

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

Por José Félix Garzón

UNA CAMPAÑA PARA
MUTANTES
en la Sombra

*"Murieron para que podáis besar a vuestras esposas.
Caídos porque la bandera se sintiera orgullosa.
Caídos por que no faltara el pan en vuestra mesa.
Murieron defendiendo un puesto de hamburguesas."
Glutamato Ye-Ye, "Nacido en los Estados Unidos"*

*"Y ahora, cada Abril, me siento en el porche.
Y veo el desfile pasar ante mí.
Y veo a mis viejos camaradas, cuán orgullosos marchan.
Renovando los sueños de glorias pasadas.
Y los viejos desfilan lentamente, todos tan resueltos, tan estirados, tan serios.
Y los jóvenes me preguntan ¿por qué están desfilando?
Y yo me hago a mi mismo la misma pregunta."
Eric Bogle, "And The Band Played Waltzing Matilda"*

Para Edu Diego.

Los personajes, empresas, instituciones e incluso algunos de los lugares que aparecen en esta obra son, en principio, puramente imaginarios. Si algún lector siente cierta punzada de malestar al comprobar cuán cercano puede llegar a ser lo que narramos con lo que experimenta de vez en cuando al observar la Realidad, sepa que no es exactamente una casualidad. Pero que sepa también que la Realidad no la hemos inventado nosotros.

Ni tú, amigo lector.

El Hogar de los Valientes 2 ©
es una producción de Ludotecnia©
como complemento para su juego
"Mutantes en la Sombra,
un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro"©

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

Impreso por Artes Gráficas Rontegui
Primera edición, diciembre de 1.993
I.S.B.N.:84-8172-002-X
D.L.: BI- 2694-93

Créditos

Diseño y maquetación
Jose Félix "J&F" Garzón

Portada
José Antonio Tellaeche Isusi

Ilustraciones internas
Roberto Landeta y J.A. Tellaeche Isusi

Pruebas de juego
Equipo Ríete de Sócrates

Agradecimientos:

A Mikel e Iñaki, con la esperanza de que algún día acabe llamándoles a cada uno por su nombre,
a Jean Patrick Narcisso, a Jôse Tellaeche ("*¿cuándo me pasas los fotolitos?*") a JuanAn Romero-Salazar ("*jamás acabarás ese módulo tío, mejor te metes a otra cosa*"), a Ana Díez ("*¿cómo que todavía no has terminado el libro?. ¿Otro sábado que trabajas?*") a Rober Landeta ("*¿qué más dibujos hago?, ¿qué más dibujos hago?, ¡qué mas dibujos hago!*"), al Equipo Ríete de Socrates ("*qué síiiiiiiii, que ya sabemos que en la vida real no le meteríamos un tiro a Pohang...*") a Jôse Tellaeche ("*los fotolitos tío, ¿cuándo vamos a tener los fotolitos?*") a Willy ("*vale, ya le he quitado el seguro a la granada. ¿Y ahora qué queréis que haga?*"), a Etor ("*mira tío, te digo que a mí no me gusta Mutantes, deja de darme la vara*") a Kepa Bis Lladó ("*yo soy un tío legal y paso de armas. Con dos nueve parabellum ya me conformo*"), a Jôse Tellaeche ("*los fotolitos tío, que nos pilla el toro*"), a Rober Garay, por preocuparse por nosotros, a Antonio ("*el sistema de apoyo informático está para febrero. ¿Que no te lo crees?*") a Jôse Tellaeche ("*bueno, ¿pero qué pasa contigo y con los fotolitos?*"), a Juan Carlos Torres García, a Josu Tellaeche, cuyo padre le robamos sin piedad alguna ("*tero dibujá, tero dibujá*") y a Jôse Tellaeche ("*¡menos mal!. ¡Los fotolitos!*")

POLVORA EN LA SANGRE IV

- "Un agua mineral sin gas y con medio limón exprimido y para mí... para mí un daikiri con mucho hielo y un paquete de Camel, por favor."

El Café Do Castelo no era el lugar más chic de la isla, pero estaba tranquilo y parecía inmune a la invasión de turistas que llenaban las Azores en aquellos primeros días de la primavera. Sólo le quedaban unas pocas horas de paz, tan pronto como volviera a la Nieve alguien decidiría que él, precisamente él, era la persona más adecuada para algún trabajo que, con toda seguridad, preferiría no hacer.

Pero, al menos, esa mañana era suya y nadie le iba a quitar a Julián Cuerva el placer de sentarse, mirar el mar y charlar con un viejo conocido.

La primera vez que había visto a Teniente ambos tenían siete años menos. Estaban en la Nieve, de maniobras. Dos grupos, formados ambos por una curiosa mezcla de elite de la vieja guardia de Heracles y arrogantes novatos en su último mes de entrenamiento básico, se perseguían por un bosque gélido armados con fusiles que disparaban rayos infrarrojos. Todos los participantes llevaban petos que detectaban esos rayos, decidiendo quién estaba muerto y quien seguía adelante. En la reunión previa, Cuerva había pensado que todo aquello era una tontería, un juego caro para niños ricos y aburridos. Tres horas después, con el cuerpo enterrado en nieve semiderretida y el sonido del latir de su propio corazón retumbando en su cerebro había cambiado de opinión. Vigilaba a tres novatos enemigos que se habían detenido para consultar un mapa a apenas seis metros de su posición. Blancos casi perfectos, pero no se decidía a atacar: al fin y al cabo eran tres y bastaba con un único disparo afortunado para dejarle fuera. Cuando por fin se fueron y mientras se estaba levantando, alguien cayó sobre él. Los dos cuerpos rodaron unos metros. Había salido de la nada, le había cazado de tal forma que lo

primero que pensó fue que se trataba un teleportador. Pero estaba vestido.

El atacante hizo una presa y le inmovilizó la cabeza, no podía verle. Otra llave y Cuerva se encontró boca arriba, en el suelo e incapaz de moverse.

- "¡Tú eres amigo o enemigo!", preguntó gritando. La bocacha de su fusil sin balas estaba apoyada en el peto de Cuerva.

- "¡Amigo tío, amigo!", Si aquello era uno de los novatos podría tragar.

- "No me fío".

Apretó el gatillo. Una alarma pitó en el cuello del uniforme de Julián como un grillo a pilas.

No era uno de los novatos.

En los años sucesivos habían coincidido en varios cursos de entrenamiento en la Nieve. Cuerva le había enseñado técnicas de exfiltración nivel seis y siete y él guerrilla urbana dos y nueve. Con el tiempo habían llegado a algo no muy diferente de la amistad.

Pero el Teniente que estaba sentado frente a él bebiendo agua mineral con limón parecía un boceto del que había conocido. Delgado y con un rostro que le hacía recordar cadáveres en los que había visto aspectos más saludables, tenía que haber sufrido mucho en Alaska.

- "Cuerva, tío, tiene que ser alguien de arriba. Son demasiadas casualidades."

- "¿Alguien de arriba?. ¿Y quién?"

- "Eso es lo que no sé. Tiene que ser un estúpido... o un topo. Y no sé cual de las dos cosas puede ser más peligrosa."

- "Si se trata de un imbécil no sobrevivirá a esta. Alguien leerá tu informe y hará algo con él."

- "¿Y si no es un incompetente?"

- "Pudiera ser. Un topo... hace tiempo que no des-

cubrimos a ninguno. Pero sería alguien muy importante."

"Me da lo mismo sea quien sea. Alguien tendrá que hacer algo".

"¿Y quién? ¿Alguna vez has trabajado en Seguridad Interna? Yo sí. Hace dos años tuve que ir al Nepal por un asunto relacionado con la caída de Escarapela. Tuve la puta desgracia de hacerlo bien y me mandaron más casos. Fueron las mayores mierdas que me he comido, te lo juro. La mitad de las veces lo que parece un agente doble es alguien que, simplemente, ha cometido un error. Suceden un par de casualidades, da otro par de pasos en falso... y una banda de bienas como era yo por aquél entonces nos lanzamos sobre él y le reventamos la vida. Y ni siquiera hacer de carroñero es fácil: nadie te echa un cable porque nadie quiere enfrentarse a lo que pasa."

"Pero hay que mantener esto funcionando ¿no? Si la máquina falla todos tenemos que arrimar el hombro..."

"No Teniente. Las cosas no son tan sencillas. Cuando alguien decide que puede haber un topo busmeando por sus alrededores y pone en marcha una investigación nadie hace nada. Es incómodo. Un infiltrado puede hacer que el trabajo de toda la carrera de decenas de agentes no haya servido para nada. Puede sacar mucha porquería a la superficie. Puede remover muchas heridas mal curadas. Puede destapar chanchullos, puede romper vidas. No. Cuando huele a infiltración hostil todo el mundo apunta la nariz hacia otro lado. Es incómodo. Descubrir a un agente doble es tan doloroso que todos preferimos no hacerlo, dejar las cosas como están. Cerrar los ojos y dejar que todo se vaya al carajo antes que enfrentarse a la verdad, hacer lo que haya que hacer y enfrentarse al día después de descubrirle. No, Teniente. Seguridad Interna es la peor mierda que pueden encargarte, créeme."

"Eres un exagerado. Si alguien sospechase que hay un topo en mi unidad no duraría veinticuatro horas. Nos lo comeríamos."

"¿Seguro? Te puedo garantizar que si Llorón, por poner un ejemplo, trabajase para el C.D.F.C. y yo te

mostrase una foto suya dándole la mano al mismísimo Palmer tú no me creerías. Dirías que es un fotomontaje, que te engaño, que EL no puede ser. ¿Y qué pasaría después con tu unidad? Estarías todos marcados. Seríais inocentes, claro pero... ¿volverían los demás a fiarse de vosotros? No. ¿Os dejarían seguir trabajando juntos? Tampoco. Podríais dejaros las tripas durante años, todos los días pasando por lo que habéis pasado en Alaska. ¿Y sabes lo que diría todo el mundo? "Caray, qué bien lo han hecho pero... ¿no fueron ellos a los que les colaron un infiltrado?" No. Cuando un topo cae se lleva por delante a todos los que tuvieron algo que ver con él, tengan alguna culpa o no. Y si es un pez gordo es todavía mucho peor. ¿Tú te das cuenta de las agallas que hay que tener para investigar a uno? Si se entera, aunque no haya hecho nada, sólo por haber dudado de él, te crucificará".

"Puede que sí, pero no crea que sea para tanto."

"No, no es para tanto. Es peor."

"De todas formas, ¿cómo puede sobrevivir un infiltrado entre nosotros? ¿Cómo se puede llevar un doble juego cuando estás rodeado de lectores mentales?"

"Se puede hacer, y te lo dice un lector mental. No somos infalibles, no podemos estar dentro de otro cerebro las veinticuatro horas del día. Lo mismo que tenemos técnicas para que nadie nos oculte nada, hay técnicas para escondernos cosas. Se puede hacer. Conozco algunos casos. Hay que estar muy, pero que muy bien entrenado, pero es posible, sí. De todas formas, si te sirve de consuelo, no creo que se trate de un topo. No tan alto."

"Entonces tiene que ser un idiota. Uno que ha llegado lejos lamiendo culos y ahora, que hay que demostrar lo que vale cada uno, nos ha jodido vivos."

"Sí. Lo más seguro es que sea eso."

Y Julián Cuerva encendió un cigarrillo pensando en la expresión de la cara de Chang-Du cuando le había visto ese día, por primera vez desde que salió del Nepal. Si había un topo en alguna parte y alguien tenía que cazarlo haría lo que fuera por mantenerse a distancia del jaleo. Lejos. Muy lejos. A salvo. Seguro.

Introducción

REGRESO AL HOGAR DE LOS VALIENTES

Sed todos bienvenidos a esta segunda parte de El Hogar de los Valientes. El desenlace de nuestra aventura está a punto de llegar, pero antes quizás sea conveniente que hagamos un repaso a lo que han hecho los P.J. para llegar a meterse en un lío de estas dimensiones.

Todo empezó cuando un tal señor Tayama les convocó a todos en el puerto de La Coruña. Se trataba de un trabajo no muy común pero aparentemente sin mayores complicaciones, abordar un buque cargado de material perteneciente al más duro y correoso de los muchos enemigos que Heracles reúne en la superficie de esa nave espacial llamada planeta Tierra: el C.D.F.C. Con ese fin viajaron hasta el Linneo, un buque perteneciente a la organización y preparado para el trabajo que se les había asignado. A bordo de un minisubmarino Caronte, asaltaron el Brooklyn Princess II con órdenes de buscar un extraño aparato que interfería el poder de los viajeros astrales. Localizado el artefacto, una sorpresa les esperaba: Caballo Loco, un alto cargo del Comité que camuflaba su desertión haciéndose capturar por el enemigo para escapar de su jefe, el temible Zachary J. Palmer. Tras un encuentro con un helicóptero de la U.S. Navy, nuestros muchachos y muchachas vuelen a tierra firme y siguen con su trabajo como agentes.

Pocos días después, se les pide que acudan inmediatamente a la Nieve, la base de entrenamiento de agentes más importante de Heracles. Allí conocen al doctor Pohang, quien les comunica que Caballo Loco sólo se dejará interrogar por los propios P.J. Necesita su ayuda, desde hace unas semanas el C.D.F.C. se ha dedicado a secuestrar de forma sistemática a cuantos telépatas puede localizar y Heracles no puede quedarse con los brazos cruza-

dos. Adscritos de forma temporal a la Fundación Kaufmann, su primera tarea consiste en que Caballo les ayude a traducir un mensaje en clave interceptado al servicio M nipón.

Muy pronto tienen éxito y viajan a los Estados Unidos en busca de un matemático que diseñó un código privado especial para Zachary J. Palmer. Tras una escaramuza con el Comité de Boulder, el encuentro con un compañero más peligrosos que muchos de sus enemigos (el ínclito Charlie Joe) y un incidente con la poderosa Cosa Nostra de la costa Este, vuelven a la Nieve con el código en su poder. De esta forma averiguan la existencia de una red de topos de Zachary J. Palmer llamada Banda de la Opera que puede tener a uno de sus miembros infiltrado en la mismísima Heracles. Investigando el asunto, participan en una reunión de los más altos cargos de la organización en la que se decide iniciar una ofensiva en los E.E.U.U. Un pequeño roce por el control de Caballo Loco con Hnº1, un mandamás de Heracles, les entretendrá hasta que llegue el momento de partir. Volarán, junto con Bristol y Chang-Du (una curiosa pareja de pilotos) y una fuerza de élite al mando de alguien a quien todos llaman Teniente, hasta las lejanas y gélidas tierras de Alaska. Allí destruyen una fábrica que sirve como tapadera de uno de los negocios más turbios de los organizados por el C.D.F.C. para conseguir financiarse al margen del presupuesto que le otorga el gobierno federal año tras año. Pero algo falla cuando llega el momento de evacuarles y se enzarzan en un violento tiroteo contra agentes del odiado Comité. Justo cuando van a partir de vuelta a casa, se les pide que colaboren en la evacuación del grupo de agentes que lideraba Teniente. Una dura noche sobre las tierras árticas les espera, una noche que finalizará con un aterrizaje forzoso que les hace

unir su destino con el de los desafortunados paracaidistas. No obstante, no parece que haya sido sólo la mala suerte la causante de sus desdichas, se han producido demasiados malentendidos y confusiones como para no sospechar de la siniestra acción de un traidor en alguna parte. Varios días de huída entre el hielo y la nieve, les conducen hasta una estación científica desde la cual parten rumbo a Canadá. Logran contactar con agentes de Heracles en ese país y el grupo se divide para cumplir una nueva misión que se les ha encomendado.

Aquí llegamos a la segunda parte de la campaña, la que tienes en este mismo instante entre tus manos. Saldrán de Canadá rumbo a un extraño motel cerca de las cataratas del Niágara. Desde allí huirán como puedan hasta volver a la Nieve, donde todos les daban por muertos. En ese lugar Pohang les comunicará que la campaña en los E.E.U.U. va de mal en peor y que es imprescindible localizar al traidor. Asistirán a una nueva reunión en la cumbre y verán la transcripción de nuevos mensajes enviados por Palmer a un miembro desconocido de la Banda de la Opera. Una análisis de esos mensajes les pondrá sobre la pista de uno de sus miembros, el que está infiltrado en el ejército norteamericano. De vuelta a los USA, le buscarán, para encontrarse con una unidad de la CIA que les espera: la nueva Administración no va a consentir que Palmer ponga en práctica su proyecto de SolarFax. Esos agentes de la Compañía les echarán una mano y les pondrán definitivamente tras la pista del hombre de Opera en Heracles, su nombre clave es Verdi. Vuelta a la Nieve y allí podrán conseguir, con la ayuda del propio K1, un valioso curriculum de su sospechoso más importante. Por si fuera poco, los agentes de la CIA les abrirán las puertas de la base central de SolarFax, donde descubrirán quién ha sido el autor de software que controla esa red de comunicación telepática: Andy Bennett. Le localizarán, pero apenas tendrán tiempo para hablar con él pues el traidor moverá hilos de nuevo y los propios hombres de Teniente acabarán con él involuntariamente. Nuevas investigaciones les pondrán tras la pista de Keiku Mitsushi, un poderosísimo empresario japonés. Otra vez a Finlandia, donde un Caballo Loco agonizante a causa de un atentado orquestado por el topo de Palmer, les dará otra pista que les permitirá bucear en el pasado de Hnº1. Tras investigar varios hechos acaecidos años atrás, localizarán a un agente de Heracles que puede ayudarles, le Doux. Gracias a él tendrán la prueba que necesitan para cazar a Hnº1 y revelar a todos que se trata de un traidor. Inmediatamente después, partirán a Japón para investigar al misterioso señor Mitsushi. Allí contactarán con un

miembro del KHT, el servicio M japonés que está dispuesto a todo con tal de desenmascarar una gigantesca trama al margen de su gobierno, a quien profesa una fidelidad absoluta y llegaremos a un desenlace que no te voy a adelantar.

Bien, tus jugadores esperan en las heladas tierras de Canadá. No permitas que se queden fríos...

Pidiendo nuestras más serias y sinceras disculpas

En El Hogar de los Valientes 1, se colaron algunos errores que, si bien no presentan problemas insolubles, sí que pueden complicar más de lo necesario la ya de por sí sufrida vida de los directores de juego. Son los siguientes:

1º En la imprenta se liaron con las páginas 48 y 49 porque no llevan número. Las colocaron al revés, de modo que el informe sobre SolarFax y las redes de comunicaciones basadas en el uso de télépatas empieza por la página por la que debería terminar.. y claro, queda más bien raro. No hay problema, porque se trata de páginas que debes entregar a tus jugadores y por puro sentido común todos habréis adivinado ya el orden correcto: la 48 va donde la 49 y viceversa.

2º En la segunda línea de la segunda columna de la página 77 se dice; "*sólo si fallan las tres el poder tendrá efecto*". Se refiere, por supuesto, a sólo si Caballo Loco falla las tres tiradas de defensa a las que tiene derecho. Creemos que está bastante claro, pero hemos recibido algunas quejas por parte de D.J.s que no lo veían tan evidente. Aclarado queda.

3º En la página 78, aparecen dos poderes M para Hnº1. Bien, la verdad es que sólo tiene uno, el que aparece en segundo lugar: control de percepción, nivel 24, 102 P.B.

Capítulo Cinco

BASE, DULCE BASE

"Estamos en guerra, pero hai que reflexionar"

Antón Reixa, Himno da República do Sitio Distinto

Es posible que a tus P.J. les interese saber algo sobre el condado de Grandyle, el lugar hacia donde partieron en la última escena de El Hogar de los Valientes Uno. La verdad es que no hay mucho que decir sobre esa zona, salvo que se encuentra en el estado de Nueva York, a orillas del canal que une los lagos Erie y Ontario y a tan sólo cinco kilómetros de las cataratas del Niágara. ¿Que si vamos a hacer que caigan por ellas?. ¡Por supuesto!. ¿Pero tú qué te has pensado que era esto?. Ahora continuemos. Lo que tenga que ser, será.

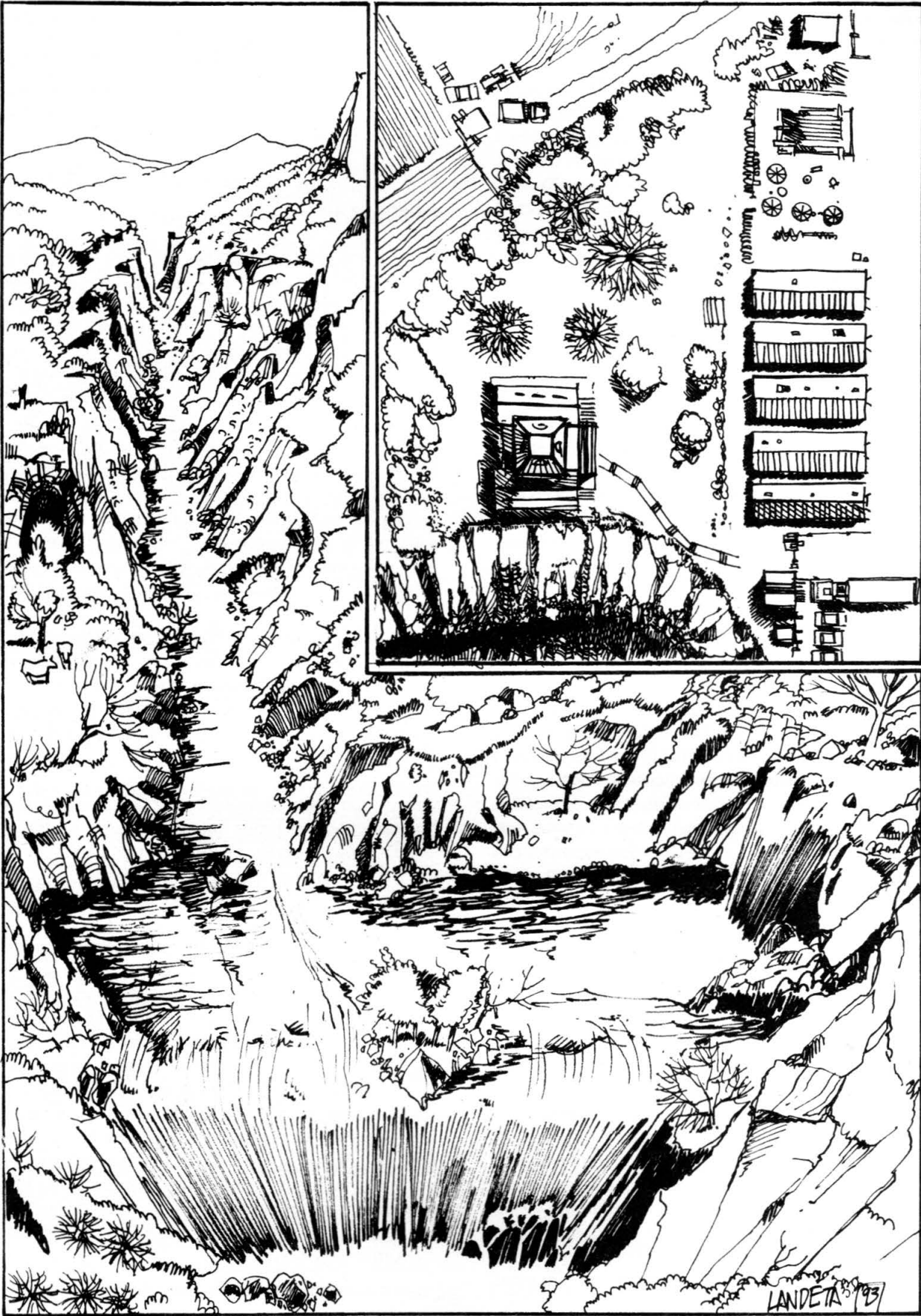
Tal y como indicaron las órdenes, nuestros muchachos llegarán a Port Colborne, en el estado de Ontario, Canadá. Cerca de allí se encuentra Camelot Beach (**Nota del diseñador: es que vi ese nombre en el mapa y me enamoré de él**) y en el lugar previsto hay una lancha motora hinchable con un motor fueraborda. Como siempre sucede en estos casos, la capacidad de la lancha en cuestión es relativa: caben ocho personas cómodamente y una docenita a la buena de Dios. En estos momentos lo mejor que pueden hacer es llevar ropa de paisano y ocultar el material militar en una mochila o algo por el estilo. La temperatura en el exterior es agradable en comparación con lo que han vivido estos días, tres, cuatro grados bajo cero como mucho. Según el plan, cruzarán el lago al anochecer y llegarán al Motel Gates al filo de la medianoche. La navegación no será difícil, hay algunas placas de hielo flotando sobre la superficie pero no debería de haber problema por ello. En cuanto a la vigilancia, el fueraborda está preparado para ser ultrasilencioso. Además, si dejan que sea Teniente el que organice todo podrán olvidarse de historias. En caso de que empiecen a hacer el trasto, puedes obligarles a pasar alguna tirada de sigilo. Pase lo que pase no deberían ser capturados por el Servicio de Inmigración de los E.E.U.U. (vulgo "Migra") o esta aventura empezaría a ser un puro ejercicio de sadismo.

MOTEL GATES

Podrán llegar con la Zodiac hasta una cala a unos cien metros de distancia. Se encuentran en una especie de río que va del lago Erie al Ontario y desemboca en este último tras pasar por las famosas cataratas del Niágara. A ambos lados no hay otra cosa que una pared de roca de unos veinte metros de alto cortada a pico. A medida que avanzan hacia en dirección al Ontario, la corriente se hace más fuerte.

El único acceso desde el río hasta el motel es un caminito que llega hasta la cala (no hay otro fondeadero a la vista para la embarcación) y desemboca en una carretera comarcal desierta. El motel ofrece un aspecto verdaderamente tétrico. Un cartel de metal oxidado se mece con el viento chirriando de la forma más denterosa imaginable anunciando que hay camas libres. Al cruzar la verja podrán ver una docenita de bungalows y un caserón sobre un alto a unos treinta metros de la caseta de recepción, comunicado por unas desvencijadas escaleras. El caserón se alza directamente sobre la pared de roca y el río. De hecho, una de sus fachadas llega hasta el mismo borde del pequeño precipicio.

Reservar habitación no será ningún problema: TODAS están libres. En recepción podrán encontrarse a un jovencito moreno, escuchimizado y de mirada huidiza. Tímido como él sólo, responde al nombre de Norman Gates. No, no ha venido nadie llamado Cuerva en las últimas horas. De hecho, ellos son los primeros clientes desde hace semanas. Todos los bungalows están decorados en un estilo muy años cincuenta, llamando especialmente la atención el diseño de las duchas, con cortinas de plástico horterísimas sujetas por arandelas. Los animales disecados aparecen por todas partes: desde pequeñas ardillas hasta mapaches, mofetas, búhos, etc. El joven Gates dice ser un fanático de la taxidermia. Con su habla balbuceante contará a quien se lo pregunte que vive solo con su anciana madre, que no sale nunca de casa.



La una de la madrugada. Gates se ha largado a su casa y el motel queda a su disposición. Ya hace rato que deberían haber contactado con su hombre y no da señales de vida. El viento barre el lugar empujando matas de cardos volantes por el suelo. Las luces no acaban de apagarse en el caserón. La quietud es tan enorme que Teniente se empieza a poner nervioso. El y Llorón van a salir a dar una vuelta. Volverán tras unos pocos minutos: han encontrado una mano saliendo de la tierra y ha bastado con escarbar un poco para ver un cadáver pésimamente enterrado. Los P.J. podrán ir a verlo: *"era uno de los nuestros"*. En un bolsillo llevaba un billete arrugado de una compañía de aerotaxis finlandesa propiedad de Prometheus y que se emplea para transportar agentes a la Nieve. Nadie le reconoce, pero parece que llevase unos tres días muerto y presenta un interesante boquete de unos nueve milímetros de diámetros en la frente. A escasos metros (tirada de percepción difícil) hay rastros de tierra removida. No hará falta excavar mucho para ver el cuerpo de una mujer desnuda envuelta en una cortina de plástico como las que hay en las duchas de los bungalows. Llevará unas dos semanas muerta. Una tirada difícil de criminología revelará que fue cosida a puñaladas.

¿Conocen tus P.J. a Julián Cuerva?. Si ha aparecido en alguno de tus módulos "de cosecha propia" o han jugado "La Hora de la Guadaña" será así y en ese caso estarán seguros: no es él. En caso contrario, nada les indicará a ciencia cierta que lo sea o que no lo sea. Si tus muchachos no se deciden, Teniente y Llorón tomarán la iniciativa. Todo esto les huele que apesta. *"¿Norman Gates?. ¿Esas duchas?. ¿Ese caserón?. Yo he visto todo esto en alguna parte..."*. Ante la duda, de una cosa están seguros: ellos no van a acabar enterrados con una mano al aire y se van derechos a su bungalow para preparar la artillería y acercarse al caserón. Llorón monta su adorada ametralladora.

Avanzar hacia el caserón no será nada complicado. Nadie les observa... por ahora. Desde las ventanas de la planta baja podrán ver unas tétricas habitaciones de recargada decoración. Hay animales disecados por todas partes. En una de ellas, la sala de estar, hay una mecedora que se mueve suavemente. Está de espaldas a ellos, pero por arriba sobresalen unos cabellos de color gris sucio completamente alborotados. La otra ventana por la que se ve luz está cubierta por gruesos cortinajes que impiden la visión de su interior. Si entran, verán a un inofensivo Norman Gates en la estancia de los cortinajes. Se trata de una especie de cocina; trabaja allí en estos

momentos disecando un buitre. Huele a víscera podrida. En la sala, encontrarán en la mecedora a la mamaíta del señor Gates alma leyendo la Biblia. Se trata de una ancianita encantadora. ¿Chasco?. No demasiado, porque en ese mismo momento una explosión de luz llegará desde la carretera. Un megáfono brama:

"¡F.B.I.! ¡Salgan con los brazos en alto y no les pasará nada!".

Dudo que ninguno de tus P.J. quiera probar la veracidad de esta frase. Los Gates reaccionarán aterrados: *"Pero, ¿qué clase de psicópatas son ustedes?"*. La vieja empezará a chillar histéricamente: el suyo es un establecimiento honrado y tendrán que abandonarlo inmediatamente. Su hijo trata de calmarla en su delirante chocheo. Desde luego, ninguno de los dos sabe nada sobre los cadáveres, son una familia completa y absolutamente normal. Los del FBI, dos docenas de agentes verdaderamente cachas y armados hasta las gorras empiezan a rodear la casa. Llevan M-16 con mira laser e intensificador de luz estelar (total, que parece que vienen de otro planeta). Tardarán cinco asaltos en rodear totalmente la casa y empezar a disparar si no se rinden. Tirarán a matar.

Nota: Si algún P.J. se ha quedado en los bungalows verá la misma escena, pero con una tirada de percepción muy difícil se dará cuenta de la llegada de los policías con tiempo suficiente y tendrá tres asaltos para llegar a la casa y alertar a sus compañeros.

Un asalto después una ventana se romperá bruscamente. Una forma humana la acaba de atravesar. Es Julián Cuerva, el único e inimitable Julián Cuerva. Lo primero que hará será gritar: *"¡Pero qué carajo está pasando aquí!"*

Y después se identificará para los que no lo conozcan. Lleva un collarín en el cuello y una Colt Delta 10 mm en la mano. Pero ahora no tienen tiempo para charlas; hay que escapar de allí como sea y la única salida posible es el lado de la casa que da directamente al acantilado. Veinte metros de vuelo... ¿alguien se fijó en la profundidad del agua?. Da lo mismo. ¿Quién dijo miedo habiendo hospitales?. Cuerva salta el primero. Le seguirá Teniente al grito de *"¡Noha y dolooooooo!"*. Llorón se lo piensa un asalto. Algunas balas tontas propiedad del FBI empiezan a romper ventanas al otro lado de la casa. Por fin, nuestro simpático argentino se decide: *"¡Jerónimoooooooo!"*.

ESTO NO SE PUE' AGUANTA'

El vuelo no es tan tremendo. Basta con superar una tirada de destreza difícil para no partirse la crisma. Avisales de lo que les va a pasar si fallan; un impacto de una POT igual a la categoría de fracaso en D20s (o sea, para una categoría de fracaso de 3, 3D20). Si a pesar de gastar algún P.O. fallan la tirada, con otro punto de orgullo tirarán un dado menos al calcular la POT. El agua está helada; heladísima. Si se han colocado los fusiles en bandolera, los conservarán. La fuerte corriente les lleva directos a la lancha. Una embarcación de unos quince metros de largo se acerca entre la niebla. Desde ella, ocho agentes del FBI les disparan con sus M16. Para no complicarnos demasiado la vida, lo dejaremos en que cada agente del FBI hará una ráfaga por asalto dirigida a un personaje al azar (que tiren un dado antes de cada ataque, el que saque la cifra más baja se lo come). Digamos que sus tiradas las harán a muy difícil. Yaaa, ya te lo calculo yoooo: armas de fuego nivel 4, tienen que sacar un **17 ó más**. Si aciertan, el daño será la POT normal de un sólo disparo de M16 (44). La tirada de los P.J. contra ellos (ganarán la iniciativa automáticamente y por la cara) será muy difícil menos uno para un impacto normal (calculada para el SA80 (185 en el juego básico) que llevan consigo, si llevan otro fusil, resta su MAN al de ese modelo y súmalo o réstalo a la tirada).

En cuanto a las maniobras de las embarcaciones, olvídalas. La corriente es tan fuerte que no podrán hacer otra cosa que seguir el curso del río en línea recta. La lancha de los P.J. la pilotará Llorón: ha perdido su ametralladora en la caída (normal, cuando tú te has tirado a un río helado, de noche, desde veinte metros de altura, acosado por el FBI y con una ametralladora en las manos, ¿acaso luego has sido capaz de conservarla?) y se ha dislocado la muñeca derecha. Con la mano izquierda maneja la embarcación mientras los demás disparan. Si les sirve como consuelo, tus P.J. pueden estar tranquilos: la embarcación está reforzada con fibra de carbono y es inmune a los disparos. Al menos no se hundirán.

Diez largos asaltos durará esta pesadilla. Llegado el once y súbitamente, la embarcación del FBI dará media vuelta y se alejarán de ella hasta perderla de vista. ¿Por qué? Que miren a una orilla. Ya han dejado atrás el pequeño cañón y verán un hermoso letrero que reza: **"Peligro. Zona de corrientes. Cataratas."** La lancha es golpeada salvajemente por la corriente. Teniente gritará a Llorón que se acerque a la orilla y él le responderá con el mando del fueraborda en la mano: *"perdone, Teniente, pero no entiendo mucho de estas cosas."*

¿Esto es normal? " Pueden girar el fueraborda agarrando todo el bloque del motor, pero el acelerador se ha quedado trabado en la posición de máxima potencia. Quien se encargue de tan ingrata tarea necesitará superar dos tiradas de navegación (muy difícil) para llegar a la orilla.

Tienen siete asaltos para salir de ésta. ¿Llegar a la orilla nadando? ¡Pero que dices, tío! ¿Les íbamos a obligar a hacer algo tan absurdamente fácil? No sólo hay sesenta metros hasta cualquiera de las orillas sino que tendrán que superar una tirada de nadar muy difícil sólo para mantenerse a flote. Dos fallos consecutivos y perderán un P.V. Y para llegar a la orilla antes de caer por la catarata tendrán que conseguir cinco categorías éxito mayores de cuatro en sus tiradas de nadar (siete, tienen siete tiradas antes de caeeeeeeeeer). Déjales que usen la imaginación y premia con unas tiradas razonablemente fáciles las ideas más espectaculares. Un posibilidad, por ejemplo, sería emplear un MTG 905 (aparece descrito en el Catálogo Charlie'91). ¿No se han acordado de llevar uno? Quizás Teniente sí que lo lleve en su fusil. Si todo falla, la caída por las cataratas tampoco es tan terrible. En la vida real ha habido quien se ha lanzado por ellas y no ha muerto. Las mismas tiradas que cuando saltaron desde el motel Gates, pero la destreza en muy difícil. Si pueden llegar a la bonita población de Lewiston, apenas a dos kilómetros de las cataratas por el lado americano, Cuerva les conducirá a Nueva York en una furgoneta que dejó allí aparcada.

Cuerva les preguntará, cuando llegue la paz, cuál es esa misión que le van a encargar. ¡Pero cómo! Si la misión se la iba a encargar EL a ELLOS. No, sus órdenes decían que debía ponerse a las órdenes de los P.J.. El estaba tratando de dar caza a un tal Ismael Jackson (quien, por cierto, es el responsable de que lleve collarín en estos momentos) cuando le llamaron. Que mal, que mal huele todo esto. El, desde luego, no se va a quedar aquí. Tiene un montón de pasaportes diplomáticos falsos (embajada del Senegal en Washington D.C.) en los que puede colocar fotos de los P.J.. En unas pocas horas pueden llegar a Nueva York y volar a las Azores olvidándose de los controles de seguridad "anti-chiitas".

OH SOLE MIO

Venticuatro horas después, todo el grupo que salió de Alaska más Julián Cuerva se encontrarán en una paradisíaca playa de las Azores, tomando el sol tumbados en hamacas y bebiendo daikiris. El otro grupo también está allí de milagro: dos agentes del C.D.F.C. se habían infiltrado en su vuelo y trataron

de secuestrarlo en medio del Atlántico. Lástima: no se fijaron en que justo un minuto antes de sacar las armas, Moshed había entrado al baño. El único superviviente hablará cuando le aligeren de los ventitrés kilos de escayola que lleva auestas en estos momentos. Si quieres, puedes montar alguna escena de "bronca por el puro placer de la bronca en algún garito local", más que nada para que se relajen partiendo caras, pero no seré yo quien te lo exija. Venticuatro horas más... y por fin volverán a la Nieve. Entre pitos y flautas hace ya quince días que partieron de allí.

Teniente está furioso, aunque no lo aparente ante sus hombres. Tiene la amarga sensación de haber sido traicionado de alguna manera e incluso sospecha que se ha producido algún tipo de sabotaje. Sus razones son:

-La respuesta enemiga en "el Parque". Todo iba tan bien (o tan mal) como cabría esperarse cuando, de pronto, aparece una fuerza de respuesta que les obliga a retirarse precipitadamente. ¿Simplemente aparecieron por casualidad o alguien les advirtió del ataque con retraso?. Desde luego, no pudieron ser llamados cuando el C.D.F.C. descubrió que su centro de comunicaciones estaba siendo atacado: no había tiempo material para que llegasen tan pronto.

-Luego llega la confusión de la zona de recogida. Era algo que nunca había fallado antes por muy mal que fueran las cosas y ni Bristol ni Chang-Du son unos novatos incompetentes: lo han demostrado en Alaska.

-Después, el cerco al que les han sometido durante la huida ha sido muy extraño: como si el enemigo se limitase a "estar allí", como si estuvieran esperando a que alguien les dijera dónde estaban y no hubiese necesidad de encontrarles. En realidad, sólo pusieron toda la carne en el asador cuando vieron que se les escapaban.

-Y para colmo, lo de Cuerva y las malditas cataratas. ¿No huele a encerrona?.

Por otra parte, los P.J. también se encontraron con una situación inquietante: en Fairbanks, Alaska, se les dijo que esperasen porque Sandra se retrasaría. Ella no sabía nada de esa orden y si no llega a ser porque apareció en el último momento, hubieran caído en una emboscada del Comité... El tono que empleará Teniente cuando hable sobre el tema será un tanto exaltado: como si fuera víctima de un delirio paranoide. No deberá parecer muy lúcido, más bien tiene que dar la sensación de que la tensión de los últimos días ha sido demasiado para él.

RETORNO A CASA

La Nieve. Mediodía. Un helicóptero procedente de Helsinki aterriza en la base con nuestros P.J. y sus compañeros a bordo. Tan pronto como desembarquen, un par de agentes se acercarán a ellos:

-*"Sus identificaciones, por favor".*

Teniente hablará antes que nadie.

-*"¿Qué identificaciones ni qué gaitas! ¡Iros todos a la mierda, hombre!".*

Y con paso decidido se dirige al edificio principal. Los dos agentes se quedan de piedra y dejan pasar al grupo sin molestarles más. Después de lo vivido, todos ellos tienen aspecto de haber sido rescatados de un naufragio esa misma mañana. Teniente entrará al edificio principal y, sin más preámbulos, grita al encargado de recepción:

-*"¡Vengo a ver al mamón de mi jefe!".*

-*"Lo siento señor, pero en estos momentos no puede..."*

Teniente, mochila al hombro, empieza a subir por las escaleras sin esperar una respuesta.

-*"... recibirle".*

Si los P.J. le siguen, llegarán hasta un despacho con la puerta cerrada y un cartelito con el consabido "Do not Disturb": no molestar. Teniente la abre de una patada. Ante ellos, Hnº2, junto con tres jóvenes vestidos de americana y corbata. Examinan un mapa de la península de Florida lleno de banderitas de papel. Todos les miran como si tuvieran ante sí una aparición.

Teniente no está para cortesías y va directo al grano:

-*"Quiero saber quien ha sido el baboso que ha dirigido la operación".*

Hnº2 hace una seña a quienes estaban con él para que se vayan (cosa que hacen sin perder un segundo).

-*"Hola Teniente. Me alegro de verte. Te dábamos por muerto."*

Pero nuestro amigo es un hombre de ideas fijas.

-*"Quiero saber quién ha sido el baboso que ha dirigido la operación".*

-*"Sabes que no puedes. Lo siento, pero no puede ser".*

-*"Mira, llevo diez años trabajando contigo y si te digo que quiero saber quién ha sido sabes que voy en serio. Ese cerdo nos ha mandado a una encerrona. Entré ahí con cuarenta hombres y hemos vuelto una docena. Alguien va a tener que darme explicaciones".*

-*"Teniente, voy a ser franco contigo. No te han mandado a una encerrona, de eso puedes estar*

seguro, y yo respondo de quien la ha dirigido. Por si te interesa, te diré que fue el mismo que os sacó de Nebraska en el ochenta y siete. Entonces no tenías tantas ganas de partirle la cara, ¿verdad?."

Lo que sigue es una agria discusión entre ambos. Teniente le contará lo que ha pasado (inciendiando especialmente en los factores que le hacen sospechar y que describimos en las Azores). Hnº2 se defenderá diciendo que todo son casualidades, que la situación en los EEUU es un caos, nadie acaba de enterarse de lo que sucede y es normal que se produzcan "accidentes". ¿Lo de los refuerzos que aparecieron en el Parque como salidos de la nada? ¿Y él que sabe!; Los pillarían de maniobras...!. Reconocerá que a él nadie le informó de que estaban vivos en Canadá, esto es lo primero que ha sabido de ellos desde que salieron de la Nieve. Sobre las órdenes de encontrarse con Cuerva no sabe nada de nada. ¡Pero esto es una guerra y estas cosas pasan!. ¡Fog of War!, ¿no?. Si los P.J. aprovechan la ocasión para mediar en la polémica y relajar los ánimos podrán marcarse unos tantos ante Hnº2. Si, por el contrario añaden leña al fuego... Hnº2 recelará cuando acudan a él posteriormente. Pasados unos minutos, Teniente se irá (no demasiado satisfecho, pero se irá) y la bronca terminará por ahora.

Cuando los P.J. se encuentren con Sandra y Pohang la escena será todo lo emotiva que puedas representar: estaban convencidos de que todos habían muerto. Por lo visto nadie en la Nieve se enteró del mensaje que envió Heracles Canadá. Pero entonces, ¿quién les envió al encuentro de Cuerva?. ¿Y quién le envió a él?. Misterio. Cuando mencionen el motel Gates, Pohang exclamará:

- "¿Motel Gates?. ¡Pero si ahí van a esconderse los agentes del C.D.F.C. cuando pasan de forma clandestina a Canadá!. ¡Habíamos enviado a dos agentes a reconocer el lugar hace semanas y perdimos todo contacto con ellos!."

Sí, podría tratarse de los cadáveres que descubrieron. Si preguntan por el nombre de quien planificó el ataque a el Parque (algo que le encantaría saber a Teniente), Pohang lo lamentará mucho pero no podrá ayudarles. Esa información es secreta. Los altos cargos que planifican las operaciones importantes permanecen en el anonimato más total: alto secreto. Son los otros peces gordos quienes les piden responsabilidades, pero para agentes de su nivel (o incluso del nivel de Pohang), esa información es inaccesible.

A grandes rasgos, la situación es la siguiente:

-La campaña contra el C.D.F.C. está resultando una verdadera carnicería. La situación es absolutamente caótica y nadie termina de aclararse. Parece como si el azar conspirase contra Heracles, todo sale mal. Afortunadamente el talento y el coraje de los agentes parece aguantarlo todo y se van consiguiendo resultados. Se está preparando una nueva ofensiva para dentro de cuatro días. Pohang es pesimista respecto al futuro de las operaciones en los E.E.U.U. Apuesta por seguir adelante, pero para él la clave no está en el campo de batalla subterráneo en el que se está luchando en estos momentos, sino en desentrañar el misterio de la Banda de la Opera. Si amenazasen a Palmer con delatar a sus topos... quizás podrían sacar algo a cambio. Ha tratado de hablar con Caballo Loco sobre el tema, pero el prisionero no suelta prenda. ¿Quizás los P.J. puedan sacarle algo?.

-Caballo Loco está siendo de gran ayuda, al menos en las cuestiones puramente tácticas (situación de bases, detalles sobre las técnicas del enemigo, algunos consejos por aquí y por allá...).

-Los informes confirman la hipótesis de que la campaña de reclutamiento de telépatas tenía como objetivo poner en marcha SolarFax. De hecho se ha sabido que la red podría estar ya funcionando, pero limitada al territorio U.S.A. y para que la empleen los altos cargos del C.D.F.C. de forma casi experimental. En los últimos días, se ha logrado descubrir la localización de cuatro bases de la red de comunicaciones, pero a costa de una cantidad de bajas difícilmente aceptable.

-Hnº1 sigue dando guerra. Colabora en la medida de sus posibilidades, desde luego, aunque sin demasiado entusiasmo. Nada especialmente "descarado", pero desde luego sigue empeñado en que el ataque no tiene futuro. Por otra parte, se rumorea que quiere la cabeza de nuestros P.J.. Esta tarde habrá una nueva reunión con los mismos participantes que en la anterior y ha hecho todo lo posible por adelantarla, quizá con la esperanza de que los P.J. no pudieran participar en ella. Por los pelos, pero desde luego en esto ha fracasado.

-En cuanto a la Banda de la Opera, durante estos días han seguido recopilando información. En estos momentos, un programa de ordenador diseñado entre Sandra y el amigo Denning jr. está analizando todos los datos que se han conseguido mediante un sistema de referencias cruzadas: esta misma noche habrá más noticias, faltan apenas un par de horas

para que el ordenador de su opinión y todo el mundo está ansioso esperando se momento. La opinión personal de Pohang es que el ataque frontal no está funcionando como se esperaba y tiene la corazonada de que la clave para acorralar a Palmer puede estar relacionada con la Banda de la Opera.

Nota del diseñador: *lo ideal, por supuesto, sería que los propios jugadores alcanzasen algunas de estas conclusiones por su cuenta. Si a estas alturas de la aventura no han sido capaces de llegar ninguna deducción válida, seremos buenos y haremos que sean Pohang y sus muchachos quienes piensen por ellos. En cualquier caso, les vamos a dar una última oportunidad para llegar a sus propias conclusiones con la historia de que el ordenador necesita tiempo para dar su opinión. Suceda lo que suceda, necesitarán ayuda en los detalles, pero intenta que sean ellos solitos los que consigan la mayor parte posible de información, ¿de acuerdo?*

El equipo de criptógrafos de la Fundación centró sus investigaciones en el miembro de la banda de quien se hablaba en más mensajes: Wagner. Repasemos:

14/01/1991:

"Wagner ha vuelto de Arabia por unos días". ¿Podría ser "Arabia" la operación Escudo-Tormenta del Desierto?. Las fechas coinciden.

20/10/1992

"Wagner está volviendo al redil, tuvo mucha gripe después de volver de Arabia, pero estoy seguro de que sanará pronto". Nueva mención a Arabia y a una enfermedad. ¿Los nombres de enfermedades, no podrían ser una clave para denominar razones por las que los topes no pueden operar?. En el mismo mensaje se dice que Verdi sigue con Alergia...

En cuanto a los mensajes recopilados mientras los P.J. estaban en Alaska...

8/12/1989

"Wagner partió hoy a la Tierra de la Brecha. Nos dirá qué tal andan los niños. Verdi mejor que nunca pero puede morir en 72 horas: nos va a enviar un Christmas así que atento al cartero".

¿No podría ser la Tierra de la Brecha Panamá? La Brecha... ¿un Canal?. Además en esas fechas se producía la invasión de Panamá por las tropas USA...

6/4/1.991 (de este mensaje faltan algunas partes)
*"KIUGi5563%Wag&ER probablemente vayx
 99jAGFgvxio Margarita,mnlkjh.b ##### Verd****
 ..., , , , , , ergia"*

Es casi seguro que el mensaje alude a Wagner en relación con Margarita. Los de criptografía están seguros (por otras alusiones detectadas) que se refiere al nombre clave que da el C.D.F.C. a unas maniobras militares de la OTAN que tuvieron algo que ver con el fenómeno M y se desarrollaron por aquellas fechas, aunque se desconocen más detalles. También hay una posible alusión a Verdi y ¿alergia?

9/8/91

"Wagner y sus amigos cantan hoy en el corral, perímetro asegurado. Puccini cantará para mí la semana que viene. Cuidado con mamá, que está que muerde".

Este mensaje puede ser decisivo: "el Corral" es el nombre clave del C.D.F.C. para el Congreso de los E.E.U.U. El día en que está fechado el comunicado coincide con una comparecencia de seis altos cargos del pentágono.

Por ahora no hay nada más en cuanto a mensajes interceptados pero se trabaja día y noche en el asunto. Es mucho más complicado de lo que parece porque si hay un topo... ¡puede estar en cualquier parte!. Por el momento Sandra y Pohang se están concentrando en identificar al miembro de la Banda de la Opera que se ha infiltrado en nuestras filas. Están muy desorientados y no tienen ni la más remota idea de quién podría ser. Podría estar tanto en Heracles, como en la Fundación o Prometheus. ¿Seguir la cadena de mando para ver quién dio las órdenes que enviaban a los agentes a encerronas?. No, no sólo se trata de información reservada, como ya hemos dicho antes, sino que el topo también podría haber manipulado las originales a la hora de enviarlas... No, por esa línea de investigación dejarían demasiadas pistas para que el topo descubriera que alguien le sigue el rastro. Y, por supuesto, deberán abstenerse de formular acusaciones sin tener pruebas. Hnº1 será, sin duda el candidato favorito de los P.J., pero al fin y al cabo les ha estado fastidiando desde hace tiempo: no son muy objetivos y por eso Pohang desechará la hipótesis, advirtiéndoles de que si formulan una acusación así contra alguien tan importante se les puede caer el pelo bien caído. No les hará ningún caso si le acusan y no moverá un solo dedo. Simplemente, está convencido de que Hnº1 es un indeseable y no da más que problemas, pero de ahí a llamarle traidor... En

cualquier caso, no se fía de nadie y no está permitiendo que NADIE tenga acceso a los mensajes de la red Opera ni a las declaraciones de Caballo Loco (véase El Hogar de los Valientes 1, último informe). Todo el mundo le está presionando, pero él está seguro de que mantendrá todo bajo control. Todos los mensajes interceptados se habían emitido vía radio y el destinatario debía hallarse en un lugar indeterminado de la isla de Hokkaido, la más septentrional de las tres islas más importantes que forman Japón.

Otra nota de parte del pesado del diseñador: *por si acaso, que quede clara una cosa una vez más: por el momento no pueden hacer otra cosa respecto al traidor que recopilar información y, como mucho, esperar a que cometa un error. Por una parte, no pueden arriesgarse a ponerle sobre aviso de sus pesquisas. Por otra, el funcionamiento interno de Herades es tremendamente hermético, incluso entre compañeros de organización existen multitud de secretos infranqueables. Sí, estaría bien poder ir por ahí preguntando a todo el mundo, pero no se puede: deben asumir que ellos no son nadie para ir indagando por ahí. No pueden formular acusaciones sin pruebas IRREFUTABLES y tendrán que buscarse la vida para conseguirlas. Además, el topo es probablemente un pez gordo... ¿a qué pez gordo le gustaría que le acusasen de traidor?. Intentar hablar con Hn², por ejemplo, no serviría de nada: tan pronto como mencionen lo del topo... les dirá, casi enfadado, que eso son majaderías. ¿Cómo va a haber topos en Herades, o en Prometheus o en la Fundación Kaufmann?. ¡Y menos en la cúpula! Están atados de pies y manos y todas sus pesquisas acabarán viéndose frustradas. Por ahora sólo pueden jugar con los mensajes interceptados a Verdi, lo poco que puedan deducir a partir de los hechos de que están siendo testigos y lo que les diga Caballo Loco (que será, ni más ni menos, lo que aparece en este módulo). Deberán sentir impotencia: MUCHA IMPOTENCIA. Ya llegará la hora de la venganza pero... imagínate que tú, querido D.J., quisieras que expulsasen a tu jefe en el currelo, al director de tu instituto, al rector de tu universidad... ¿no sentirías IMPOTENCIA ante el poder que cualquiera de ellos tiene sobre ti?*

Pero, para que te vayas enterando, el nombre clave del infiltrado no es otro que Verdi, pero la única pista que tienen por el momento es que se trata (lo saben por Caballo Loco) del músico favorito de Palmer. Siendo su topo favorito....

Por ahora, los P.J. tendrán que acudir a la reunión. Seguirán hablado con Pohang después de la misma.

MAS REUNIONES

Por mucho que les muerda la curiosidad, lo primero es lo primero. Los P.J. tienen el tiempo justo para darse una ducha y ofrecer un aspecto presentable para la nueva reunión de mandamases. A grandes rasgos, se expondrá la situación actual: las bajas son simplemente insoportables y la campaña está fracasando. Está claro que los grandes objetivos del ataque no se pueden cumplir, de modo que a partir de ahora la consigna será muy simple: acabar con SolarFax y retirarse. Los expertos están convencidos de que eliminar esa red de comunicaciones debilitaría al C.D.F.C. lo suficiente como para convertirle en un enemigo mucho más asequible: se calcula que retrocederían a su situación de hace seis años. Destruir SolarFax significaría una victoria; la única posible hoy por hoy. Dentro de ocho días se lanzará una nueva ofensiva cuyo objetivo serán cuatro de las centrales de comunicación de SolarFax que han sido descubiertas durante las últimas dos semanas. Hn² insistirá con todas sus fuerzas en que no se ataque a esas bases: sería un suicidio. La tensión crecerá por momentos hasta que el propio Kaufmann tome cartas en el asunto. El ataque se llevará adelante y punto, no hay más discusiones que valgan. En cualquier caso, la sensación general es de frustración: nada está yendo como debería, parece como si el azar conspirase contra Heracles porque la mala suerte se está cebando en un plan de actuación que, sobre el papel, no parecía tener fisuras.

Nota importante como ella sola: *tras la reunión, las probabilidades de que los P.J. vayan directamente a por la cabeza de Hn² son enormes: de hecho, él es el traidor al que andan buscando. Pero, por ahora, lo van a tener muy complicado: no se puede ir por ahí pidiendo información sobre uno de los tipos más importantes de Heracles por la cara bonita. Además, los jugadores deben comprender que sus personajes están AGOTADOS y no pueden andarse con muchas florituras o se quedarán dormidos en cualquier ascensor.*

Si curiosean por la Nieve podrán darse cuenta de lo dramática que es la situación: Heracles está poniendo en pie de guerra a lo que en un ejército se denominaría "reservistas". Por todas partes deambulan grupos de chavales de apenas 17/18 años con fusiles de asalto. Ninguno de ellos parece estar acostumbrado a todo ello. Los instructores no paran de dirigirles miradas de desesperación. En las prácticas de tiro nadie da en los blancos, se dirigen a los superiores mientras les encañonan (involuntariamente) con sus armas, se les disparan las pistolas, les quitan el seguro a las granadas y se

quedan con ellas en la mano mientras preguntan "¿y ahora que hago con esto, señor?." etc.

MALDITA OPERA

De vuelta al despacho de Pohang reina la excitación más histérica: analizando las comunicaciones interceptadas a Boulder en los últimos años y, muy especialmente, las que se efectuaron con el código privado de Palmer, parece que se ha conseguido averiguar quién es Wagner: analizando los lugares en los que se encuentra en cada fecha, sin duda tiene que tratarse del general Klodzsky: según los informes, un tipo gris encargado de tareas puramente burocráticas pero con buenos contactos en el Pentágono. Pero ya es hora de dormir: mañana hablarán con Caballo Loco y planearán algo. En principio, los P.J. tienen una misión encargada para el día siguiente, volver a los U.S.A. para una operación de reconocimiento de una de las bases SolarFax que será atacada. Pohang hará todo lo posible durante la noche para evitar que tengan que cumplirla y queden libres para otros menesteres. Por el momento es imprescindible LA MAXIMA DISCRECION sobre todo el asunto.

Tan pronto como Caballo Loco sepa que han descubierto quien es Wagner sonreirá de oreja a oreja. ¿Klodzsky?. El también sospechaba de él. Una cosa es segura: en el Pentágono se enfadarían MUCHISIMO con Palmer si llegan a enterarse de que usa trucos tan sucios como ese con ellos. Desde luego, podrán presionar a Wagner todo lo que quieran: si sus superiores supiesen lo que ha estado haciendo, su carrera se iría al garete. Por otra parte, Palmer tendría muchos problemas con Washington (D.C.) por hacer cosas de tan mal gusto. No puede decir mucho más, sólo que si es cierto que Klodzsky ha trabajado para Palmer... Esto va a ponerse muy, pero que muy divertido.

De vuelta con Pohang, él y Sandra les contarán su plan. Han conseguido que los P.J. "se escaqueen", de tal manera que a partir de este momento quedan fuera de las operaciones en territorio U.S.A. De lo contrario, no podrían operar con libertad. Pero hay un inconveniente: la excusa ha sido que padecen de "fatiga de combate", por lo que se supone que están de vacaciones... no podrán contar con ningún apoyo exterior. Además, está claro que el topo de Palmer en Heracles es alguien poderoso; si se entera de lo que van a hacer sin duda tratará de impedirlo: en resumen, están solos frente al mundo. La clandestinidad más absoluta. Sólo ellos, Sandra y Pohang sabrán lo que se traen entre manos. Pero dejémoslos de rodeos, el plan es el siguiente:

Hace un par de años, la Fundación Kaufmann creó una editorial fantasma llamada Dodo Books, especializada en libros sobre política ficción, biografías de personajes públicos y cosas por el estilo. La idea era tener una tapadera para investigaciones puramente rutinarias. Uno de los "libros" en que trabajaban era una serie de biografías sobre altos cargos del ejército de los E.E.U.U. El proyecto se abandonó, pero ahora pueden encontrarle una utilidad de valor incalculable para contactar con Klodzsky. Con la excusa de entrevistarle para el libro, le harán saber que ha sido descubierto. Amenazándole con revelar a sus superiores el doble juego en que ha estado implicado, lo captarán para Heracles y, a través de él, pasarán información falsa a Palmer. Si se andan con cuidado y no fallan demasiadas cosas, a corto plazo podrían dar un vuelco a la ofensiva en los E.E.U.U. y, ¿quién sabe?. A medio plazo quizás se podría organizar una encerrona y dar con el traidor que se esconde entre las filas de Heracles. Pueden estar en los E.E.U.U. mañana por la mañana con unos pasaportes maravillosamente limpios y unas preciosas nuevas identidades. Klodzsky está destinado actualmente en la base militar de Laguna Alta, en plena Utah. Pohang ha reservado pasajes en el Concorde París-N.Y., de modo que mañana después de comer verán a su hombre cara a cara: también se ha encargado de concertar una cita. El trabajo será simple: le hablarán con franqueza y le dirán que ha sido descubierto. Tendrá que tomar una decisión: o trabaja para Heracles como topo (¡qué bien, un triple agente!) o en el Pentágono alguien recibirá una carta muy comprometedoras al día siguiente. Por cierto, si los P.J. no llaman a Pohang por teléfono esa misma noche dejando bien claro que están sanos y salvos y que todo va bien, la carta llegará automáticamente. Klodzsky/Wagner no podrá hacer nada. Hagamos un fundido en negro.

LAGUNA ALTA

La única manera de llegar es en coche desde el aeropuerto de Salt Lake City. La base se encuentra en el centro de una enorme valle absolutamente desértico. El sol golpea sin piedad unas rocas que parecen cubrirlo todo sin que se vea la más mínima señal de vida en kilómetros y kilómetros a la redonda. La base es el típico campamento militar, que acoge en estos momentos a la décima división de infantería mecanizada junto con todos sus vehículos y demás parafernalia. Una vez se identifiquen en la entrada, podrán acceder a un edificio rodeado de barracones para la tropa. Allí están las oficinas. El trato que reciban hasta llegar al despacho de Klodzsky será frío, distante y correcto (siempre que los chicos

no hagan el café, claro). Les harán esperar diez minutos en la sala de espera que se encuentra junto a su despacho. Allí sólo hay dos secretarias uniformadas (feas como ellas solas, todo hay que decirlo) que pasarán olímpicamente de esos escritores tan pesados. Al menos, el aire acondicionado funciona a la perfección, de modo que no hay problema por ese lado. Tras la espera....

Tras la espera pasarán a un despacho decorado con fotos y más fotos del general Klodzsky en las diversas campañas en que ha participado. Pero allí no hay nadie con uniforme militar. Sólo tres tipos de unos treinta años: americana, chaleco, corbata, corte de pelo absolutamente impecable. Su tono de voz y su forma de hablar son todo lo pedantes que puedas representar.

- "Bienvenidos a Laguna Alta, caballeros. Me presentaré: soy Robert Witkin, del departamento de relaciones públicas y estos son mis compañeros, Mr. Rodríguez y Mr. Lamb. Lamentablemente, el general Klodzsky ha recibido un nuevo destino de forma inesperada y no puede estar con ustedes. No obstante, nosotros les ayudaremos en la medida de nuestras posibilidades. Creo que podremos responder a todas sus preguntas sobre la vida del general.."

Tus chicos no lo saben, pero se trata de agentes de la CIA. Su objetivo es averiguar todo lo que puedan sobre las intenciones de los P.J.. Si éstos se ponen bordes, les echarán de la base mediante todos los soldados que hagan falta. Si preguntan por el nuevo destino del general, les dirán que se encuentra en la base de Fort Warren, en California. Los P.J. no sacarán de ellos nada más que ese dato y algunos detalles triviales sobre la vida del general Klodzsky, nada de interés. Pero Mr. Witkin, "del departamento de relaciones públicas" y sus amigos tratarán de sonsacarles TODO lo que puedan.

Capítulo Seis

KNOCKING ON HEAVEN'S FLOOR

"Madre, toma esta insignia que te doy. Yo ya no la necesito más"

Bob Dylan, Knocking on Heaven's Door

¿Y ahora qué?. No es mala pregunta. Básicamente hay dos caminos para investigar:

- Ir a Fort Warren (si salen al anochecer podrían estar allí a eso de las once de la mañana).
- Tratar de investigar por la base de Laguna Alta.

De sargento para arriba todo el mundo sabe en el ejército que Fort Warren es una tapadera para los de inteligencia militar. Cuando envían a alguien a una misión secreta, oficialmente está destinado en Fort Warren. Este dato es prácticamente vox populi: no será muy difícil sonsacárselo a alguien. Desde luego, Fort Warren es un lugar diminuto en medio de la nada. No deberás revelar este dato demasiado pronto, deja que los P.J. se estrujen los sesos. A partir de ahí deducirán que Klodzski está en manos de los de inteligencia militar.

Hagan lo que hagan, Mr. Witkin y su gente les seguirán los pasos con discreción: saben quiénes son los P.J. y saben lo que quieren, o al menos se lo huelen. Volverán a contactar con ellos en un momento que queda a tu elección, siempre y cuando sepan que Fort Warren es un "cuartel fantasma" y se cumpla una de estas condiciones:

- Los P.J. salen rumbo a Fort Warren.
- Los P.J. se han metido en un lío demasiado gordo para que lo manejen ellos solos.
- La aventura alcanza un punto muerto en el que parece que a nadie se le ocurre nada interesante.

La forma en que aparezcan también queda a tu elección, pero procura conseguir un tono de misterio. La hora: hacia el anochecer del día de su llegada a Laguna Seca. Los alrededores del lugar, un desierto prácticamente desprovisto de vida, el crepúsculo... la escena de la aparición de los tres agentes americanos debería resumir un aire surreal, como si se tratase de un sueño.

Y EL CHOCOLATE OSCURO

Witkin no se andará con rodeos e irá directo al grano:

"Ante todo quiero que sepan que no deben temer nada de nosotros: les doy mi palabra de que están completamente seguros. Como ya habrán podido adivinar, ni pertenecemos al departamento de relaciones públicas del ejército ni nos llamamos Witkin, Rodríguez y Lamb. De hecho ni nosotros existimos ni esto está sucediendo. ¿De acuerdo?. No somos miembros del C.D.F.C. Trabajamos para una agencia federal; no puedo decirles cuál, pero seguimos órdenes directas de nuestro jefe. De EL GRAN JEFE. Estamos aquí como mensajeros, representando a una autoridad DEL MAXIMO NIVEL. También sabemos quiénes son ustedes y qué es lo que están buscando. Por eso tenemos un trato que proponerles.

Estamos al tanto de todo lo que está sucediendo en los últimos días. Heracles lleva semanas atacado al C.D.F.C. en todo el territorio federal y hemos seguido sus operaciones con gran interés. Durante cuarenta años el C.D.F.C. se ha encargado en exclusiva del control de los M en los Estados Unidos. Nadie, absolutamente nadie, podía contar con ellos sin su consentimiento. Ustedes, los mutantes, son un arma poderosísima. No les gustará oír esto, pero es así. La seguridad nacional e incluso de todo el planeta ha dependido de personas como ustedes en multitud de ocasiones, y eso ha hecho que el C.D.F.C. se hiciese más poderoso cada año. Cada vez que alguien necesitaba un mutante, ellos conseguían algo a cambio. Cada administración les iba concediendo más y más poder. Les seré franco. Hoy por hoy, Zachary J. Palmer se ha escapado de nuestro control. Tiene infiltrados por todas partes, como el general Klodzsky. Sí, sabemos que era Wagner. Ya nos hemos encargado de él. Pero no es el único. El mismo Congreso es un nido de topos trabajando para él, es imposible hacer nada que le afecte sin que lo sepa antes. Como les digo está fuera de todo control. No

EL HOGAR DE LOS VALIENTES 2

podemos tomar medidas para recortar su poder porque sus infiltrados las sabotean, ni siquiera podemos privarle de fondos porque él posee sus propias fuentes de ingresos.

Y ahora está a punto de terminar SolarFax. No podemos dejarle seguir adelante; esa red de comunicaciones no debe ponerse en marcha o ya no podremos controlarle nunca. Acumulará tanto poder que no seremos capaces de librarnos de él. Mi superior no está dispuesto a consentirlo, pero tenemos las manos atadas.

Sé que no puedo pedirles que confíen en nosotros de buenas a primeras. Al fin y al cabo estamos en trincheras opuestas. Pero mi superior me ha autorizado a proponerles un trato: ustedes se encargan de SolarFax y nosotros les ayudamos a descubrir al traidor que se esconde entre sus filas. ¿Qué me responden?"

Los P.J. no tienen más remedio que dar una respuesta YA. No cabe la posibilidad de ponerse en contacto con nadie, no hay tiempo. Una vez más, tendrán que arriesgarse y asumir una responsabilidad que les supera. Por si se ponen a regatear, te diré que "Witkin" es un agente especial de la CIA que sólo responde ante el presidente Clinton y en estos momentos puede decirse que es su portavoz en la sombra. No hay regateo posible: o lo toman o lo dejan. O se fían de él o no se fían. El, desde luego, está siendo completamente honesto con ellos, no guarda ases bajo la manga. El presidente no está dispuesto a consentir que SolarFax siga adelante, pero no puede controlar a Palmer porque es demasiado poderoso y simplemente no le necesita. Bien. Parece que no hay más remedio que aceptar.

- "Tengo esto para ustedes (y les ofrece un sobre). Dentro está la transcripción de una conversación telefónica entre Palmer y el infiltrado que tiene entre ustedes. No sabemos de quién se trata, pero espero que esto les ayude. Su hombre llamó desde Suiza, pero mejor no me pregunten como interceptamos la llamada. También les diré que sabemos que ha preparado una encerrona contra ustedes. Les ha dejado descubrir cuatro bases de SolarFax para tenderles allí una emboscada. No se les ocurra acercarse por ese lugar. El núcleo de SolarFax está en las afueras de Boulder, a unos veinte kilómetros de la sede del propio C.D.F.C.; es allí donde tienen que dirigir su ataque. En el sobre, junto con la transcripción, encontrarán algo que les será muy útil si se deciden a hacerlo. Si no me creen, les diré también que hoy, a las tres de la mañana, lanzarán un ataque sobre

ustedes en Nueva York. Sólo sabemos que tratarán de destruir su aparato logístico.

Esto es todo lo que tengo que decirles. Supongo que después de esto seguiremos en guerra, pero eso es algo que está más allá de su poder y del mío. A pesar de que hoy colaboremos, me temo que nuestras



Mr. Witkin, sus chicos, y un pequeño homenaje de nuestro ilustrador.

posturas son irreconciliables. Ustedes están condenados a no poder llevar una vida normal: la humanidad no está preparada para los mutantes, pero supongo que si yo estuviera en su lugar, también lucharía, aunque se trate de un sacrificio sin esperanzas de triunfo. Que tengan buena suerte. Se han comportado como verdaderos profesionales"

Un apretón de manos para cerrar lo que es un pacto entre caballeros y se acabó. No dirá más, de hecho no sabe más. El sólo es un mensajero. El trato es claro. Ellos quieren que acaben con SolarFax y harán todo lo posible por ayudarles. Witkin y sus acompañantes desaparecerán (si es posible de forma misteriosa, por supuesto).

La primera pregunta está clara. ¿Son de fiar? Si alguien ha intentado comprobarlo con algún poder M, la respuesta será sí. Lo son. Ahora hay que moverse deprisa. Sólo disponen de 24 horas para parar el ataque contra las bases de SolarFax. ¿Y lo de Nueva York para esta noche?. ¿Aparato logístico?. ¿Eso son los Equipos Charlie!. Sea como sea hay que actuar ya. No podrán volver a la Nieve en menos de 24 horas (exactamente 16, si emplean la ruta de entrada vuelo interno, Concorde hasta París y de ahí a la Nieve) y para entonces puede que sea demasiado tarde. Hay que ponerse en contacto con Pohang YA y que él haga lo que pueda. ¿Llamar a los Equipos Charlie de N.Y.?. ¿Cómo explicar una historia tan increíble?

Si llaman a Pohang, les dirá que vuelen por la vía más rápida. Si llaman a Nueva York, cuenten lo que cuenten nadie les hará caso. Punto.

¿Y el sobre?. En primer lugar está la conversación entre Palmer y el Traidor:

Palmer: ¿Si?

Interlocutor: Soy yo, Verdi.

¡¡¡Eureka!!!. ¡Verdi!. ¡Verdi es el nombre clave del traidor!.

Palmer: ¡¡¡Pero cómo demonios se te ocurre llamarme por teléfono!!!. ¿Estás loco?.

Interlocutor: Tranquilo, estoy usando una línea limpia y te aseguro que nosotros no tenemos tu teléfono pinchado. Ya sé que no debería hacer esto, pero tienes que sacarme de aquí ahora mismo. Estoy seguro de que Caballo Loco me ha delatado.

Palmer: Mira Verdi, sé que estás muy presionado, pero esta vez nos la jugamos. Tienes que aguantar ahí y yo te garantizo que Caballo Loco no sabe nada. Mantén la calma.

Interlocutor: ¿Me lo aseguras?.

Palmer: Te lo aseguro. Si hace falta mandaremos a un Equipo de Intervención a sacarte, tienes mi palabra. ¿Cómo va todo?.

Interlocutor: Por ahora bien. ¿Estás seguro de que Caballo Loco no sabe nada?

Palmer: Completamente. Te digo que estés tranquilo... ¿de acuerdo?.

Interlocutor: Sí, sí, sí. Nada de esto estaría sucediendo si no hubiera sido por esos payasos que votaron por atacar en la reunión con el gran jefe. Maldita sea, ¿cómo dejásteis que se os escapara alguien tan importante!. Si no llegan a capturarlo, ellos no hubiesen ido a la reunión... Hice lo que pude, pero sólo tengo un voto... ¡Si no hubieras dejado escapar a Caballo Loco!.

Palmer: Estas cosas pasan, no se puede tener todo previsto. ¿Te has encargado ya de ellos?.

Interlocutor: Sí, por supuesto. Están en Alaska, con la fuerza que atacó el Parque. Por cierto, ¿cómo acabó aquello?.

Palmer: Mal, pero pudo ser peor. Hemos salvado algo. Creo que lo superaremos en un par de semanas.

Interlocutor: Eso espero...pero, ¿acabaráis con ellos, no?.

Palmer: Sí, sí, acabaremos con ellos, pero hemos tenido que llamar a los militares y ellos no podrán hacerlo. Por ahora estamos cercándolos... no tenemos muchos agentes en la zona y andamos cortos de personal, pero no volverán, te lo aseguro.

Interlocutor: ¿Seguro?

Palmer: Seguro

Interlocutor: Si no acabáis con ellos será mi fin, ¿te das cuenta, no?.

Palmer: Sí, claro que me doy cuenta. Tú sigue en lo tuyo y no pierdas la calma. ¿De acuerdo?

Interlocutor: De acuerdo, pero NO PUEDEN volver de Alaska. ¿O.K.?.

¡Cuántas novedades!. Lamentablemente, lo único que pueden hacer nuestros chicos es volver a la Nieve. Desde Salt Lake City no llegarán a Nueva York hasta las cuatro de la mañana y ya sería demasiado tarde para detener nada... como máximo verán las ruinas de los Equipos Charlie. Simplemente no hay nada que puedan hacer por evitarlo. Además a las cinco tienen que coger un Concorde.

Nota del diseñador: Ruego se me perdonen las licencias que me tomo con las líneas aéreas. Ya sé que los Concorde no pueden aterrizar en Nueva York porque hace mucho ruido. Espero que me comprendáis todos, ¿me perdonáis de verdad?.

¿Y el otro documento del sobre?. Se trata de un breve mensaje:

"En la caja de seguridad número 3.312-C del World Bussines Bank de Ginebra hay un dossier que les interesa. La llave la encontrarán en una bolsa de plástico en la cisterna del lavabo de caballeros del Café Valery, a dos manzanas de distancia. Si abren esa caja, daremos por sentado que cumplen el trato y trataremos de ayudarles en la medida de lo posible."

SIN CONSEJEROS

Una vez más en la Nieve, con Sandra y Pohang. Como ya hemos dicho antes, el ataque contra los Equipos Charlie de N.Y. se producirá en el momento que anunció Witkin. Llegados a este punto nos encontramos con los siguientes problemas (como ya has visto, la cosa se ha complicado aún más de golpe y porrazo).

1º ¿Son de fiar Witkin y sus amigos?. ¿Será cierto que Clinton quiere segar la hierba bajo los pies de Palmer y ha contactado con Heracles arriesgándose a utilizar a la CIA?. ¿Cómo estar seguros de que no se trata de una jugarreta?

Pohang se fía de Witkin; en principio le parece probable que el presidente haya tomado una decisión así. Sandra se muestra más reticente, pero no olvidemos que es toda una experta en el C.D.F.C. y no considera el asunto tan descabellado como pudiera parecer. Mientras charlan con los P.J. (por cierto, ¿qué piensan ellos?), algo llamará la atención de éstos últimos: se trata de un aparato parecido a un fax, pero con muchísimos más botones y algo así como un objetivo de cámara de video suspendido de un brazo metálico. Si le preguntan a Pohang por el cacharro, les responderá que se trata de un nuevo sistema para enviar mensajes ocultos. Muchísimo más eficaz que los microfilms, los micropuntos y casi todos los sistemas conocidos, se trata de un haz de rayos laser que barre una hoja de papel. Al hacerlo, aparece el mensaje como si lo hubieran escrito con tinta simpática. Pero para ello, el láser de lectura debe operar en la misma frecuencia que el de escritura. De esta manera, aunque se intercepte el mensaje por alguien que disponga de uno de esos aparatos no podrá leerlo si no conoce la frecuencia. Ingenioso, ¿verdad?. El lector que tienen ante sus ojos lo encontraron hace dos días en un ataque a una base del C.D.F.C. Nunca antes lo había visto nadie, de hecho acababa de llegarles. Estaba en el embalaje original con la etiqueta de la empresa de transportes que lo había llevado ese mismo día: ni siquiera

habían abierto el paquete. Es la primera noticia que tenían de un artefacto así, y por eso se lo han pasado a Pohang, para que vea que se puede hacer con él.

Si a alguien se le ocurre meter el mensaje de Witkin en el aparato, habrá tenido la idea genial del día: con letras de color fosforescente aparecerán unas palabras. Si a nadie se le ocurre (lo cierto es que no hay una razón lógica para que nadie haga algo así), Pohang hará una demostración del aparato. Meterá una hoja aparentemente en blanco con un mensaje escrito por ese sistema. Al introducirlo en el lector, podrán verse las palabras: "Hoja de prueba" y una especie de carta de ajuste dibujada en tonos fosforescentes. Esa muestra venía con el aparato.

-*"Pero si se introduce un papel normal, como por ejemplo...."* Su mirada busca una hoja... y al no encontrar otra a mano toma el mensaje de Witkin por pura casualidad *"... esta misma..."* ¡Vòila! ¡Aparecerán estas palabras!

"Enhorabuena. Son ustedes tan hábiles como nos imaginamos. Juan 8, 32".

La frecuencia de lectura era la misma que tenía el aparato cuando lo encontraron. ¡Rápido! ¿Una Biblia!. Lo ideal sería que tuvieras una a mano durante la partida para que los propios P.J. se encargasen de buscar el versículo en cuestión: *"Y conoceréis la verdad y la verdad os hará libres"*. Por si nadie lo sabe, esa frase está esculpida en la puerta principal del cuartel general de la CIA en Langley, Virginia. ¿No habrá sido una especie de mensaje?. ¿No sería alguien relacionado con Witkin quien mandó el aparato a la base del C.D.F.C.? Pues sí. Así ha sido. Otro detalle: en el paquete que acababa de recibirse en la base desmantelada del C.D.F.C. estaba el remite: un apartado de correos situado en una población llamada Naygell, Iowa. Que no lo busquen en un mapa porque sencillamente no existe. Ahora bien: si alguien es un fanático del Scrabble no le costará mucho enterarse de que no son más que las letras que forman la palabra "Langley", sólo que desordenadas.

¿Necesitan más pruebas?. Si alguien habla a Caballo Loco sobre Witkin, (basta con mencionarlo) reconocerá el nombre: era la clave de contacto de su hombre en la CIA. El tal Witkin era lo mejor que tenían en Langley, una verdadera leyenda en La Compañía. La crema de la crema. Si ha vuelto a utilizar ese nombre falso podría haber sido para que Caballo Loco lo confirmase, él le conoció bien y lo vé muy típico en él. Que haya utilizado ese nombre podría ser también una forma de demostrar que lo

que dijeron es verdad: que la propia Casa Blanca no quiere que funcione SolarFax, pero por sí mismos no pueden evitarlo. El tal Witkin ha borrado todo rastro de su pasado, es imposible encontrar nada sobre él porque legalmente ni siquiera existe. Sólo ha dejado una especie de pista y lo ha hecho por razones sentimentales: si consiguen una copia del anuario del curso 72-73 del Clarence Hopper High School en New Thurso, una pequeña ciudad de 20.000 habitantes en Carolina del Norte podrán ver una foto de un tal Roger Barwood. No es otro que Mr. Witkin en sus tiempos de adolescente, con un acné salvaje, pero reconocible. Caballo Loco se volvió loco (valga la redundancia) para encontrar esa única señal del agente de la CIA hace ya varios años (siempre ha sido un obseso de los detalles). La Fundación puede conseguir una copia de esa fotografía en veinticuatro horas si los P.J. así lo desean.

Por tanto, los P.J. podrán dudar de que Witkin dijo la verdad, pero desde luego está claro que la Compañía anda detrás del asunto, independientemente de que sea cierto que el presidente quiera la cabeza de Palmer pero no pueda conseguirlo sin ayuda (aunque, para que lo sepas, Witkin ha jugado limpio y no ha mentado, palabra de diseñador). Han dejado pruebas tan contundentes de su presencia como el iluminador laser.

2º Otra cuestión muy diferente es la transcripción de la conversación entre Verdi y Palmer. Por lo pronto han conseguido la prueba que estaban buscando de que realmente hay un traidor. Y no sólo saben a ciencia cierta que su nombre clave en la Banda de la Opera es Verdi sino que además tienen una pista importantísima: "... *Hice lo que pude, pero sólo tengo un voto...* ". ¡Eso quiere decir que estaba en la reunión!

Pero eso supone un problema inmenso. Si estaba en la reunión, fuese quien fuese, se trata de alguien con muchísimo poder. Alguien con influencias, que puede mover hilos para dejar fuera de juego a los P.J. e incluso al propio Pohang... Hay que seguir manteniendo el máximo secreto en las investigaciones. No podrán hacer nada contra él hasta que no tengan una prueba definitiva: algo que demuestre a las claras quien, de todos los participantes en la reunión, es Verdi. Hasta entonces no pueden hacer público todo el asunto. Si le muestran a alguien la carta ¿no podría decir que se la han inventado ellos sólo para desprestigiar a alguien con quien ya han tenido problemas?

3º Por si las cosas estuvieran poco complicadas, además tienen que parar el ataque previsto contra las bases SolarFax. Pero ¿cómo hacerlo sin que se entere el traidor?. La prueba más sólida que poseen de que Witkin no mentía es que les han proporcionado las pruebas de la existencia de un topo en Heracles... pero ¡ese es un dato que no pueden hacer público hasta no tener pruebas!. ¡Y apenas hay tiempo para parar la ofensiva!. Sólo cuarenta y ocho horas. En definitiva, no tienen argumentos de peso para pedir oficialmente que se detenga el ataque y si se atrevieran a hacerlo el topo sabría automáticamente que le han pillado y levantaría el vuelo.

Por ahora este es el problema más urgente, de hecho las bases Charlie de N.Y. ya han caído, tal y como advirtieron sus nuevos e inesperados aliados. Hay que intentar pararlo antes de nada. Si a nadie se le ocurre qué hacer en estas ajetreadas horas, Pohang propondrá algo: ir al Centro de Referencia Optica. Desde allí, los mejores viajeros astrales de Heracles "lanzan" misiones de reconocimiento sobre puntos estratégicos. Quizás sea posible que uno de ellos, siguiendo las instrucciones de los P.J., pueda descubrir algo nuevo que justifique una petición para detener el ataque. Si eso falla, tendrán que empezar a buscar a Verdi contrareloj, o simplemente plantarse delante de un pez gordo y decir que tienen que echar el freno en eso del ataque a SolarFax por la cara. Y además, como el tiempo aprieta, Sandra partirá inmediatamente hacia Suiza para ver qué hay en la caja de seguridad que se menciona en el sobre de Witkin.

Nota del diseñador: *Sandra volverá esa misma noche con el contenido de la caja y sin haber tenido el más mínimo problema. Si todos los P.J. la acompañan, no será más que una pérdida de tiempo con consecuencias desastrosas para la aventura. Pero, si te apetece (y sólo si te apetece), uno de ellos puede acompañarla. Por supuesto, eso significa dividir el grupo, pero puedes organizar una minipartida para ese jugador y Sandra, que se jugaría sin la presencia del resto de los jugadores. De ser así, introduce alguna escena de "cosecha propia" para darle un poco de salsilla al viaje. Suiza está llena de traficantes de armas y delincuentes de alto standing, de modo que puede ser un marco apasionante para una aventura. En principio, lo que allí suceda no debería tener relación con la trama principal, pero es una buena ocasión para que, de pronto, aparezca un viejo enemigo del P.J. (¿y si tuviera "enemigo mortal" entre sus rasgos especiales? ¿No sería un momento perfecto para que apareciese?).*

¡HOMBRE! ¡PERO SI ES TENIENTE!

De camino al Centro de Referencia Optica se encontrarán con el bueno de Teniente que les está buscando. Sigue muy cabreado con lo que pasó en el Parque y está investigando por su cuenta. Tiene una pista, en la base de comunicaciones encontró varios recibos de una empresa de transportes: Baltimore Trucking. Quizás por ahí pueda llegar a alguna parte: ¿serían tan amables de dejarle hablar con Caballo Loco por si sabe algo de la Baltimore Trucking?

No están obligados a hacerle caso. Pueden ir a verle ahora o más tarde, ellos deciden. Si no van inmediatamente, Teniente se les pegará y volverá a pedirselo cuando salgan del Centro de Referencia Optica.

Caballo Loco sonreirá cuando oiga el nombre de la Baltimore Trucking. Se trata de una empresa fantasma, una compañía privada de transportes que el C.D.F.C. utiliza cuando necesita mover cargamentos de armas sin que nadie, ni siquiera en Washington D.C., se entere. Allí donde aparece un camión de la Baltimore, significa que Palmer está acumulando armamento y material militar, trama algo gordo y no quiere que lo sepan ni siquiera los que se supone que son sus superiores.

C.R.O.

O Centro de Referencia Optica. Se trata de un pabellón subterráneo dentro de la Nieve rodeado de estrictas medidas de seguridad. Pohang tiene a un buen amigo ocupando el puesto de Supervisora Adjunta de Operaciones: se trata de la doctora Sunchon, surcoreana como él y que será muy útil. El C.R.O. es un punto sencillamente vital: desde allí los viajeros astrales vigilan desde la sombra la superficie entera del globo terráqueo. En la entrada, los de seguridad se pondrán muy pesados exigiendo todo tipo de permisos, papeles, autorizaciones y carnets para dejarles entrar. Afortunadamente Pohang está curtido en este tipo de lides y, directamente, pedirá que llamen a la doctora Sunchon. Llegará en cinco minutos y se alegrará mucho de volver a ver a un viejo colega. Tendrá unos cuarenta y muchos años, es bajita y delgada, con el pelo prematuramente cano y una simpáticas gafas redondas. Es la amabilidad personalizada, casi recordaría a una adorable abuelita. Les guiará hasta la sala central por un laberinto de pasillos que recuerdan vagamente a una nave espacial.



En la sala central reina un silencio y una paz que no son fáciles de ver en un lugar como la Nieve y menos en unos días como estos. Unos gigantescos monitores muestran varios mapas del mundo en la pared. A su alrededor, formando una especie de anfiteatro, multitud de mesas desde las que trabajan los viajeros. Cada uno de ellos está sentado en una butaca, frente a una terminal de ordenador en la que aparece una fotografía de satélite (mejor no preguntar por qué medios llegan esas fotografías a las manos de Heracles...) del lugar que está siendo explorado. Los "astrales" llevan unos monos blancos, sus rostros muestran una intensa concentración porque casi todos están "viajando" en esos momentos, de ahí el silencio y la paz de que hablábamos al principio: se trata de crear la atmósfera necesaria para favorecer la concentración necesaria antes de que un M emplee su poder. Mediante un micrófono todos ellos se comunican, en un murmullo casi inaudible, con un compañero que, sentado frente a otra consola, introduce en el ordenador aquello que va describiendo su viajero y que le llega por unos cascos. Para describir el lugar imagina, por ejemplo, la típica sala de control de la NASA durante un lanzamiento, pero como si todos los allí presentes estuviesen haciendo

yoga. Los jugadores tendrán que hablar en voz baja. Tras atravesar la sala central, la doctora Sunchon les conducirá a su despacho, insonorizado y con un enorme ventanal sobre la sala central.

Pohang se montará el rollo si los P.J. no lo hacen: dirá que han recibido un soplo, aún por confirmar pero aparentemente fiable, según el cual podría haber algún problema en el ataque a las cuatro bases de SolarFax. Por supuesto, no puede revelar sus fuentes, pero les gustaría saber algo sobre los cuatro objetivos para seguir trabajando por su cuenta. Esta es una petición un tanto irregular y la doctora Sunchon se mostrará reticente... pero el pico de oro de Pohang la convencerá si es necesario. Una vez en el bote, procederá a describirles los blancos.

Se trata de cuatro instalaciones más o menos "clásicas", muy del estilo de las que ellos exploran todos los días. Sus nombres clave: Acuario, Piscis, Capricornio y Sagitario. Acuario es un cine abandonado en Houston, Tejas. Piscis, una nave industrial alquilada por la H.G.C. Chemical (¿se acuerdan los P.J.? Ellos destruyeron una fábrica de esa misma empresa no hace mucho) en el puerto de San Francisco. Capricornio un caserón en las afueras de Pasadena (California). Ninguna de las tres ha presentado muchos problemas: consiguieron planos de las edificaciones en los registros de la propiedad correspondientes y los viajeros astrales han cartografiado las zonas convenientemente, se puede decir que las conocen al dedillo. Las tres tienen puntos en común, se encuentran en lugares relativamente aislados pero muy bien comunicados, a apenas cinco minutos de un núcleo urbano importante. ¿Lo que han visto en el interior de ellas?. Más o menos lo que esperaban, cabinas con butacas, polígrafos y terminales de ordenador idénticas en todo a las que Teniente y sus muchachos han dicho que vieron en el Parque cuando lo atacaron (véase el cuadro "Telépatas, telépatas..." en El Hogar de los Valientes 1).

Nota: Estas son las pistas de que disponen los P.J. para centrar su atención en Sagitario: primero, en Piscis, Acuario y Capricornio no tiene por qué haber nada sospechoso (al menos, nada sospechoso que pueda detectar un viajero astral) porque perfectamente pueden enviar una fuerza de respuesta justo en el momento del ataque de una forma no muy diferente de lo que les contó Teniente sobre su asalto al Parque en el Hogar de los Valientes 1. La otra, es que las cabinas con polígrafos y ordenadores no tienen por qué significar una auténtica base de SolarFax. Lo cierto es que los jugadores no tienen

razones incuestionables para pensarlo, sólo las dudas que expresaba el informe sobre SolarFax que recibieron en la primera parte de esta aventura. Pohang, desde luego, piensa que SolarFax debería ser algo diferente de esto, por las mismas razones que se daban en el citado informe, pero tampoco podría decir cómo debería ser según él. Desde luego son dos pistas sutiles, no todos los jugadores caerán en la cuenta inmediatamente.

Pero Sagitario ya es otra cuestión. Se trata de un antiguo hangar de aviación en el desierto de Nevada. Ahora está fuera de servicio, pero en sus tiempos era conocido como Santa Teresa Field. Se construyó muy poco después de la Segunda Guerra Mundial para albergar a los bombarderos nucleares de la USAF. En aquellos primeros días de la Guerra Fría se invirtió mucho dinero en Santa Teresa Field, varios problemas geológicos alargaron las obras durante años. Pero el despliegue de los primeros misiles con cabeza nuclear hizo que el aeródromo no se terminara nunca. Jamás un avión ha despegado de allí. Está a más de trescientos kilómetros del lugar habitado más cercano (Carson City), perdido en la inmensidad del desierto. Han conseguido unos planos detallados de las construcciones que se terminaron y los reconocimientos astrales confirman que los del C.D.F.C. no han edificado más. Hay un pequeño problema: unos hangares subterráneos que se construyeron para albergar a los bombarderos. En ellos no entra ni un rayo de luz, de manera que los viajeros no pueden ver lo que hay en su interior. ¿Sonidos?. No han detectado ninguno. Más o menos dos veces al día llega un helicóptero, que se queda allí unas tres horas y se vuelve a llevar a todos sus pasajeros sin que se quede nadie.

Nota: estando como está, tan lejos de un lugar habitado, cabe la posibilidad de que en Sagitario haya alguien esperando el momento del ataque... precisamente en los hangares oscuros inmunes a la visión de los T.P. Esto no es así, pero si tus P.J. llegan a esa conclusión, podrían centrar su atención en esa base, el único lugar donde pueden encontrar algo sabroso.

Nadie se ha preocupado demasiado por los hangares subterráneos. Si los P.J. quieren que los viajeros vuelvan a reconocer el punto, un astral de los que se encuentran en la sala central les describirá lo que ve: arena, hangares abandonados y uno de ellos lleno de cabinas como las que ya hemos descrito. Deja que los P.J. se pongan pesados y husmeen a sus anchas. El viajero tiene nivel suficiente como para tirarse un par de horas flotando por ahí. Cuando estén a punto de rendirse (porque no van a

encontrar nada de nada)... como quien no quiere la cosa el viajero mencionará que acaba de ver un papel en el suelo. Hazlo de tal manera que los jugadores piensen que han estado a punto de dejar pasar por alto tan importante descubrimiento pero lo han conseguido sólo gracias a su tesón. Se trata de una etiqueta que alguien ha tirado descuidadamente: una etiqueta de la Baltimore Trucking.... bulto número 9 de 140. Peso del bulto 380 kilos, peso del total del envío 6 toneladas. Fecha de entrega, ese mismo día.

¡Baltimore Trucking Company!. ¡La empresa que el C.D.F.C. utiliza para mover cargamentos de armas!. ¿Seis toneladas por la cara en un lugar como ese?. Con esos indicios, Pohang puede hacer algo: tratará de que Heracles lance una operación de reconocimiento "in situ" sobre Sagitario. Puede que consigan demostrar que todo es una encerrona y parar el ataque. Que vayan a su despacho, él les encontrará allí en tres cuartos de hora.

Nota: *si aún no han ido a ver a Caballo Loco con Teniente, saldrán del C.R.F. sin demasiado éxito: ¿Baltimore Trucking?. ¿Y qué?. En ese caso, pueden ir a ver al bueno de Caballo junto con Teniente o interrogarle sobre la Baltimore por su cuenta. Sea como sea, Pohang podrá tener una razón para mover hilos en cuestión de horas.*

EMERGENCIA

Bien, el ataque a las bases de SolarFax será detenido. ¿O no?. En este último caso no te preocupes, cubriremos esa posibilidad dentro de unos pocos párrafos. Ahora todo lo que tienen que hacer es esperar a Sandra y volver al asunto Verdi. Que discutan lo que quieran, en un momento dado Pohang dirá desesperado:

- "Esto es terrible. No podemos hacernada de nada. Si al menos pudiéramos echar un vistazo a KnowWho..."

¿KnowWho?. Es una base de datos ultraconfidencial que contiene información sobre todos los miembros de Heracles en activo (aparece descrita en el Catálogo Charlie'91). Allí está el currículum de todos ellos... y el del topo, por supuesto. Quizás si lograsen algunos informes sobre los sospechosos, que ahora se han reducido a aquellos que participaron en la reunión... habría alguna pista. Y, preguntarán nuestros P.J., ¿cómo acceder a esa base?. Imposible. Hay una terminal en el centro de cálculo, pero para llegar a la base de datos hace falta una clave que sólo conocen K1, Klunge y una tercera persona cuya identidad es secreta. O podrían ni llegar hasta el ordenador.

Además, los P.J. no pueden entrar en el centro de cálculo. Los vigilantes les negarían el acceso.

Tan pronto como diga esto, sonará una estridente sirena. ¡Alarma general!. Se trata de una emergencia!. ¡Alguien está lanzando un ataque contra la Nieve!. Que no cunda el pánico, Pohang les pedirá calma. Sólo es un simulacro. Estaba previsto para ese día, de hecho el mismo lo planificó junto con algunos de sus compañeros de la Fundación para mantener a todo el mundo alerta con unas pequeñas e imprevistas maniobras. Una fuerza de respuesta asegurará un perímetro alrededor de las instalaciones y todo el mundo deberá ir a los refugios. ¿Todo el mundo?. Sí, los pabellones se quedarán vacíos. Vamos, seguro que tus chicos son listos y a alguien se le ocurre preguntar...
- "¿Y el centro de cálculo?"

¡Es cierto!. Si parten ahora tendrán seis minutos para husmear por allí a sus anchas, el personal de seguridad tiene que acompañar a los informáticos a los refugios y volver luego a ocupar su puesto en la entrada... ¡Claro!. ¡Ahora pueden acceder a KnowWho!. A Pohang no se le había ocurrido, pero ahora que lo mencionan... ¿Y la clave?. Bueno, que se lleven a Denning jr. Al fin y al cabo es un genio de los ordenadores. Es casi imposible que puedan hacer nada, pero tienen que intentarlo aunque sea una jugada a la desesperada. Venga, al centro de cálculo todo el mundo. Empieza a correr el cronómetro.

El centro de cálculo está desierto. Por las indicaciones de Pohang podrán acceder hasta la terminal conectada a KnowWho. Está en una esquina. Denning, o cualquier P.J. con un buen nivel en informática empezarán a manipular el teclado ansiosamente. No hay manera. Quien lo intente les dirá que no es posible acceder al sistema sin la maldita clave. Bueno, al fin y al cabo tenían que intentarlo...

Una voz suena detrás de ellos.

- "Margarita. La palabra que buscan es Margarita."
La voz les es familiar. Es la del propio Werner Kaufmann. Está detrás de ellos. Vayamos por partes: a Denning le da todo igual y será él quien se encargue del ordenador si nadie más lo hace. Sólo hay tiempo para sacar una ficha por impresora. ¿Por quién apuestan?. ¿Quién de todos los que estuvieron en la reunión es su sospechoso favorito?. Evidentemente, Hnº1 es su hombre, pero puede que piensen que es demasiado obvio... bueno, que saquen la que quieran. En cuanto a Kaufmann, hablará con ellos.

Sí, sabe lo que están buscando. Puede predecir el futuro y sabe que uno de sus más directos colaboradores le va a traicionar. Pero no piensa hacer nada contra ellos, sus visiones no le indican quien es y no va a dudar de todos. Asume la traición con el fatalismo de alguien que espera lo inevitable. No piensa participar en el asunto. Que lo hagan los P.J. Al fin y al cabo, no se puede escapar del destino. Sabe perfectamente (lo ha pre-visto en una de sus visiones) todo lo que han hecho en cada momento, incluido lo de la gente de la CIA. Pero no va a enredar la madeja de los sutiles hilos del destino: cada hombre debe buscarlos por el camino que tiene asignado. D.J., que el tono de K1 al hablar sea el de

un profeta resignado y fatalista, que parezca casi un iluminado. No les dará más ayuda. ¿No lo hicieron bien en Referencia Optica y no han podido para el ataque a las bases de SolarFax?. Que se lo digan a K1, él se encargará de que lo paren. Pero no hará nada más. Llegará, les dará la clave, les dirá que sabe que hay un traidor pero que si su destino es ese lo aceptará resignado... y se irá como ha venido. Los P.J. tampoco pueden entretenerse ni medio minuto más. Dale a toda la escena una ambientación... como sobrenatural.

Sobre el encuentro de los P.J. con W. Kaufmann

Werner Kaufmann está en el límite de su resistencia. En los últimos dos meses apenas ha dormido y no sólo eso, sino que no ha parado ni un instante. Los que le rodean a duras penas han sido capaces de seguir su ritmo de trabajo: en algunos momentos parecía que K1 estaba, simplemente, en todas partes a la vez. La decisión de lanzar un ataque contra los E.E.U.U. empieza a pesarle. Su poder le permite prever el futuro, pero no obtiene una imagen nítida del mismo. Sólo puede acceder a una confusa mezcla de posibilidades, todas ellas demasiado oscuras para Heracles. En su conciencia están pesando todas las bajas que en estos días ha encajado la organización: se siente responsable por ello. Teme que esta vez no podrán vencer al enemigo, que se ha equivocado, que las cosas están yendo demasiado lejos y él no debería haberlo permitido. Y ahora ha caído en una depresión profunda. Su inmensa capacidad de sacrificio le permite continuar adelante, pero padece una crisis muy grave.

Por si fuera poco, ha previsto también que alguien, de entre su círculo de colaboradores, es un traidor. No sabe quién, pero se encuentra tan desengañado que la apatía le invade. Sí, le preocupa y mucho lo que le pase a la organización, pero su propia vida le da igual. Se siente mal. Está enfermo. está agotado y se limita a dejarse llevar por el destino, a pesar de que sabe que no existe un destino escrito e inmutable, que todos y cada uno de nosotros somos capaces de enfrentarnos a él y salir victoriosos. Al menos, esta crisis no durará mucho tiempo. Si los P.J. lo hacen bien, si todo se resuelve, volverá a ser el mismo de siempre: se tomará un par de días de vacaciones.. ¡y a a la carga!

Pero de momento... de momento está hecho un desecho psicológico.

Fundación KAUFMANN

Seguimiento y control de personal

De: KnowWho

Para: Usuario Clave de Seguridad Margarita

Asunto: Extracto Biográfico agente clave actual Hnº1

Nombre Real: Robert Courtot

Lugar de nacimiento: Bruselas, Bélgica

Fecha de nacimiento: 14-9-1.952

Fecha de ingreso: 3-XI-1.980

Capacidad M: Lectura mental, nivel medio/bajo

Status: Activo. Escala K, Heracles.

Clave de llamada general: Esparta Setenta y Cuatro

Clave de llamada actual: Hnº1

Robert Courtot, belga, 41 años. Capturado por servicio M hacia 1.969. Liberado durante la operación BullRun Siete Ocho Ocho en 1.980. Tras el período habitual de terapia de desprogramación, en 1.981 realiza el curso básico en el Centro de Entrenamiento Táctico Avanzado (Finlandia). Lo finaliza en 1.982 siendo el quinto de la segunda promoción de ese año. Destinado inicialmente a Heracles-Zaire, realiza trabajos de escala básica, hasta 1.984 ascendiendo a Coordinador Táctico. Solicita traslado a Prometheus donde asciende al cargo de Controlador Adjunto de Operaciones en la filial de Bélgica. En 1.986 es adscrito temporalmente a la Fundación Kaufmann, desarrollando sus trabajo como Supervisor General Adjunto de Proyectos en Fundación Kaufmann Francia, Fundación Kaufmann Italia y Fundación Kaufmann Luxemburgo. Abandona la F.K. con el grado de Supervisor General (que no llega a ejercer) obteniendo recomendaciones de sus superiores. Sigue extracto de la presentada por el Superisor Central Fundación Kaufmann Europa Occidental:

"Courtot ha demostrado una eficacia impresionante. A pesar de que carece de conocimientos técnicos avanzados, posee una cualidades que le permiten,

guiado por su intuición, colaborar en los proyectos más sofisticados integrándose a la perfección con los investigadores a pesar de desconocer el alcance último y las complicaciones técnicas de sus trabajos. Pero no sólo es un magífico gestor de recursos humanos: en lo material su capacidad para aprovechar los medios financieros y técnicos es prodigiosa. Su

reestructuración de los laboratorios del complejo de Lyon aumentó su rendimiento en más de un sesenta por ciento. Si se le aprovecha en puestos de responsabilidad, no cabe duda de que podrá prestar grandes servicios a nuestra organización".

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

En 1.987 regresa a Heracles, ocupando el puesto de Coordinador General Adjunto de Operaciones para el Benelux. Su trabajo allí es meramente burocrático y solicita un destino sobre el terreno. Como agente de base su eficacia es discreta, pero muestra un valor a toda prueba. Regresa en 1.988 a los puestos de mando, realizando entre 1.989 y 1.990 varios cursos avanzados en el Centro de Formación de Cuadros de Ginebra, Suiza. Finalizados esos cursos, es ascendido a Subdirector Adjunto del Departamento de Planificación Operativa de Heracles. En 1.992, asciende a director de dicho departamento.

Su trabajo allí es puramente burocrático, encargándose del reparto de medios materiales y coordinando los planes que elaboran los mandos inmediatamente inferiores a él. A pesar de poseer el grado K (el más alto en el escalafón), su conocimiento de asuntos reservados no es grande: no obstante se le somete a todos los controles de seguridad establecidos. Courtot es un teórico, no un hombre de acción. Discreto y eficaz, pero no muy dotado para la estrategia a medio y largo plazo. Probablemente el puesto que ocupa en la actualidad está en el límite de sus capacidades, hasta el punto de que puede haber tocado techo y siendo poco probable que logre ascensos en los próximos tres años.

NOTAS SOBRE SEGURIDAD

Como ya hemos dicho, sus conocimientos en materias reservadas no son tan grandes como pudiera sugerir el cargo que ocupa. Básicamente se encarga de repartir los medios materiales y humanos de que dispone Heracles: los Planificadores de Operaciones le solicitan personal, fondos y equipos y él se encarga de conseguirlos, pero rara vez llega a conocer en profundidad las misiones que dichos planificadores ponen en marcha. De hecho, si quisiera hacerlo debería contar con el permiso del Departamento de Seguridad Interna. Por supuesto, se le somete a controles rutinarios.

PERFIL PSICOLOGICO

Moderada capacidad de liderazgo, ligeramente conservador en sus decisiones, pocas dotes para el pensamiento paralelo: se fija un camino y no es capaz de vislumbrar demasiadas alternativas. Moderadamente carismático, sus dotes se aprovechan mejor en los despachos que sobre el terreno. A menudo ha presentado problemas por su nula capacidad para aceptar propuestas ajenas, llegando a tener pequeños enfrentamientos con sus subordinados. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

POLVORA EN LA SANGRE V

Rodeado de caras desconocidas, Julián Cuerva esperaba la hora de la reunión en la puerta de la sala de conferencias del departamento de Infiltración/Exfiltración. La rama de Heracles a la que había pertenecido siempre, la encargada de introducir a los agentes clandestinamente en cualquier punto del planeta y sacarlos de allí enteros y sanos. Pero no estaban allí sus viejos amigos. Había visto a Kolakowski, el director, esa mañana, pero el resto de sus compañeros debían de estar operando en los E.E.U.U. o en el registro de bajas. El había vagado durante varias semanas por Norteamérica hasta encontrarse con Teniente y su tropa, así que había perdido contacto con sus mandos. Quizá eso le había salvado la vida. Se sabe que todo va mal cuando uno ve las reuniones de Inf/Exf llenas de sangre joven: si todo se pone mal ellos siempre son los primeros en caer. Pero así eran las cosas, o eso había pensado siempre Cuerva. La cabeza fría y el culo caliente, el lema de la sección. Ahora le rodeaban muchachos que no se habían afeitado más de una docena de veces en toda su vida. Uno de ellos se le acercó timidamente.

- "Perdona, tú eres Cuerva, ¿no?"

- "El mismo."

El novato le ofreció un cigarrillo que, como era su costumbre, aceptó.

- "Tío, los instructores nos han hablado mucho de ti. ¿Es verdad que has hecho todo eso que dicen?"

- "No sé lo que te han dicho, pero supongo que sí. Cuando preguntas a cualquiera por la puta de inf te envían a verme."

El chico rió el chiste, aunque Cuerva no intentaba hacerle gracia. No es extraño ser un mito cuando te encargan los trabajos más sucios.

- "¿Es verdad que una vez metiste a treinta tíos en paraca sobre un cuartel militar en Birmania?"

- "Treinta y dos. Era una base china y tenían a casi cien Ms. No les sacaban de allí nunca, así que tuvimos que ir nosotros a por ellos."

- "Qué pasada. Treinta y dos. Un avión y listo, en una noche cien de los nuestros son libres. Tiene que ser tremendo tío."

Cueva asintió mientras daba una calada al Marlboro al que le había invitado el novato. Tremendo, sí. Perder

a cinco amigos durante el descenso, a otros siete en el ataque y a nueve más antes de sacarlos del país. Ventiún muertos. Tremendo. Sobre todo para Chun-Hai, la taiwanesa que nunca más pudo volver a andar porque le reventaron tres vértebras con una bala del 7, 62. O para Marco Quilli, que perdió un brazo y tuvo que quedarse en la Nieve como instructor porque no servía para otra cosa. Seguro que en el adiestramiento no contaban esa parte de la historia a los reclutas.

- "¿Cuándo has acabado el curso?"

- "Ayer. Esta mañana han repartido los destinos y aquí estamos ya, al pie del cañón".

- "¿Cuánto llevas en la Nieve?"

- "Cinco meses. Estaba haciendo guerrilla urbana, pero pidieron voluntarios para inf/exf y me apunté. Hemos hecho un curso especial de tres meses."

- "¿Tres meses?. ¿Habéis hecho un curso de tres meses y os mandan a América?"

- "Sí. Decían que el normal tenía mucha paja y lo han condensado. Hemos trabajado el doble, por eso dura tan poco."

- "Ya. Mucha faena, ¿no?"

- "Sí, pero ha estado bien. Ya ves tío, mi primera misión y ya con los grandes. Contigo, tío, con Julián Cuerva. No hace ni tres días estaba estudiando tu Manual de Aduanas."

Cuerva sonrió. Había tardado tres años en escribir aquel libro del que sólo existían sesenta copias que pasaban de promoción en promoción por motivos de seguridad. Era denso, complejo, aburrido. Se había ganado a pulso el odio de generaciones enteras de agentes de su rama.

- "Lo dimos en una semana, las trescientas veinte páginas. Fíjate si nos han metido caña."

Cuerva suspiró mientras apagaba el cigarrillo en un cenicero. Tres meses de formación. El había recibido un curso de dos años y medio, catorce horas diarias seis días a la semana. Y todavía había hecho un mes de prácticas antes de que le encargasen una misión de verdad, mucho más sencilla de la que sin duda aguardaba a aquel muchacho.

Tres meses.

Capítulo Siete

TANGO EN DOBLE CARA, DOBLE DENSIDAD

"Al fin y al cabo, un ordenador no es más que un tonto que piensa muy deprisa"

Anónimo

Después de tan trascendental encuentro, tendrán a su disposición un extracto de la biografía de Hn^º1. Pero no hay un solo dato que indique que se trata de un traidor, absolutamente nada anormal ni mosqueante. La suya ha sido una vida casi vulgar, a pesar de haber ascendido rápidamente por el escalafón gracias a la eficacia que ha demostrado en todo momento. Salvo eso, lo demás roza lo anodino. Pueden seguir husmeando según las pautas que ya hemos marcado, pero los resultados también serán desalentadores: podrán descubrir que Hn^º1 ha estado en Ginebra (allí están las centrales de Heracles y Prometheus para todo el mundo, no es nada extraño) en las fechas en las que se debió producir la conversación entre Verdi y Caballo Loco, pero... por allí han pasado todos los peces gordos que estuvieron en la reunión, (incluido Werner Kaufmann) y como no saben la fecha exacta de la llamada interceptada por los amigos de Witkin...

Aquí llegamos a un punto (casi) muerto de la aventura; hasta que Sandra no vuelva de Ginebra no tienen mucho que hacer.

POSTALES DE GINEBRA

Sandra llegará de Ginebra con una cinta de cassette que ha encontrado en la caja de seguridad que se mencionaba en el sobre entregado por Witkin. Puedes leer el mensaje que contiene en voz alta, aunque lo mejor es que lo grabes en una cinta y lleves un cassette a la partida: de esta forma los jugadores oirán lo mismo que los P.J. Sugerimos que la cinta la grabes con la voz de algún amigo tuyo, así no les resultará familiar.

"La base central de operaciones de SolarFax se encuentra a quince kilómetros de la sede del Comité en las afueras de Boulder. Se trata de un inmenso refugio antiatómico que se construyó para el C.D.F.C. en la primera mitad de los sesenta. Desconocemos lo que hay en su interior, pero las medidas de seguridad

son simplemente impenetrables. Lo único que sabemos es que, por ahora, sólo han instalado una complejísima red de ordenadores, el resto, sea lo que sea, aún no funciona. No obstante, podemos hacer algo. Todos los días, un grupo de cinco técnicos de mantenimiento van desde la sede del C.D.F.C. a la base SolarFax a las cuatro de la tarde para realizar trabajos de rutina. Esos técnicos cambian cada semana para que no puedan averiguar demasiadas cosas, en esa fecha se producirá uno de esos relevos. El día (dos después de este mismo instante, ponlo tú mismo) ese coche será detenido en la carretera por la policía del condado. Lo retendrán durante dos horas con alguna excusa burocrática, exactamente en el kilómetro 128 de la carretera interestatal 639. Dos kilómetros más adelante encontrarán un vehículo idéntico al que emplean ellos, dejaremos en él las identificaciones originales de los técnicos para que, con ellas, puedan acceder ustedes al complejo. En la puerta de entrada, hay un dispositivo de seguridad: cada vehículo autorizado para entrar lleva un emisor de bioenergía que nos ha sido imposible duplicar. Se trata de un aparato que sólo emite bioenergía en estado puro, de ninguna manera puede funcionar como un mutante artificial... todavía. Tampoco podemos conseguir una copia de un aparato así, pero basta con que tres M se concentren sobre la antena parabólica que hay sobre el control de la entrada para burlarlo. Esa es la razón por la que no podemos hacer el trabajo nosotros mismos, es imprescindible el uso de al menos tres mutantes. Una vez lleguen allí, tendrán exactamente 30 minutos para descubrir lo que puedan. 45 minutos después, a las cuatro horas 48 minutos y de vuelta por la interestatal 639, se encontrarán con el auténtico grupo de técnicos escoltado por un coche de la policía local. También les detendrán a ustedes. Entréguenles la documentación falsa para que los verdaderos técnicos la recuperen. Eso les dará quince minutos de margen antes de que descubran todo el montaje. Para entonces deberían estar lo más lejos posible. Buena suerte."

Pohang propondrá que los P.J. vuelvan a los E.E.U.U. inmediatamente, pero con el máximo secreto para evitar que el traidor pueda llegar a enterarse de lo que planean y desperdiciar una oportunidad de oro. El irá con ellos y se alojará en un piso franco situado en Denver, Colorado, que se utiliza como mini-cuartel general en estos agitados días. Si les apetece llevarse a Denning jr. con ellos por aquello de que lo sabe todo sobre ordenadores, pueden hacerlo. Sandra se tiene que quedar en la Nieve, lo sentimos. Iremos directos al grano: si están en el lugar previsto a la hora prevista encontrarán todo tal y como describió la cinta. Un todoterreno con tantos uniformes como P.J.s y todas las identificaciones necesarias.

BIENVENIDOS A LA BOCA DEL LOBO

Desde el recodo en la carretera donde está el todoterreno, puede verse a lo lejos el inmenso edificio del mismísimo Cuartel General del C.D.F.C.: nada más y nada menos que el infierno en la tierra. En el vehículo hay numeroso material para trabajos de electricidad básica: está claro que sustituyen a unos "electricistas de base": testers, soldadores, cinta aislante, alicates, rollos de cable de todos los tipos imaginables... La zona es montañosa y está llena de hermosísimos bosques. Una carretera zigzagueante les conducirá hasta la entrada de la base central de SolarFax, rodeada por la verja más impresionante que tus P.J. hayan visto en toda su vida. En la entrada, un control rutinario con tantos hombres armados hasta los dientes como puedas describir. Encima de la garita donde se controlan los pases, hay una antena parabólica de unos sesenta centímetros de diámetro. Todos los M del grupo sentirán como un escalofrío cuando la vean, no pueden controlarlo. Se trata del artefacto inventado por los científicos del comité. Si se concentran, notarán como la antena parece atraerles de forma irresistible, es como un imán de bioenergía que absorbe sus mentes. Sin que puedan evitarlo, cada uno de ellos gastará dos puntos de bioenergía sea cual sea su poder. Con mostrar sus identificaciones les dejarán pasar sin mayor problema.

La entrada principal, a unos cien metros del control de la verja, es la gigantesca boca de un inmenso túnel que se adentra en el corazón de una colina. Una puerta acorazada del tamaño de una cancha de baloncesto se abre para ellos y les permite acceder a una caverna excavada en plena roca de más de cien metros de diámetro. Un tipo con una carpeta y cara de pocos amigos les empieza a gritar. Llegan tarde, diez minutos tarde. Venga, hay muchí-

simo quehacer y no queda tiempo para milongas. Que le muestren YA su documentación. A toda prisa y andando, les conducirá por una serie de pasillos por los que sólo se puede ir a pie. En varias paredes hay paneles con planos de toda la base que indican el lugar donde se encuentran. Puedes encontrar esos planos en una ilustración de este mismo capítulo. A toda prisa les dejará en la puerta de un despacho. Las lámparas de esa oficina están fallando, que revisen la instalación eléctrica y le llamen después preguntando a un vigilante (se llama Barnes, señor Barnes y es el jefe de mantenimiento). Hay tal cantidad de vigilantes, videocámaras y alarmas que no hay manera de moverse por allí sin que te pillen. Es una verdadera lástima. Si alguien sale de la oficina a la que les conducirá Barnes, haz una tirada por turno en la Tabla de Encuentros Indeseables. No hay manera de moverse por el lugar y además pasar desapercibido. Todo lo que sacarán en limpio de esta visita a las encías del lobo será lo que describiremos a continuación y una idea muy general del interior del lugar que les proporcionarán los planos que hay en las paredes.

DE MIRANDA

El despacho cuya instalación eléctrica hay que revisar. Barnes les ha dejado solos. Frente a los P.J., una mesa de oficina, una lámpara de diseño y un ordenador. Está bajo la mesa y en principio nada le distingue de el clásico P.C. que cualquiera puede tener en su casa o puesto de trabajo. Lo único chocante, a primera vista es su tamaño. Tres veces más grande de lo habitual. No hay monitor ni teclado, sólo la C.P.U. que es de tipo torre o vertical. Una unidad CD-Rom, una disquetera de 3 1/2, la cerradura para bloquear el teclado, los habituales botones de reset y on/off... y un tercero. ¿Para qué servirá?. Lo primero será encenderlo, por supuesto. Basta con presionar un poquito. Pero si alguien pulsa el botón misterioso notará que, por mucho que apriete, no pasa nada. Es como si el interruptor no completase su recorrido. ¿Será la cerradura del bloqueo de teclado?. No parece muy difícil de forzar pero lo es: abrir cerraduras a ese mismo nivel de dificultad (MD). Un leve giro a la derecha... y ya pueden pulsar ese botón.

Un leve zumbido hidráulico. Un compartimento que se abre. En su interior, una especie de casco y un par de guantes cubiertos por unos tubitos de goma negra. De los tres objetos salen finos cables (tirada de electrónica difícil: por su flexibilidad es casi seguro que se trata de fibra óptica) que están conectados al ordenador: un mecanismo hace que el cable se vaya recogiendo

TABLA DE ENCUENTROS INDESEABLES

1D20	Encuentro indeseable
1/6	Una alarma empieza a sonar. Lo hará, con un pitido apenas audible, durante dos asaltos. Tirada de electrónica imposible para desactivarla. Si no lo logran, un zumbido atronador recorrerá los pasillo. Al cuarto asalto, aparecerán tres vigilantes (características idénticas a las que se describen en el juego base para un agente normal (no M) de un servicio M, armados con M16. Se les puede convencer (dificultad normal) de que todo ha sido un malentendido (al fin y al cabo son novatos...). De fallar, tratarán de capturarles y abrirán fuego si es necesario
7/10	Idéntico a lo anterior, pero la dificultad para convencerles será difícil
11/14	Idéntico a lo anterior, pero la dificultad para convencerlos será imposible
15/16	Idéntico a lo anterior pero con cinco vigilantes a los que se unirán dos más cada tres asaltos
17/20	Idéntico a lo anterior pero se unirán cinco agentes cada dos asaltos.

sólo y no se enrolle. Siempre está un poco tenso, como en las aspiradoras. Cualquiera mínimamente familiarizado con la tecnología moderna habrá descubierto ya que se trata de un casco y unos guantes de realidad virtual; por eso no hacía falta ni monitor ni teclado. ¿Quién va a ser el héroe que se apunte voluntario a la primera prueba?. Evidentemente, este peculiar interface no permite que más de un P.J. lo utilice cada vez. Te recuerdo que tienen muy pocos minutos para permanecer en el área, cualquier disputa entre los jugadores hará que el reloj corra, como de costumbre, de forma inmisericorde. Pasamos a describir lo que verá quien se ponga el equipo de RV, lo que hagan sus compañeros no es tan interesante.

El casco se ajusta a la perfección, impidiendo la entrada de luz del exterior. Los auriculares cubren completamente las orejas, de modo que también aíslan al usuario del ruido que pueda haber en su entorno. Dos pequeñas pantallas, una para cada ojo, proporcionan una visión estereoscópica increíblemente nítida, cuesta no dejarse seducir por el encanto de este mundo de silicio. Inmediatamente

después de colocarse estos aparatos, el P.J. verá un fondo negro completamente plano sobre el que se destaca un pequeño menú, también en 2D. Las opciones son:

1-AYUDA GENERAL

2-ACTIVAR TERMINAL

3-CONECTAR TERMINAL A SISTEMA GENERAL

4-OPCIONES DE SUPERVISION

5-VISITA GENERAL

Cuando el P.J. mueva sus manos, de pronto las verá aparecer, en forma de polígonos generados por el ordenador, frente a sus ojos. Puede «pulsar» cualquiera de las cinco opciones. Si lo hace en las cuatro primeras, pasará a otra pantalla. Ahora sí que parece que esto es realidad virtual «pata negra». Sobre un fondo azul celeste que se extiende en todas direcciones, flotan fichas de ajedrez, blancas y negras. Podrá cogerlas y manipularlas a su antojo. Una voz masculina, de tono absolutamente neutro y generada por el propio ordenador, suena en sus

oídos. (NOTA: puedes grabar en una cinta los fragmentos, como antes, con la cassette que recogió Sandra en Ginebra)

INTRODUZCA SU CODIGO PERSONAL DE ACCESO, POR FAVOR

Si el P.J. toca tres fichas en cualquier secuencia, la voz volverá a sonar.

CLAVE NO RECONOCIDA POR EL SISTEMA. REPITA, POR FAVOR

Y así tantas veces como haga falta, porque las probabilidades de que acierte por pura casualidad son tan minúsculas que habría que sacar sesenta veintes consecutivos con un D20 para conseguirlo.

Sólo podrán acceder directamente a la opción 5, Visita General. A pesar de que ordenador tiene lo que parece una salida serie standard, pero no se trata de un modelo que conozca ninguno de ellos. Según Denninges algún tipo de macrocomputadora desconocido para él. Si pudiera acceder a una de esas terminales durante tan sólo... años, podría adivinar algo sin necesidad de documentación técnica ni ayuda de ningún tipo. Por ahora es imposible. Así que... opción 5, por favor.

Del menú principal se pasa a otra pantalla en 2D en la que, durante unos segundos, se leerá:

MAGIC HELMET DRIVER
COPYRIGHT, A. BENNETT SYSTEMS© 1.991, 1992
VERSION 3.0.4.

PREPARING TO LOAD DRIVER.....
CHECKING RAM ALLOCATION.....
CHECKING SYSTEM STATUS.....
SYSTEM STATUS O.K.....
WAITING.....
ON LINE.....
MH DRIVER SUCCESFULLY INSTALED
OK

De pronto, el mundo entero dará un vuelco para nuestro P.J.. Un zumbido intensísimo pero en absoluto desagradable saturará sus oídos. Súbitamente, un paisaje multicolor se abre ante sus ojos. Gigantescas columnas de colores por todas partes...

¡Y el P.J. siente como si cayese entre ellas, a toda velocidad, hacia un suelo que no ve por ninguna parte!. La sensación es tan real que el estómago parece empotrarse contra el diafragma. Unos segundos de vuelo y el P.J. podrá darse cuenta de que son las columnas las que parecen ascender, no él el que cae. Unas letras, idénticas a las de la última pantalla, aparecen:

TERMINAL READY TO GET ON LINE

De pronto, parecerá que ha llegado al fondo. Las columnas de colores están quietas a su alrededor, como un bosque en el que no se pudieran ver las copas de los árboles. Una voz, la misma que antes le pidió el código de acceso para las otras opciones, suena en los auriculares.

Lo que acaba de ver y sentir era el propio ordenador. Esas columnas que ascendían a su alrededor no eran sino bancos de RAM llenándose de datos. Por supuesto, hemos ralentizado la imagen. En caso contrario, no lo hubiera percibido. Bienvenido al sistema de control de SolarFax. Lo que usted verá a continuación es una breve Visión General de todo el sistema, tan sólo una demostración. Sus acciones no pueden alterar en ningún caso el contenido del sistema. Esta demostración sólo estará disponible durante las primeras semanas de funcionamiento de la red SolarFax para familiarizar al personal con este revolucionario entorno de trabajo. Sea bienvenido.

Todo desaparece y frente al atónito P.J. surge un globo terráqueo en tres dimensiones. Moviendo una u otra mano la esfera gira como si fuera un balón de playa al que sujetase realmente

La voz sintética continua con su explicación: *Como sin duda ya sabrá, el ámbito de operaciones de SolarFax abarca todo el planeta Tierra. En cualquier punto en el que exista un telépata a nuestro servicio, encontrará un emisor. El podrá lanzar un mensaje desde allí e instantáneamente será recibido en Boulder, para reenviarse allí donde sea preciso. Sin intermediarios, sin necesidad de cifrados complejos, sin miedo a una posible interceptación. El telépata se comunica con nosotros y el mensaje llega directamente por muy lejos que se encuentre de esta base general. Ahora nos encontramos en la pantalla principal. Desde aquí, los controladores de la red, pueden acceder a cualquier punto del mundo para conocer la disponibilidad de emisores en cada rincón del planeta. Pruébelo usted mismo.*

Si el P.J. mueve con sus manos virtuales el globo terráqueo, como ya hemos dicho, lo verá girar. Si toca un país concreto con el dedo índice, accederá a una vista tridimensional y ampliada de ese país en la que aparecerán escritos los siguientes datos:

NOMBRE DEL PAÍS: X

STATUS ACTUAL DE LA RED: DESCONOCIDO

EMISORES EN SERVICIO: DESCONOCIDO

ESTACIONES EN SERVICIO: DESCONOCIDO

Cuando acceda a esta pantalla, la voz sonará de nuevo.

Se encuentra usted en una de las pantallas secundarias. Si la red estuviese en funcionamiento, podría acceder a información concreta y real. Hagamos una prueba. Seleccione Suiza. Para salir de esta pantalla (y de todas las demás) basta con que junte las manos y volverá a la anterior.

Si el P.J. lo hace volverá al globo. Si toca Suiza, verá un mapa ampliado del país y:

NOMBRE DEL PAÍS: SUIZA

STATUS ACTUAL DE LA RED: FUNCIONANDO AL 100%

EMISORES EN SERVICIO: TODOS AL 100%

ESTACIONES EN SERVICIO: TODAS AL 100%

Sobre el mapa, varias decenas de puntos azules y amarillos. La voz sigue:

Los puntos azules representan las estaciones de emisión y los amarillos los emisores. Si enviasen mensajes en este momento, vería algo parecido a esto.

De pronto, la pantalla se llena de líneas que van de un lugar a otro. Sus colores brillantes dan a la escena una belleza espectacular.

Seleccione uno de los puntos y podrá acceder a diversa información técnica sobre las emisiones de cada estación.

Si el P.J. lo hace, se sentirá como si se moviera a una velocidad vertiginosa por un túnel de colores. Mire hacia donde mire, aparecerán superpuestas una serie de cifras y símbolos sin sentido aparente. La voz: *Lo que ve ahora representa el tráfico que sale de una de las estaciones. Los datos que ve, proporcionan información técnica a los controladores de la red, para verificar desde aquí que todo funciona correctamente. Lo que ve ahora está basado en datos ficticios, sólo es una demostración a la espera de que la red se ponga en funcionamiento.*

Pruebe a volver a la vista principal cuando quiera. Junte las manos dos veces

Si lo hace, verá el globo cubierto de brillantes líneas de colores que aparecen y desaparecen. *Si la red funcionara, ahora podría seleccionar una línea cualquiera desde aquí y saber todo lo que necesita sobre su status operativo. Por el momento esta opción no está disponible. Ya hemos visto el área de control de red. Ahora pasaremos al área de control de recepción. De dos suaves palmadas, por favor.*

El globo desaparece y deja paso a un paisaje geométrico formado por lucecitas, como una gran ciudad vista desde el aire por la noche. Algunos de los puntos luminosos se mueven de un lado a otro.

Esto representa los mensajes que llegan al punto de recepción para ser reenviados a su destino definitivo. Seleccionando cualquiera de los puntos, podrá acceder a información más completa.

Si el P.J. lo hace, podrá moverse por una selva de formas geométricas de colores. Varias líneas de números se superponen a los gráficos tridimensionales.

Puede volver a la pantalla principal juntando las manos.

Cuando el P.J. lo haga, volverá al bosque de columnas del principio.

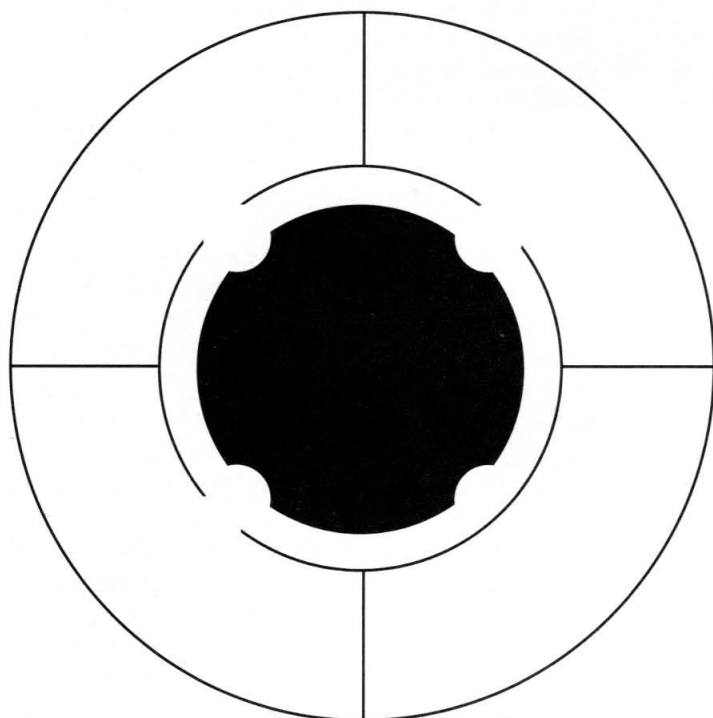
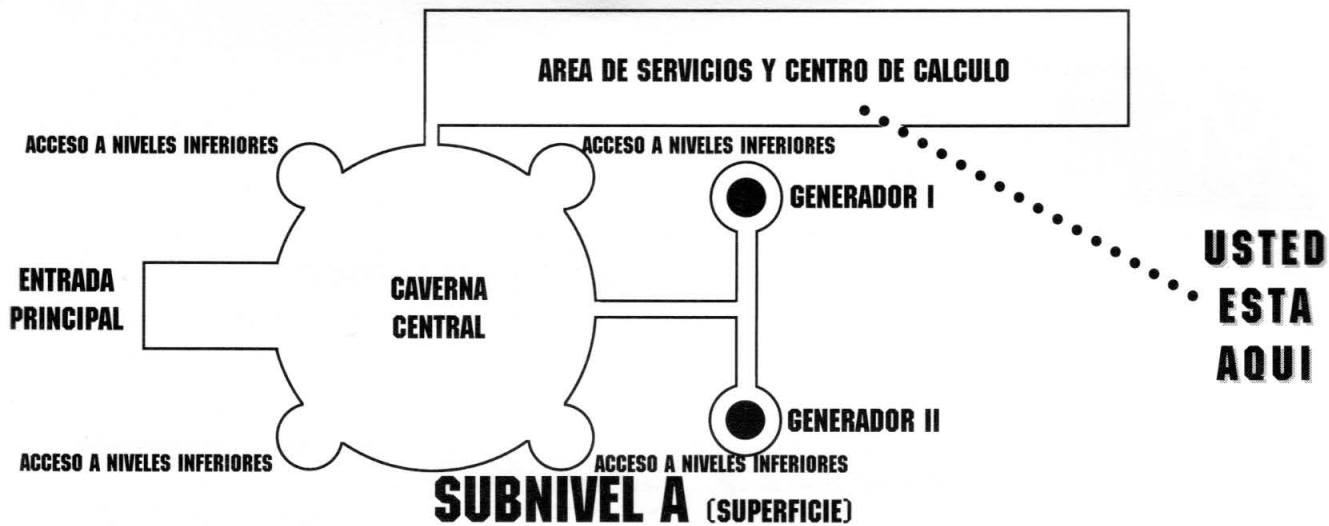
Y desde aquí se controla el propio sistema informático que coordina la red. Por hoy nuestra visita ha finalizado. Muy pronto SolarFax entrará en funcionamiento y podrá utilizarla usted mismo. Hasta entonces, nos despedimos.

La escena desaparece en un lento fundido en negro.

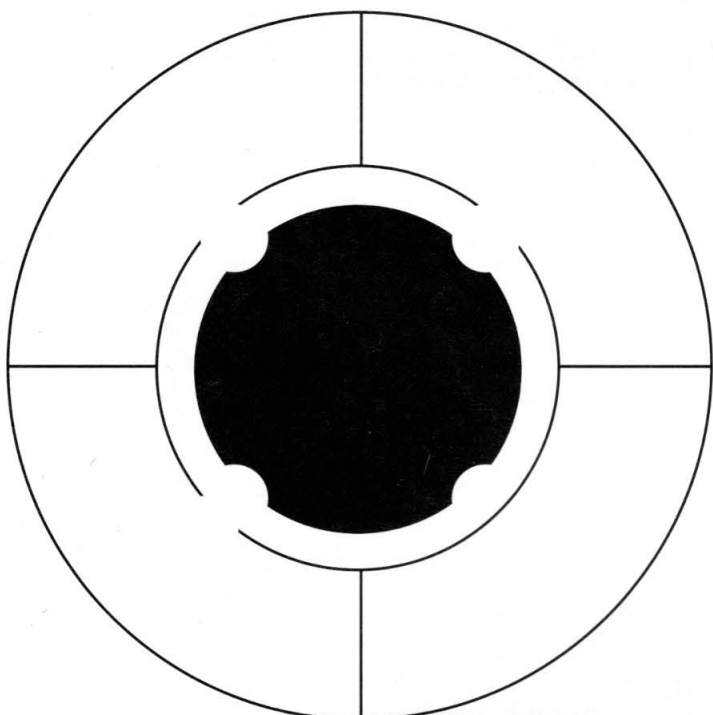
O.K. OFF LINE.....

Y volvemos al menú inicial de cinco opciones.

Los P.J. habrán agotado su tiempo para entonces. Si se entretuviesen más, puedes hacerles tirar en la tabla de encuentros indeseables. Por el momento, todo está visto. Simplemente no hay tiempo para más. Podrán irse discretamente, siempre y cuando no les pille el señor Barnes: en ese caso tendrán que buscarse una excusa válida para justificar tal escaqueo: ellos (se supone) trabajan cuarenta horas semanales: ocho al día.



SUBNIVEL B (30 METROS DE PROFUNDIDAD)



SUBNIVEL C (60 METROS DE PROFUNDIDAD)

25 METROS

NOVEDADES

Los P.J. deberían tener claras tras su pequeño devaneo con la Realidad Virtual, al menos, dos cosas:

-SolarFax está regida por un sistema informático complejísimo basado en el uso de las más modernas técnicas de R.V. Su Cuartel General está en Boulder, no muy lejos de la sede del C.D.F.C. (si todavía no se han dado cuenta, mejor lo dejan)

-La red utiliza telépatas emisores que envían los mensajes directamente a Boulder. Si cubren todo el mundo, tal y como dicen, simplemente no han nacido tantos telépatas con tanto alcance. Si no hay gato encerrado eso sería imposible. Que comprueben, si no el alcance del clásico P.J. telépata.

-Una pista quedó colgando cuando arrancaron el ordenador: hay un mensaje de Copyright; Magic Helmet Driver Copyright, A. Bennett Systems 1.991, 1.992.

Por ahora eso es lo mejor que tienen y Pohang estará encantado, desde el bonito piso franco de Denver, de buscar información sobre esa compañía. No es nada complicado. Apenas tardará unos minutos en encontrar no sólo la dirección de la empresa, sino un artículo aparecido recientemente en una revista especializada (que incluimos, así que pásaselo a tus P.J. si eres tan amable).

El nombre de la compañía es Andy Bennett Systems. Se trata de una empresa no demasiado grande situada en California, en el mismo corazón de Silicon Valley, uno de los centros de alta tecnología más importantes del mundo. Está regida por Andy Bennett, una especie de romántico inventor-empresario a quien las cosas no han ido demasiado bien en los últimos tiempos. En los ochenta se forró gracias al desarrollo de sistemas de almacenamiento masivo. Con esas ganancias pudo desarrollar una serie de periféricos de altas prestaciones para infografía y, finalmente, se convirtió en un pionero de la Realidad Virtual: cuando el concepto apenas había llegado al gran público ellos ya disponían de prototipos muy avanzados. Encontrarán más información sobre la empresa, pero sustancialmente nada que no aparezca ya en el artículo.

Casualmente Prometheus posee el 98% de las acciones de una empresa ubicada a poca distancia de la sede de A. Bennett Systems: la Quantic Dream Limited. Si parten hacia allí llegarán en seis, a lo sumo siete horas.

SUEÑOS CUANTICOS

La empresa ocupa un pabellón saturado de placas con todo tipo de circuitos integrados. Un montón de trabajadores aparentemente se dedican a hurgar entre ellos. Simplemente el lugar no podría ser más caótico. Su contacto es Rocky Allan, un "ingeniero loco" de la Fundación Kaufmann. Sus 130 kilos de peso dan cabida a un auténtico genio de la informática. Tiene un ayudante (con el que no dejará de discutir durante la estancia de los P.J. por la razón más absurda que se te ocurra, por ejemplo, si los bollos de nata se deben o no mojar en el café) a quien todos llaman cariñosamente Tweety (es su nombre de guerra en todas las BBS del país) y medirá dos metros quince.... de hombro a hombro.

Sí, conocen a Andy Bennett. Es un gran tipo, no les entra en la cabeza que pueda haber trabajado para el C.D.F.C., al menos conscientemente. No saben sobre él mucho más de lo que se dice en el artículo. ¿Quieren los P.J. una buena excusa para hablar con Bennett?. Ellos tienen un prototipo de casco de Realidad Virtual, lo mejorcito que se haya hecho nunca. Lo han desarrollado en la Fundación Kaufmann y ellos lo están mejorando, pronto crearán un simulador de combate callejero para entrenar a los agentes de Heracles. El sistema consiste en un casco y una reproducción perfecta (aunque no es más que un joystick muy sofisticado, no dispara ni nada por el estilo) de una Uzi. Pueden presentarlo como un juguete, pero si se lo llevan, QUE TENGAN MUCHO CUIDADO. Es el único prototipo y si lo deterioran, aunque sea de forma insignificante, se les caerá el pelo. Poco más. Si les da por telefonar a la A. Bennett nadie descolgará el teléfono.

ANDY BENNETT SYSTEMS

Un pabellón no muy diferente del de la Quantic, sólo que en la parte más cara del valle. El parking está vacío; un camión de una empresa de mudanzas sale de la fábrica cuando llegan los P.J. Se están llevando los muebles de las oficinas. No saben nada más, a ellos les pagan por hacer su trabajo y punto. Si quieren hablar con el señor Bennet, lo encontrarán en su despacho.

La nave está vacía. No queda ni una máquina, aunque el lugar parece haber sido abandonado hace muy, muy poco tiempo. No hay nadie. Absolutamente nadie. Sólo se ve luz encendida en una oficina que se encuentra al fondo, con una cristalera que permite que desde allí se vea toda la planta. Una persiana veneciana impide ver su interior. Griten o hagan lo que hagan nadie responderá. Si desean

PARENTESIS

Zachary J. Palmer estaba sentado tras su escritorio de caoba con nueve teléfonos mientras jugaba con un cubo de Rubik. Frente a él, un fax recién llegado por una de las líneas seguras. Membrete de la Casa Blanca, sello de Top Secret. Ese mequetrefe quería verle. Otra vez, la sexta en ocho días. ¿Es que aquel tipo pensaba que porque le hubiera votado una masa de borregos tenía derecho a molestarle? Llamó por el interfono a Sheila, su nueva secretaria personal. La anterior, la que había sustituido a Molly, era telépata. Nunca antes había tenido a una secretaria M y al principio le pareció cómodo: podían prescindir de un montón de aparatos e incluso podía pasarle "notas" en medio de una reunión y sin que ninguno de los presentes se enterase. Pero luego quedó claro que no era una buena idea. Demasiado curiosa. Al igual que Molly se había ido de la lengua. Aquella vez había sido difícil eliminarla, estaba tan acostumbrado a trabajar con ella... pero con la telépata fue aún peor: no sólo iba a perder a una eficiente colaboradora sino a una mutante aprovechable para otros fines. ¿Utilizarla en SolarFax? No, imposible. Estaba manchada por la traición. Estaba sucia. Por su culpa alguien en Washington que dormía en una bonita mansión de blancas fachadas sabía más de lo debido. El mismo se encargó del tiro de gracia. Qué desperdicio.

-*"Sheila, llame al Presidente y dígame que sigo con gripe."*

-*"Señor..."*

-*"¿Algún problema?"*

-*"Es que... ha usado ya esa excusa durante toda la semana."*

-*"Es una gripe terrible, déjelo bien claro."*

-*"Sí señor. Ah, el señor Lester quiere hablar con usted."*

-*"Que pase"*

Dejó el cubo en un cajón de su escritorio. Lester entró por la puerta de roble americano. Era el jefe de seguridad interna de la base central de SolarFax, no muy lejos de su propio despacho. Algo iba mal,

cuando un encargado de seguridad da señales de vida es que ha hecho algo que no debía. Al contrario que la mayoría, a Lester no parecía impresionarle la figura de Palmer.

-*"Señor, hemos detectado una infiltración en la central."*

-*"¿Grave?"*

-*"Bastante. Un usuario no autorizado ha accedido a una parte del sistema operativo de la red".*

-*"¿Ya saben quien ha sido?"*

-*"Sólo puede ser Heracles, señor".*

-*"¿Y cómo la sabe?"*

-*"Porque sólo ellos están lo suficientemente locos como para atreverse a hacer algo así."* Palmer no pudo evitar una breve risa.

-*"Me gusta su sinceridad, Lester. Supongo que sabe que quiero su dimisión ahora mismo."*

-*"La tengo redactada. Ahí está."*

Le ofreció un discreto sobre. Bonito detalle, pensó. Acabas de salvar tu pellejo. Si hubieras buscado excusas para tu incompetencia no verías amanecer otro día.

-*"Bien, Lester, lamento perderle. No lo ha hecho mal del todo, estas cosas pasan. A partir de ahora será ayudante del nuevo jefe de seguridad. Asegúrese de que no se cometen más errores y averigüen lo antes posible la extensión de la filtración. Ahora déjeme, estoy muy ocupado."*

Palmer siguió jugando con el cubo de Rubik. Sonreía. Mejor. No le gustaría acabar con Heracles sin darles la oportunidad de saber lo larga y dura que iba a ser su caída. Al fin y al cabo su plan era imparable.

Lester abandonó el edificio rumbo a la central de SolarFax. Había envejecido diez años en aquel momento pasado con Palmer, pero ahora se sentía eufórico. Estaba vivo, contra todo pronóstico. Siempre se había considerado un tipo con suerte y ahora encontraba la confirmación: el día que iba a ser el último, había encontrado al jefe de buen humor.

Por primera vez en los ventidós años que llevaba en el Comité.

Andy Bennett: Atrapado por el futuro

Mil novecientos ochenta y siete. El sol brilla más que nunca sobre los fértiles campos de Silicon Valley. Andy Bennett convoca a más de un centenar de periodistas especializados en nuevas tecnologías y anuncia sus nuevos proyectos. Entre ellos, lo que denomina Interface Total. La mayoría de los que estuvimos allí volvimos a nuestras respectivas redacciones pensando que habíamos sido testigos de un hecho que haría historia en la industria. Bennett proponía algo que todavía no tenía nombre. Con el

paso de los años, otros harían uso de ese mismo concepto y lo denominarían Realidad Virtual.

Mil novecientos noventa y tres. La recesión ha arruinado varias cosechas consecutivas y los concesionarios de Porsche californianos ya no necesitan listas de espera para proporcionar coches a sus clientes. Andy Bennett convoca a otro centenar de periodistas, pero esta vez los canapés no son tan abundantes. Su mensaje es muy simple: abandono.

¿Qué ha pasado con la Andy Bennett Systems?. ¿Por qué ha pasado de ser la niña mimada de Wall Street y la campeona de la rentabilidad a convertirse en pasto de acreedores?. Una vez más, para entender a la compañía hay que conocer a su creador. Para unos, un charlatán visionario. Para otros, el gurú de la alta tecnología. ¿El último genio?. ¿O más bien el último suicida financiero?

que le haría rico para siempre y le haría pasar a la historia de la informática al lado de nombres legendarios como el de Steve Jobs, Jack Tramiel o Bill Gates. Con un sentido de lo pragmático que años después pareció abandonarle, consiguió un crédito, alquiló un pabellón y puso manos a la obra. En un principio se centró en el desarrollo de periféricos, especialmente medios de almacenamiento masivo. Que otros diseñen los ordenadores y se molesten en fabricarlos: tarde o temprano esas máquinas no darían más de sí y él sería quien se quedara con esos dólares. Eran buenos años, quizás los mejores para hacer dinero rápido. Los discos duros de veinte megas eran un lujo oriental con un sabroso margen de beneficios para sus fabricantes y quedaban incontables tecnologías por explotar. El fin de esa etapa llegará en el 84, cuando Bennett presenta en sociedad el primer CD ROM por menos de tres mil dólares, en un momento en que muchos ni siquiera sabían para qué podía servir "un tocadiscos conectado a un PC". Ese año ve una ampliación de capital con una acogida bastante positiva entre los

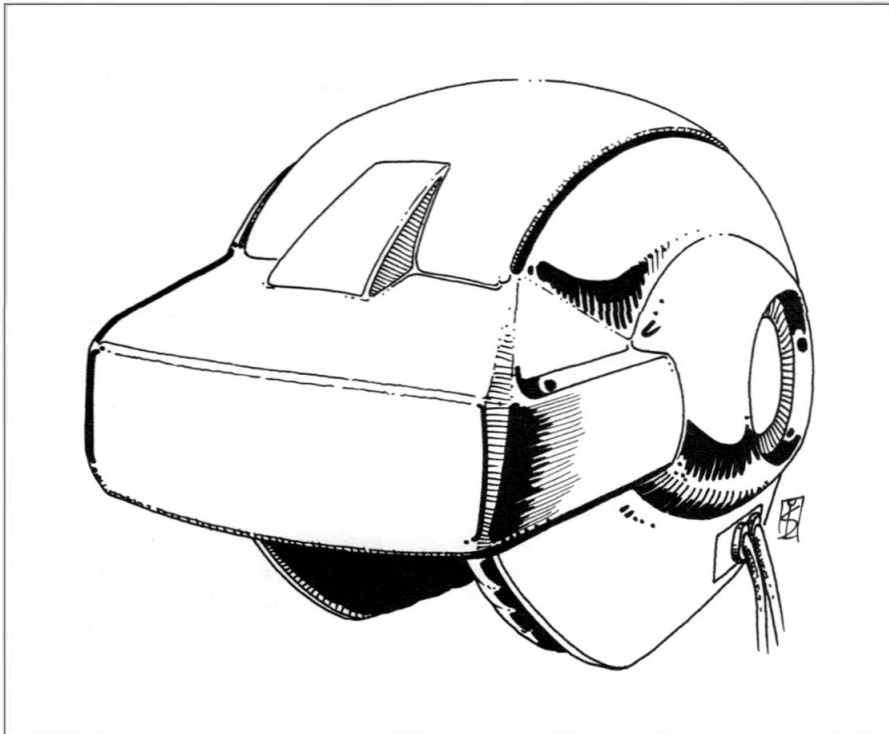
accionistas y la compra de La Joy Software. El genio creador que indudablemente, Bennett siempre ha llevado dentro, sale a la luz y la compañía lanza al mercado una serie de tarjetas gráficas de alto rendimiento. Otro disparo en las cejas del mercado: 256 colores en un monitor parecen más de lo que nadie pueda llegar a necesitar nunca. Mil novecientos ochenta y cinco ve una ampliación de gama y los primeros frutos de su trabajo del ex-equipo de La Joy Speedbrush y Pointblank Paint De Luxe (pe pe ele para toda una generación de usuarios), programas que provocaron una revolución entre los diseñadores gráficos del mundo entero. Una de las ideas más viejas de Bennett empieza a hacerse realidad, frente a la superespecialización reinante: la empresa trabajará en dos frentes, hard y soft. Un nuevo slogan llena los anuncios a doble página y todo color con los que llenan revistas especializadas: *máquina para los programas, programas para las máquinas*. Mil novecientos ochenta y seis es el año del primer patinazo: Speedbrush tiene tantos problemas que se ve obligado a retirarlo del mercado para lanzar la 2.1 apenas un mes después, mientras que P.P.L. 1.1. se ofrece cambios "cosméticos" respecto a la versión anterior. Empiezan a circular rumores sobre la caída de Bennett, pero una dura temporada de ajuste de plantilla -durísima para la época, viendo los que han llevado a cabo después casi lo que le podría considerar paternalis-

y el lanzamiento de la gama de tarjetas aceleradoras PixelWagon le salvan de la quema. Mil novecientos ochenta y siete empieza con una entrada de la compañía en la gran feria de los especuladores: Wall Street. Reaganomics, Yuppies, bonos basura. Vive rápido, hazte rico antes aún. Con la inyección de capital que supone la venta del quince por ciento de las acciones de la compañía en su poder, Bennett empieza a llevar al tablero de diseño la más vieja de sus ideas, su Interface Total. Olvidaos de los comandos de línea, de los GUI, de los ratones, de las tabletas gráficas y de los teclados. Máquina y usuario compartiendo el entorno gráfico más sofisticado jamás visto. Realidad Virtual, en suma. En el 88 aparece la versión beta de Magic Helmet junto con su propio sistema operativo. No se trata de más que de un montón de polígonos animados a trompicones, pero la prensa se entusiasma y Wall Street estalla en dólares a pesar de que soplaban brisas de recesión. El 89 y el 90 fueron años de más de lo mismo, Speedbrush 4.2, tarjetas de 16 millones de colores a precios simplemente inauditos... y Magic Helmet, por supuesto. Nadie podía comprar ninguno porque no había ninguno a la venta todavía, pero en ciertos círculos se empieza a hablar del nuevo entorno como si ya lo estuvieran utilizando. De hecho, Magic Helmet y Realidad Virtual se convirtieron en dos formas diferentes de decir lo mismo, como cuando se llamaba Colt a cualquier revólver o Hoover a cualquier aspiradora. Wall Street pierde velocidad, pero las acciones siguen subiendo mientras la competencia languidece criando polvo en el Dow Jones. En el 90, Bennett anuncia que se dedicará en exclusiva a su tecnología de Interface Total, a pesar de que su gama de periféricos se seguirá fabricando. En el 91 y la primera mitad del 92 Wall Street se reanima de una forma para muchos milagrosa: la compañía se limita a rebajar los precios de sus productos todos los

meses, no parece ofrecer nada más que proyectos a largo plazo... y sin embargo las cosas parecen ir viento en popa mientras centenares de anónimos inversores apuestan por ella en N.Y.. Bennett, por su parte, se limita a abandonar su vieja costumbre de convocar ruedas de prensa llenas de "pirotecnia" cada dos meses y a trabajar duro al frente de su equipo de ingenieros.

Y en la segunda mitad del 92, la debacle. Las acciones de la empresa caen en cuestión de horas. P.P.L. 6.0. se convierte en el programa con más fallos de programación de la historia y los acreedores empiezan su cerco implacable. Pero lo peor estaba por llegar: un pleito sobre los derechos de la tecnología Magic Helmet deja a Bennett fuera de ese segmento del

met en el 88, hoy podría ser el rey del mercado, la IBM de los noventa. Pero hoy hay casi tantas empresas trabajando en ese campo como clientes potenciales. Su gama de periféricos también está retrasada dos años respecto a la competencia (toda una era geológica a la velocidad a la que evoluciona el mercado) y los precios no se pueden bajar indefinidamente. La recesión no es el mejor campo de juego para los genios y menos cuando su credibilidad ha sido arrasada ante un juez por uno de los bufetes de abogados más caros de la Costa Este. La lógica de la economía es implacable y nadie vive de las buenas ideas si no tiene capacidad real para venderlas al público. A pesar de que Andy Bennett no ha hecho públicas sus



Hoy hay casi tantas empresas trabajando en ese campo como clientes potenciales.

mercado. Los años de parón consagrados a su desarrollo se convierten en una sentencia de muerte, y los recortes en los márgenes de beneficio en la gama de periféricos de los años anteriores pesan como una losa. Suspensión de pagos, quiebra, subasta de los bienes de la empresa, incluido su avión particular, sus dos helicópteros y la flota de limusinas de los directivos.

¿Resurgirá Bennett de sus cenizas?. Esta vez parece poco probable. Si hubiera logrado poner en marcha su proyecto Magic Hel-

intenciones cara al futuro, sólo puede jubilarse, buscar empleo en alguna de la grandes corporaciones que necesite de su experiencia y de su innegable talento, o cobrar 100.000\$ por conferencia como un Ex-Presidente cualquiera. Pero, por el momento, sólo se puede decir una cosa. Descanse en paz, Andy Bennett Systems.

• • • • •

Joe F. Handsome, es autor de Silicon Valley, Silicon Jungle y colaborador habitual del Wall Street Journal y Computing Press

entrar en ese despacho, basta con que atraviesen los laboratorios (en los que sólo quedan algunas mesas y un par de osciloscopios llenos de polvo) y un corto pasillo. Al fondo, la puerta, con una placa:

Andy Bennett. Manager

Si abren la puerta con mucho sigilo podrán verle de espaldas a ellos, mirando por la cristalera hacia la fábrica vacía y con un revólver del .38 special en una mano. Lentamente se lo dirigirá a la sien. Va a volarse la cabeza si los P.J. no lo impiden. De hacerlo, podrán hablar con un Andy Bennett que, indudablemente, ha conocido mejores tiempos. Ha bebido mucho, pero sus palabras aún parecen lúcidas.

Las desgracias para el señor Bennett empezaron hace un par de años, cuando una agencia federal contactó con él. Estaban desarrollando un sistema informático de dimensiones casi inimaginables. Incluso su sistema operativo iba más allá de lo habitual. En lugar de estar basado en el clásico teclado o en el ratón y la combinación de menús e iconos, el intermediario entre usuario y máquina sería un casco de Realidad Virtual con sus correspondientes guantes. Bennett no sabía para qué demonios querían aquello, sólo que a él le ofrecieron el desarrollo tanto del hardware como del software básico de control del casco y los guantes. Por aquellas fechas su compañía estaba trabajando ya por su cuenta en algo muy parecido, de modo que aquello les resultó más que interesante. Durante meses y meses se centraron en el proyecto hasta dar con un prototipo que satisficiera al cliente. Conseguido dicho prototipo, deberían haber pasado a la fabricación en serie. El cliente exigió que los cascos (pidió unos dos mil) se montasen en Japón porque, según ellos, habían encontrado una planta de fabricación que ofrecía unos costes altamente competitivos. Bennett aceptó.

Y firmó sus sentencia de muerte. El cliente, una vez que tuvo toda la documentación en su poder, no sólo empezó la fabricación en serie sin pagar royalties a la A. Bennett sino que le amenazó muy seriamente: si su compañía comercializaba algo parecido a lo que acababan de desarrollar para ellos... lo pagaría MUY CARO. Bennett nunca se había dejado acobardar por nadie e hizo oídos sordos. Seguro de que sus ex-clientes jugaban de farol, a lo sumo pensaba que había sido engañado por algún clan de la Yakuza. En primer lugar, averiguó el nombre de la empresa de la que dependía la planta de montaje: la Matsushi Electric

Company con sede en Sapporo. Adaptó el software y el hardware de su casco de modo que pudiera ser empleado con un P.C. normal y se preparó para comercializarlo, no sin antes denunciarlo todo ante los tribunales: Bennett contra la Matsushi Electric Company. La acusación era simple, flagrante robo de la propiedad industrial. Por si acaso, había incluido en el software de control del casco una especie de virus que esparciría por todas partes una rutina para imprimir un mensaje de copyright a nombre de su empresa. Limpiar aquello le llevaría meses, quizá años, a cualquier informático. Pero, durante el juicio, se dio cuenta de que no se enfrentaba a una empresa normal. Presentaron multitud de pruebas contundentes que demostraban que ellos jamás habían montado un diseño de mr. Bennett. Es más, lograron demostrar que El les había plagiado A ELLOS (*«...incluso llevaron testigos que juraron haber robado un prototipo para mí... y aceptaron ir a la cárcel por ello... simplemente kafkiano...»*). ¿Y de la agencia gubernamental que hizo el encargo y de la que nunca más se supo? Ni rastro. Como si no hubiese existido nunca. Por supuesto, perdió el juicio. No se conformó, también por supuesto, y siguió adelante. No podía fabricar su propio invento, había perdido todos los derechos sobre él, pero la empresa sobreviviría. Craso error, una extraña «mano negra» se encargó de torpedearla. Las acciones bajaron, los clientes le abandonaron, le han robado casi toda la documentación técnica sobre su trabajo para la agencia misteriosa, a pesar de que redobló la vigilancia y gastó una fortuna contratando vigilantes privados, los proveedores se negaron a servirle sus productos... y le han intentado asesinar ya tres veces. «Delincuentes comunes». ¿Un aviso? Ya qué le importa. Ahora está arruinado. Ya nada tiene sentido... él sólo quiere morir.

Tan pronto como termine su explicación... una explosión gigantesca hará que el pabellón entero se estremezca. El ventanal que da a la nave estalla y un triángulo de vidrio se clava en el pecho de Andy Bennett atravesándolo: tendrá el tiempo justo para despedirse antes de morir. Los P.J. deberán superar una tirada de destreza (normal) para evitar sufrir algo parecido: si fallan encajarán un impacto de POT igual a su categoría de fracaso multiplicada por cuatro. Dos docenas de tipos vestidos de uniforme negro entrarán en tromba a lo que fue una bulliciosa fábrica disparando a lo loco. Un humo denso, provocado por las cargas de explosivo que acaban de activar y que han incendiado varias pilas de cajas de cartón vacías, les cubre parcialmente. Nuestros agentes podrán devolver los disparos (que, por otra parte, no van dirigidos en

concreto hacia ellos). Con una tirada normal de percepción, se darán cuenta de que los inesperados visitantes van armados con AK-47s... y que cada uno de ellos lleva bajo el cañón un MTG de cualquiera de los tipos descritos en el Catálogo Charlie. La conclusión es más que evidente: tienen que ser una fuerza de la propia Heracles porque los MTG sólo los emplea esa organización. Bueno, los P.J. pueden liarse a tiros con sus colegas, pero lo mejor será arreglar la confusión, por ejemplo, con una bandera blanca. Sea como sea, Teniente y Llorón se acercarán a ellos a la carrera:

~¡¡¡Pero qué cojones estáis haciendo aquí!!!~

A ellos les habían ordenado atacar el lugar y no molestarse en traer prisioneros... ¿quién? Misterio. Han recibido órdenes por el conducto habitual y no hay manera de saber de donde proceden ascendiendo por la cadena de mando. La indignación de Teniente supera todo límite: no sólo han hecho el memo sino que han matado a un inocente, y eso por no mencionar se trataba de un inocente del tipo de los que pueden resultar tremendamente útiles. Para colmo de males, Bennett había llevado todos los papeles de la empresa al desván de la gigantesca mansión que se había comprado en los tiempos de bonanza económica de la empresa. Que no se molesten en ir por allí porque Teniente y sus chicos también recibieron órdenes de arrasar esa mansión y lo han hecho justo antes de pasarse por la fábrica. Todas las posibles pruebas están destruidas. Está claro que van a rodar cabezas tan pronto como vuelva a la Nieve. Para los P.J. la cosa debería ser más que evidente: el traidor ataca de nuevo. Todo esto se pasa de castaño oscuro. Que no se les olvide que no pueden hablar de topes ante testigos, aunque sean tan de fiar como el viejo Llorón o el mismo Teniente, por poner dos ejemplos. Pohang aparecerá minutos después, se había enterado del ataque al pabellón de la Bennett y ha venido tan pronto como ha podido para evitarlo, pero está claro que es demasiado tarde. Lo único que pueden hacer es salir de allí. Por pies, a ser posible.

LA LEY EN LOS ANGELES

Cada vez está más claro que hay que detener al traidor como sea. Por el momento tienen una pista que pudiera ser valiosa: el pleito «Bennett contra Mitsushi Electric Company». Una rápida incursión a cualquier biblioteca con una hemeroteca o una sección sobre derecho decente, una tirada de «archivos y bibliotecas» y podrán acceder a la información básica sobre el asunto: el juicio tuvo lugar en Los Angeles y el abogado de Bennett fue el señor Parker, de la Parker, Parker y Asociados. La Mitsushi

fue defendida por Lewis, Bowman, Goldstein y Ackermann. Si investigan este último bufete no llegarán muy lejos; Sandra, el mismo Pohang o cualquiera de la Fundación mínimamente informado sabe que se trata del equipo jurídico que asiste al C.D.F.C. cuando tiene problemas, mejor no acercarse por allí. Por cierto, tienen las oficinas en Nueva York.

Pueden ir a hablar con Lewis. Su bufete no es de los mejores. Allí sólo están Linda, su novia y secretaria, y él. No trabaja nadie más, ni con él ni para él. No es más que un picapleitos de tres al cuarto. Le pesa la conciencia por haber aceptado aquel caso: Bennett desoyó a todos los que le recomendaron buscar una firma de más prestigio pero no les hizo caso. Las razones eran dos, primera que no se fiaba de nadie a esas alturas de su vida y segunda que mr. Lewis es (era) primo suyo. El propio Lewis será el primero en reconocer que era un caso demasiado gordo para él, que es especialista en divorcios y no entre millonarios, precisamente. Si sabe que su primo ha muerto los remordimientos no le dejarán vivir en paz. Pero ahora lo importante es conseguir información sobre ese juicio. El mismo se la dará si logran convencerle de que sus intenciones son honestas (vengar a Bennett, que era un viejo amigo suyo, defender a la industria americana del peligro amarillo que llega de Oriente «*Let's remember Pearl Harbour!*», etc.). Otras formas de conseguirla podrían ser seduciendo a su secretaria (versión moderna del hombre-elefante, dicho sea de paso) o entrando por la noche (los verdaderamente entendidos le llaman a esto «entrar de estrangis». Jerga técnica pura). Sea como sea, quedará claro viendo las actas del tribunal que:

-Los japos demostraron con pruebas irrefutables que era Bennett quien les había copiado a ellos. Aportaron desde grabaciones de conversaciones hasta fotografías. Sólo se podría conseguir ese material mediante el uso de mutantes.

-Todos los altos cargos de la Mitsushi declararon como testigos, por petición expresa de la defensa del señor Bennett. Todos acudieron sin poner pega alguna, todos... salvo el señor Keiku Mitsushi, su presidente. Declaró por escrito y fue absolutamente imposible contactar con él personalmente de ninguna manera. Ni tan siquiera lograron averiguar su domicilio oficial. Tampoco estaba implicado en ninguna de las pruebas (por ejemplo, las conversaciones grabadas entre Bennett y directivos de la Mitsushi nunca aparece su voz, no se le menciona en ningún informe.... NADA DE NADA. Curioso, ¿eh?).

Conclusión: algo trama Palmer junto con la Mitsushi y su presidente parece estar pringado hasta las cejas. Hay que ir a por él.

Tan pronto como vuelvan al piso franco con Pohang, se encontrarán con que les espera con las maletas hechas: hay que volver a la Nieve YA porque alguien ha atentado contra Caballo Loco. Por el momento sabe que está vivo, pero extremadamente grave.

MALO COMO UN VENENO

Treinta y seis horas después estarán de vuelta a la Nieve. Los P.J. serán conducidos al pequeño hospital que hay en la base de entrenamiento a toda velocidad. Caballo Loco está en una de las UVIs, en una cama con un dosel de plástico transparente y con el cuerpo lleno de tubos. Una máquina indica con rítmicos pitidos los latidos de su corazón. Sandra les expondrá la situación:

«Alguien le ha envenenado con algún tipo de neurotoxina. Su cuerpo está absolutamente paralizado y sus sentidos no funcionan, no puede ver ni oír y apenas tiene tacto u olfato. Pero su cerebro funciona perfectamente. Quien haya hecho esto es un verdadero monstruo, podría durar años en este estado. Es peor que la propia muerte.»

Nadie tiene ni idea de cómo han podido envenenarle, aunque se ha abierto una investigación. Mientras le visitan, Caballo Loco, quien tal y como Sandra ha dicho, mantiene su cerebro intacto,

tratará de ponerse en contacto con ellos. Lo hará mediante el dedo índice de su mano izquierda, con un esfuerzo sobrehumano es capaz de moverlo unos milímetros, lo justo como para «hablar» en morse a alguien que agarre esa mano.

¿Cómo pueden enterarse de esto los P.J.? Dependiendo de sus acciones, por ejemplo si a alguien le da por cogerle de la mano, se enterará automáticamente. En última instancia, con una tirada de percepción muy difícil verán los movimientos de ese dedo. Según Sandra se trata de convulsiones, pero no será improbable que alguno de los jugadores llegue a la conclusión de que ese «temblor» podría ser un «telégrafo dactilar». Por cierto, todos los agentes de Heracles deberían conocer el código morse. Dejémoslo en inteligencia fácil.

Caballo Loco trata de transmitirles su último mensaje: va a decirles que sea quien sea el topo, es seguro que Palmer preparó la jugada con un mutante que tuviera en su poder. Dejó que Heracles le liberase y esperó a que fuese ascendiendo por el escalafón para activarlo. Esto les dará la pista final que les llevará a desenmascararle. Sus palabras en morse serán: *“id a los orígenes, id a los orígenes...”*. Es posible que esto no baste para que los P.J. comprendan lo que quiere decirles, en ese caso empezará con... *“... lo tuvo que hacer antes de que llegara, lo tuvo que hacer antes de que llegara...”*. En último extremo, Caballo Loco les dirá *“Palmer lo entrenó en persona, seguro, en persona, seguro...”* y así una y otra vez. Si siguen sin cogerlo, la decisión es tuya, pero desde luego en opinión de este diseñador no se merecen más pistas.

Pero, alguna pista habrá tenido que dejar, ¿no?

Desde el momento en que Zachary J. Palmer se dio cuenta de que Heracles era un peligro para él y para la organización que dirigía, empezó a elaborar un plan para introducir un topo en ella. Siguiendo con sus costumbres en estos casos, planificó a largo plazo, pacientemente. Eligió a Hnº1 cuando le capturó y le preparó para su trabajo. El mismo, personalmente, dirigió la operación manteniéndola en el más estricto de los secretos incluso para sus propios subordinados. Cuando creyó que había llegado el momento, dejó que una unidad de Heracles le liberase. Por desgracia algo falló; los de Heracles atacaron antes de lo previsto y Hnº1 tuvo que librarse de un grupo de mutantes que iban a ser liberados junto a él. Luego se sentó a esperar durante diez largos años. Cuando Hnº1 llegó a la cumbre, lo activó. Empezó a mandarle información. No mucha, porque no quería quemarlo, pero Palmer sabe ser paciente.

El cargo de Hnº1 no le permite acceder a demasiados datos concretos, sólo a generalidades. No es más que un burócrata con mucho poder, pero con poca información sobre aspectos concretos. Pero tiene muchos contactos y una legión de subordinados. Trabaja sólo, no hay más topos, ninguna red estable. Nunca actúa directamente. Todos los sabotajes que ha realizado contra los P.J. los ha podido ejecutar enviando órdenes a otros agentes que, ignorantes de lo que hacían, fueron los que se encargaron de dejar piedras en el camino de la ofensiva en los E.E.U.U. El grado de secretismo en Heracles es enorme: nadie sabe lo que hacen sus compañeros, toda la información se reparte con cuentagotas para que nadie sepa más que lo estrictamente imprescindible.... de modo que no le resulta tan difícil actuar y pasar desapercibido como pudiera parecer. Por ejemplo, para atentar contra Caballo Loco utilizará a seis personas diferentes, pero ninguno de ellos sabrá qué es lo que está haciendo en realidad: se limitan a cumplir órdenes. Uno llevó una pastilla a un lugar, otro la dejó caer en un sitio, otro llevó un plato de comida a un prisionero... Nadie tiene una visión general de lo que pasó, nadie puede localizarle.

Y además de ser listo, está muy alto. Cuando los P.J. se dirijan a alguien y ese alguien sospeche que están investigando a Hnº1, lo primero que pensará es: *"estos tíos han tenido broncas con Hnº1 (todo el mundo lo sabe) y ahora se quieren vengar. No merece la pena que les haga caso..."*. Por otra parte, Teniente, que también se lleva muy mal con él, anda por ahí diciendo a todo el que quiera oírle que tiene que haber un traidor. Todo el mundo está convencido de que lo que pasó en Alaska fue sólo un error, un problema de coordinación, no un sabotaje. Y como Teniente tiene fama de bestia y un mal genio legendario nadie le hace caso.... cuando los P.J. investiguen otra respuesta posible será: *"claro. Habéis estado con Teniente y le habéis creído. Pero no le hagáis caso: él es así, sólo son imaginaciones suyas..."*

Capítulo Ocho

YA NO HACEN CANCIONES COMO LAS DE ANTES

"Recuerdo aquella vez, que yo te conocí. Recuerdo aquella tarde, pero no recuerdo ni cómo te ví."

Los Panchos, "Alma Corazón y Vida"

Cualquier investigación sobre el cruel atentado contra Caballo Loco acabará pronto en un callejón sin salida. Todo el mundo sabe que la relación entre el prisionero y los P.J. era muy especial, por eso los jefazos han encomendado el caso a otro grupo de agentes que podrán trabajar sin dejarse llevar por posibles ansias de venganza. Si se ponen a husmear por ahí, algún pez gordo (Hnº2 sin ir más lejos) les dará un toque de atención; que dejen trabajar a los investigadores "oficiales". Además, Hnº1 se ha cubierto muy bien las espaldas y no ha dejado rastros que puedan seguir nuestros queridos amiguitos.

Y, por cierto, ¿cómo va la campaña en los E.E.U.U.? Sigue mal, para qué vamos a engañarles. Tras la suspensión de los ataques contra las bases de SolarFax el asunto ha degenerado en una carnicería al más puro estilo *"aquí te pillo aquí te mato"*. Pero la ofensiva lleva en marcha ya varias semanas, si nadie es capaz de ponerle fin de una manera u otra la situación puede degenerar aún más y a toda velocidad: los E.E.U.U. están acaparando tantos recursos que el resto de los flancos del inmenso frente de batalla de Heracles empiezan a quedarse desprotegidos y los demás servicios M no se dedican a mirar el espectáculo con los brazos cruzados. Pueden echarse sobre Heracles de un momento a otro y eso... y eso, amigo mío, sería el fin de todo.

LA NOTA MAS IMPORTANTE DE TODAS: *este diseñador habla en serio, muy en serio. Si tus jugadores no hacen algo, se arriesgan a que Heracles sea borrada de la faz de la Tierra y eso nos dejaría muy mal a los dos: tú tendrías que dejar de dirigir partidas de Mutantes... y yo tendría que buscarme otro trabajo.*

Pero en estos momentos de zozobra una luz se vislumbra entre la oscuridad reinante. Al menos, tienen entre sus manos una pista crucial: por el informe que relata la vida del amigo Courtot (alias

Hnº1), saben que fue reclutado durante la operación Bull Run 788. Si sumamos eso a lo que dijo Caballo Loco... puede que el traidor haya dejado al menos un cabo suelto. Pohang se encargará de conseguir información sobre dicha operación si no lo hacen ellos, así como del señor Mitsushi. Respecto a lo primero, tienes un informe para fotocopiar y entregar a los jugadores: lo segundo les costará algo más de tiempo pero todo llegará.

BULL RUN 788

En la página de la derecha tienes el informe que sobre Bull Run 788 pueden encontrar los P.J. a través de la terminal del despacho de Pohang. Bull Run es el nombre clave de todas las operaciones de rescate de M capturados por el C.D.F.C. y retenidos en cualquiera de sus instalaciones en territorio U.S.A. y hay MILLARES de ellas. Se trata de acciones puramente rutinarias que empezaron en los setenta y hoy van por la B.R. quincemil y pico. Son todos ataques al más puro estilo comando, se localiza un punto de retención, se entra, se saca a los M allí cautivos y se sale a toda velocidad. Sin mayores complicaciones, sin mayores facilidades. Pero la 788, en la que Hnº1 fue liberado por Heracles, tiene que ser especial porque... ¡alguien ha destruido parte del informe del ordenador!. Según Sandra, todas esas X significan que el fichero original ha sufrido algún tipo de sabotaje. Hará lo que pueda para dar con una copia completa, pero costará tiempo. Mucho tiempo.

NOTA: *No encontrará nunca una copia de ese informe que no haya sido saboteada. Hnº1 se encargó de ello hace mucho tiempo.*

Pero, por otra parte, el hecho de que falte una parte del informe no significa nada: pudiera ser un error puramente informático. Bull Run se desarrolló en 1.980 y, desde entonces, el banco de datos informático de Heracles ha sido reestructurado al menos dos veces para mantener el sistema en la

Seguimiento y control de misiones

Asunto: Informe sobre Bull Run 788

Bull Run 788: operación de la serie Bull Run según procedimientos habituales normalizados. Unidad ejecutora clave de llamada Michigan Seis Seis Cuatro. Base hostil: pabellón industrial abandonado en Chicago. Liberados nueve M, estado físico aceptable. Ataque sin bajas amigas, tres hostiles (100% unidad enemiga). En la retirada aparece reacción hostil intensa no esperada, Michigan 664 pierde en la respuesta a 3 de sus seis componentes. Razón: fuego hostil de armas automáticas. Entre los M liberados se producen 8 bajas, único superviviente Robert Courtot. Razón: intenso fuego hostil de armas automáticas. Evacuación según cauces habituales.

[illegible]

Fundación KAUFMANN

Seguimiento y control de personal

De: KnowWho

Para: Doctor Pohang

Asunto: Extracto Biográfico agente clave actual Hidra Nueve Nueve

Nombre Real: Philip le Doux

Lugar de nacimiento: Lucerna, Suiza

Fecha de nacimiento: 21-V-1.955

Fecha de ingreso: 17-II-1977

Capacidad M: Control de temperatura, nivel medio/alto

Status: Reserva activa

Clave de llamada general: Hidra Nueve Nueve

Clave de llamada actual: Hidra Nueve Nueve

Philip le Doux, suizo, 38 años. Reclutado por Heracles sin haber sido retenido nunca por ningún servicio M. En 1.977 realiza el curso básico de entrenamiento en la base de Ginebra, Suiza, hoy clausurada y sustituida por el Centro de Entrenamiento Táctico Avanzado (Finlandia). En 1.978 inicia su servicio activo como agente de nivel básico. Tras un año en Heracles-Thailandia es enviado a los E.E.U.U. donde se integra en el equipo Michigan Seis Seis Cuatro, adscrito a operaciones de la serie Bull Run dirigidas a la liberación de M secuestrados por el C.D.F.C.. Con dicho equipo demuestra un gran valor en misiones de alto riesgo.

Tras Bull Run 788 sus superiores empiezan a sospechar que padece algún problema. En el informe de esa operación declara haber sido testigo de sucesos muy extraños que no confirman ninguno de los supervivientes de la operación, hasta el punto de insistir en presentar un anexo a dicho informe y solicitar oficialmente la apertura de una investigación. Dado que había sufrido una enorme tensión nerviosa en el transcurso de B.R. 788 (de los seis miembros de su equipo, 3 murieron, así como 8 de los 9 M liberados, él mismo sufrió heridas leves) se le somete a un reconocimiento psicológico en el que es descubierta su adicción a los opiáceos, principalmente heroína.

Retirado inmediatamente del servicio activo, se desestima su propuesta formal de apertura de investigaciones y se le envía de vuelta a Suiza para una cura de desintoxicación. En 1.984 vuelve al servicio activo como agente adscrito a los Equipos Tango de Reino Unido. En el 86, tras numerosos problemas con sus compañeros, se descubre que ha vuelto a su antigua adicción. Un nuevo tratamiento de desintoxicación se ve complicado al sufrir una larga enfermedad (hepatitis B). En 1.988 regresa por segunda vez al servicio, operando como vigilante en la sede de la Fundación Kaufmann en Estocolmo. En 1.989, cuando aún no había cumplido un año en su nuevo puesto, se descubre que ha robado diversos objetos de valor y que continúa inyectándose heroína. Tras una nueva cura, se le destina en 1.991 a una pequeña base de Heracles en San Pedro Sula, Honduras.

Actualmente el valor de Philip le Doux como agente es nulo. Aunque parece haber superado sus problemas con la heroína, los informes confirman que padece de alcoholismo crónico. Se le ha destinado a un puesto tan poco importante como el de San Pedro Sula para evitar que pueda poner en peligro a otros agentes, pero se le puede considerar como definitivamente irrecuperable. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE. ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

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

Fundación KAUFMANN

Seguimiento y control de personal

De: Seguimiento y control de personal

Para: Doctor Pohang

Asunto: Historial equipo clave de llamada Michigan Seis Seis Cuatro

MICHIGAN SEIS SEIS CUATRO

Un breve resumen de su historia

Michigan Seis Seis Cuatro fue uno de aquellos equipos creados en una época que se ha convertido en leyenda; los años en que Heracles se estableció en suelo norteamericano. Como tantas otras unidades, labraron su historia en los días que tan tristemente finalizarían con lo que hoy conocemos como "La Crisis de los Cortadores de Cabelleras." (*Para mayor información, remitimos al lector al segundo volumen del Anuario Kaufmann*). Formado en 1.977 por Micky Ryan, el grupo original estaba compuesto en su totalidad por agentes nacidos en los propios E.E.U.U. y que nunca habían sido capturados por ningún servicio M. Los primeros seis miembros eran: Lou O'Kane, Theresa Robinson, Charles "Weeny" Letterbaum, Miranda McQueen, Billy Mifflin y el propio Ryan. Su primera misión fue Bull Run 203 y a partir de entonces se especializaron en este tipo de acciones de comando: se les comunicaba un posible punto en el que el Comité retenía mutantes y ellos los sacaban de allí con tanta limpieza como fuera posible y con tanta contundencia como fuera necesaria. Durante dos largos años lograron no encajar ninguna baja, pero en 1.979, durante Bull Run 517, un accidente de tráfico acaba con la vida de Letterbaum y MacQueen, así como dos M recién liberados. El puesto de MacQueen lo cubre Thelma Ebsen y durante la primera mitad del año operan con sólo cinco agentes. Posteriormente se les uniría Philip le Doux, quien no cumplía la primera condición (había nacido en Suiza) pero sí la segunda: nunca había sido captado por ningún servicio M. Los dos nuevos miembros se adaptan, al principio, razonablemente bien a un equipo que encajaría la pérdida de Billy Mifflin a finales del '79. Su sustitución por Gilberto Puente, mejicano nacionalizado, provocó graves problemas por su nula adaptación a la unidad, problemas a los que se sumó cierta apatía que empezaba a manifestar le Doux.

La caída de Michigan Seis Seis Cuatro no tardó en llegar. En 1.980, durante la operación Bull Run Siete Ocho Ocho, Puente, O'Kane y el propio Ryan caen por el fuego enemigo. De los nueve M liberados, ocho murieron también.

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

En un primer momento se pensó en mantener la unidad bajo el liderazgo de Thelma Ebsen, pero la idea no se llegó a llevar adelante: le Doux presentó un extraño informe sobre B.R. 788 y solicitó la apertura de una investigación que no llegó a iniciarse nunca al descubrirse que le Doux era adicto a la heroína. Ese fue el golpe definitivo.

Disuelta la unidad, los supervivientes siguieron destinos muy dispares. Thelma Ebsen llegó a ocupar un puesto de responsabilidad en Heracles-Argentina, muriendo en 1.985 durante un ataque a su base realizado por el Fifth Floor. Theresa Robinson solicitó ser enviada a la entonces U.R.S.S. donde realizó diversas operaciones de altísimo riesgo. Entre el 84 y el 87 se encarga de varias operaciones en la Europa del Este para pasar a ocupar un puesto de instructora en la Nieve. En el 90, por petición propia, es enviada a Sudáfrica. Tras dos meses se la envía a Chad en misión especial y cae en una emboscada del Bureau Mirage en ese país africano. Capturada viva pero gravemente herida, hemos confirmado que murió antes de que pudieran obtener nada de ella. En cuanto a le Doux, auténtica oveja negra del grupo, deambuló durante varios años sin pena ni gloria por varios destinos de importacia cada vez menor, interrumpiendo los períodos de servicio con temporadas dedicadas a curas de desintoxicación de su adicción a las drogas. Actualmente se encuentra adscrito a Heracles-Centroamérica. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE. ESTA ES UNA INFORMACION ERICTAMEN-TE CONFIDENCIAL.

vanguardia tecnológica de cada momento. El fichero podría haberse corrompido accidentalmente durante alguno de los cambios de modelos de ordenador. No les sirve como prueba.

Lo siguiente será buscar datos sobre Philip le Doux (por cierto: ¿quién demonios es ese tal Philip le Doux?) y el equipo de agentes Michigan 664. Puede que encuentren algo, porque ¿qué ocultan todas esas XXXXX?. Está claro que, al menos, van por buen camino. En las siguientes páginas aparecen copias de ambos informes. Los dos se encuentran en la base de datos KnowWho, pero en el área destinada a agentes de bajo nivel (como los P.J., sin ir más lejos) y Pohang puede acceder a esa parte sin necesidad de clave alguna, de modo que entregáseles a tus P.J.. Una vez leídos, las conclusiones son evidentes.

LA NIEBLA SE DISIPA

1º Algo anormal sucedió durante la misión en que fue liberado Hnº1.

2º Alguien se ha encargado de borrar esa pista, sabotando el informe correspondiente en los ordenadores de la Fundación Kaufmann.

3º Sólo queda un superviviente de los que participaron en aquella operación, de modo que él es el único que puede aclarar el asunto. Se trata, por supuesto, de Philip le Doux.

Si empiezan a investigar acerca de Bull Run 788 o Michigan 664 se enfrentarán a un grave problema: nadie sabe nada que no aparezca en los informes que los P.J. ya tienen en su poder. Se trata de sucesos acaecidos hace más de una década; ¿a quién le puede importar eso hoy en día?. Es agua pasada, recuerdos de una época en la que Heracles era algo mucho más romántico de lo que es ahora. Todas las pesquisas les conducirán en una misma dirección: Vitautas.

VITAUTAS

Vitautas es el miembro más viejo con que cuenta Heracles. A sus sesenta y ocho años es como un abuelo para la organización. No posee poderes de ningún tipo, pero es uno de los escasísimos supervivientes del puñado heroico de aventureros que se unieron a Werner Kaufmann a principios de la década de los setenta, veinte años atrás. Por aquél entonces Vitautas, lituano exilado desde su niñez, acababa de abandonar una carrera militar no demasiado brillante por problemas con sus superiores en el ejército de los E.E.U.U. Había trabajado durante

años como instructor en el centro de entrenamiento militar de Fort Bragg, Carolina del Norte y buscaba trabajo (dejando su ética en el mismo armario lleno de alcanfor que su uniforme, todo lo que necesitaba era dinero) de modo que K1 en persona le contrató. Fue el primer instructor "profesional" que tuvo Heracles, el que entrenó a quienes entrenaron a quienes entrenaron a los P.J.. Con el tiempo, le cogió cariño a aquellos tipos tan extraños que le habían contratado y se quedó con ellos, aún a sabiendas de que su lucha no era la suya. Fundó la primera base de formación de agentes en Ginebra, que entre 1.979 y 1.984 fue siendo sustituida por las instalaciones de la Nieve hasta ser definitivamente clausurada en el 88. Una auténtica leyenda viviente, aunque suene a tópicazo.

Si empiezan a indagar sobre algo que sucedió hace tanto como B.R. 788, todos acabarán diciéndoles lo mismo:

- "Pero eso sucedió hace ya mucho... ¿habéis probado a preguntar a Vitautas?"

Vitautas ya está retirado. Tiene una habitación en el área donde se alojan los instructores de dónde raras veces sale. Allí se limita a escuchar jazz y recordar glorias pasadas. Está mucho más avejentado de lo que edad pudiera sugerir. Recuerda, sí. Recuerda vagamente a aquél muchacho pálido y delgado a quién él mismo enseñó a manejar un arma. Un día, hace mucho, muchísimo, apareció en Ginebra presa de una especie de delirio. Acababan de evacuarle desde los Estados Unidos, allí su unidad había sido diezmada sin piedad. No paraba de hablar sobre algo que no tenía mucho sentido... pero no recuerda exactamente el qué: sólo que le Doux parecía estar sufriendo alucinaciones. Todos pensaban que se trataba de simple fatiga de combate, de modo que los psicólogos y los médicos se hicieron cargo de él. Pero al día siguiente todo el mundo se enteró de lo que pasaba: era heroinómano. Había llegado a la base presa del síndrome de abstinencia, no sólo del estrés. Fue un asunto tremendamente desagradable para todos los que, de una manera u otra, se vieron implicados en él.

Se trataba de la primera ocasión en que se descubría a un agente adicto a algo tan peligroso, y al parecer había iniciado su viaje mortífero por el mundo de las drogas duras estando ya dentro de la organización. A nadie le interesaba airear el asunto, se encargaron discretamente de proporcionarle el mejor tratamiento de desintoxicación que pudiera conseguirse con dinero e hicieron todo lo posible

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de Información General

Para: Doctor Pohang

Asunto: Resumen infome sobre Mitsushi Corp. y Keiku Mitsushi

KEIKU MITSUSHI El hombre y su empresa

Los orígenes de la corporación Mitsushi se remontan a finales del siglo XIX, la época en que el comodoro Perry abre el país a occidente, la época que marca la entrada de Japón en la revolución industrial y en el selecto club de las potencias mundiales. En 1.894, Akio Mitsushi, descendiente de una larga estirpe de terratenientes rurales, pero plenamente imbuido de los nuevos vientos que soplan en su país, funda una acería. Con el paso de los años, la Mitsushi se convirtió en un imperio similar al de los Thyssen en Europa o los Guggenheim en los Estados Unidos. En 1.924 su primogénito, Akio Mitsushi hijo, es expulsado de la familia por un problema que jamás salió a la luz pero que muy probablemente estuviera relacionado con el complejo sentido del honor de la cultura nipona. En 1.930, Mitsushi hijo completa sus estudios de ingeniería a costa de grandes sacrificios y presenta una solicitud de patente para un nuevo sistema motriz eléctrico dirigido a optimizar el rendimiento de los tranvías. Para 1.935 ha logrado montar una rentabilísima (aunque no demasiado grande) empresa, dedicada a la construcción de motores eléctricos. Mientras tanto, su padre consigue jugosos contratos procedentes de la Marina Imperial y flirtea con los círculos ultranacionalistas en el poder. Podemos asegurar que en 1.934 formaba parte del grupo conocido como los Hermanos de la Patria, organismo que con el tiempo establecería una relación simbiótica con el KHT, servicio M de Japón. En 1.941, con el inicio de la Segunda Guerra Mundial, Mitsushi hijo es reclutado por la Marina para colaborar en el diseño de motores eléctricos para submarinos. En el 46, con la guerra perdida para Japón y su padre anciano, cansado y arruinado tras la devastación provocada en sus empresas por la aviación estadounidense, vuelve a la vida civil. 1.946 es el año de la reconciliación entre los tres Mitsushi: Akio padre, con 72 años, Akio hijo de 52 y Keiku, nieto del primero e hijo del segundo, con 19. Akio hijo, hombre de mentalidad abiertamente modernizadora se hace cargo de lo que queda del imperio industrial de la familia, mientras su padre, retirado, se

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

encarga de inculcar en su nieto los principios del nacionalismo expansionista: las doctrinas que llevaron a Japón a embarcarse en una guerra que perdería. En el 58 muere el patriarca de la familia a los 84 años. La empresa ha recuperado su esplendor y Keiku empieza a ocupar puestos de responsabilidad en la misma con vistas a prepararle para el momento en que, inevitablemente, la herede. Tenemos constancia de que para ese año ya formaba parte de los reconstruidos Hijos de la Patria, ocupando el puesto dejado vacante por su abuelo. Las tensiones con su padre son continuas, mientras él mira al futuro y a Occidente, Keiku sueña con devolver a Japón al puesto que ocupaba en los años treinta como potencia militar. Probablemente esa sea la razón por la que Akio no se jubiló nunca, temía que su hijo se hiciera con el control de un imperio económico y albergaba la esperanza de que le haría entrar en razón. Morirá en 1.972 a los 78 años de un derrame cerebral sin haber dejado de ir a su despacho un sólo día. Su hijo sube al poder mientras trepa por el ultrasecreto escalafón de los Hermanos de la Patria. Pero no llegaría demasiado lejos, a partir de 1.975, varios roces con altos cargos del servicio M "oficial" de Japón le alejan poco a poco de la organización, que abandonaría finalmente en 1.979. Desconocemos muchos detalles acerca de estos sucesos, pero sin duda Keiku tuvo que alcanzar algún tipo de acuerdo con sus anteriores amigos, porque de no haberlo hecho sin duda alguna habrían actuado contra él inevitablemente y nos consta que no lo han hecho.

En la actualidad, el núcleo de la Mitsubishi está formado por tres empresas (Mitsubishi Electric Company, Mitsubishi Chemical y Mitsubishi Aerospace) e innumerables subsidiarias dependientes de las mismas. Desde 1.982, Keiku Mitsubishi se ha ocupado en exclusiva de la presidencia de Mitsubishi Chemical, a pesar de dirigir las tres sobre el papel, en la práctica ha dejado las otras dos en manos de sus dos hijos: el mayor, Akio y Shiro, el menor. Todo el grupo tiene unos 220.000 empleados repartidos por todo el mundo y una facturación anual de cerca de los cien mil millones de dólares U.S.A.

¿Es peligroso Keiku Mitsubishi?. En la actualidad tiene 66 años, parece claro que sus opiniones respecto al papel de Japón en el destino del mundo se han moderado y no tiene contacto alguno (que nosotros sepamos) con servicios M de ningún país. Ignoramos porqué el KHT le deja en paz, pero sin duda se debe a que está en poder de algo comprometedor para ellos (información reservada, muy probablemente) y ha alcanzado un pacto. De otra forma, no se explicaría que siga con vida: ellos nunca olvidan y jamás han perdonado a un desertor. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE. ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

para que se olvidara la historia. No, nadie quería asumir esa responsabilidad. Demasiado sucio. Lo escondieron en una clínica privada igual que se esconde la porquería debajo de una alfombra y todo el mundo siguió adelante sin mirar lo que dejaban atrás.

¿Y nadie se preocupó por abrir una investigación? ¿Nadie, absolutamente nadie prestó atención a lo que dijo le Doux (fuese lo que fuese)? Tenía que ser algo importante, porque llegó a solicitar formalmente la apertura de una investigación... ¿no se hizo nada, ni tan siquiera para verificar que se trataba de un delirio alucinado? No. Nadie quería ni tan siquiera hablar de ello. Una investigación, fuese del tipo que fuese, hubiera devuelto todo a la superficie y lo único que deseaba todo el mundo era olvidar y hacer todo lo posible porque no volviese a suceder nada parecido. No, era una patata demasiado caliente. Lo aparcaron y se olvidaron de él. Todos. Sí, Vitautas está de acuerdo en que todo aquello fue imperdonable, pero carecían de experiencia. La organización era demasiado joven y reaccionaron mal. Lo siente, pero así eran: así son las cosas.

Pero, ¿qué dijo le Doux cuando volvió de América? ¿Qué era aquello tan extraño que, según él, había presenciado durante la misión Bull Run 788? ¿Cuál era el misterio? No lo recuerda. Vitautas empieza a chochar y no será posible conseguir que hable mucho tiempo seguido sobre un tema concreto. Encantado de encontrar a alguien que le haga caso, empezará a desvariar contándoles batallitas de los tiempos heroicos, cambiando de tema, olvidando de qué hablaba sólo un instante antes. No podrá contarles nada más. Lo sentimos (una vez más).

Bien, ya tienen otra pieza en su poder. Pohang empieza a estar desesperado, habrá que jugárselo todo a una carta: Philip le Doux. Es la última esperanza ante el cariz que están tomando las cosas en los últimos días. Que vayan a buscarle y le traigan a la Nieve, quizás sepa algo importante. De ser así, él podría encargarse de que se reabra la investigación. Ya ninguno de los implicados puede poner pegas, ya nadie se escandalizaría por un caso como el de le Doux porque ha pasado en otras ocasiones y Heracles ha sido capaz de enfrentarse al serio problema que plantea la adicción a las drogas por parte de alguno de sus agentes. Ya nadie se rasga las vestiduras por algo así en pleno 1.993, simplemente se pone uno manos a la obra y trata de ayudar a un compañero con problemas. Adelante, que vayan a San Pedro Sula a buscar a le Doux. Es lo más

urgente, si acaban con el traidor la campaña en los E.E.U.U. puede dar un vuelco definitivo. Si ese individuo sabe algo importante, que lo lleven a la Nieve como sea. El se encargará de reunir a un equipo de lectores mentales y emocionales que actúen como peritos de su declaración, una especie de detector de mentiras que demuestre que no se inventa nada (NO, que a nadie se le ocurra soltar la parida de que como Julián Lago, ¿de acuerdo?). Para que se entretengan en el vuelo, les proporcionará el informe sobre las actividades de la Mitsushi.

SAN PEDRO SULA

Honduras. Uno de los países más pobres de Hispanoamérica. Un rincón verde que podría ser el Edén en la Tierra pero que el discurrir de la historia ha convertido en un pequeño infierno en medio de la selva. La guerra, el hambre, la miseria, la explotación han encontrado un hogar en esas hermosísimas tierras. San Pedro Sula es la segunda ciudad más grande del país. Cuenta con algo que pudiera pasar por un aeropuerto con un poquito de manga ancha, llegar hasta allí no debería causar problemas dignos de consideración. La temperatura es sofocante, con una humedad ambiental que llena los cuerpos de sudor en pocos minutos. Se trata de la típica ciudad tercermundista, chabolas, niños harapientos, mercados callejeros rebosantes de insectos de todo tipo.

La base local de Heracles es simplemente diminuta. Se encuentra en una antigua mansión de estilo colonial, rodeada por un jardín por el que hace lustros que no se ha paseado un jardinero. La mayor parte de las habitaciones no se utilizan y, simplemente, están llenas de viejos muebles carcomidos cubiertos con lonas blancas. Todo allí es decadencia y abandono. El jefe de la base es Anastasio Ribera, un salvadoreño con aspecto de universitario listillo de 26 años que desprecia a le Doux, quién para él es una cochambre con patas que no merece ni el aire que respira. Ribera se siente encerrado en San Pedro Sula. Es un destino de ínfima categoría y lo considera como una especie de destierro en castigo de algo que ha debido de hacer en algún momento pero desconoce.

El no merece un sitio así, y menos junto a una escoria como le Doux. No, ya no parece que se drogue, pero hace meses que nadie le ha visto sereno. No para de beber, apenas prueba bocado. Se dedica a oír discos rayados de Led Zeppelin y a gastar latas de Heineken. Lo ha retirado del servicio activo, por supuesto. No daba más que problemas y, en el fondo, sólo espera a que un día aparezca muerto de cirrosis galopante para que le deje en paz de una

maldita vez. A las órdenes de Ribera hay otros dos agentes, pero ahora están trabajando, sólo están ellos dos en la base en esos momentos. Su tono será de autosuficiencia, pedante, rozando la arrogancia. No parará de justificar su presencia allí y solicitar a los P.J. (los miembros de Heracles más importantes que han pasado por allí en años) que le recomienden ante algún pez gordo para salir de allí. Cuando se entere de que quieren ver a le Doux y él no les interesa lo más mínimo, se sentirá decepcionado. ¿Seguro?. ¿De verdad que quieren ver a ese indeseable?. De acuerdo: lo encontrarán en el mirador, en la parte trasera de la casa.

LE DOUX

El mirador. Una estancia con tres de sus cuatro paredes llenas de ventanales de color marrón grisáceo por la suciedad acumulada. Al otro lado se ve una exuberante palmera. En la estancia, una cama deshecha y con las sábanas de un color ya irreconocible. Latas de cerveza vacías por todas partes. Libros y discos tirados. Mosquitos. Cucarachas. Un ventilador en el techo que no hace otra cosa que remover un aire caliente, pegajoso, viciado y que apesta a alcohol. Le Doux alucina tumbado en la cama, con la vista perdida en la palmera del jardín mientras suena un espectacular solo de guitarra Jimmy Page que se ha quedado colgado en un surco del disco que, rayado, se repite una y otra vez a todo volumen. Un rastro de baba corre por la comisura de sus labios, fluyendo viscoso por su barba mal afeitada. El pelo revuelto, un pijama sucio.

Está absolutamente borracho. Prácticamente inconsciente. Habrá que reanimarle usando todos los trucos a disposición de los P.J.. Que le hagan oler amoníaco o algo así, beber café con sal y dar unas vueltas, sumergirle en cubitos de hielo. Cuando reaccione contará su historia. Habla de forma balbuceante, casi inconexa. Le han marginado. Le han olvidado. Le han encerrado en el último rincón del mundo porque su sola presencia evoca acontecimientos que nadie quiere recordar. Y él lo sabe. ¿Qué sucedió en Bull Run 788?. Esto. Ni más ni menos:

- "Era un pabellón industrial. Sacamos a nueve chavales, estaban bastante mal pero podían correr. Nos los llevamos calle adelante cuando, por la cara, alguien nos disparó. Ibamos bien armaos, AKs y automáticas. Pero nos ligaron de marrón. A O Kane le reventaron la cabeza, fue el primero en caer. Nos ocultamos como pudimos, pero eran muchos y nos disparaban desde un alto, no sé de dónde salieron. Ryan, que era el jefe me gritó pa' que le siguiera. Metimos a los chavales en un almacén, volamos la

cerradura a tiro limpio. Cuando estaban más o menos seguros, me dijo que me encargase d'ellos y salió. No dió ni tres pasos, le dieron en el pecho. Estaba al lao mío, me manché de sangre la ropa y todo. Grité. Disparé, creo. Intenté salir y no pude de la cantida' de tiros que pegaban. Estaba asustao, no sabía lo que hacía. Luego oí disparos, muy cerca mío, casi a lao. No se veía bien dentro del pabellón. Fue una descarga cerrada, como de una UZI. En cuanto sonó me tiré al suelo. Miré pa' trás y vi que casi todos los chavales estaban muertos. Los había matado uno de ellos, tíos, os lo juro por mi difunta madre. Uno de los propios chavales. Ya tenía una UZI cuando lo sacamos, fijo. Fue él el que les mató. El único superviviente. Os juro que le vi tirar el arma y echarse al suelo. Antes de poder hacer nada oí una explosión, senti un golpe en la cabeza y me desmayé. Cuando desperté ya estábamos lejos de allí, luego me dijeron que nos había sacao Thelma y que Gilberto Puente también había caído. Después nos mandaron pa' Ginebra, les conté lo ca' bía visto, que uno de los M que habíamos liberao había matado a los demás... pero se enteraron de lo del pico y ya no me hicieron caso nunca más."

No, no le hicieron caso nunca más. Dijeron que todo era un producto de su mente trastornada por la droga y nadie investigó el asunto. Con el tiempo, aquel adolescente llamado Robert Courtot, que había matado a sangre fría a sus compañeros, como los cucos que al nacer matan a los demás polluelos del nido arrojándoles al suelo, se labraría camino en Heracles y llegaría a la cima. A lo más alto. Y desde allí, una vez más, arrojaría a sus compañeros.

Le tienen. Hnº1 es suyo. Hay que volver a la Nieve inmediatamente. Pero sacar a le Doux de San Pedro Sula presenta una dificultad adicional. Ribera se empeñará en informar a sus superiores y pedirles permiso antes de dejar que se lo lleven. Lo hace por pura maldad: le molesta que los P.J. no le hayan hecho caso y le presten atención a un indeseable como Philip. Y, sobre todo, siente unos celos incontrollables, casi infantiles, porque saquen a ese alcohólico inútil de aquél rincón olviado de la mano de Dios y le dejen a él, a quien verdaderamente merece huir de allí. Los P.J. tienen que evitarlo, de lo contrario Hnº1 se enteraría y escaparía antes de que pudieran ponerle la mano encima. Tendrán que convencerle de que no haga nada, por las buenas... o no por las buenas.

OTRO CRUCE DEL CHARCO

Para volver a la Nieve junto con le Doux, deberán tomar un vuelo en México D.F., a donde pueden llegar por vía aérea desde el mismo San Pedro Sula en un total de tres horas. Allí, en el mismo mostrador de Aeroméxico y mientras solicitan las tarjetas de embarque para volar a Europa, se les acercarán dos agentes locales de Heracles pidiéndoles que les sigan. En una de las pistas hay un DC9 que Pohang ha alquilado jugándose hasta el último céntimo de los presupuestos de su departamento para los próximos cinco años. A bordo, él mismo y un equipo de lectores mentales y emocionales. Ante ellos y durante el propio vuelo empezarán a tomar declaración a le Doux certificando que no se inventa nada. Escala en Londres para tomar otro avión, éste de línea regular, rumbo a Helsinki y surge un nuevo problema. Otra vez se les acercarán dos agentes en el mismo aeropuerto, los ha enviado Sandra y tienen un mensaje para ellos: Hnº1 ha convocado una nueva reunión con carácter urgente. Tiene un plan, por fin se ha unido a los intervencionistas y, según él, ha diseñado la operación definitiva que cambiará el curso de la campaña. Al parecer ha reunido varios apoyos para su nueva idea y podría ser aprobada. Lamentablemente, nadie sabía dónde estaban los P.J., así que han sido sustituidos por otros agentes de Heracles. Disponen del tiempo justo para llegar... a los últimos diez minutos de reunión, apartado de ruegos y preguntas. No hay que dormirse, Helsinki/la Nieve en helicóptero y deberán ir al límite de velocidad.

En la Nieve les esperan Sandra y Hnº2. Está muy enfadado. El plan de Hnº1 es descabellado, supone movilizar a más de la mitad de los efectivos para todo el mundo en una nebulosa serie de ofensivas y contraofensivas. El se opone de plano, pero todos los demás parecen apoyarlo salvo K1. Se ha mosqueado tanto que ha abandonado la reunión. Sandra ha ido a buscarle y le ha puesto al día de todo. Rápido de nuevo, a la sala de reuniones. Una curiosa comitiva que recorre los pasillos corriendo y jadeando: Hnº2, Sandra, Pohang, los peritos, el pobre le Doux que ya no está para esos trotes y los P.J. Ha llegado el momento de la verdad. Ante ellos, la puerta de la sala donde se desarrolla la reunión. Las abren de golpe. Todos los presentes se dan media vuelta, muchos de ellos tienen una mano levantada. K1 está diciendo "*votos en con...*". Hnº1 abre los ojos como si se le fueran a caer de las órbitas y echa hacia atrás su silla.

Que los P.J. revelen la identidad del traidor y ponga toda su corrupción al descubierto como más les guste. Cuando Hnº2 diga que toda su historia es cierta, todos les creerán. Hnº1 sacará una Beretta 92 y amenazará con matar a alguien. Los P.J. sabrán impedirlo, si no lo hará Klunge, pero que tengan en cuenta que eliminar de un tiro al traidor, por muy atractivo que parezca como posibilidad, no es lo más inteligente que pueden hacer en una situación como esa: sólo interrogándole podrán saber hasta dónde ha llegado su malignidad, la verdadera extensión de los daños que ha provocado. Se llevarán al topo y, todos juntos, los P.J., Hnº2, K1, Pnº2 y Fnº2 se reunirán por su cuenta. El resto de los directivos (los que habían apoyado a Hnº1) y los agentes que sustitúan a los P.J. quedan relegados de forma temporal: están todos bajo sospecha de modo que como simple precaución se les someterá a una severa vigilancia las veinticuatro horas del día.

BORRON Y CUENTA NUEVA

Como podrás comprender, la noticia correrá como un reguero de pólvora: ¡un traidor! ¡Teníamos un traidor entre nuestras filas! A partir de ese mismo momento los P.J. habrán pasado a la pequeña gran historia de Heracles. Desde ese día, muchos de sus compañeros les mirarán con recelo: "*qué, ¿me estás investigando a mí también?*". Otros, les harán la pelota descaradamente. Lo más, les tratarán con una especie de mezcla entre el respeto y el temor. Mientras vivan todos los P.J. estarán marcados: ellos son los que descubrieron a Hnº1, los responsables de una época oscura llena de purgas y sospechas que vivirá Heracles después de estos días, bajo el terror a que se descubra otro topo. Puede que, hagan lo que hagan en el futuro, el resto de sus carreras en la organización quede eclipsado por la importancia de lo que acaban de hacer.

Por su parte, Werner Kaufmann empieza a recuperarse de su depresión. Ha visto como es posible torcer el futuro, cambiar el destino si uno está dispuesto a plantarle cara. No es que esté realmente animado, pero la nueva responsabilidad de volver a estar sólo en el timón (como ya hemos dicho, buena parte de la junta que planificaba las operaciones de la campaña en los E.E.U.U. ha sido puesta fuera de servicio temporalmente) le dará energías renovadas para seguir adelante una vez más.

Pero volvamos al tema que nos ocupa y preocupa. ¿Y ahora? Todos están bajo una especie de shock, pero antes de detenerse a analizar los daños

EL HOGAR DE LOS VALIENTES 2

que pueda haber causado Hnº1, hay que dar una solución a lo que está sucediendo en los E.E.U.U. Tras hablar con los jefazos, esto es lo que acordarán:

-Se aflojará la presión en los E.E.U.U. para dirigir los esfuerzos por otro camino más provechoso.

-Ese otro camino no es otro que investigar sobre la Mitsushi, y más concretamente a la Mitsushi Chemical: si su hombre es Keiku, allí debe de estar. Te recuerdo que al juicio contra Bennett Systems acudieron todos los citados por el juez (incluido el hijo de Keiku que dirige la Mitsushi Electric) menos él.

-Los P.J. se encargarán de ello. Han demostrado ser dignos de confianza, en estos momentos no se puede estar seguro de que Hnº1 no haya montado una red de agentes dobles dentro de Heracles y, por el momento, no se puede confiar en nadie más.

-En Japón contarán con la colaboración de un infiltrado de Heracles en la Mitsushi Chemical.

-Mientras tanto, ellos mandarán una fuerza de elite para apoyarles, que llegará 36 horas después de los P.J. y podrán utilizar si es necesario. Basta con que memoricen un número de teléfono de contacto. El Linneo navega a toda máquina hacia las costas japonesas y llegará a la vez que el comando de apoyo.

Eso significa que los P.J. deberán viajar a Sapporo. Es poco lo que saben, apenas lo que aparece en el informe que recibieron sobre la Mitsushi... pero allí sabrán algo más. Vamos a asistir al desenlace de nuestra aventura y te puedo asegurar que todavía nos queda más de una sorpresa.



POLVORA EN LA SANGRE VI

La sala de reuniones del departamento de infiltración/exfiltración en la Nieve se había quedado vacía. Diez minutos antes había concluido la última reunión de planificación: los jefes habían decidido que se tenía que lanzar otra ofensiva y los de inf/exf eran los encargados de introducir a los agentes en los E.E.U.U. de forma clandestina. Julián Cuerva había vuelto a ese departamento tras regresar de las Azores. Teóricamente ese había sido siempre su puesto. Ahora hurgaba en los bolsillos de su americana buscando su último paquete de tabaco portugués: no se podía fumar en la sala de reuniones, pero ahora que todos se habían ido nadie iba a decirle nada. En la estancia sólo quedaban él y Kolakowsky, el Coordinador Central de Operaciones de INF/EXF: también Kolas, (como todo el mundo le llamaba) estaba encendiendo un cigarrillo mientras recogía sus papeles. Bajando por las filas de asientos, Julián Cuerva se acercó a él.

-*"¿Tienes fuego, jefe?"*

-*"Sí, toma"*.

Era un Cartier de oro, regalo de Werner Kaufmann. Kolakowsky se hubiera dejado cortar un brazo antes que perder ese encendedor. Cuerva lo intentó tres veces, pero la llama no aparecía. A la cuarta encendió su cigarrillo.

-*"Joder jefe, mucho mechero de oro y luego no te llega para el gas..."*

Los dos se rieron. Entre ambos existía una familiaridad que les colocaba en una posición a medio camino entre el compañerismo y la disciplina jerárquica. Kolakowsky, a pesar de que su aspecto no parecía el de un hombre de acción (generosa barriga, calva prematura, gruesos cristales en sus gafas de concha) era la persona que más sabía en Heracles o Prometheus sobre pasaportes falsos, lanzamientos en paracaídas, incursiones a bordo de Carontes. El pan de cada día en Infiltración/exfiltración. Y Julián Cuerva era su mejor agente.

-*"Las cosas se empiezan a poner feas de verdad, ¿eh, Cuerva?"*

-*"Mucho. ¿Has visto a Teniente y la gente que trajo de Alaska? Me parece que esta vez hemos llegado demasiado lejos. Estamos mordiendo un trozo mucho más grande que lo que nos cabe en la boca."*

-*"Vamos, Cuerva. No me cuentes tu vida, que es muy triste. Hemos salido de agujeros peores."*

-*"Sí, pero alguna vez tiene que ser la última. Esto se nos va de las manos, jefe. Se nos va de las manos."*

-*"Pero reconocerás que alguna vez teníamos que hacerlo, ¿no? Alguna vez había que plantar cara, alguna vez teníamos que dibujar una línea en el suelo y decir: no. No voy a retroceder más. A partir de ahora me mantendré a este lado de la línea y no la cruzaré si no es con los pies por delante."*

-*"Ya, claro. Pero esta no es la mejor manera de hacerlo."*

-*"Quizás sí, Cuerva. Nos han estado machacando durante demasiados años. No podíamos seguir así indefinidamente, alguna vez hay que enseñar los dientes."*

-*"Nos han machacado mucho. ¿Cuántas veces hemos oído esa frase? Nos han dado fuerte y tenemos que devolver los golpes. Mira, Kolas. ¿Sabes lo que pienso? Que estamos empezando a seguir una lógica equivocada."*

-*"¿Una lógica equivocada? ¿Qué quieres decir con eso de lógica equivocada?"*

-*"Verás. Todo empieza un día en que alguien importante decide que tiene un enemigo. Es más, que no sólo él; todo su pueblo tiene un enemigo. Y hay que hacerle frente. El enemigo todavía no te lo ha dicho, pero tú estás seguro de que quiere acabar contigo y con todos los tuyos. No queda más remedio que hacerle frente. Y como sus intenciones son tan terribles, ese alguien se despierta un día y le dice a otro tipo importante: "bey, me parece que no basta con que compremos armas". Y cada vez tienen más y más miedo porque el enemigo no acaba de llegar, pero ellos no se sienten completamente seguros detrás de*

sus alambradas. Porque el enemigo debe de estar en todas partes. Eso mismo, ese pánico a lo que te acecha pero no se deja ver termina llevándote a una conclusión muy sencilla: todo vale. Cualquier cosa es lícita si nos aleja del enemigo. El fin justifica los medios, en definitiva."

- "Pero eso es tan antiguo como el hombre."

- "Claro, claro que lo es. Pero, como todo vale, llega un momento en que empiezas a utilizar a tu gente, a tu propia gente, a esa que querías defender, como arma para luchar contra el enemigo. Y, de pronto, aparecemos nosotros, los mutantes. Resulta que somos capaces de hacer cosas asombrosas, que somos un arma perfecta para lanzársela al enemigo. Y los tipos con poder y muchas ideas en la cabeza deciden usarnos exactamente para eso. Destruyendo a esa gente a la que decían querer defender. Y claro, si puedes hacerle esas cosas a los tuyos... ¿qué puede impedirte que salgas fuera y le "robes" gente como nosotros a los demás? Luego, basta con inventarte una justificación: no, no estoy siendo precisamente yo ese enemigo del que quería defender a mi gente. Lo que pasa es que los M no son gente de verdad, no son auténticas personas. Sólo son monstruitos, fenómenos de feria. Y ya está. Todo vale una vez más. Por eso, lo que empieza como algo que parece bueno, que parece ético, nada menos que defender a tu gente de los que quieren acabar con ellos, se convierte en una aberración: destruyes a tu propia gente para defenderla. ¿Defenderla de quién, si eres tú mismo su peor enemigo?"

- "¿Y qué tiene que ver todo eso con lo que pasa ahora?"

- "Pues que nosotros estamos empezando a funcionar según esa misma lógica del todo vale. ¿Cómo nos hemos metido en ésta, Kolakowsky? Yo te lo diré. Los americanos empiezan a llevarse telépatas. Nosotros no podemos consentirlo y abrimos una investigación. Yo mismo participé en ella. Pero, de pronto, el C.D.F.C. nos ataca. ¿Y qué es lo que hacemos? ¿Defendernos y seguir con la investigación? No. Seguimos el mismo razonamiento que ellos y adelante, al ataque. A tiro

limpio. Lo que tú decías, la línea en la arena, quemar las naves y todo eso. Mandamos muchachos a América, con un pasaporte falso y una arma en el bolsillo. Los mandamos a que los maten. Por defenderles del enemigo los lanzamos para que ese mismo enemigo acabe con ellos. Todo vale. Hasta cierto punto es una lógica cómoda, basta con dejarte llevar por los acontecimientos y seguir todas las apuestas: muy bien. Veo tus cuarenta muertos y cuarenta más. Y cien. Y doscientos. Y mil, si hiciera falta. Es la lógica más simple de todas, la de quien tiene un arma y el poder suficiente para poder usarla. Eso es lo que estamos haciendo ahora. Eso y no otra cosa."

- "Entonces, según tú, tenemos que retirarnos, ¿no?"

- "Si quieres que te sea sincero, ni lo sé. Lo único que tengo seguro es que esto no nos lleva a ninguna parte. Acabo de volver de América, ya lo sabes. Y allí nadie estaba haciendo nada positivo. Simplemente buscaban y destruían. Como en Viento Caliente."

- "Supongo que te das cuenta de lo grave que es eso que estás diciendo, ¿verdad? Y sabrás también que alguien puede estar oyendo esto que me estás diciendo..."

- "Sí, claro que lo sé. Pero no tengo por qué callarme, si es que es cierto lo que todos nos decimos: que nosotros NO SOMOS COMO ELLOS. ¿Seguro que no lo somos? Estoy convencido de que todos los que están ahí arriba, tú mismo, por ejemplo, se han jurado a sí mismos un millón de veces: no. Nosotros no lo haremos. Yo no lo haré, nunca. Bien, pues aquí estamos. Lo estamos HACIENDO, Kolas. Desengáñate. Lo estamos haciendo."

Kolakowsky asintió. Metió sus papeles en su portafolios de cuero suave y negro y empezó a subir las escaleras que ascendían entre las filas de asientos. Mientras desaparecía por la puerta, Cuerva se lo quedó mirando.

Tiró lo que quedaba de su cigarrillo al suelo y lo aplastó cuidadosamente con la punta de su pie derecho.

Capítulo Nueve

MOVIDON

-"Abuelito, ¿qué es lo más importante de la Navidad?."

-"La maza".

Campana publicitaria de turrone Picó, Navidad de 1.993

Su hombre en la Mitsushi es Grigor Zereiev, un ingeniero ruso que dirigía una planta petroquímica en lo que fue la U.R.S.S. y fue fichado por la Mitsushi cuando se quedó sin empleo en la brutal crisis que ha seguido al paso de toda una superpotencia a la economía de mercado. Lleva seis años en la compañía (está en Heracles desde 1.978). Habla a la perfección inglés, alemán y japonés (aparte del ruso, por supuesto). No se siente muy a gusto en la empresa, sus compañeros le marginan por ser occidental y puede decir que no tiene un sólo amigo japonés. Tiene esta información para los P.J.:

-El señor Mitsushi se dedica exclusiva a la Chemical desde el 84. Su despacho está a pie de fábrica, en un complejo petroquímico a unos pocos kilómetros de la ciudad. El trabaja en esa misma planta, pero jamás ha podido verle.

-Una parte muy grande del complejo petroquímico es de acceso restringido a los empleados que trabajan allí. El no ha sido capaz de entrar nunca en ese área.

-Desde que está en la fábrica vienen llegando, de cuando en cuando, unos misteriosos cargamentos. No tiene ni idea de lo que contienen, pero no siguen los cauces normales de la empresa. Aparecen por la noche y luego desaparecen.

-Ultimamente la petroquímica está recibiendo la atención de los medios de comunicación porque una organización ecologista (Japón Verde, Japón de Futuro) la somete a una especie de asedio pacífico en protesta por sus continuos vertidos tóxicos al mar. Ha intentado contactar con alguno de los manifestantes, pero le ha sido imposible porque las normas de seguridad de la empresa son muy estrictas y tienen miedo de que algún empleado pueda realizar un sabotaje ecológico.

-El avisó a Heracles de que veía cosas raras hace ya algún tiempo, pero a pesar de que insistió mucho no le han hecho ningún caso. Al principio, quedaron en enviarle un equipo de agentes para investigar, pero

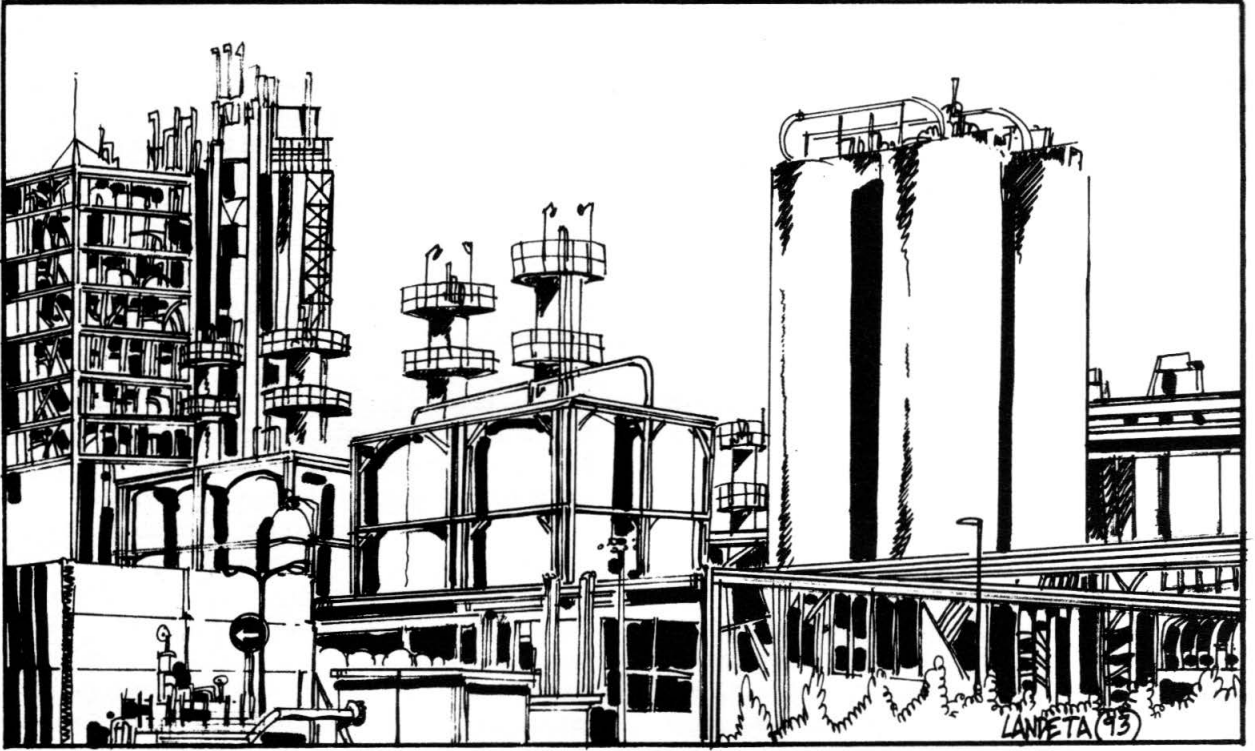
luego le cambiaron su contacto de enlace con la organización y lo sustituyeron por alguien cuyo nombre clave era Esparta Setenta y Cuatro. ¿No les suena a los P.J.? Esa era la clave de llamada de alguien llamado Hnº1.

Va a anochecer dentro de apenas una hora. Si lo desean, pueden acercarse por la factoría para hacer un primer reconocimiento (de noche ya se sabe de qué color son todos los gatos...)

MITSUMI CHEMICAL

La planta tiene un perímetro de unos dieciséis kilómetros de alambrada de primera calidad. De noche brilla en millares de luces y llamaradas, sus tuberías de colores metálicos y brillantes reflejan los destello y todo el lugar parece como llegado desde el futuro. En la entrada, un grupo de unos doscientos manifestantes cantan canciones con mensajes ecológicos. Grigor Zereiev les dejará a quinientos metros del lugar, entra a trabajar en el turno de noche y no puede permitir que los de seguridad le vean con extraños, mucho menos si son occidentales. A las seis de la mañana, cuando termine su turno, se reunirá con ellos.

Entrar a la fábrica así por las buenas es más bien imposible. Las medidas de seguridad son brutales y sólo cabría un reconocimiento por medio de un viajero astral o que un teleportador se diese una vuelta... desnudo y a temperaturas de bajo cero expuesto a que alguien le meta un tiro por curioso. Pero, si se acercan a los ecologistas, no les será difícil contactar con ellos, si utilizan cualquiera de estas coartadas:



- Dicen ser miembros de alguna asociación ecologista de su país.
- Dicen ser periodistas interesados en la lucha de Japón Verde, Japón de Futuro.
- Dejan bien claro que pueden ser útiles, muy útiles para los ecologistas.

MIREMOS DETRAS DEL ESCENARIO

Antes de que sigamos con la aventura, ha llegado el momento de poner las cartas sobre la mesa. ¿Qué demonios está pasando aquí?. Hasta ahora, tanto en el volumen uno de el Hogar de los Valientes como en este que tienes entre tus manos, te hemos ido proporcionando la información poco a poco, al mismo ritmo al que la recibirán tus jugadores. Consíguete una copia del Anuario Kaufmann 1 para aclararte en aquellos puntos que te parezcan más oscuros, allí se describe al servicio M japonés en profundidad. Ahora, te lo vamos a contar todo:

Hacia 1.982, Palmer empezó a darle vueltas a un proyecto. Iba a ser el más grande, el más importante que hubiera desarrollado nunca: hacer realidad la vieja idea de una macrored de comunicación telepática que centralizaría todas las comunicaciones confidenciales de los E.E.U.U., poniendo al gobierno de su país bajo su control. Por los despachos de sus hombres de confianza pasaría parte de la información más importante del mundo sin tener

que molestarse en robarla. El mundo estaría a sus pies. Pero no podía actuar a la ligera. Primero, necesitaba mantener su idea en secreto o todo se iría al traste. Segundo, técnicamente su plan era imposible. Contactó con una serie científicos de todo el mundo. Colaboradores de su más estricta confianza, (algunos de los cuales trabajaban en aspectos científicos del fenómeno M sin pertenecer en sentido estricto al C.D.F.C. pero bajo su control y supervisión), se encargaron de repartir la tarea entre otros investigadores.

El resultado fue una red de hombres de ciencia de todo el mundo que trabajaron en una pequeña parte de su proyecto. No sabían cual era el objetivo final de su trabajo, ni quién les proporcionaba los fondos. Aunque se hubieran preocupado de descubrirlo, a cada uno se le encargó una parte tan minúscula del todo que nunca podrían deducir de qué se trataba. Un ejemplo de esta manera de actuar sería Robin Denning, quien diseñó el código secreto que descubrieron los P.J. , o Andy Bennett, que creó el sistema operativo para la macrored de computadores que gestionarían la red que buscaba Palmer.

Hacia 1.984, Palmer consiguió lo que necesitaba sumando los resultados parciales del trabajo de sus colaboradores. Crystalite. Una substancia química que reaccionaba ante las emisiones telepáticas. Con el suficiente dinero, era posible construir una gigantesca antena de Crystalite capaz de recibir

las emisiones de cualquier telémeta concentrado en ella, sin importar la distancia. Hasta el telémeta menos dotado serviría como emisor. Aunque no fuera capaz de emitir a más de cien metros por sus propios medios, las peculiaridades de la red harían llegar sus pensamientos a miles de kilómetros. ¿Dónde estarían estas antenas?. En los subniveles más profundos de la base en la que estuvieron los P.J., en la misma en que tuvieron su pequeño contacto con el programa de Bennett: el cuartel general de SolarFax.

Palmer sigue esperando. Ve que su idea es factible pero no a corto plazo. Se pondrá manos a la obra hasta dar con alguien que puede construir la inmensa antena, Keiku Mitsushi, que había abandonado los Hermanos de la Patria. Sus planteamientos no se detenían en la supremacía de su país sobre el mundo: él soñaba con una élite instalada en toda la Tierra que, mediante el uso de mutantes, podría dominar el mundo. La mano negra. El poder absoluto en la sombra, sin ataduras de ningún tipo. ¿Quién necesita a los políticos, a los militares, a las multinacionales?. En principio, Keiku pensaba en los Hermanos de la Patria como ese gobierno en la Sombra, y si los abandonó fue porque los consideraba demasiado tibios. Fue lo suficientemente listo como para dejar la organización de forma pacífica, tenía secretos en su poder sobre operaciones montadas por los Hermanos a espaldas del KHT y sus antiguos camaradas no podían tocarle. Aquí llega Palmer, que le recluta para otro de sus grandes proyectos, la Banda de la Opera, una red de agentes dobles en las esferas de poder de todo el mundo. En un principio, le habla de llevar a la realidad su proyecto de Poder en la Sombra con una ligera matización, japoneses y estadounidenses se repartirían el mundo de forma amistosa. El, por supuesto, sería el jefe supremo del “gobierno” nipón. Para protegerle ante cualquier contingencia, le envía un grupo de mutantes del C.D.F.C. para que le cubran las espaldas. Las empresas de Mitsushi construirían las gigantescas antenas de Crystalite y la red de ordenadores que controlaría SolarFax, lejos de ojos curiosos como los de Heracles o su propio gobierno.

Las características físicas del Crystalite presentan problemas adicionales. No sólo se necesitan sustancias químicas caras, escasas y difíciles de encontrar, sino que una vez construida la antena, el revestimiento de Crystalite debía pasar de 2.000 grados centígrados a temperatura ambiente de forma lentísima: puede enfriarse poco más de un grado diario. Había que mantener unos paneles de decenas de metros de longitud en un horno, manteniendo en

cada momento la temperatura precisa, durante siete años. Pero Palmer, como siempre, sabe esperar. Sigue desarrollando la Banda de la Opera, logra infiltrar a otro de sus hombres cerca de la cúpula de los Hermanos de la Patria (con la misma historia de dominación mundial a dos bandas que le había contado a Mitsushi) y así se asegura de que la fabricación de sus queridas antenas no se verá interrumpida. Logra colar SolarFax entre los proyectos de la SDI... y espera. Lo que mejor sabe hacer, probablemente.

Pero, el poder que le otorga la Banda de la Opera, le hace recordar el ideal de su viejo amigo Mitsushi: gracias a su red de topes, él podría dirigir un gobierno mundial de esas características... su ambición debió de convertir el mero hecho de pensar en ello en algo embriagador. Alrededor del 87, “dividió” Opera en dos niveles, los elegidos como peones (como Wagner o Hn^º1) y los grandes infiltrados, que serían los “ministros” de su gobierno paralelo. El plan es aún algo nebuloso, pero se pondrá manos a la obra tan pronto como SolarFax lleve un par de años funcionando. Todo llegará. Mientras tanto, prepara una red de comunicación TP en los EEUU como operación de distracción ante su gobierno, los demás servicios M y Heracles: parte de esa red fantasma fue lo que se descubrió en Puño Blanco (véase informe sobre Solar Fax en el tomo uno del Hogar) o en el Parque.

Y llegamos a 1.992. Las antenas de Crystalite serán operativas muy pronto, a mediados de 1.993 y se prepara para tomar posiciones. En primer lugar, telémeta. Necesita TPs, todos los que pueda. Pero tendrá que robárselos a alguien y, ¿quién tiene más?. Heracles, Prometheus, la Fundación Kaufmann. Empieza a lanzarse a su caza, no sólo entre nuestras filas, sino entre los servicios M que le daban menos miedo. Y a la vez, ataca a Heracles en los USA para que le dejen campo libre en unos días tan cruciales. Para ello cuenta con Hn^º1, una ayuda inestimable.

Es aquí donde intervenimos nosotros. Nuestros agentes capturan a Caballo Loco, quien sabía poco de mucho y mucho de poco. Tenía un conocimiento muy superficial de toda la cuestión... pero nuestros chicos empiezan a atar cabos. Logran averiguar la existencia de Opera y descubrir a uno de sus miembros, Wagner. Cuando se lanzan a por él, sucede lo que menos esperaban: la CIA.

¿Qué pintaba la Compañía en nuestra comedia particular?. Por lo que parece, al presidente le daba mucho miedo que Palmer creciera demasiado,

a pesar de que ignora la verdadera magnitud de lo que se trae entre manos. Dado que no quiere hacer ruido y teme el poder que Palmer ha acumulado en el congreso y las altas esferas de Washington D.C., manda a un grupúsculo de la CIA que goza de su confianza más total. Una trama de estas dimensiones les supera, de modo que no les queda más remedio que buscar la ayuda de Heracles a través de los P.J., algo que consideran la menos mala de sus posibilidades y siempre mejor que acudir a un servicio M extranjero. No llegarán muy lejos, te lo adelanto desde ahora. Pero ponen a nuestros agentes sobre pistas cruciales: primero, sobre la doble identidad de Hnº1 y, segundo sobre la Mitsushi.

Bien, hasta aquí todo marcha más o menos según lo previsto para Palmer en el momento en que los P.J. llegan a Japón. Perder a Caballo Loco fue un accidente asumible. Cayó el Parque, pero sólo era una instalación provisional hasta que funcionase SolarFax: su valor como tapadera de lo que tramaba en realidad era mayor que su interés estratégico. También han caído Wagner y Hnº1, pero ha expresado a ambos tanto que se podía considerar algo inevitable. Contaba con ello. Una campaña de Heracles contra el C.D.F.C. en los USA también era previsible, lo lleva bien. Sabe que ha habido una filtración en la base central de SolarFax y que alguien de Heracles ha accedido a su sistema informático, pero confía en que para cuando Heracles llegue a la Mitsushi las antenas de Crystalite estarán en su lugar. Y si llegan antes, el KHT le echará una mano sin saber lo que está haciendo realmente gracias a su infiltrado en los Hermanos de la Patria. Dentro de 48 horas, empezará a embarcarlas rumbo a los USA. En dos meses estarán instaladas. Un mes de pruebas técnicas, los informáticos terminarán de pulir el software de control, los TP's serán desplegados... y en Navidad del 93 su idea será una realidad. Pero no cuenta con un detalle aparentemente insignificante: Minuro Sanada. El director de seguridad interna del KHT.

Sanada es un patriota convencido de que el sacrificio de los M es imprescindible para la seguridad japonesa. Desconfía de los Hermanos de la Patria, de una ambición egoísta y ciega que antepone los intereses de las empresas de sus miembros al bien de la nación. A finales del 92, sus agentes descubren que Palmer se comunica regularmente con un tal Mitsushi. Intercepta varios mensajes (uno de los cuales roba un miembro de Heracles en las fechas del ataque al Brooklyn Princess II ¿lo recuerdas?) pero no los puede traducir porque no posee el código. Imaginando lo peor, empieza a investigar

por su cuenta y riesgo, descubriendo que a Mitsushi le cubren las espaldas varios mutantes no registrados por el KHT y que parecen extranjeros. Y, cuando pide permiso a sus superiores para actuar contra él, le paran los pies: los Hermanos han dicho que Mitsushi es suyo y no pueden tocarle. Si era el KHT quien le atacaba, revelaría secretos muy comprometedores que les harían quedar muy, pero que muy mal ante el servicio M "oficial" del país (y no olvidemos que estaba por allí otro topo de Palmer).

Pero Sanada está dispuesto a todo, el deber es el deber y la patria está ante todo. ¿Está Mitsushi vendiéndose al demonio del otro lado del Pacífico con la complicidad de sus propios superiores? No lo consentirá. Envía a Sapporo a su mejor agente: Yukio Sasaki, un hombre dispuesto a todo y que le profesa una lealtad a toda prueba, junto con Hiroki Takei, un valerosa joven que ha operado con Sasaki toda su vida. No ha contado con sus superiores, sabe que se lo juega todo. Pero ha dado a sus dos agentes la orden de no volver mientras no lo averigüen TODO sobre lo que oculta Mitsushi: sea lo que sea.

CERRAMOS PARENTESIS

Como decíamos, los ecologistas asedian de forma totalmente pacífica los alrededores de Mitsushi Chemical. Si los P.J. contactan con ellos sabrán que:

- La Mitsushi arroja vertidos sumamente tóxico que pueden dañar el medio ambiente de forma irreparable.
- Un análisis de esos vertidos indica que no proceden de las actividades que Mitsushi declara al gran público.
- La empresa está enviando contenedores llenos de residuos aún más tóxicos a los E.E.U.U. para su procesamiento. Los embarcan por vía marítima. Un envío salió la semana pasada y el próximo dentro de cinco días.
- El gobierno japonés no hace nada por evitarlo.

Sasaki y Takei, los dos agentes del KHT, están camuflados entre los activistas. La llegada de los P.J. no les pasará desapercibida y tratarán de ganarse su amistad. De hecho, muy bien podrían ser ellos quienes les introdujesen en Japón Verde Japón de Futuro. Una vez hayan contactado con ellos, les expondrán el plan de los ecologistas para esa noche: han conseguido alquilar, mediante donativos diversos, dos helicópteros con los que piensan bombardear la fábrica. No, que nadie se asuste. La munición para tan peculiar ataque serán unos enormes fajos de octavillas llenas de consignas pro-medio ambiente con las que pretenden concienciar a los obreros de

la planta. Sasaki y Takei invitarán a los P.J. a subir uno de esos helicópteros y echar una mano. Otras cuatro aeronaves, pertenecientes a otras tantas cadenas de televisión, sobrevolarán la planta unto a ellos.

Los P.J. pueden aceptar o no, pero en cualquier caso no deberían tener nada que temer. Por otra parte, es una oportunidad única de hacer un reconocimiento del lugar sin exponerse a nada: sólo serían ecologistas, ¿no?. Si se niegan, Sasaki y su compañera no se les despegarán (siempre 100% amables, por supuesto...) y tendrás que improvisar una escena similar a la que describiremos a continuación.

COMPAÑEROS DEL PETROLEO:

Las doce de la noche. La Mitsushi está iluminada por millones de luces que la hacen parecer llegada de otro planeta. La flotilla compuesta por seis helicópteros (cuatro de ellos llenos de periodistas), despegan desde una pradera a escasos doscientos metros de la factoría. El helicóptero en el que irán los P.J. es pilotado por Takei, la chica. Sasaki va con los P.J. en la parte de atrás. Desde unos minutos antes del despegue, cuando se queden solos, los dos japoneses contarán esta historia a los P.J.:

Ellos son miembros de Japón Verde, Japón de Futuro. Pero tienen algunos problemillas con la "línea oficial". Sus compañeros son demasiado blandos, por la vía pacífica no se va a solucionar nada. Takei y Sasaki abogan por la acción directa, sabotajes y atentados contra la Mitsushi para acabar con sus vertidos incontrolados por la vía más rápida y directa: la violencia está justificada cuando se trata de defender el medio ambiente. Mientras les comentan su línea ideológica, sobrevolarán la fábrica. De esta forma podrán ver desde el aire alguno de los gigantescos camiones en los que se transportan los contenedores llenos de "residuos" que se van a enviar a los E.E.U.U. Dichos contenedores son de forma curva... una tiradita de ingeniería o arquitectura normal (inteligencia difícil) dejará claro a los P.J. que, su curvatura, coincide con las dimensiones de los niveles inferiores de la base de SolarFax cuyo plano pudieron ver... más piezas como esa y acabarían formando un círculo que encajaría perfectamente en cualquiera de los dos subniveles, el B o el C.

En un momento dado del vuelo, después de poder ver los camiones y mientras los japoneses tratan de convencer a los P.J. para que se unan a su iniciativa de terrorismo ecológico, Sasaki se asomará por el portón lateral para tomar unas fotos... y en un descuido caerá al vacío. Unos segundos de pánico y...

¡de pronto se eleva en el aire!. ¡Al menos uno de los dos es un mutante!. ¡Un mutante!. A partir de tan trascendental revelación, puedes optar por cualquiera de estas alternativas:

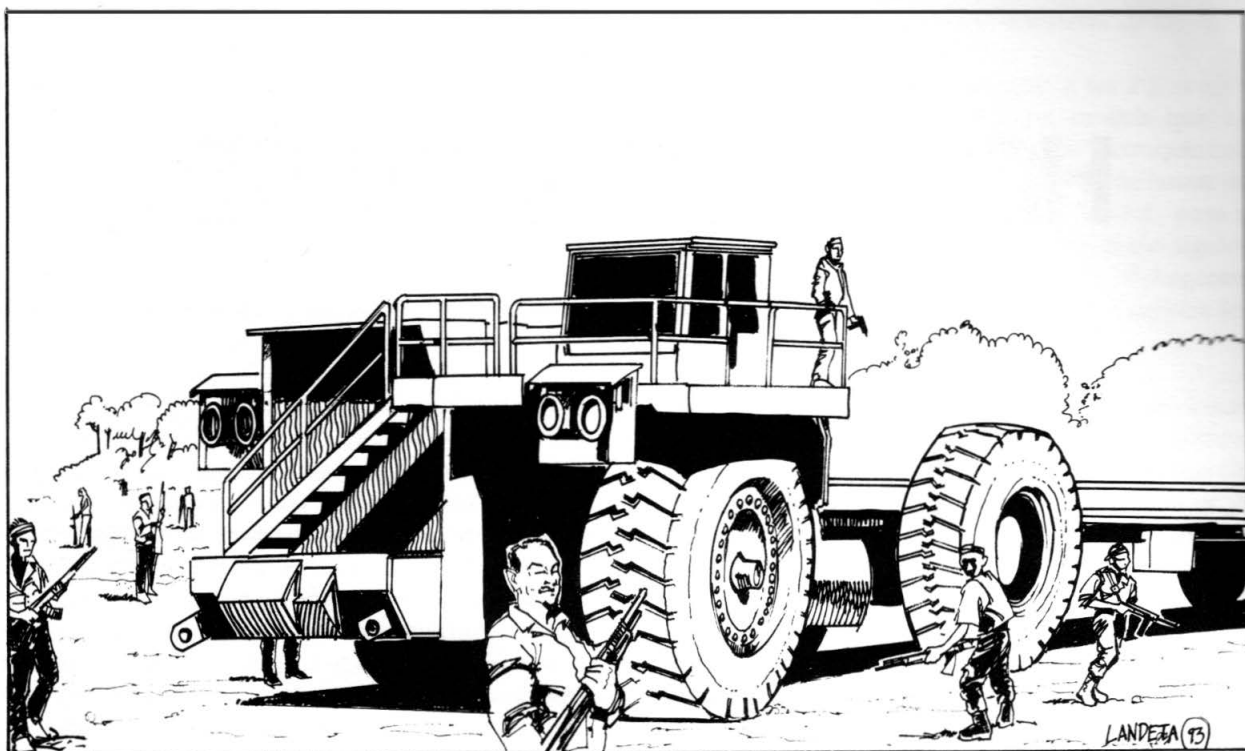
-Si tus P.J. son muy bestias, permíteles un par de asaltos de combate, tras los cuales un gas adormecedor los enviará al limbo si no superan una tirada de voluntad imposible (y en el siguiente asalto, quienes la superen deberán pasar otra y otra y otra...). No es la mejor posibilidad: primero porque está más vista que el tebeo y además deja en los jugadores la sensación de que haces con ellos lo que te da la gana (lo cual tampoco es del todo falso...).

-Sasaki es un controlador de voluntad excepcional, de modo que les puede dejar atontados, con un efecto muy parecido al del gas adormecedor.

-Si los P.J. son unos tipos razonables, Sasaki simplemente les encañonará con su Supercomanche (recuerdo de unas vacaciones en Benidorm), les explicará que trabajan para el KHT y que les van a llevar ante su jefe, Sanada.

-Si son aún más razonables, puede que baste con que Sasaki les diga que no tienen nada que temer: trabajan para el KHT pero al margen de la organización y están dispuestos a pactar temporalmente con los chicos de Heracles (¡cómo Witkin!. ¡Si van a tener hasta club de fans!).

Sea como sea, los P.J. pasarán a la siguiente escena: encuentro con Sanada en un discreto apartamento lleno de monitores y material de vigilancia electrónica que vigila las actividades de la Mitsushi. Desde allí, desde la propia Sapporo, Sanada está dispuesto a aclarar todo ese montaje aunque le cueste su carrera... y quién sabe si su vida.



Y, si les da por investigar...

Japón Verde, Japón de Futuro es un grupo ecologista nacido en 1.982. Su ideario no es muy diferente del de otras organizaciones similares, acción directa no violenta. Han colocado sus lanchas motoras frente a los balleneros nipones, se han encadenado a chimeneas, han formado cadenas humanas alrededor de centrales nucleares...

La campaña contra los vertidos de la Mitsushi Chemical fue iniciada a mediados del 92 por la sección de Sapporo. Iba a ser una acción más, pero en las primeras manifestaciones pacíficas el caso tuvo cierta repercusión en los medios de comunicación por la brutalidad con que el personal de seguridad de la planta les desalojó de la entrada. Por eso, Japón Verde Japón de Futuro se ha volcado en esa campaña, sabiendo que cada segundo que logren aparecer en televisión es vital para la causa del Medio Ambiente.

Sasaki y Takei llegaron desde Tokio, recomendados por el propio presidente del grupo, hará aproximadamente un mes. Se han distinguido como militantes concienciados y valerosos, dispuestos a todo. Nadie les conocía, pero lo cierto es que viniendo de dónde vienen, y recomendados por quién están recomendados... por otra parte jamás han dado motivos para dudar de ellos ni lo más mínimo.

Sanada los infiltró entre los ecologistas, pero no tiene ninguna otra relación con ese movimiento civil. Se trata de una asociación absolutamente honesta y que nunca se ha vinculado de ninguna otra manera a cualquier servicio M.

Capítulo Diez

HOGAR DE VALIENTES

"Maldita sea. Es genial estar vivo"

Frank Miller, Sin City

Sanada, como ya hemos dicho, se encuentra en un apartamento iluminado tan sólo por la pálida luz de decenas de monitores. Se dirigirá a los P.J. tras hacer una pequeña reverencia según el ritual japonés y les dirá (en perfecto inglés):

-“Bienvenidos. No puedo decir que les esperaba, aunque viendo lo que he visto en las últimas semanas podía esperar cualquier cosa. Trabajo para mi gobierno, en el Kamashiwa Hu Torai, ustedes lo conocerán como KHT. Allí ocupo el cargo de director de seguridad interna. Seguramente pensarán que sólo soy un asesino, pero no es cierto. Yo soy un patriota, un hombre de honor que ha jurado lealtad a su país por encima de todo. Verán: ustedes han estado en la Mitsushi, ¿verdad?. En ese caso habrán visto esos curiosos contenedores de residuos tóxicos. No conozco hasta el último detalle el uso que se le va a dar a lo que contienen, pero les puedo decir una cosa: se trata de unas planchas de fibra de carbono revestidas de aluminio y una capa de una substancia desconocida hasta la fecha. Se llama Crystalite. ¿Cómo lo sé?. Miren esto.”

Les ofrecerá una copia exacta del fax que alguien de Heracles-Japón interceptó al KHT y les mostraron en su primera visita a Caballo Loco (véase Hogar de los Valientes Uno, página 22)

-“Estos mensajes los recibía el señor Mitsushi procedentes de los Estados Unidos. El remitente no era otro que el mismísimo Zachary J. Palmer. Mitsushi era un traidor, evidentemente. Pero nadie en mi organización parece estar dispuesto a hacer nada contra él.

Verán. La organización para la que trabajo, el K.H.T., está esclavizada por los Hermanos de la Patria, un grupo formado por algunos de los hombres más poderosos del Japón. Cuentan con lo que ustedes llamarían un servicio M particular y jamás se han preocupado por otra cosa que por enriquecerse.

Patria, lealtad, honor, obediencia, respeto. Esas palabras no significan absolutamente nada para ellos. Todas sus actividades están destinadas al lucro, a la obtención del máximo de beneficios para sus propias compañías. Mitsushi sabe algo acerca de sus sucios asuntos y mis superiores se pliegan a las exigencias de esos miserables olvidando su primera lealtad, la obediencia absoluta que juraron a nuestro sagrado emperador Akihito. Estoy seguro de que los Hermanos tienen algún topo de los americanos y están siguiéndole el juego con quién sabe qué oscuros fines.

Crystalite. Me temo que nosotros mismos se lo hemos servido en bandeja a Palmer. Tiene una propiedad que lo convierte en algo vital, esencial para ellos: detecta las emisiones de los telépatas. Hemos averiguado que Mitsushi ha fabricado unas enormes antenas, con las cuales se podrían recibir mensajes telepáticos enviados desde cualquier lugar del orbe. No sé para qué lo quieren los americanos ni me importa. Sólo sé que si se han construido en Japón, en Japón deben quedarse. Pero mis superiores están ciegos y corrompidos, están dispuestos a permitir que ellos las empleen a cambio de algún mísero beneficio que desconozco. Los Hermanos de la Patria han dicho que Mitsushi es intocable y ellos les temen. Les tienen tal terror que estarían dispuestos a cualquier cosa antes que a contradecirles. Aunque me temo que a nosotros no nos servirían de nada esas antenas de Crystalite. Nos hemos vendido miserablemente.

Pero no estoy dispuesto a consentirlo. Lo que voy a hacer será mi fin. Lo cierto es que ahora mismo están hablando literalmente con un cadáver, no me dejarán seguir vivo después de esto, pero mi vida no importa nada si se trata de salvar a mi país. He decidido destruir las antenas de Crystalite. Si nosotros no las tenemos, no las tendrá nadie y así, algún día, no dentro de mucho, el KHT, limpio y renovado, se impondrá sobre sus enemigos. Aunque yo no viva

para verlo, estoy seguro de que mi ejemplo guiará a otros. No soporto tanta corrupción, tanta podredumbre. Todos han olvidado ya cuál es el verdadero sentido de sus vidas. El espíritu de lucha ha muerto. Pero renacerá. Renacerá, se lo aseguro.

Pero no tengo ningún apoyo, sólo el de mis fieles Sasaki y Takei. Ellos han averiguado todo lo que sé. Les necesito a ustedes. No por mi gusto, en eso tengo que ser sincero. Pero no tengo alternativa. Estoy solo. Solo. Les necesito. ¿Qué me responden?"

Si los P.J. tienen más preguntas, Sanada ha logrado averiguar prácticamente toda la información que aparece entre las páginas 59 y 61 (desde "Miremos Detrás Del Escenario" hasta "Cerramos Paréntesis"). Se lo podrá contar todo a los P.J., claro que en una versión resumida. Los P.J. deberían saber:

- Cómo Palmer ha montado SolarFax
- Cómo ha repartido el proyecto entre varios investigadores de todo el mundo.
- Cómo gracias al Crystalite podrán montar la red

NO debería decirles (Sanada lo ignora).

- Lo del intento de la CIA por interponerse.
- Lo del gobierno en la Sombra
- Cualquier cosa relacionada con la Banda de la Opera (aunque sabe que entre los suyos hay infiltrados)

ASALTO

Llegamos al clímax de la aventura: el asalto frontal a la factoría. Sasaki sabe cómo introducir a un grupo de asalto en el interior de la fábrica, a través de un pasadizo secreto que nadie más conoce. Lo más sensato será esperar a Teniente. Una parte de las antenas ya ha partido a los E.E.U.U., pero Karoharo y Héctor se encargarán de ello mediante esa joya de los mares llamada Linneo y los Argonautas de ataque. Sin duda los P.J. querrán ser los protagonistas del ataque:

- Con unas pocas cargas se podrán destruir los hornos en los que la mayor parte de las antenas de Crystalite se están enfriando, inutilizándolas para siempre.
- Sasaki conoce también la ubicación, la nave en que están almacenadas las piezas de las antenas que se van a embarcar rumbo a los E.E.U.U.. Más explosivo y también acabarán con ellas.

- A continuación, directos al despacho de Mitsushi.

Sasaki puede acompañar a los P.J. si ellos quieren, si no, les entregará un croquis que les permitirá moverse por el complejo petroquímico. Teniente y sus hombres se encargarán de lanzar un ataque de distracción para cubrir a los P.J., pero si quieren que les acompañe Llorón, Moshed o alguien de la tropa, irá con ellos. Si piden más de dos agentes Teniente se negará en redondo, él también los necesita.

Los P.J. cuentan con todo el material descrito en el Catálogo Charlie a su entera disposición: podrán llevar tantas armas como les apetezca. De salida, todos ellos han de transportar una mochila con los explosivos que precisan, se trata de una "versión" del C4 y es un tipo de explosivo plástico que no estallará a menos que se active un detonador, ni los golpes ni los disparos ni nada que pueda suceder accidentalmente lo activarán. Necesitarán cinco mochilas para hacer todo lo que se les pide, si a alguien le toca llevar dos, tendrá que sumar un nivel de dificultad a todas sus tiradas relacionadas con la fuerza o la destreza.

A LA CARGA

Vamos a representar esta escena del asalto a la Mitsushi de una forma muy parecida a como lo hicimos con el Brooklyn Princess II en la primera parte de este Hogar de los Valientes. Se trata de montar una escena lo más épica y heroica posible, aunque no seamos muy realistas ni estrictos a la hora de aplicar el reglamento:

- Todos los miembros del personal de seguridad de la Mitsushi están armados con fusiles M-16.
- Sus características son idénticas a las de un vigilante privado, tal y como se describen en la página 95 de Mutantes en la Sombra, el juego base.
- Ganarán la iniciativa automáticamente, haciendo su primer disparo a dificultad difícil y el resto a difícil menos 1. Un único disparo por asalto.
- Si tienen éxito en su ataca, el impacto será de POT 20, independientemente de otros factores tales como la categoría de éxito de su tirada.
- Para eliminarlos basta con superar una tirada en armas de fuego de dificultad normal.
- Si los enemigos superan a los P.J., cualquiera de ellos podrá sacrificar su vida a cambio del éxito de

la misión: basta con cargar a la carrera contra ellos y activar un detonador. Su mochila, cargada de explosivos, acabará con todos los atacantes descritos en la escena sin herir a sus compañeros.. y matándole, por supuesto.

Para abstraer el asalto en la medida de lo posible, te daremos una serie de escenas. Puedes prescindir de cuantas creas conveniente si es que tus P.J. no dan más de sí. De esta forma nos centraremos en la parte "peliculera" olvidando la táctica, todo se basará en la riqueza de tus descripciones, sin necesidad de un plano.

LA ENTRADA

Al acceso secreto se llega a través de un túnel oculto por una cascada en un arroyo a un kilómetro de la entrada principal. Le siguen doscientos metros de pasadizo excavado en la roca viva. Al final, una puerta metálica negra con rayas amarillas que parece no haber sido abierta en décadas. Una tira de cordón detonante a lo largo del marco, una tirada de explosivos normal y dejará de ser un obstáculo. A esa puerta le sigue un conducto de paredes de hormigón, con el diámetro justo para pasar en fila india. En ningún punto habrá luz alguna, ni este túnel ni en el anterior, y las linternas se harán imprescindibles. Al final, una reja de gruesos barrotes conduce a una sala iluminada. Más cordón detonante. Un asalto después de la explosión, tres vigilantes.

LOS CONDUCTOS DEL AIRE ACONDICIONADO

Suenan sirenas por todo el complejo tan pronto como se acabe con los tres primeros vigilantes. Las instrucciones indican que a continuación se debe abrir una trampilla en el techo y subir a uno de los conductos del aire acondicionado. Se trata de un túnel maloliente y oscuro de aluminio, el que hay el espacio justo para que quepe una persona a gatas. Este recorrido les ocupará tres turnos. Al llegar al final del pasadizo, sabrán (por Sasaki o por el croquis) que tienen que "bajarse" en esa habitación. El suelo está a cuatro metros de altura. Por una rejilla puede verse lo que hay abajo: un cuarto de guardia con unas literas, mesas y armarios. Hay cuatro vigilantes debajo. Todos los presentes, tirada de sigilo normal. Si uno solo de ellos la falla, los defensores se darán cuenta de la jugada y abrirán fuego contra el conducto. Cada asalto, una tirada de destreza fácil, quien la falle sufrirá uno de esos impactos de POT 20, los defensores no tienen que tirar dados cuanto disparen contra el conducto. Aunque no se sufran daños, la situación es angustio-

sa. El chirriante sonido de la delgada pared de aluminio al ser perforada por los proyectiles se clavarán en los oídos de los P.J.. Se puede devolver el fuego, pero tirarán a ciegas hacia abajo: dificultad difícil y un defensor menos. Solucionado el problema, pueden bajar.

LOS HORNOS

A continuación, abrirán una trampilla y descenderán por una escalera de mano veinte metros hacia abajo. Los dos últimos en descender, tendrán que vérselas con dos defensores que entran en la estancia justo en ese instante. Si no se les ilumina, seguirán al grupo y no lo dejarán en paz. Lo que sigue es un túnel estrecho y frío, lleno de goteras, iluminado por bombillas rojas y con decenas de tuberías en los laterales. Son conductos que van a parar a la base de uno de los hornos en los que se encuentran las antenas de Crystalite.

Tres turnos de recorrido y llegarán a la base del horno, una estancia circular con cinco entradas. El techo es una increíble espiral de pequeñas tuberías que forman un caótico mosaico de válvulas, manómetros y llaves. Está a treinta metros de altura, hay dos escaleras de mano y se puede trepar por los conductos que ascienden. Hay que colocar el equivalente a dos mochilas completas, preparándolo para que estalle en seis minutos, ni más ni menos. Cuando los que trepen lleguen arriba, aparecerán dos vigilantes a un asalto de distancia de la estancia avanzando por cada uno de los cinco corredores: diez tipos en total. Si alguien hacía guardia en las entradas, tendrá la iniciativa y podrá dispararles él primero antes de que entren.

A partir de este momento, cuando los P.J. se entretengan demasiado en alguna de las escenas, aparecerán dos defensores cada tres asaltos hasta que sigan adelante.

AL ALMACEN

Colocadas las cargas, hay que salir a la carrera por uno de los pasillos. Seis minutos, tres turnos. Una tirada de destreza normal por turno para no retrasarse. Si se falla una, impacto de POT 15 por la onda expansiva de la explosión. Si se fallan dos, la POT será 25. Si son los tres, 40. Un buen palo, dicho sea de paso.

Tras esos tres turnos, llegarán a un enorme garaje con tres camiones cargados con trozos de la antena (iguales a los que aparecen en la ilustración). Los defienden quince hombres armados según las reglas ya descritas, con la salvedad de que no

ganarán la iniciativa en el primer asalto. Una vez eliminados, se coloca otra mochila de explosivo repartida entre los camiones. Hecho esto, aparecerán otros cinco defensores más, igual que los anteriores. Superado todo, otro túnel... y de nuevo a la carrera. La verdad es que no gana una para sustos.

MAS PASADIZOS

Lo que sigue es un laberinto de conductos que recorren el interior de la planta petroquímica para desembocar en el segundo horno. Tres turnos dando vueltas y una tirada de orientación normal si no está Sasaki por parte de quien dirija el grupo. Los P.J. tendrán que ponerse de acuerdo en quien es el guía, claro. Por cada tirada fallada, se despistarán y no quedará más remedio que enfrentarse a dos vigilantes despistados.

EL ULTIMO HORNO

Justo antes de llegar, hay que cruzar una pasarela que cruza a lo largo una estancia de unos sesenta por cuarenta metros. Quince metros por debajo, una caldera llena de alguna substancia viscosa e hirviente (ya sabes, gruesas burbujas haciendo chup chup. Unos trescientos grados centígrados). Al otro lado de la pasarela, dos defensores parapetados tras una gruesa tubería de acero que abrirán fuego cuando el primero de los atacantes haya recorrido diez metros de pasarela. Impactarles supone una dificultad DIFICIL, nada de normal. NO HAY BARANDILLA, tirada de destreza fácil para no caer si se hace cualquier cosa que no sea mantenerse de pie, porque tiene la anchura justa para que pase una persona. Si alguien cae, otra de destreza (difícil) para agarrarse in extremis a la propia pasarela. Si la falla... a la caldera.

Si alguno de los P.J. se cubre de gloria obteniendo una categoría de fracaso de 4 o más (ya sabes, la categoría de fracaso es la diferencia entre la cifra que se debería haber obtenido en el D20 para tener éxito, y la que lamentablemente se obtuviera en la tirada fallida), destrozará con sus disparos uno de los cables de acero que sostienen la pasarela. Que tus jugadores sepan que eso ha sucedido y cruzar será aún más difícil. Cuando pase por el centro de la pasarela un personaje con la mochila llena de explosivos, su peso la partirá: ese personaje deberá superar una tirada de destreza difícil para no caer (puede hacer otra difícil para agarrarse al canto, pero para volver a subir hará falta una de fuerza normal). Si la categoría de éxito de la primera de estas dos tiradas de destreza no es superior o igual a dos, se habrá agarrado a la parte de la pasarela que le lleva al punto de donde salió, de modo que ahora tendrá que saltar el tramo que está roto. Para ese personaje (y para

todos los que quieran pasar por allí después de él) la tirada de destreza para saltar y aterrizar sano al otro lado de la pasarela será normal.

La base de este horno es idéntica a la del anterior con el techo a la misma altura y saturado de conductos, pero sólo hay tres corredores y por tanto, seis atacantes.

YA ESTA

Ahora, directos por un pasillo enmoquetado y con buena iluminación hacia una estancia en la que se encuentra un ascensor privado que lleva directamente al despacho de Mitsushi. Otros tres turnos de carrera desenfrenada por aquello de la onda expansiva (igual que cuando abandonaron el otro horno, si se falla una tirada de destreza normal impacto de POT quince, si se fallan dos, 25, si se fallan las tres 40). Al final, tras el recodo que les separa de la sala que da acceso al ascensor, tres vigilantes a los que pillarán por sorpresa. Se tira abajo la puerta y al otro lado hay otros dos. El ascensor. Abrir cerraduras normal porque los pulsadores de las plantas tienen llave. Ya está. Suben el equivalente a seis pisos y, al abrirse la puerta, hábilmente camuflada tras un tapiz, verán un biombo de seda adornado con motivos típicos nipones. Al otro lado, Mitsushi.

MITSUSHI

Ahí le tienen. Por los ventanales de su despacho pueden verse los efectos del ataque, decenas de estructuras en llamas, explosiones, sonido de disparos. Los chicos de Teniente están trabajando de lo lindo. Está sólo, va vestido con ropas de samurai y tiene un wakizasi (una especie de katana corta) en la mano. Está a punto de culminar el antiquísimo ritual del seppuku: va a acabar con su vida de un certero tajo. Los mirará a los ojos, sin dejarse impresionar por sus armas y...

-"Ustedes... ustedes no saben a lo que se han enfrentado. No tienen ni la más remota idea del poder de Palmer ni del tipo de energías que controla. Bajo su mando, hay fuerzas que..."

Un golpe de wakizasi.

-"... están por encima de todos nosotros..."

Otros dos, en rápida sucesión.

Y morirá.

Epílogo

RECuento DE BAJAS

"Y entre los muertos habrá siempre una lengua viva para decir que Zaragoza no se rinde"

Benito Pérez Galdós, Billetes de Mil Pesetas

Nada más podrán hacer en la Mitsushi salvo salir de allí a toda pastilla. Lo cierto es que, muerto el jefe, no queda allí demasiada información, la escolta M que le envió Palmer se llevó parte del material comprometedor y destruyó el resto: tan pronto como las primeras piezas de la antena de Crystalite estuvieron listas, les ordenó que protegiesen la factoría, no a Mitsushi. Con ellos se enfrentaron los hombres y mujeres a las órdenes de Teniente. No sólo no queda nadie en el lugar que no esté corriendo para salvar el pellejo (la explosión de los hornos secretos está haciendo reventar la planta por los cuatro costados) si no que un importantísimo contingente policial, militar y bomberial se dirige a toda pastilla hacia el lugar y no hay manera de permanecer allí mucho tiempo sin jugársela.

Sanada se ha suicidado según el viejo ritual, sabiendo que el KHT y los Hermanos de la Patria no le dejarían respirar mucho tiempo. Sasaki y Takei también están acabados. Asqueados, al igual que su jefe, de todos los chanchullos del KHT están dispuestos a ingresar en Heracles, aunque sepan que estarán bajo sospecha de por vida. Un Pohang feliz como nunca y una Sandra simplemente preciosa... y acompañada por su marido, contactarán con los P.J. tan pronto como se hayan alejado de la fábrica. El viaje a la Nieve será largo, larguísimo pero ya pueden descansar: han acabado con SolarFax. Sin Crystalite, ya no es factible. La ruina ha llegado para Zachary J. Palmer.

POSIBLE ALTERNATIVA

Si a los P.J. les quedan ganas, pueden participar en el asalto al buque que transporta parte de la antena. Para ello, tendrán que llegar en helicóptero al Linneo. Podrán pilotar ellos mismos los submarinos o dejarse acompañar de nuevo por Torpedos. El asalto será idéntico al del Brooklyn Princess II, salvo que no le escolta ninguna fragata. Por cierto, el buque se llama Maryland Pride. Por supuesto, ten-

drás que improvisar, pero encontrarás todas las reglas referentes al uso de submarinos en el juego en el Catálogo Charlie 91, páginas 92 y 93.

CONCLUSIONES

En la Nieve recibirán las últimas noticias. Palmer ha recibido un golpe durísimo y se ha pactado con el C.D.F.C. una especie de tregua, un alto el fuego. Una buena parte de las fuerzas enviadas a los Estados Unidos está siendo desmovilizada. Han vencido. Se trata de una victoria pírrica, pero al fin y al cabo algo se ha conseguido.

Si los P.J. no se han acabado de enterar de toda la trama oculta tras los movimientos de Palmer, este es un buen momento para que alguien se lo explique a través de tí: cuéntales lo que no sepan y díles que lo han deducido los expertos de la Fundación.

Pero hay un daño peor aún que las bajas: Hnº1. Poco después de que los P.J. partiesen rumbo a Japón, desapareció de su celda. Sólo se encontraron sus ropas, de modo que o bien era un teleportador y su poder había pasado desapercibido (algo prácticamente imposible) o bien el C.D.F.C. (¿o quizá otra organización?) le ha sacado mediante un mutante dotado del poder de exoteleportación.

Los exoteleportadores son una de las más raras variedades de mutantes. De hecho, la Fundación sólo ha estudiado un único caso (en la campaña de acciones dirigida a frenar a un grupo neonazi conocido como Gott Mit Uns y que aparece recopilada en Semilla de Acero), por lo que encontrar a un exo tiene que ser algo verdaderamente arduo. El único problema es que este poder no funciona con seres vivos: los "recompone" defectuosamente, por lo que la muerte del implicado es segura. La hipótesis más probable es que Palmer lo ha eliminado así. Roma no paga traidores.

Los analistas de la Fundación Kaufmann están interpretando lo que ha sucedido en los últimos años a la luz de la traición de Hnº1. Por lo que parece, no había ni un solo topo más (se ha levantado la “cuarentena” a la que se había sometido a quienes estaban más próximos a sus ideas), pero no se ha podido evitar que se desate una especie de caza de brujas. Todo el mundo está tremendamente desmoralizado, se ha demostrado que decenas de operaciones no han servido para nada por culpa del traidor. El sacrificio de centenares de agentes ha sido en vano. La mezcla de ambas cosas hace que en Heracles el ambiente esté sumamente enrarecido, parece como si, de repente, la antigua alegría que se respiraba en los pasillos de la Nieve hubiera desaparecido. Para siempre.

¿Y Caballo Loco?. Pidió a través del “telégrafo dactilar” que apagasen los aparatos que le mantenían con vida. No había esperanza para él y mantenerle así indefinidamente, en la más terrible de las torturas, en una agonía sin fondo que podría durar años era de una crueldad inmensa. Murió ayer, pero antes dejó un mensaje (en morse, claro) para los P.J.

“Gracias por haber estado ahí.”

Su muerte, al menos, será la última directamente causada por Hnº1.

En otro orden de cosas, Heracles-Japón informará de numerosas muertes de personas relacionadas con el KHT y los Hermanos de la Patria. Hay un amplio catálogo de esquelas, desde suicidios hasta asesinatos por diversos y refinados medios. No cabe ninguna duda de que Mitsushi dejó instrucciones bien claras para que, a su muerte, alguien en alguna parte destapara su muy particular versión de la caja de Pandora.

Heracles-USA, mucho más relajada y en pleno proceso de reorganización (o posguerra, según por donde se mire) informa también de una cadena similar de defunciones y dimisiones dentro del C.D.F.C. Tan pronto como su juguete favorito, las antenas de Crystalite, fueron destruidas, partió hacia su cabaña/fortaleza de Lago Tahoe. Se supone que a reorganizar sus filas. Seis días después volvió, posiblemente a sofocar personalmente algún “golpe de estado”.

Andy Bennett Systems triunfó en una revisión de su juicio contra la Mitsushi. Los herederos de Mr. Bennett podrán utilizar la tecnología Magic-

Helmet. Se rumorea que piensan vender los derechos a una empresa de Taiwan.

Llorón encontró al amor de su vida en su viaje a Japón y se casó a los pocos días.

Por lo civil. El sacerdote que iba a officiar la ceremonia murió de un infarto minutos antes de que empezara. Tenía treinta y dos años y era un deportista con una salud de hierro.

Denning ha encontrado empleo en el departamento de criptografía de la Fundación Kaufmann. Están encantados con él.

LeDoux está dispuesto a regenerarse de una vez por todas. ¿Lo logrará?. Sólo el tiempo dará la respuesta.

Su antiguo jefe en San Pedro Sula, Anastasio Ribera, por fin vió su sueño hecho realidad. Le han sacado de allí. Ahora está en una base de Heracles-Filipinas, en una isla tropical de 700 habitantes. Sospecha que, haber molestado a aquellos tipos que vinieron preguntando por le Doux puede ser la causa de tan repentino traslado.

Ahora llegan unos días de relax para los P.J., quienes se han convertido en toda una celebridad. Pero antes, tendrán que someterse a centenares de entrevistas en las que deberán contar con pelos y señales hasta los últimos detalles de todo lo que han dicho y hecho desde que se les pidió que acudieran al Linneo. Después, llegará la hora de los funerales. En una ceremonia íntima y llena de espiritualidad que no se ciñe a los rituales concretos de ninguna religión, porque se va a honrar la memoria de seguidores de decenas de creencias, despedirán a los P.J. caídos en la campaña, así como a todos sus amigos. Será su último adiós.

Werner Kaufmann asistirá, por supuesto, a la ceremonia. Su expresión será de ira contenida. Se podría decir que “ha resucitado”. Salió por fin de su depresión y de nuevo está al pie del cañón, recuperado al 100%. De nuevo será el que siempre fue, la firme mano que maneja el timón de Heracles, Prometheus y la Fundación. Felicitará personalmente a los P.J.

A continuación, los P.J. podrán irse a pasar un par de semanas de vacaciones. Puedes enlazar tu siguiente módulo a partir del momento en que las terminen. Nos queda una escena final, pero la podrás intercalar con esa otra historia.

EPITAFIO

"Las imprudencias se pagan... cada vez más."

Dirección General de Tráfico

Un día cualquiera, aproximadamente un mes después de sus vacaciones tras volver de Japón y mientras trabajan en una misión cualquiera, los P.J. recibirán órdenes de volver inmediatamente a la Nieve. Debería ser algo que les pillase por sorpresa... y recordarles a aquel aciago día en que alguien fue a buscarles porque Caballo Loco sólo estaba dispuesto a hablar con los mismos agentes que le capturaron a bordo del Brooklyn Princess II y con nadie más.

No quedan muchas caras conocidas en la Nieve. Sandra y Pohang han sido destinados a Estocolmo, en un puesto mucho más importante aún del que tenían. A pie de helipuerto les espera Hnº2: Kaufmann en persona tiene que hablar con ellos. De camino a una de las salas de reuniones, podrán ver a Teniente gritando a una nueva hornada de reclutas:

- "¡Venga mamones! ¡He dicho paso ligero! ¡Parecéis señoritas haciendo footing! ¡¡Ese pecho bien sacado!!!. ¡Y el fusil, coño, que parece que lo llevéis de adorno, agarradlo con un par de... con un par de manos!"

Se detendrá un momento a hablar con los P.J. Parece ser que quieren que reconstruya su unidad con esa chusma, y aunque cuenta con la ayuda de Llorón y Moshed, entre los tres apenas pueden sacarles adelante. El resto de su tropa, aquellos agentes que dejaron la piel en las estepas de Alaska y se mantuvieron en primera línea durante toda la campaña, han sido dispersados. Ha habido muchas bajas entre los mejores y hay que cubrir huecos como sea.

DIGANOS, JEFE

Werner Kaufmann (con otro color en las mejillas, parece haber rejuvenecido años en las semanas que han pasado desde la última vez que le vieron) quiere hablar con ellos. Palmer les ha ofrecido un canje: los telépatas que reclutó en las semanas previas a la

operación en los E.E.U.U. a cambio de los prisioneros del Comité que cayeron en manos de Heracles. Tiene su lógica, sin SolarFax a Palmer ya no le hacen falta tantos TPs (y más teniendo en cuenta que muchos de ellos han sido adiestrados por Heracles, lo que quiere decir que no son tiernos corderitos, precisamente). Es un buen trato, permitirá a Heracles recuperar a todos sus secuestrados y liberar a unos cuantos de los que el C.D.F.C. "arrebato" a otros servicios M.

Pero ha puesto una condición: quiere sellar el pacto personalmente y ha concertado un encuentro con K1. Dentro de tres días, a las cuatro en punto de la madrugada, en el centro mismo del Golden Gate de San Francisco. Parece claro que no se trata de una encerrona (de hecho no lo es) y Kaufmann ha accedido. En cada extremo del puente habrá un grupo de agentes de ambos bandos, controlándose mutuamente. En el centro, parlamentarán los jefazos, acompañados de otra pequeña escolta. Heracles ha estudiado el asunto de arriba a abajo y, aunque parezca increíble, no hay gato encerrado.

Y Palmer quiere otra cosa: la escolta de K1 tiene que estar formada por los agentes que destaparon toda su trama. Tiene algo *personal* que decirles cara a cara.

SAN FRANCISCO

Día D. Hora H. En una de los extremos de puente sobre la bahía, K1 y su escolta se preparan para la entrevista. El lugar está desierto, como si acabara de caer una bomba de neutrones sobre la ciudad californiana. Un piquete del C.D.F.C. los registrará a todos para asegurarse de que, según lo pactado, nadie lleva armas. Agentes de Heracles están haciendo lo mismo en ese momento al otro extremo. Todos estarán protegidos por campos psiónicos y de fuerza, cada uno creado por mutantes de su propio bando. No hay fallo posible. Que tus jugadores se

pongan nerviosos si puedes, pero te repito que Palmer no guarda ases bajo la manga y K1 está dispuesto a hacer lo mismo.

Recorrerán unos trescientos metros a pie por la acera desierta cuando vean unos bultos en el suelo. Es todo un mensaje de los de Boulder: Mr Witkin y sus dos acompañantes. Los agentes de la C.I.A. están muertos, cada uno de ellos lleva un balazo tatuado en la frente y descansan en una bolsa de plástico negro.

Llegan junto a Palmer. Su escolta tiene tantos miembros como P.J.s. El hablará primero.

-*"Hola Werner."*

-*"Hola, Zachary."*

-*"Al fin nos encontramos, ¿eh?"*

-*"Sí. Al fin."*

-*"Es curioso. Te imaginaba mayor. En mis fotos lo pareces."*

-*"Tú en cambio no podrías aparentar tener más años. ¿Cuáles es tu negocio, Palmer?. ¿O nos has hecho venir hasta aquí sólo para pasar el rato?"*

Una risa áspera brotará de la garganta de Palmer.

-*"No, por supuesto. Simplemente quería verte para asegurarme de que no guardábais nada bajo la manga. Ya he liberado a tus telépatas."*

-*"Y yo a tus agentes".*

-*"Sólo hay una manera de cerrar este pacto."*

Por un instante, su campo de fuerza se abrirá para permitir que saque la mano y se la ofrecerá a K1. La tensión es brutal: esta escena es simplemente histórica. Por unos segundos, un apretón de manos y luego... los campos se cerrarán. En ningún momento ambos contendientes dejarán de mirarse a los ojos.

-*"Y ahora quiero decirle algo a tus chicos. Habéis trabajado bien, lo reconozco. Pero sé quienes sois y algún día, de alguna manera que todavía no he decidido, recordaréis este momento y lo que os estoy diciendo. Habéis jugado con cosas que no pueden, que no deben tocarse. Vuestro juego, el vuestro y el de toda vuestra gente, no está mal. El gato puede hacerle frente al perro y quizás le arañe el hocico. Pero alguna vez el perro se cansará, le cogerá de un bocado, le partirá el espinazo y se olvidará de que una vez alguien le arañó. ¿Pensáis que me habéis*

golpeado?. No tenéis ni idea de dónde os habéis metido, de qué tipo de poderes habéis puesto en vuestra contra. No tenéis ni idea. Pero os digo una cosa: cada día que pase vuestro olor se parecerá más al de un cadáver.

Y llegará un día en el que ni los buitres querrán picotearos."

Y se irá por donde ha venido, haciendo caso omiso de lo que puedan decir los jugadores.

De vuelta a la Nieve en un reactor privado, K1 se dirigirá a ellos con el semblante serio. Ni él ni Hnº2 saben a qué podía referirse Palmer, pero desde luego, la vida de los P.J. puede no valer un duro. A partir de este momento tienen un rasgo especial más. Enemigo mortal: Zachary J. Palmer.

Se les ofrecerá la posibilidad de un cambio de identidad. Nuevo nombre, una operación de cirugía estética, partir de cero y empezar de nuevo. Podrían seguir en Heracles, pero sólo K1 y Hnº2 sabrían quienes son en realidad. No sería difícil simular sus muertes. Claro que perderían el incalculable prestigio que han ganado en estas semanas, así como la amistad de quienes han conocido, como Teniente o Pohang (nunca podrían revelarles que son ellos).

Yo que ellos lo haría. Hablo en serio.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Listo. Ya está, has terminado con los dos tomos de El Hogar de los Valientes. Ahora lo único que necesitas es unos cuantos jugadores, una mesa y la nevera bien llena para empezar. Pero antes, me gustaría puntualizar algunas cosillas:

El tiempo

Como ya dijimos en la introducción a la primera parte de la aventura, la localización exacta de la campaña no es demasiado importante: basta con colocarla en la primera mitad de 1.993. En cuanto al momento concreto en que sucede cada cosa, no es necesario que te preocupes (por ejemplo, a efectos prácticos da lo mismo que estén nueve que quince días en Alaska). Los acontecimientos se sucederán según un orden lógico, mucho más importante que el cronológico. Tómatelo con mucha manga ancha y haz cuantos fundidos en negro creas necesarios cuando los P.J. lleguen a puntos muertos.

Linealidad

No te digo nada que no sepas ya (a menos que hayas abierto el libro por esta misma página por puro azar) si te cuento que las dos partes de esta campaña están planteadas de forma lineal. Ahora bien: esa linealidad tiene algunas matizaciones. La idea original de El Hogar, era diseñar una campaña en la que los jugadores pudieran introducirse “entre bambalinas”, moverse en los entresijos de Heracles, organización a la que al fin y al cabo, han dedicado sus vidas. El problema era muy simple, si queríamos que quedase bien, los jugadores tenían que manejar mucha, muchísima información acerca de “su casa”. Para ello, deberían haber jugado antes montones de partidas en las que se hubiera “diseccionado” la ambientación del juego. No había alternativa, o se hacía leer a todos los participantes algo parecido al Anuario Kaufmann, o no quedaba más remedio que plantear partes de la campaña como algo así como “visitas turísticas guiadas”. Otro problema paralelo a éste es la información que requiere el D.J. Aspectos

de la ambientación de Mutantes como la Nieve, la escala jerárquica y la cadena de mando, o la misma estructura de Heracles-Norteamérica, se describen a fondo en lo que será (cuando escribo estas notas aún no se ha publicado) el Anuario Kaufmann 2. Para el diseño de esta campaña nos hemos basado en lo que ya tenemos de lo que será ese suplemento. Tampoco el D.J. tiene en sus manos toda la información que hubiera sido necesaria para plantear El Hogar de una forma mucho más abierta.

Pero la linealidad debería aparecer sólo a la hora de leer los módulos. Debes separar, por una parte, el conjunto de escenas descritas (la entrada en la base principal de SolarFax o el viaje a San Pedro Sula, por ejemplo) y por otra la línea argumental que conduce de una escena a otra. No es imprescindible seguirla, por ejemplo, en uno de los playtestings los jugadores llegaron a San Pedro Sula antes que a la Andy Bennett Systems porque no necesitaron la pista de Caballo Loco para investigar el pasado de Hnº1. El director, sólo tenía una copia de la campaña (idéntica en casi todo a lo que tienes tú ahora entre las manos) y tampoco hizo falta una cantidad inmensa de improvisación. Me gustaría que tuvieras esto claro, te proponemos una colección de escenas y una línea lógica que las enlaza: si tus P.J. no siguen esa línea, puedes (y casi diría que debes) unirlos de otra manera.

El papel de los P.N.J.

Volviendo al anterior comentario sobre el problema de ambientar una campaña en los entresijos de Heracles cuando los jugadores no manejan demasiada información sobre ella, algunos P.N.J. cumplen el papel de “guías turísticos”. El caso más evidente es Pohang. Si lo juegas al pie de la letra, puede parecer que es él quien determina por dónde van a moverse los demás personajes. Esto no tiene porqué ser así, Pohang está ahí para reconducir los pasos de los P.J. cuando éstos no sepan hacia donde dirigirse. Si ellos

lo hacen bien, él se mantendrá en un discreto segundo plano. Por otra parte, una cosa es cierta e innegable: les guste o no, Pohang es SU JEFE. Otra cosa es que no se trate de un tirano, pero si él les da una orden ellos deberían tener que cumplirla. Heracles no es un ejército en el sentido más estricto del término, pero hay una jerarquía. Es flexible, pero está ahí. Esto nos lleva al siguiente punto.

El papel de los P.J.

Esta Heracles no se parece a la que se describe en otros módulos. Es la misma organización, por supuesto, pero esta vez los P.J. no están solos en un entorno hostil, libres de todo mando. Ahora están en el lugar donde se toman las decisiones, codo a codo con los jefes. Y Heracles, o la Fundación, o Prometheus, no son perfectas. También hay incompetentes, envidias, rencores, montañas de trapos sucios, "trepas", pelotas, listillos. Capullos que llegan muy alto y héroes que nunca llegan a nada. Humana, en suma. Por eso, cuando sientan que sus investigaciones sobre el traidor se atascan, que piensen que ellos, allí, no son nadie. Agentes, sí, pero rodeados de centenares de otros agentes. Pueden haber hecho las proezas más increíbles, pero eso es simplemente lo que se espera de ellos. En cambio, a Hn⁹¹ le conoce todo el mundo. Es un jefazo importante, es un tipo con responsabilidades y poder, mucho poder. El sí que es alguien. Puestos a dudar, cualquiera lo haría antes de unos simples agentes de base. Porque eso es lo que son, ni más ni menos.

Por supuesto, no *sólo* son eso; ellos son especiales, los protagonistas de la película. Pero ese puesto se lo tienen que ganar a pulso. Y mientras no demuestren lo que valen...

Suplementos

Un problema que surge siempre que nos sentamos frente al procesador de textos es hasta qué punto los otros suplementos son necesarios para poder jugar una nueva aventura. Honestamente, recomendaría al D.J. que tuviera acceso a un Catálogo Charlie'91 y un Anuario Kaufmann Volumen Uno. De lo contrario, cosas como el KHT o Los Hermanos de la Patria le sonarán a chino. Los suplementos son imprescindibles para enriquecer la ambientación, y no podemos considerarlos títulos aislados sin nada que ver con el juego base (a menos que hiciéramos un juego base con el grosor de las obras completas de Tolkien y las páginas amarillas de Tokio).

Ambientación musical

Como "tema principal", recomiendo con todo mi entusiasmo "La Forja", de la banda sonora original de La Forja de un Rebelde, de ese monstruo llamado Lluís Llach. Para las escenas de más acción en Alaska (sobre todo la de la destrucción del tanque por Moshed) me iría a algo más heavy, por ejemplo Shotgun Blues de los Guns and Roses. Las escenas en San Pedro Sula y las descripciones de la vida de le Doux piden a gritos algo oscuro, The Cure, por ejemplo. El encuentro con Witkin, por supuesto, ParisTexas B.S.O., de Ry Cooder (disco en el que hay temas muy válidos también para la llegada a San Pedro Sula). El asalto a la Mitsushi va bien con Akira, B.S.O. El ataque al Brooklyn Princess II, combina bien con los momentos álgidos de cualquier cosa de John Williams o Danny Elfman. La entrada en H.G.C. Chemical con toda la cara B de La Chaqueta Metálica, B.S.O. Todas las conversaciones en el hipódromo de Atlantic City las llevaría con la B.S.O. de Desayuno con Diamantes (el hilo musical, ya se sabe), sobre todo con Moon River.

Otro detalle antes de terminar: tanto tú como tus jugadores deberíais quedaros con la sensación de "*no hemos acabado de descubrir todo lo que ha sucedido. Aquí hay cosas de las que no hemos podido enterarnos*". Por supuesto. Este es un mundo lleno de seretos, ¿no?. Con algunas de las sugerencias planteadas en los dos tomos de El Hogar de los Valientes, creo que tienes material para inciar al menos otras tres partidas más. Ahora es cosa tuya jugarlas o no.

Y esto es casi todo lo que no quería dejarme en el tintero. Ya está. ya me he quitado una espinita de encima. Por fin he terminado el Hogar de los Valientes. Os dejo, que hemos quedado con Dolores. Buena suerte a todos.

J&F Garzón, Mundaka, 29 de diciembre de 1.993

VALIENTES EN LA SOMBRA

Incluimos los P.N.J. de El Hogar de los Valientes Uno para que no tengas que moverte entre dos libros. 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. Si no se indica lo contrario todos poseen un nivel en un idioma conocido por los P.J. al mismo nivel de su inteligencia.

HOGAR DE LOS VALIENTES 1

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

Defensores del Brooklyn Princess 2

Idénticos a un vigilante privado.

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 triquiñuelas. 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: Control de percepción, nivel 24, 102 P.B.

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

Fnº1 (o cualquiera de los otros asistentes a las reuniones de planificación)

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.

.....

HOGAR DE LOS VALIENTES 2

Norman Gates

F3, D7, V6, P8, I7, C5

C. sin armas 2, armas blancas 3, taxidermia 10

Agentes del F.B.I. en la escena del Motel Gates y las cataratas

Idénticos a un policía de elite.

Mr Witkin

F 7, D7, V9, P7, I9, C4

C. sin armas 6, fotografía 7, 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 y criptografía todas a nivel 8

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

Mr Lamb y Mr Rodríguez

Idénticos a un agente de elite (no mutante) de un servicio M.

Tanto ellos como Mr Witkin llevan una Glock 17 por cabeza

Personal de seguridad de la base central de SolarFax

Idénticos a un agente de elite (no mutante) de un servicio M

Andy Bennett

F 3, D3, V9, P5, I9, C7

C. sin armas 3, pilotar helicópteros 4, archivos y bibliotecas 9, burocracia 9, electrónica, física e informática todas a nivel 10.

Lewis, el abogado de Bennett

F 6, D7, V9, P4, I6, C7

Archivos y bibliotecas 9, burocracia 9, frialdad 8, sigilo 5 ciencias políticas, criminología, y derecho todas a nivel 8.

Vitautas

Idéntico a un oficial de elite

Anastasio Ribera

Idéntico a un agente mutante de un servicio M, salvo que su poder es telequinesis, mismo nivel y cantidad de P.B.

le Doux

F 2, D2, V2, P2, I5, C2

C. sin armas 2, fotografía 2 frialdad 4, sigilo 2, seducción 2, abrir cerraduras 2, armas de fuego (todas) 2, submarinismo 2, lenguaje callejero 8.

Poder M: control de temperatura, nivel 6, 25 P.B.

P.O.: 0, P.V.: 1

Activistas de

Japón Verde, Japón de Futuro

F4, D4, V4, P5, I4, C4

Cincuenta puntos a repartir en habilidades a tu antojo, un nivel por punto (o sea, cinco a nivel diez o tres a nivel cinco, seis a nivel 3 una a nivel 10 y otra a siete., por ejemplo)

Sanada

F5, D3, V9, P9, I9, C6

Todas las habilidades de combate a nivel 7, intuición 9, frialdad 8, liderazgo 9, teatro 2, ciencias políticas 10, historia 9, parapsicología 10.

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

Sasaki y Takei

Idénticos a un agente de elite (no mutante) de un servicio M, pero con 16 P.O.

Personal de seguridad de la Mitsushi

Idénticos a un vigilante privado.

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 vivientes 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 2

**Esta vez,
ellos van a ser seguir siendo los Malos**

La última vez que alguien vió con vida a nuestros P.J., estaban embarcando en un avión con un destino infernal: rescatar a un comando de agentes de elite en la inmensidad blanca de Alaska. ¿Seguirán vivos?.

El Hogar de los Valientes 2, un viaje vertiginoso al encuentro de algunas de las fuerzas más peligrosas de este planeta. Los misterios siguen en el aire, el C.D.F.C. continúa dando zarpazos y queda mucho, muchísimo trabajo por hacer. Pero ahora hay un nuevo enemigo, quizás aún más mortífero que el propio Comité. ¿Hay un traidor en Heracles, trabajando a las órdenes del mismísimo Zachary J. Palmer?. En estas páginas se encuentra la solución: la conclusión definitiva de la aventura definitiva. El Hogar de los Valientes.

EL HOGAR DE LOS VALIENTES 2©

M*UTANTES*
en la Sombra

LUDOTECNIA

Ludotecnia. Ref. LT# 1012

ISBN 84-8172-002-X



9 788481 720020