamada procedente de esa unidad) y segundo porque los del C.D.F.C. estarán peinando las ondas en esos momentos.

Tras una breve espera llegará el resto de la tropa. Los biólogos serán conducidos hasta la cúpula-almacén, junto con los heridos (si nadie se ha pasado con ellos, los científicos se ofrecerán a prestarles

atención médica) y dos vigilantes de guardia. La cúpula-vivienda será el HQ (**Nota del diseñador:** siiiii, lo confieeeeeso, ¡me encanta la Serie Europa!) o "cuartel general". Todo el mundo está encantado de haberse conocido: una temperatura tropical, comida caliente y abundante... ¿qué más se puede pedir?. Teniente da las nuevas órdenes.

-*"Bien, el plan es el siguiente. Esperaremos a que llegue el helicóptero con el combustible, cogeremos los vehículos y saldremos por pies. Mañana estaremos en Canadá. Entiendo que todos tenéis ganas de descansar, pero esto no es un viaje organizado. Montad un perímetro, quiero cinco pozos de tirador y quiero que los camufléis para que no se puedan ver desde el aire (sobre una pizarra llena de fórmulas matemáticas dibujará un croquis), aquí, aquí... ¿Cuántas claymore nos quedan? ¿nueve?. Bien, rodead la zona. Los campos de fuerza y los campos psiónicos, que estén alerta. Quiero cerrar por lo menos una de las cúpulas. ¿Entendido?"*

Durante las próximas quince horas no pasará nada de interés. Cada vez que llegue el momento de que los científicos contacten por radio (cada seis horas), Teniente irá a la bóveda-almacén-hospital para llevar hasta la bóveda-dormitorio-HQ a la doctora Smith. Los biólogos obedecerán todo lo que se les diga y no darán problemas (aunque la escena de la primera llamada de radio puedes representarla al completo para darle tensión al asunto, Teniente encañonará a la doctora para asegurarse de que no les delata... y no se puede estar seguro de que no lo hará hasta que llame). Colaborarán en la atención a los heridos y si se les trata con amabilidad responderán de igual manera (síndrome de Estocolmo, ya se sabe). Su tema favorito de conversación: *"pero, ¿quién demonio sois y qué hacéis aquí?"*. Si a alguien le da por contarles toda la historia de que si los mutantes, que si el C.D.F.C. y que si la abuela fuma, ellos se quedarán simplemente ALUCINADOS y no se acabarán de creer todo este bonito cuento hasta que lo vean por sus propios ojos.

Falta una media hora para que llegue el helicóptero con los suministros y los bidones de combustible. Un agente entra a toda prisa en la bóveda-vivienda. A un kilómetro de distancia se acerca un vehículo sobre orugas. Lleva pintado el logotipo de HGC Chemical (¿les suena a los P.J.?). No cabe duda de que se trata del C.D.F.C. Teniente envía a varios de los hombres (y mujeres, que de todo hay en esta singular unidad) a la bóveda-garage. Quienes tengan las ametralladoras se apostarán en los pozos de tirador, todos ellos camuflados en este momento con una tabla cubierta de nieve: se podría pisar uno de estos pozos sin darse cuenta de que debajo había

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

alguien. Los demás (otros siete agentes, entre ellos, si así lo desean, los P.J.) se camuflan en la nieve bajo una red especial blanca (tirada de percepción imposible para descubrir que eso no es nieve). El se quedará dentro de la bóveda HQ controlando la situación. A una orden suya, todos atacarán. Los biólogos tienen órdenes de atender a los ocupantes del todoterreno como si no pasase nada. ¿Obedecerán?

Llega el vehículo. Bajan dos hombres mal encarados. Llevan armas cortas en la cintura y un Colt Commando en la mano. Uno de ellos lleva la voz cantante.

- "Muy buenas tardes. Pertenezco a una agencia federal con jurisdicción en esta zona y les ruego colaboración. ¿Podrían decirme si han visto algo extraño por aquí?. ¿Han visto a alguien?. ¿Han echado algo en falta?. ¿Huellas, sonidos... extraños?. ¿Comportamientos anormales entre ustedes?."

Los tres científicos se miran entre sí poniendo cara de bobos: *"¿Nosotros?. no, no"*.

- "Bien. Debo informarles que en estos momentos estamos buscando a unos criminales muy peligrosos. Está en peligro la seguridad nacional. Por ello y en virtud al poder que se me ha conferido, quedo al cargo de esta base. A partir de este momento deberán seguir mis órdenes. Personal bajo mi mando ocupará esta zona y sus instalaciones en breves momentos." La doctora Smith le plantará cara:

- "Muy bien. Entonces identifíquese y muéstreme sus órdenes".

- "Mire señora. Ya le he dicho que está en juego la seguridad nacional. No estoy autorizado a identificarme. Ahora, por favor, retírese y no entorpezca nuestro trabajo".

- "Yo no me muevo de aquí mientras usted no me diga quien es y para qué agencia federal dice que trabaja". El tipo ni se inmuta. Levanta su Colt Commando, lo coloca sobre el pecho de la doctora y en tono macarresco:

- "Mire señora, déjenos hacer nuestro trabajo, por las buenas o por las malas".

En ese momento, Teniente sale de la bóveda con su fusil preparado para disparar.

- "Tócale un sólo pelo y te parto en dos, hijo de puta". El del C.D.F.C. no sabe muy bien como reaccionar y se la juega.

- "¿Stiii?. ¿Y si la mato?".

- "Si la matas te juro que te jodo vivo, mamón".

En ese preciso instante, todos los agentes de Heracles camuflados aparecen como de la nada. 6 ametralladoras y 7 fusiles de asalto les apuntan. Inmediatamente tiran sus armas al suelo. Una cosa es ser

un chulo de mierda y otra ser tonto. Evidentemente, si algún P.J. decide llevar la voz cantante en esta escena en lugar de Teniente, déjale. Al fin y al cabo ellos son los protagonistas.

TENEMOS HASTA PRISIONEROS

Dos. Y una especie de camioneta sin orugas. La parte trasera, bajo una lona blanca, oculta una ametralladora M60 sobre un trípode y quinientas balas en cinta.

Los del C.D.F.C. sólo saben que les han traído desde Fairbanks hace dos días, que buscan a los chicos de Heracles y que estaban seguros de que estaban a cuarenta kilómetros de la base científica. Hay muchísimos CDFCianos por toda la zona, así como militares, que creen estar buscando a un comando de chiitas y se limitan a rastrear allí donde no se pueden enviar unidades del Comité por falta de personal. Han oído rumores de que mañana llegaría una unidad especial de viajeros astrales para encontrarles de una vez por todas. No saben mucho más, salvo que dentro de diez minutos tenían que informar por radio de la toma de la base, y dentro de seis horas deberían llegar más agentes del C.D.F.C. Por la zona no hay más personal del Comité. ¿Y militares?. Ni idea de dónde están. Puede haber una unidad a cien metros o a cien kilómetros. ¿Qué hacer?. Si a nadie se le ocurre algo mejor, Teniente le dirá que llame por radio a su base avisando que han tenido una avería.

- "Y, por si os da por iros de la lengua, os voy a avisar una cosa. Me conozco el viejo truco de dar una clave de llamada falsa. Aquí, mi amigo (señala a Llorón), no puede leer la mente pero sí tus emociones. ¿Sabes lo que es eso?. Pues te lo voy a explicar, mamón. Es un detector de mentiras humano. Si cree que nos la juegas... te revienta con su juguete. ¿Estamos?"

Llorón se concentrará (con un gesto bastante grotesco, por cierto) mientras encañona a los malos con su ametralladora.

- "Aquí Zorro Quince llamando a Puma Tres. Cambio"

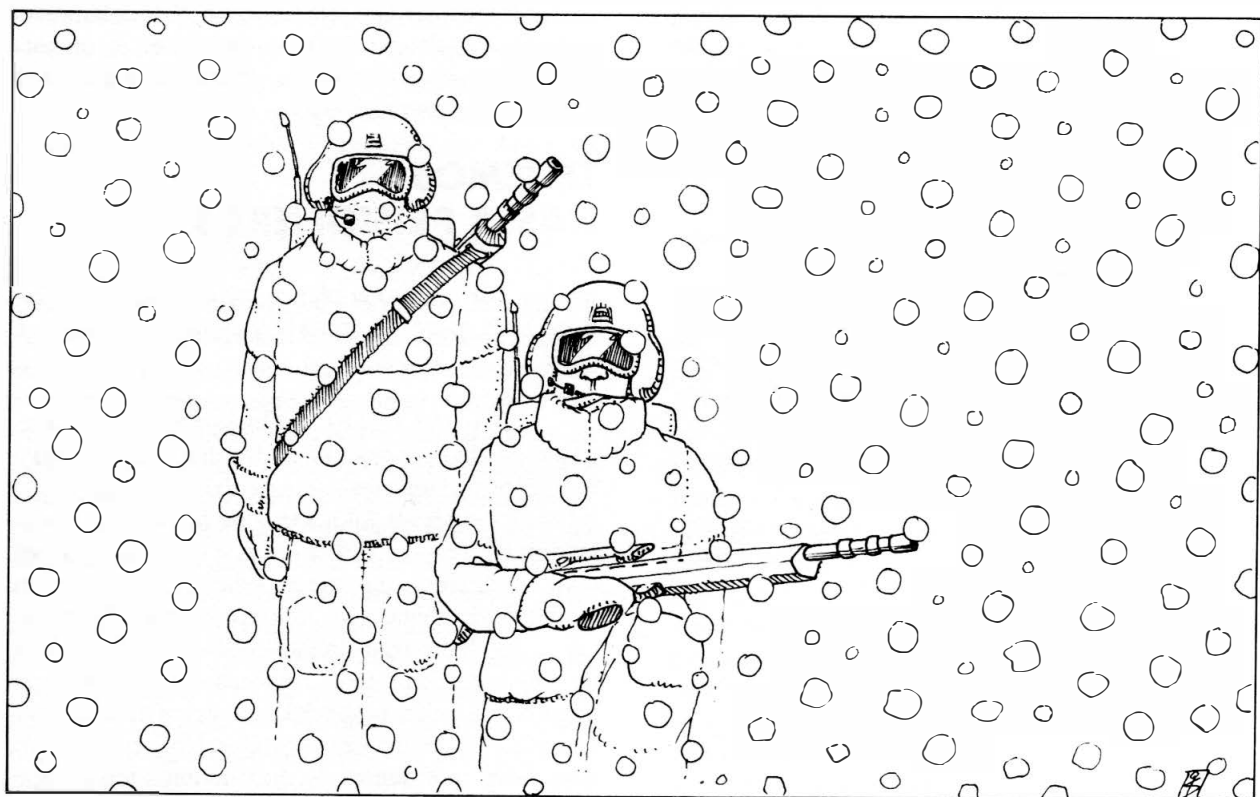
- "Aquí Puma Tres. Te escucho, Zorro Quince. Cambio".

- "Hemos tenido un problema mecánico en el vehículo. Tardaremos un par de horas en arreglarlo, así que llegaremos dentro de tres a destino. Cambio".

- "OK. ¿Queréis un helicóptero?. Cambio"

Teniente niega con la cabeza.

- "No, no hace falta. Ya nos arreglamos nosotros. Cambio y corto."



Los del C.D.F.C. sudan de miedo. Llorón se relaja y sonríe como quien no ha roto un plato en su vida. Si alguien le pregunta por su poder de control emocional, o por su uso como detector de mentiras, se reirá a mandíbula batiente:

-*"Peero pibe, no me sea boluuuido. Yo nunca fui lector emocional. Yo soy controlador animal... ¡nunca en mi vida me picó un mosquiiiito!. Teniente y yo llevamos nueve años con ese juego del detector ¡y no nos falló nunca!."*

La doctora agradecerá a Teniente su ayuda... con un brillo *especial* en sus ojos. Reconoce haber colaborado por miedo.

-*"Yo le di mi palabra de que si colaboraban nadie les haría daño y ustedes colaboraron, ¿no?"*

UNA GRAN EVASION

Llega el momento cumbre. Un helicóptero se acerca. Todo el mundo se esconde en la cúpula almacén, salvo los que se camuflen en los pozos de tirador o sobre la nieve (tantos como la última vez, incluidos aquellos P.J. que quieran repetir la experiencia). Por fin, la aeronave empieza la maniobra para aterrizar. Se trata de un inmenso Sikorsky S-65. Le acompaña un S-70 Blackhawk artillado del ejército, que le escolta y se queda dando vueltas en el aire durante toda la escena.

No se quedarán más de diez minutos y si nadie hace nada verdaderamente absurdo no debería haber problemas de ningún tipo. Simplemente van a descargar un montón de bidones, un par de cajas con instrumental electrónico y una saca de correos. Para añadir tensión, puedes hacer que uno de los pilotos del helicóptero sea el clásico pesado: -No para de preguntarles poqué tienen tan mala cara *"¡Chicos! ¡Parece que anoche os hubiera visitado el yeti!"*

-Se empeña en que le inviten a un café y llega a irse rumbo a la cúpula vivienda por la cara (en el último momento, el copiloto le dirá que no sea palizas, que tienen el tiempo justo y hay que irse).

-Les empieza a comentar los muchos militares que se ven por la zona estos días. Tantos, que les han mandado volar con escolta. *"Que raro, ¿verdad?. ¿No sabréis nada?"*.

-Se extraña de que haya tantas huellas en la nieve: *"¿Habéis montado una verbena con los osos?"*.

-Pregunta por las "visitas": *"Juraría que vi a alguien más aparte de vosotros cuando me acercaba..."*

Los científicos se harán los locos lo mejor que puedan, pero... un buen D.J. puede ATERRAR a sus jugadores sin necesidad de enseñarles un cañón, ¿verdad?. Cuando la escena no te dé más de sí o los P.J. estén a punto de cometer una locura, el helicóptero se largará.

¡MIRA MAMA! ¡UN TANQUE!

Teniente reúne a todos los hombres. Uno de sus hombres se va a encargar de arreglar el camión-oruga; con los repuestos calcula que necesitará veinte minutos. Rápidamente, se llenan los depósitos de combustible y se reparte a los agentes: dos en cada moto, seis en el todoterreno del C.D.F.C. (incluidos los P.J.) y el resto en el camión. De pronto, alguien llega corriendo: uno de los viajeros astrales ha localizado un grupo de militares que llegan desde el norte. Un carro de combate M1 Abrams y unos treinta soldados a pie. Los tendrán allí en diez minutos. Teniente no pierde el tiempo. Saldrán a toda pastilla rumbo al bosque, hacia el sur, en cuanto sea posible. Pero hay que parar a los militares...

-*"¿Quien lleva el lanzacohetes? Moshed, te encargarás de él, ¿de acuerdo? Vosotros (y sí, se refiere a los P.J.), cubridle y encargaros de la infantería. Aguantad lo que podáis, cuando estemos listos para evacuar dispararemos seis trazadoras. ¿Entendido?"*

Y, dirigiéndose a los P.J. les advertirá de dos cosas:

-*"TENEIS que parar al enemigo. La supervivencia de toda la unidad depende de ello."* Por cierto, les dirá también que los proyectiles del lanzacohetes de Moshed son experimentales. Si las cosas se compli-
caran, NO PUEDEN caer en manos del enemigo.

Moshed no se inmuta y coge el lanzador juntos con dos cargas, las únicas que quedan. A paso ligero, ascenderá la loma (la misma por la que pasaron los P.J. cuando llegaron a la base científica) y empezará a cavar en la nieve. Los P.J. se desplegarán a su antojo, tienen el tiempo justo para preparar la emboscada. Por fin, tres turnos más tarde, verán el carro y los soldados, en columna detrás de él. Moshed, quita los seguros de su arma y empieza a apuntar.

-*"No tiréis hasta que yo dispare. ¿OK?"*

El enemigo se acerca, ignorando lo que le espera. Súbitamente, un sonido aparece entre el viento y el ruido del tanque: tirada normal de percepción. Se trata de un grito:

-*"¡Estan aquí! ¡Están aquí!"*

Quien mire hacia atrás podrá ver a uno de los agentes del C.D.F.C. prisioneros que ha escapado y corre en dirección a la loma en que se encuentran los P.J. como un desesperado. A su alrededor las balas disparadas por los H&K MP5 con silenciador que llevan varios de los hombres de Teniente impactan sobre la nieve, pero está teniendo suerte: ninguna de ellas le derribará. ¿Alguien lleva un arma con silenciador? ¿Alguien está dispuesto a callarle la boca? De lo contrario pondrá en aviso al enemigo elimi-

nando el factor sorpresa de la emboscada. Por cierto, su compañero montó una bronca de mucho cuidado para cubrir su huida en una de las cúpulas. Ya no se encuentra en nuestro mundo.

El monstruo de acero, pintado en tonos de camuflaje ártico, se acerca poco a poco. Recréate en la escena de su ascensión colina arriba. Llorón empieza a canturrear un tango mientras manipula una y otra vez los mecanismos de su ametralladora como un neurótico. El lanzacohetes de Moshed parece ridículamente pequeño, casi un juguete. No lo disparará hasta el último momento. Parecerá como si se encontrara en otro mundo, concentrado en la mira del arma, guiñando un ojo y sacando la punta de la lengua. Por fin, tira de una anilla. El seguro ha quedado desactivado. Un leve roce en el disparador y... de pronto, parece como si el árabe-israelí se hubiera acordado de algo:

-*"Vosotros... ¿vosotros no estuwistéis en aquella reunión de los jefazos en la Nieve?"*

La respuesta será afirmativa.

-*"Ya. ¿Y votásteis por atacar?"*

La respuesta, con casi total seguridad, también será afirmativa. Moshed escupirá sobre la nieve.

-*"Cojomuda tíos. Fue una idea cojomuda."*

Y aprieta el disparador. Un zumbido sordo inunda las cabezas de los P.J.. Una estela de fuego cruza veloz el aire... y el M1 se detiene de pronto. La carga ha impactado justo entre la torreta y el cuerpo del vehículo. La explosión se produce en su interior, la bestia de metal se estremece y columnas de fuego ascenden por las escotillas abiertas, mientras un humo negro aparece por cada una de sus rendijas. La infantería que lo acompaña, a unos treinta metros colina abajo, se pone cuerpo a tierra como si les hubiera fulminado un rayo y empiezan a disparar. Su posición es pésima, sin cobertura de ningún tipo y con los P.J. barriendoles desde las alturas. Da igual a cuantos soldados dejen fuera de combate. Los americanos del norte se repliegan de forma caótica. Un par de lanzagranadas abren fuego sobre nuestros muchachos. Las balas del enemigo no les harán nada a menos que les dé por ponerse de pie en plan Macho-Man, pero los lanzagranadas les pueden dar un disgusto. Durante seis asaltos, cada uno de los presentes tirará un D20. Con un uno, sufrirán un impacto de metralla de POT igual a un D20. Describe la escena como si realmente se jugasen la vida (aunque la verdad es que para que muriese un P.J. debería tener verdadera mala suerte), recreándote en las explosiones sobre la nieve y los trozos de hielo que caen sobre sus cabezas. Seis asaltos y llega la señal: pueden retirarse de la posición. Justo antes de salir corriendo rumbo a las cúpulas, podrán ver

columnas de humo de colores. Todo el mundo sabe que a pesar de lo que digan las películas, un soldado americano no es capaz ni de sacar a pasear a su novia si no tiene cobertura aérea. Una carrera frenética sobre los esquís de travesía (recuerda que es cuesta abajo) y llegan a las cúpulas. Antes, por supuesto, Llorón se habrá caído, ganando varios puestos en el ranking de nominaciones para el "Leñazo del Año". Los vehículos están preparados y Teniente da las últimas órdenes.

- "¡Atención todos!. Ya nos tienen localizados y se nos van a echar al cuello así que ¡al loro con lo que hacéis!. ¡Ahora adelante!"

Los P.J. tienen ante sí su vehículo y, efectivamente... ¡adelante!. Justo en el momento de arrancar se oirán disparos: los americanos han ascendido la loma y se dirigen hacia la estación científica. No hay tiempo para heroísmos, a toda máquina hacia el bosque. Tres asaltos y llegan a él. Tirada de percepción fácil y oirán entre el estruendo de los motores, la confusión y los disparos, el inconfundible sonido de un helicóptero a toda velocidad sobre las copas de los gigantescos abetos. Si la C.E. es de dos o más, también oirán el inconfundible sonido de una mina antipersonal claymore explotando y cubriéndoles la retirada. El bosque no es muy tupido y la superficie está cubierta de nieve, por lo que esquiar entre los árboles no será complicado. De pronto, un abeto cae y una explosión volatiliza una de las motos de nieve junto a sus dos ocupantes. ¡Cohetes!. De vez en cuando, sobre las copas se recorta la silueta de un Apache. Hay dos. Y tienen órdenes de no preocuparse por los incendios forestales. Durante diez asaltos, quien conduzca el vehículo deberá superar una tirada de conducir (coche o camión, la que prefiera) a nivel normal para esquivar los abetos y las explosiones (ya, ya sé que no hay manera de esquivar una explosión pero ni a tí ni a mi nos gusta matar a los P.J. por la cara, ¿no?). Si la falla, el todoterreno sufrirá un impacto de POT igual a un D20 (roza un árbol, la metralla...). Cada uno de los personajes a bordo tendrá la oportunidad de realizar una tirada de destreza (normal). De fallarla, se tragará un impacto de 1D20 POT. Si esto les parece demasiado suave, las tiradas de conducir que se fallen no se suman a la hora de contar diez. Disparar a uno de los helicópteros, tanto con la M60 que lleva el vehículo como con sus armas no sólo se hará a dificultad imposible (los bruscos virajes, la poca visibilidad, el movimiento del blanco, el hecho de que el Apache esté bastante bien blindado...) sino que sus efectos serán insignificantes a menos que se consiga un 20 directo con el dado. En ese caso... recomendando una vela a Santa Bárbara, patrona del arma de artillería. Un impacto afortunado derribará a uno de los Apache.

Superados los diez asaltos (o los que hagan falta, según la suerte del conductor) llegarán a una zona donde el bosque se cierra dificultando el paso. Los demás vehículos se han detenido. Teniente ha bajado del camión y hace señales a todos para que bajen también y se oculten entre los árboles. Los helicópteros siguen ahí. Si los P.J. no han derribado ninguno, el único controlador de temperatura que queda en el grupo se encargará de lo que quede.

ULTIMO TREN A CASA

Por el momento ha vuelto la calma. Los pocos pajarillos que se atreven a volar con este tiempesito cantan en los árboles. Teniente estudia un mapa de la zona desplegado sobre el capó del camión:

- "Bien. Este maldito bosque viene a tener el tamaño de Bélgica, así que si se ponen a buscarnos les vamos a dar mucho trabajo. La frontera de Canadá pasa por él, de modo que no deberíamos tener problemas. Por si acaso vamos a separarnos en dos grupos: el camión por un lado y el resto por otro. Nos reuniremos aquí para cruzar la frontera: según los mapas aquí es donde el bosque es más espeso. Está a unos ochenta kilómetros, nos veremos dentro de doce horas."

La travesía hasta la frontera puedes representarla con un fundido en negro o introduciendo alguna escena propia. Por ejemplo, la motonieve que queda se adelanta para reconocer el terreno y vuelve informando de la presencia de un grupo de tres Hummer con ametralladoras y una veintena de soldados cerrando el único paso posible. Una discreta aproximación y los verán, desplegados y ociosos en un claro. Los árboles se cierran a su alrededor como una pared vegetal. Casualmente, el oficial de mayor graduación se adentra en el bosque en dirección a los P.J. dispuesto a cubrir sus más elementales necesidades con un ejemplar del Barras y Estrellas en la mano. Su M16 reposa sobre un tronco... En cualquier caso, helicópteros de todo tipo pasarán sobre los P.J. durante todo el tiempo, rastreando con sus focos y obligándoles a ocultarse cada poco tiempo. Si eres capaz de mantener el interés de los P.J. puedes prolongar esta parte de la aventura a tu capricho. Si ves que sus puntos de vida no permiten florituras o crees que empiezan a hartarse de tanta nieve, dale a nuestro particular botón de "avance rápido".

Pero, como dice la canción, "la vida en la frontera no espera", así que nos vamos directos hacia el punto de reunión. Teniente parece estar muy preocupado. Su grupo no ha encontrado problemas dignos de mención, pero al llegar han descubierto

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

algo MUY desagradable. Una tala masiva, probablemente realizada el último verano (por eso no consta en los mapas) ha reducido la exhuberancia vegetal a una alfombra de tocones de veinte centímetros de altura en hectareas a la redonda. Por si fuera poco, varias patrullas de soldados atraviesan la zona y los helicópteros están verdaderamente pegajosos. ¿Será posible que tengan tan mala suerte?. Llorón se desespera. Por si fuera poco, los vehículos no tienen combustible pára más de un par de kilómetros y lo más seguro será dejarlos allí. Con los prismáticos puede verse un cartel con la bandera canadiense: apenas está a doscientos metros, pero se trata de terreno descubierto. Detrás del cartel, a otros cincuenta metros, hay una enorme roca (unos veinte metros de diámetro) desnuda y semienterrada en la nieve. En ese momento no se ve a nadie, pero a lo lejos se oyen voces traídas por el viento.

Mientras se deciden a cruzar de una maldita vez, un "explorador astral" sale de su concentración pegando un grito:

-*"¡Pájaros a las tres y avanzando a toda mecha!"*

Teniente no se lo piensa dos veces.

-*"¡Rápido!. ¡Cruza el claro y cubrios tras la mierda Peña esa!"*

Y todos e lanzan a la carrera. ¿Lo hacen los P.J.? Un asalto después del grito de Teniente, dos F15 Strike Eagle aparecen en escena y empiezan a bombardear el bosque Napalm desde unos sesenta metros de altura. El ruido es ensordecedor y las llamas parecen proceder del mismísimo infierno. No, quedarse en el bosque no es muy buena idea. Su pasada durará cuatro asaltos. Tras ellos, mucho más lentos, por supuesto, una pareja de Apaches. En el claro son un blanco fácil. Repetimos la escena del ataque aéreo cuando entraron en el bosque pero esta vez todo el mundo tiene que hacer una tirada normal de destreza (en vez de "conducir") y si la fallan, la POT del ataque será de 2D20 y no de uno. Con una categoría de éxito de 3 ó más en tres de esas tiradas llegarán al punto de reunión. Mientras no logren esas tiradas seguirán expuestos al fuego enemigo. Superado este mal trago, los supervivientes se reagruparán tras la roca. Ni que decir tiene que toda la espectacularidad que puedas darle a esta carrera contra la muerte será poca. Grita, ponte histérico mueve la mesa, agarra a los jugadores de las solapas mientras les gritas: "¡VAS A MORIR! ¡SI FALLAS ESA TIRADA VAS A MORIR COMO UN PERRRRRRRO SARNOSO!".

Ya están en Canadá. Los Apaches no llegarán a atacar a los P.J. y se limitarán a volar siguiendo al

milímetro la línea de la frontera. Sería una declaración de guerra al estado soberano de Canadá y tampoco es plan, ¿no?

CANADA CANADA

Tras tres horitas de marcha volverán a verse árboles. El bosque se hace mucho menos tupido. La marcha transcurre tranquila y todos parecen relajados e incluso alegres. Según los mapas, hay un pueblo a unos veinte kilómetros. De pronto, un ruido a lo lejos. Todo el mundo a camuflarse. Tres motonieves pasan a treinta metros escasos de los P.J. ¡No! ¡Más no!. ¡Ahora la POLICIA MONTADA DEL CANADA!. Durante un par de horas, se encontrarán con más. Es evidente que les buscan. Si llegan a acercarse al pueblo, verán un villorrio de casas de madera con centenares de agentes de la Policía Montada. Al parecer, esa es su base de operaciones. En los escasos caminos que pueden verse, hay controles policiales.

Una vez más, la situación parece apurada. ¿La solución?. El destino sonreirá a nuestros muchachos. Perdida en mitad de la nada y junto a un camino (que a duras penas se distingue como tal) encontrarán una enorme tienda de campaña llena de publicidad de una conocida marca de refrescos de cola. Un helicóptero de una cadena de televisión acaba de despegar del lugar. ¿Qué demonios es eso?. Una pancarta tendida sobre el camino aclara las cosas:

NOVENA CARRERA DE TRINEOS DE PERROS MEMORIAL WINSTON LESOIR

Se trata de un control horario para una de las más prestigiosas carreras de perros esquimales del mundo: la Memorial Winston Lesoir. Si actúan con rapidez, podrán suplantar a los auténticos jueces de la prueba (cuatro tipos perfectamente vulgares y corrientes). Un par de P.J. espabilados no tendrían mucho problema para cambiar sus ropas y liar al próximo equipo (el noruego, por cierto) de tal manera que se queden con sus trineos. Son seis, hay 3 plazas por trineo, abundante comida, ropa limpia y espacio para ocultar el material bélico. De esta guisa podrán atravesar todos los controles que la policía montada ha montado en la zona. Sin más incidentes, podrán llegar hasta Fort McPherson, la ciudad mínimamente importante más cercana. Otro día y medio de viaje. Una vez allí podrán bajar la guardia definitivamente. No es que estén en casa, pero ya no sienten la respiración del enemigo sobre la nuca. Un rápido vuelo en avión hasta Winnipeg y podrán ponerse en contacto con la base local de Heracles doce horas después. Si le echas un vistazo

a un mapa de Canadá, te darás cuenta de lo verdaderamente lejos que queda esta ciudad de la frontera con Alaska, pero no hay una base más cercana y, como ya sabemos, ninguna llamada de esa unidad a Heracles sería tenida en cuenta. Bristol y Chang-Du se mueven bastante por la ciudad y podrán conducirles a un bar de esos en los que no te gustaría ver a tu hermana pequeña: un garito de carretera llamado "O'zone." Allí la media docena de agentes que trabajan en la zona les recibirán verdaderamente alucinados: "¡Pero de dónde salís vosotros!. ¡Hace días que se os dió por muertos!". Todo el mundo podrá descansar por fin. Desde el O'zone se pondrán en contacto con la Nieve para solicitar órdenes. La verdad es que estos miembros de Heracles-Canadá no tienen mucho que contar: sobre la campaña en los EEUU no saben apenas nada, sólo que desde hace unas semanas todo su trabajo se limita a apoyar a los grupos de agentes que llegan desde allí. Cada día llegan en peor estado, pero aparte de eso... Las órdenes de evacuación que llegan desde la Nieve no son muy alentadoras. En este momento es imposible sacar a todos de Canadá de forma inmediata. Los heridos y aquellos que se encuentren en peor estado serán llevados a Montreal y desde allí a las Azores. Hay las plazas justas, se trata de un vuelo charter fletado por una subsidiaria de Prometheus y salir del país en un vuelo de línea regular sería inaceptablemente arriesgado. Otro grupo, al mando del Teniente y que incluye a los P.J. deberá cruzar la frontera con los USA cruzando de forma clandestina el lago Erie, dirigirse a un motel de carretera en el condado de Grandyle (el motel Gates) y contactar allí con Julián Cuerva. El les dará las órdenes para una nueva misión. No será complicada y podrán salir del país por Nueva York. Si todo va bien, se encontrarán con el resto del grupo en las Azores y desde allí volverán a la Nieve.

A Teniente no le entusiasma el plan, pero órdenes son órdenes. Formará un grupo con los P.J., Llorón y el mismo. Moshed, Bristol, Chang-Du y el resto de la tropa se dirigirán a Montreal.

CONTINUARA...

Y, como nota final...

Por si no quedó lo suficientemente claro en su momento: la existencia (aunque sólo sea *probable*), de un traidor en Heracles es un asunto **muy serio**. Sólo podrán cazarle si se mantiene una reserva ABSOLUTA. Si llegara a enterarse de que andan detrás de él... ¿quién sabe lo que podría hacer, aparte de escapar impunemente?. Por tanto, Pohang les prohibirá TAXATIVAMENTE hacer nada que pueda ponerle sobre aviso; por ejemplo, acusar de ello a Hn^º1 o cualquier otro que se cruce en su camino y les dé problemas. Por el momento hacen falta pruebas concluyentes, es una acusación demasiado grave como para ir haciéndosela al primero que aparezca. Sólo podrían hablar (aparte de con los que ya lo saben) con el propio Werner Kaufmann, y en esta parte de la aventura será totalmente inaccesible para ellos (Klaus Klunge se encargará personalmente si es necesario). El Gran Jefe está MUY ocupado y no podrá atenderles. Haz todo lo posible para que la investigación sobre el topo de Heracles en la Banda de la Opera se limite por ahora a las conjeturas entre los jugadores: en la segunda parte entraremos a fondo en el asunto y podrías estropear el desenlace de nuestra pequeña aventura.

Fundación KAUFMANN

Seguimiento y control de personal

De: Fundación Kaufmann, departamento de seguimiento y control de personal.

Para: Doctor Pohang, Coordinador General Adjunto de la F.K. en el Centro I.A.-F.

Asunto: Status operativo equipo agentes código llamada Ollie 25

En cuanto a su solicitud de información sobre el status operativo del equipo de agentes de Heracles adscritos temporalmente a la Fundación Kaufmann y enviados en misión especial a territorio U.S.A., con clave de llamada "Ollie 25", lamentamos profundamente comunicarle que actualmente han pasado a status de DESAPARECIDOS CLAVE IV. Como sin duda ya sabrá, la clave IV es el último nivel en la clasificación de desaparecidos en acción. De no recibirse nuevos informes, en 24 horas se les declarará oficialmente muertos en acción. A continuación pasamos a describirle los detalles de su última misión:

Tras terminar la operación que les fue encomendada, el equipo de agentes debía trasladarse al Linneo bajo supervisión de varios agentes de la sección de infiltración-exfiltración de Heracles y de una miembro de la Fundación Kaufmann. En el último momento, una unidad especial del mismo departamento de infiltración-exfiltración requirió sus servicios de forma extraordinaria y el equipo de agentes aceptó.

Los últimos testigos que afirman haberles visto con vida lo hicieron en este momento, a unos kilómetros de Fairbanks (Alaska, E.E.U.U.) mientras embarcaban junto con los agentes de INF/EXF en un avión con el fin de evacuar al comando de operaciones especiales (código de llamada Romeo 37) que lanzó el ataque con nombre clave Parque Abierto contra unas instalaciones del C.D.F.C. (localización y función de las instalaciones no disponible por razones de seguridad, puede solicitar más detalles por el conducto habitual).

El equipo Parque Abierto realizó su último contacto confirmado por radio 24 horas antes de la partida de los agentes Ollie 25. No se han vuelto a tener noticias ni del equipo de Heracles Ollie 25, ni de la unidad especial aérea de INF/EXF, ni del equipo Romeo 37. Está pendiente de confirmación la pérdida de la aeronave en que viajaban por acción hostil o accidente, pero parece la causa más probable. Todos los implicados han pasado a status DESAPARECIDO CLAVE IV. Las razones oficiales son las siguientes:

-Ollie 25: accidente de aviación. Causa más probable acción hostil. Sin supervivientes.

-Equipo INF/EXF adscrito a Romeo 37: ídem.

-Romeo 37: 100% bajas. Causa más probable: acción hostil.

Es altísimamente improbable que haya algún superviviente. Si desea información más detallada puede solicitarla a través de los conductos habituales.

ANEXO

Mientras se elaboraba este informe se ha recibido confirmación oficial de la muerte de todos los implicados. A partir de este momento se considera oficialmente a Ollie 25, Romeo 37 y equipo de INF/EXF adscrito a Romeo 37 como bajas totales en acción. Quedan pendientes de tramitación las posibles condecoraciones a título póstumo. A partir de este momento puede presentar una solicitud oficial para ello si lo estimase oportuno.

Lamentando tener tan malas noticias para usted, me despido.

Fundación KAUFMANN

Comunicación Interna

De: Doctor Pohang, Coordinador General Adjunto de la F.K. en el Centro I.A.-F.

Para: Lothar Sagther, Supervisor General de la F.K. en el Centro I.A.-F

Asunto: Personal. Se adjunta informe de actividad (página 17 de 17)

Apreciado Lothar:

Espero sinceramente que mi informe sobre nuestras actividades en los últimos días (que, como ya habrás visto, te adjunto con esta carta) te parezca satisfactorio. No obstante, sé que en muchos aspectos estamos siendo un tanto *imprecisos*. Trataré de explicarte el porqué.

Entiendo perfectamente que tu función como supervisor te obliga a mantener un seguimiento sobre nuestros trabajos para asegurarte de que los medios a nuestra disposición son empleados de forma correcta y racional. Entiendo también que estés preocupado por no saber qué es lo que tenemos entre manos. En los últimos días hemos requerido los servicios del departamento de criptología (siempre tan ocupado, pero mucho más ahora, con lo que está pasando en Norteamérica) en más ocasiones de las normales. Pero te garantizo (y sabes perfectamente que soy un hombre de palabra) que todo tiene su explicación. Lo lamento profundamente, pero no puedo darte más datos por el momento.

Por supuesto, los de criptografía están molestos porque no sólo "les robamos" a su personal sino que no les estamos permitiendo acceder al nuevo código que hemos descubierto. Te aseguro que, tan pronto como sea posible, les haremos llegar toda la información de que disponemos, pero por ahora nos es **TOTALMENTE IMPOSIBLE**. En cuanto a las transcripciones completas de nuestros interrogatorios a Caballo Loco, tampoco puedo ponerlas a tu disposición.

Sé que trabajas bajo presión, que lo que estamos haciendo no es del agrado de todos y que el secreto en que mantenemos nuestro trabajo está molestando a muchos. Pero te ruego que me creas: no podemos hacer público lo que tenemos entre manos. Lothar, confía en mí si te digo que esto es verdaderamente importante y que tan pronto como terminemos con nuestras investigaciones las haremos públicas. Pero, aunque sea sólo por los muchos años que llevamos juntos, te ruego que nos des un margen de confianza. Merecerá la pena, te lo prometo.

Por otra parte, mucho me temo que hemos perdido a los agentes de Heracles que nos enviaron. Eso ha supuesto un golpe muy fuerte; te aseguro que en muchos años no había visto agentes tan eficaces. Su pérdida ha supuesto un trauma brutal, tanto en lo profesional como en lo personal. Eran simplemente insustituibles y nuestras investigaciones se van a ver muy resentidas tras su desaparición. Sólo espero que, fuese cual fuese la misión que se les encomendó en Alaska, mereciera la pena; que el sacrificio de sus vidas haya servido para algo.

Por todo esto, te pido por favor que:

1º: Nos permitas seguir utilizando los servicios del departamento de criptografía al menos una semana más: puedes asegurarles que cuando acabemos (y espero que sea pronto) les dejaremos acceder a la integridad del código que hemos descubierto.

2º: Nos dejes seguir controlando a Caballo Loco al menos una semana más. Tenemos las transcripciones completas de sus declaraciones y también las haremos públicas tan pronto como podamos, pero de momento seguiremos enviándote la versión reducida.

3º: Mantengas nuestra asignación de fondos. Reconocerás que nuestro proyecto no está siendo caro y puedes estar seguro de que merecerá la pena.

Por el momento, todo lo que necesitamos es eso: que se nos deje trabajar, aunque sólo sea una semana más. Te repito que no podemos permitir que nadie fuera de nuestro equipo sepa lo que estamos haciendo, **LA SEGURIDAD DE TODA LA ORGANIZACIÓN ESTÁ EN JUEGO**. Lo siento. No podemos consentir filtraciones de ningún tipo. Ni tan siquiera a ti, Lothar, podemos decirte qué es lo que hemos descubierto. Sí, sé que te pido una apuesta muy fuerte, que te vas a jugar el cuello y ni siquiera sabes porqué te pido que te lo juegues... pero no puedo decirte detrás de qué andamos. Lo siento. Lo siento.

Nada más por el momento. Puedes confiar en nosotros. La pérdida del grupo de Heracles ha sido un golpe durísimo, pero lo superaremos con esfuerzo y sacrificio. Todos tenemos amigos que han caído en acción, es algo que hay que asumir. Sólo te pido, Lothar, por nuestra amistad, que nos dejes seguir adelante.

Con todo mi respeto:

Pohang

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

Personajes No Jugadores

VALIENTES...

Y NO TAN VALIENTES

Los personajes no jugadores aparecen por riguroso orden de aparición. Cuando se cite un tipo genérico de personaje, se refiere a los P.N.J. "standard" que podrás encontrar en Mutantes en la Sombra, el juego básico, páginas 94 a 96. Si no se indica lo contrario, los P.V. equivalen a fuerza y los P.O. a voluntad.

Héctor Swarz

F7, D8, V6, P8, I7, C9

C. sin armas 7, armas blancas 9, armas improvisadas 5, armas de fuego (todas) 9, sigilo 9, liderazgo 8.

Poder M: telequinesis, nivel 16, 32 P.B.

P.O.: 12

Capitán Karoharo

Idéntico a un agente de elite (no mutante) de un servicio M, pero con navegación 10, informática 9, mecánica 8 y 16 P.O.

Sandra Van Krackniik

F 5, D7, V9, P7, I9, C8

C. sin armas 7, fotografía 7, pilotar helicópteros 5, archivos y bibliotecas 9, burocracia 9, frialdad 8, sigilo 5, seducción 8, abrir cerraduras 5, armas de fuego (todas) 5, submarinismo 5, ciencias políticas, criminología, criptografía, electrónica, física, genética e informática todas a nivel 8

Poder M: control de temperatura, nivel 4, 18 P.B.

P.O.: 14, **P.V.:** 9

Caballo Loco

F6, D3, V9, P9, I9, C3

Todas las habilidades de combate a nivel 8, intuición 9, juegos de azar 7, frialdad 8, liderazgo 9, teatro 4, ciencias políticas 7, historia 9, parapsicología 9.

P.O.: 16, **P.V.:** 7

Caballo Loco lleva años trabajando con mutantes y tiene una gran experiencia evitando sus triquinuelas. Si un P.J. quiere utilizar un poder M contra él estando a la vista de Caballo Loco, deberá superar una tirada de sigilo (mínimo difícil) para que no se dé cuenta de que el M se está preparando para utilizar un poder. Por otra parte, su resistencia es simplemente extraordinaria. Tendrá derecho no a

una, sino a tres tiradas de defensa consecutivas. Sólo si fallan las tres el poder tendrá efecto.

Pohang

F 3, D4, V9, P6, I9, C8

C. sin armas 3, fotografía 7, pilotar aviones 2, archivos y bibliotecas 7, burocracia 9, frialdad 6, sigilo 3, armas de fuego (todas) 5, ciencias políticas, criminología, criptografía, electrónica, física, biología, inglés, francés, coreano, ruso, genética e informática todas a nivel 9

Poder M: control mecánico, nivel 6, 23 P.B.

P.O.: 14, **P.V.:** 9

Gilbert Eaken, Oscar Livorno y Little Rock

Idénticos a un agente de elite (no mutante) de un servicio M, pero Little Rock tiene F9 y C. sin armas 9

Charlie Joe

Idem, pero F8, C. sin armas 7 y armas de fuego (arma corta) 9

Policías del capítulo "La Balada de Caballo Loco"

Idénticos a los policías de elite

Motoristas vandálicos

del capítulo "La Balada de Caballo Loco"

Idénticos a un matón barriobajero, pero con conducir moto a nivel 7

Profesor Denning

F 2, D3, V6, P6, I9, C7

Archivos y bibliotecas 7, burocracia 9, frialdad 2, física 9, informática 8, matemáticas 10

Manuel Mejía

Idéntico a un matón barriobajero

Robin Denning jr

Idéntico a su padre, pero con F4.

Matones de la banda de Fiorini

Idénticos a un guardaespaldas de elite

Fiorini

Idéntico a un matón barriobajero pero V9, I9 y frialdad 9

Burger King & Tirafondos

Idénticos a un matón barriobajero, pero con mecánica 9 y conducir (todas las modalidades) 7

Agentes "hostiles" de la Fundación en el capítulo "Más de una Noche en la Opera"

Idénticos a un agente de elite (no mutante) de un servicio M, pero con un poder M a tu elección (el que más convenga a tus propósitos) a nivel 10 y con 35 puntos de bioenergía.

Hnº1

F 5, D4, V9, P9, I9, C2

C. sin armas 8, pilotar helicópteros 5, conducir (todas) 7, archivos y bibliotecas 9, burocracia 9, frialdad 9, sigilo 7, convencer 8, teatro 9, abrir cerraduras 8, armas de fuego (todas) 8, ciencias políticas 9, criminología 9, criptografía 10, Poder M: lectura mental, nivel 8, 40 P.B.

Poder M: Control de percepción, nivel 24, 102 P.B.

P.O.: 21, **P.V.:** 9

Fnº1

F 3, D6, V9, P9, I9, C3

C. sin armas 7, fotografía 7, pilotar helicópteros 5, archivos y bibliotecas 9, burocracia 9, frialdad 8, sigilo 5, seducción 8, abrir cerraduras 5, armas de fuego (todas) 5, ciencias políticas, criminología, criptografía, electrónica, física, genética e informática todas a nivel 8

Poder M: control de temperatura, nivel 4, 18 P.B.

P.O.: 14, **P.V.:** 9

Bristol

F 8, D7, V6, P9, I5, C7

Todas las habilidades de combate a nivel 6, todas las de conducción a nivel 7 camuflaje 5, pilotar aviones 9, pilotar helicópteros 4, orientación 6, frialdad 7, supervivencia 5, esquiar 4, lenguaje callejero 4, explosivos 8, cartografía 8, primeros auxilios 7.

P.O.: 7

Chang-Du

F 6, D8, V4, P6, I7, C8

Todas las habilidades de combate a nivel 7, todas las de conducción a nivel 3 camuflaje 6, pilotar aviones 9, orientación 8, frialdad 9, supervivencia 6, esquiar 8, lenguaje callejero 6, explosivos 4, cartografía 9, primeros auxilios 8.

P.O.: 8

Poder M: control de percepción, nivel 10, 34 P.B.

Teniente

F 8, D7, V9, P9, I7, C9

Todas las habilidades de combate a nivel 9, todas las de conducción a nivel 8 camuflaje 8, orientación 8, frialdad 10, sigilo 8 supervivencia 9, esquiar 9,

lenguaje callejero 9, explosivos 8, cartografía 9, primeros auxilios 9.

P.O.: 23, **P.V.:** 10

Poder M: telequinesia, nivel 3, 14 P.B.

Kurt Lunghem, Hebert y Wilson Peckett

Idénticos a un agente de elite (no M) de un servicio M.

Personal de seguridad de la H.G.C. Chemical

Idénticos a un vigilante privado

Llorón

F 6, D6, V8, P7, I5, C5

Todas las habilidades de combate a nivel 8, todas las de conducción a nivel 5 camuflaje 6, orientación 4, frialdad 2, sigilo 4, supervivencia 9, esquiar 7, lenguaje callejero 9, explosivos 8, cartografía 5, primeros auxilios 6.

P.O.: 12, **P.V.:** 9

Poder M: control animal, nivel 7, 19 P.B.

Moshed

F 8, D4, V9, P8, I6, C5

Todas las habilidades de combate a nivel 10, todas las de conducción a nivel 7, trepar 8, camuflaje 8, orientación 4, frialdad 10, sigilo 10, supervivencia 10, esquiar 10, lenguaje callejero 3, explosivos 10, cartografía 6, primeros auxilios 4.

P.O.: 15, **P.V.:** 10

Paracas a las órdenes de Teniente

F 7, D5, V8, P6, I6, C7

Todas las habilidades de combate a nivel 8, todas las de conducción a nivel 5, trepar 8, camuflaje 8, orientación 4, frialdad 7, sigilo 9, supervivencia 8, esquiar 8, lenguaje callejero 7, explosivos 6, cartografía 4, mecánica 5, primeros auxilios 4.

P.O.: 5

Los poderes M que posean los puedes elegir según tu conveniencia o siguiendo lo que se indique en el texto. Su nivel será 4, con 40 P.B.

Personal de la base científica en Alaska (todos)

F 5, D7, V9, P7, I9, C8

C. sin armas 4, fotografía 7, archivos y bibliotecas 9, burocracia 8, frialdad 8, sigilo 5, seducción 4, geología, mecánica electrónica, física, genética e informática todas a nivel 8. Biología 10

Militares a la caza de los P.J. en Alaska

Los soldados, idénticos a un soldado de elite. Lo oficiales... idénticos a un oficial de elite.

Agentes del C.D.F.C.

a la caza de los P.J. en Alaska

Idénticos a un agente de elite (no mutante) de un servicio M, incluidos los que capturan en la base científica.

Actualidad Mutante

La revista oficial de Mutantes en la Sombra. Cada dos meses, nuevas reglas, nuevas historias, nuevos poderes, nuevas aventuras, nuevos personajes y la posibilidad de que entre todos los fans del mundo de M.E.L.S., su ambientación vaya evolucionando en las direcciones que vosotros mismos decidáis. Disponible sólo por suscripción, para mayor información ponte en contacto con Ludotecnia por carta en el apartado 1.028 de Bilbao (48080) o por teléfono en el 94-416 04 58

Catálogo Charlie '91

Características de 505 vehículos y más de 200 armas (utilizables también en Ragnarok), nuevas reglas para combate aéreo, chalecos antibalas, embarcaciones, drogas, submarinismo, nuevos tipos de munición, sistemas de vigilancia electrónica, explosivos, ametralladoras, creación de personajes pertenecientes a los Equipos Charlie y, por supuesto, montañas de cachivaches de alta tecnología diseñados por los expertos de la Fundación Kaufmann.

LT#1040.....2.200 pts.

La Hora de la Guadaña

Segunda parte de Semilla de Acero. Cuando parecía que la pesadilla había concluido, todos los que tuvieron algo que ver con la primera crisis "Semilla" empiezan a sufrir complicaciones. Por si esto fuera poco, Dolores Faulkner ha desaparecido y ni los propios Wild Geese conocen su paradero. España, Austria, Gran Bretaña y la India serán los escenarios para que los P.J. vuelvan a escuchar la música de la Muerte, que sigue animando el baile.

LT#1070.....2.200 pts.

Pantalla+ Guía Heracles

Por una cara, las tablas más importantes de Mutantes en la Sombra recopiladas para simplificar al máximo el trabajo de los D.J. Por la otra, una magnífica ilustración de Roberto Landeta que ocultará tus papeles más confidenciales de la vista de los jugadores. Incluye también la Guía Heracles de Supervivencia en Entornos Hostiles, con nuevas reglas (torturas, venenos, granadas etc.) así como valiosa información sobre el universo de los Mutantes.

LT#1020.....1.500 pts.

Semilla de Acero

La campaña que abre una trilogía que se ha convertido en leyenda. Los avatares del destino llevan a los P.J. a inmiscuirse en los planes de una conjura demencial dirigida por una banda de neonazis que, tras décadas de espera, han decidido volver a la luz. Pero no están solos en esta batalla: Dolores Faulkner y los Wild Geese estarán a su lado para lo que haga falta. Humor a raudales y acción frenética para una delirante aventura al trepidante ritmo de la música de la muerte

LT#1050.....2.200 pts.

Con la Tumba Preparada

La ansiada conclusión de la trilogía Semilla de Acero. Enteramente desarrollada en España (y Gibraltar), entre sus páginas se esconden escenas que pasarán a las antologías como clásicas de la narrativa de rol: la cita en Barcelona con cierto contacto justo en mitad del mayor concierto Trash de la década, la búsqueda en el peñón de un increíblemente duro delincuente británico más conocido por sus habilidades como gaitero, la reaparición de Martín Pagazagoitia, Fabián Aginre, Arantza Smith López de Amlucea, la brigada J.M.K....

LT#1012.....2.100 pts.

Hijos de Chernobyl

Cinco niños dotados de un poder que va más allá de todo lo conocido por el hombre. Una misteriosa organización formada por antiguos cazadores de mutantes. Un sarcófago que oculta a la central nuclear que un día arrojó el horror sobre Ucrania y hoy sirve de sepultura a la propia muerte. Un periodista italiano trató de componer un puzzle con todas estas piezas para revelar la verdad al mundo, pero alguien acabó con él antes de que tuviese tiempo para hablar. ¿Podrás terminar tú su tarea?

LT#1030.....1.600 pts.

Anuario Kaufmann 1

"La Biblia de los Mutantes". El fascinante universo de Mutantes en la Sombra al descubierto en una obra en la que cada página plantea ideas para varias de tus propias campañas. Esta primera parte del Anuario narra la historia nunca antes contada de las oscuras organizaciones al servicio de las grandes potencias mundiales que han sembrado el terror entre los mutantes durante tantos años y de cómo sus actividades han influido de forma decisiva en los acontecimientos históricos de las últimas cuatro décadas

LT#1060.....1.995 pts.

Sueños Turcos

Estambul, extendida sobre dos continentes, heredera de un glorioso pasado y preñada de un excitante futuro, pero también un lugar ideal para morir. Inmersos en un sangriento conflicto entre bandas mafiosas rivales y durante los preludios de un golpe de estado, los agentes de Heracles encontrarán serias dificultades para distinguir a los amigos de los enemigos. Primero de una serie de excitantes módulos ambientados en el Mediterráneo Oriental, Sueños Turcos nos presenta la mayor pesadilla de Heracles hecha realidad: ¿Qué ocurriría si una mente criminal lograra organizar su propio servicio M?

LT#1090.....1.600 pts.



Información y pedidos en Ludotecnia:
Apartado de Correos 1.028 - 48080 - Bilbao.
¡NUEVO TELEFONO!: 94 - 410 32 76

RAGNAROK

Hace 65 millones de años, un gigantesco meteorito cayó sobre nuestro planeta. Los dinosaurios desaparecieron y otros organismos ocuparon su lugar, evolucionando hasta convertirse en el Homo Sapiens. Pero junto con aquel meteorito, algo más llegó a la Tierra.

Su nombre es sinónimo de maldad y nos ha acompañado durante siglos, preparando su ataque final.

Afortunadamente, unos pocos hombres esperan también ese momento para hacerle frente. Magos, Elegidos de los Dioses, gentes de toda condición unen sus esfuerzos mientras luchan contra los súbditos de la malignidad: vampiros, hombres lobo, muertos vivos o espíritus portadores de oscuros presagios. Todos luchan mientras esperan la llegada de RAGNAROK, El Fin De Todos Los Tiempos.

LT#2010.....2.995 pts.

S A R A H

Pietro Bellini, sacerdote italiano. Apareció muerto en el cementerio de Londres. Aparentemente se suicidó.

Su cuerpo desapareció del depósito de cadáveres.

Wally Mason, contrabandista inglés. Aparentemente algo le mató e hizo desaparecer varias de sus vísceras.

Kevin MacDougall, busca a una mujer desde hace varios años para ajustar cuentas.

Sarah Urquhart, la última heredera de una estirpe centenaria. ¿Murió? en el siglo XV.

Sarah. Sólo el amor y la muerte están más allá del tiempo.

LT#2030.....1.995 pts.

GARRAS DE HIELO

Una aventura para Ragnarok ambientada en las fascinantes tierras de la Bretaña Francesa. Brujería, demonios, una organización terrorista y nieve: mucha nieve. Cuando cierto individuo tropieza al azar con un arcano secreto y pierde su alma en el proceso, antiguos demonios se revuelven en sus tumbas clamando por su liberación. Criaturas extrañas rondan las puertas de nuestra realidad y todos se encontrarán atrapados, desde el principio y quizás para toda la Eternidad, entre las garras de Hielo!

LT#2040.....1.995 pts.

Pantalla y

El Fantasma del Clavo de Plata

Las tablas más importantes de Ragnarok y un módulo de 32 páginas: El Fantasma del Clavo de Plata. Un viejo amigo de los P.J. se pone en contacto con ellos. Unas extrañas pesadillas han devuelto a su memoria sucesos acaecidos años atrás. Una nueva dimensión, en la que la lógica y la razón dejan de tener sentido, espera a nuestros héroes...

LT#2020.....1.700 pts.

Información y pedidos en Ludotecnia:
Apartado de Correos 1.028 - 48080 - Bilbao.
¡NUEVO TELEFONO! 94 - 410 32 76



EL HOGAR DE LOS VALIENTES

**Esta vez,
ellos van a ser los Malos**

¿Qué está pasando con los norteamericanos?. ¿Por qué el C.D.F.C.? ha lanzado de pronto una ofensiva generalizada en territorio U.S.A. que puede acabar con la estructura de Heracles en ese país?. ¿Y, para qué necesitan a tantos telépatas?. ¿Por qué se han lanzado a la caza de este tipo de mutantes por todo el mundo?.

Sólo hay una manera de descubrirlo. La hora más temida ha llegado al fin. La hora de enfrentarse con el enemigo cara a cara. En su propio terreno. Enseñando los dientes. Jugando duro. El Hogar de los Valientes: Heracles va a lanzarse contra el mismísimo cuello del C.D.F.C... y lo más inteligente será no interponerse en su camino...

EL HOGAR DE LOS VALIENTES©

MUTANTES
en la Sombra

LUDOTECNIA

Ludotecnia. Ref. LT# 1011

ISBN 84-604-7987-0



9 788460 479871