

J.A.Tellaeche Isusi

El Cuaderno de



Módulo Oficial



El Cuaderno de

J.



A Igor, a Carlos y a Mikel...

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

Primera edición, Septiembre de 1995

ISBN: 84-8172-013-5

Depósito legal: Bi-515-95

Una producción de **LUDOTECNIA**®

del grupo Tellactxe-Isusi & Asociados®

C/Hurtado de Amézaga 27, Bilbao 48008

El Cuaderno de J.

Desvariando

Я.А.Тиллаичжи ЫСУСЫ

A los pinceles

Pablo Zapata Jr.

Motivo de portada: pictograma realizado por Little Irma Smith sobre una piedra.

Instantánea realizada por

J.A.Tellaeche Isusi

Ayudado por

Carlos Monzón

Maquetada por

J.A.Tellaeche Isusi

Playtesteadó por

MITAGOS

Agradecimientos

A todos los que han caído y caerán, porque sin su concurso esta aventura jamás habría tenido sentido.

A Gloria, por seguir estando viva, y a Bernardo por la locura que has cometido, en el fondo también yo estoy loco.

A Mikel por descubrir al otro Mikel, y a Susana por los "Kinders" de la sequía.

A Igor por seguir compartiendo los croi.....

A Carlos, porque sin tí y sin mí ¿qué harían los de PHOTOSHOP!

Y como siempre a mi buena Cata y a mi buen Josu.

Introducción

La intención primera, al elaborar "El Cuaderno de J.", era la de conseguir sacar el mayor rendimiento posible a un formato que me parece muy cómodo.

El librito que tienes en tus manos es, para ser sincero, un enorme puzzle que deberás ensamblar tú mismo. Las descripciones y las enumeraciones pueden parecer tediosas a primera vista, pero en cuanto te sumerjas en el contenido que te propongo verás que todo sirve para conseguir el ambiente idóneo que debe tener la aventura.

El Cuaderno de J. es un módulo de 80 páginas con formato de 40. Si consigues empaparte de la historia y preparar debidamente la partida puedes sacarle todo el partido a esta compresión.

Un último apunte: Para sostener el tono narrativo he preferido mantener algunas incógnitas para el final, espero que me lo agradezcas.

Un saludo.

La Misión

Los PJs han recibido la misión de localizar y devolver a Londres a un agente huido, de nombre Cornelius Roth. La carta y el informe que la acompaña han llegado a sus manos a través del Real Servicio de Correos y Telégrafos de su Majestad Británica.

Lord Brideshead, jefe del Servicio Británico de Heracles, en su misiva, les hace saber que disponen de dos días para realizar la operación que les encomienda. El primero tendrán que invertirlo en localizar a Roth en Companion, un islote al sureste de Wiay; el segundo en recorrer los kilómetros que separan Las Hébridas de Londres.

Deberán embarcarse en "LA BELUGA", pesquero escocés que los recogerá en Gairloch —ciudad portuaria del oeste de Escocia— a las 4 de la madrugada del 29 de Noviembre de 1994. El mismo barco les recoge-

rá, de nuevo, a las 10 de la mañana del día siguiente y les trasladará hasta Morar una vez acabada su misión en la isla.

Roth

Cornelius Roth era uno de los integrantes de una fallida misión en Palestina, exactamente en Gaza en el verano de 1994, y dispone de una información (vital para Heracles) que tiene directa relación con la existencia de abundante material fruto de las investigaciones del Grupo de Kalinin sobre los servicios "M" de todo el mundo, tras la desmembración de la antigua URSS. En Heracles se conoce a esta información como el Dossier Ajmátov, y Brideshead trata de localizarlo como sea.

Para atrapar a Roth tienen carta blanca, aunque es necesario matizar que en Londres lo prefieren vivo a muerto. Heracles tiene constancia de que Companion es el refugio de Roth desde hace al menos dos meses. Un informador (el mismo que será el contacto de nuestros hombres en la isla) ha pasado la noticia de que un individuo que responde a las características de Roth se halla en la isla.

La última referencia clara viene directamente de Glasgow; más tarde su pista se pierde por la costa escocesa para desaparecer a bordo de un pesquero que teóricamente lo llevó a Companion desde la ciudad portuaria de Gairloch.

El barco

"LA BELUGA" es un armatoste de apenas 15 metros de eslora, que se dedica a las labores de pesca tradicional del bonito y especies afines. Su capitán, H. Morton, es un rudo escocés de unos 60 años, gasta pipa y un tabaco que sabe a demonios y huele peor. Siempre cubierto con un trescuartos azul de paño, y

gorra raída que oculta su pelo cano, tiene un humor de perros, razón por la cual, nuestros PJ no podrán esperar ninguna finura de tan atávico personaje durante el trayecto de más de cinco horas que les espera hasta desembarcar en Companion.

Deberán tomar la embarcación a las 04.00 horas de la madrugada del día 29, en uno de los pontones de Gairloch. Su escueta estancia en el interior del barco puede depararles alguna que otra sorpresa. Además del capitán Morton, en "La Beluga" viajan otros 6 ocupantes:

Mathew Albin, el grumete. 16 años. Rubio, peco-so, y de andar desmadejado. Muy trabajador y siempre situado donde se le necesite. Gran amigo de Tantoñ, el cocinero, responderá siempre que se le pregunte, pero sólo conoce cosas que no tienen que ver con la historia. Ya sabes: liga inglesa, chicas macizas, viajes, tonterías varias y pesca, mucha pesca.

Tanton, (sólo Tanton). El bruto cocinero de 48 años ejecuta también labores de piloto cuando el capitán no está en el puente. Taciturno y rudo marinerero que ha faenado desde los 10 años en diferentes barcos de la costa escocesa, conoce al dedillo infinidad de anécdotas de "LA BELUGA", como aquel abordaje que realizaron las patrulleras irlandesas en el verano de 1987. Pelirrojo y con barba, lleva un gorrito de lana azul calado hasta las cejas, del que sobresalen sus enormes orejas.

Mike Connelly, de 34 años. Este muchacho de las Highlands es un veterano pescador. De pelo ensortijado y barba rala, y rubia como su cabello, conoce a Roth, pues estuvo embarcado en el barco que le llevó hasta Companion, aunque ni él mismo lo sabe. Si los PJs le abordan (cosa rara) contestará a todo lo que se le pregunte, pero dudo que a alguno de nuestros hombres se le ocurra siquiera que este altiricón pueda conocer algo de la vida del ex-agente de Heracles.

Sabe: Que un individuo que hacía llamarse Knopfler se embarcó en el "Witch", y que fue llevado hasta Companion hace un par de meses. También se fijó en que guardaba con mucho celo una mochila en la que pudo ver unos cuantos papelajos. Recuerda un nombre escrito en estos papeles: A. Mells; pero no recuerda nada más, salvo infinidad de aves dibujadas.

Pit McLahan, otro rudo muchacho de los mares de Escocia. Nada relevante salvo su brusco carácter y su afición por hacer y deshacer nudos marineros. Pequeño y moreno tal vez tenga los 40 años. Ojos azules y nariz aguileña que le confieren un extraño semblante. Siempre parece que quiere entrometerse en todo, pero el capitán Morton se encargará de que no moleste a nuestros hombres.

Sam Neil, el jefe de máquinas y director de orquesta en lo que a la izada y recogida de las redes se refiere. Sin más comentarios.

Aldus Page, otro marinerero típico, pero muy viejo. Tras el capitán es el de mayor edad, y ha acompañado a Morton casi desde que heredó "LA BELUGA". Canoso y medio calvo siempre lleva puesto el impermeable amarillo, haga frío o calor, llueva o esté seco. No sabe nadar, como casi todos en "LA BELUGA".

Nicolas Gagney, el último de los marinereros del barco. Similar en casi todo a Sam Neil, salvo que se encarga de la cámara frigorífica y de ayudar al patrón cuando hay que usar la radio. Mastica chicle, pero jamás ofrecerá ni una tableta a nuestros chicos.

Nota para el DJ-

Esta parte es una mera introducción a la historia principal, si lo deseas puedes darle relevancia, o por el contrario convertirla en un sencillo trámite. Honradamente debo decirte que prefiero que hagas lo último, cinco horas son muy pocas horas como para que nuestros PJs puedan sacar algo en claro, y menos en el interior de un barco tan pequeño; siempre hay algo que ver a través de la borda, o un mercante que se aleja, o se acerca; o una manada de ballenas que atraviesa el mar justo delante de la proa, etc.

Si has optado por darle relevancia, deberás trabajarte el barco. Lo siento. De todas formas, y como ya has podido ver, te he colocado elegantemente a un individuo que puede dar una magnitud extraordinaria a la aventura si se tercia. Como siempre la decisión es tuya.

Breve historia

"La Beluga" ha sido contratada por Heracles a través de un agente infiltrado en las aduanas de Gairloch cuyo nombre es David Brea. Brea pertenece a la unidad TANGO que cubre el oeste de Escocia. Nadie sabe de su existencia como informador de Heracles, por lo que dudo que nuestros PJs lo lleguen a saber nunca. Morton puede comentar algo, aunque sería extraño, pero la conversación no dejaría de ser vaga a los ojos de nuestros hombres, pues Brea únicamente se encargó de poner en contacto a Morton con un viejo armador que le debía un "favorcillo", y que pagó la suma de 200 libras por el trabajito. que habría de realizar "La Beluga" y su tripulación

Para Morton los PJs son periodistas, para más "inri" de una revista ecologista. Huelga decirte que en el barco nadie preguntará nada, y raramente contestarán a la primera pregunta de los chicos. Todos estarán sobre aviso hacia las intenciones de los hombres de Heracles. Con todo lo dicho espero que no tengan mayores problemas que algún que otro mareo o caída por la borda.

Cosas de Companion

capítulo I

Los PJ deberán contactar con el reverendo Atkinson en el Alice Tavern, un local del pueblo. Su coartada: periodistas de la revista Nature.

Como profesionales de la información deberán de estar bien provistos de material fotográfico y cuadernos de notas, y por supuesto de credenciales, por lo que será necesario que los PJ se curren este aspecto lo mejor que puedan. Ten mucho cuidado con el armamento que quieran llevar. Por la temática de "El Cuaderno de J." no es preciso que vayan armados hasta los dientes, por lo que te ruego que hagas prevalecer la DIRECTRIZ MAGENTA hasta sus últimas consecuencias e impidas el típico desembarco de marines disfrazados de periodistas.

Veamos todo lo referente a este pequeño islote.

Climatología

Una borrasca del Atlántico se acerca hacia Las Hébridas y se espera que descargue su fuerza hacia el atardecer del día 30. Hoy 29, hace frío y el ambiente está muy cargado de humedad. No llueve, pero amenaza con hacerlo. Durante la mañana brillará el sol a intervalos, dominando la nubosidad baja.

A partir del mediodía la isla desaparecerá bajo el manto de una niebla que lo cegará todo hasta bien pasadas las 5 de la tarde. La niebla en Companion es la principal causante de gran cantidad de accidentes. Los habitantes de Companion, sabedores de los peligros que comporta el transitar en mitad de la niebla, suelen quedarse en el pueblo. En Noviembre hace un frío que pela (alrededor de los 7 grados centígrados), por lo que nuestros hombres tendrán que estar bien pertrechados para evitar coger un constipado. Esta información puede dársele el parte meteorológico que la radio marítima emite cada media hora, o bien se la puede aportar el capitán Morton.

La borrasca que se esperaba para el día 30 se adelantará al anochecer del día 29, tras un súbito cambio de tiempo en el que será posible ver las estrellas, caerá una tormenta con aparato eléctrico que hará las delicias de los amantes de nuestro juego hermano RAGNAROK, y que durará 5 horas.

El mar

El estado del mar tendrá directa relación con la climatología. Durante el trayecto de "LA BELUGA" permanecerá en calma chicha, con oleaje mediano a medida que se vayan acercando a Las Hébridas. Durante la mañana permanecerá tranquilo para enfurecerse con olas de tres metros alrededor de las 2 del mediodía. Hacia las 16,30 volverá a calmarse, para encabritarse del todo pasadas las 17,20, momento en el que la borrasca comenzará a hacerse sentir hasta que descargue toda su furia sobre el islote.

El horario de mareas para el día de hoy es de pleamar a las 06,10 horas y a las 18,10 horas. La bajamar será a las 12,10 horas y a las 00,10 horas.

Horario

En Companion se rigen por el sistema horario meridional de Greenwich, por lo que nuestros PJs no deberán cambiar sus relojes. Amanece a las 07,56, y el sol se pone a las 17,58. Llegarán a Companion a las 9 de la mañana, tras cinco horas de viaje.

Isla Companion

Desde el barco pueden observar la silueta triste de la isla, de la que sobresale la efigie del faro, al norte, y una extraña silueta que recuerda vagamente a una torre medieval. Companion es un islote pequeño, que se asienta en una protuberancia rocosa que surge

directamente de la plataforma continental, que en esa zona tiene una profundidad de 174 metros.

La orografía de la isla no tiene matices. Farallones y vertientes grises van a morir directamente sobre las frías aguas del mar, desde una altura media de 30 metros. Algunas grutas producidas por diferentes asociaciones de kárs, sobre todo en la vertiente más occidental del islote, que pueden ser la perdición de quien se introduzca en ellas. Azotada por los vientos gélidos del norte, apenas un puñado de ovejas y vacas pastan a sus anchas en la planicie que se alza a una treintena de metros sobre el océano, en la fértil tierra de pastos que cubre todo Companion.

Situada estratégicamente en una zona de abundante paso marítimo, cuenta con un faro que se enciende en cuanto disminuye la luminosidad. En período de niebla lanza una profunda señal acústica que se oye a varias millas de distancia.

La economía de Companion

Teóricamente, su economía se basa en la pesca, y digo teóricamente por la sencilla razón de que en Companion no se come pescado, aunque si se exporta. Para el turismo Companion es un bonito puerto anclado en una isla de apenas 7 kilómetros cuadrados, que se altera bajo el griterío de gaviotas, cormoranes y aves marinas de todas clases y colores.

En período estival recoge gran cantidad de turismo ecológico por sus abundantes colonias de gaviotas (*Larus ridibundus*, y *Rissa tridactyla*), charranes (*Sterna hirundo*, y *Sterna paradisaea*), frailecillos (*Fratercula arctica*), araos (*Cepphus grylle* y *Uria aalge*), y cormoranes (*Phalacrocorax aristotelis*, y *Phalacrocorax pygmaeus*). Por supuesto que también hay alcatraces (*Sula bassana*).

Lo normal en Companion es comer queso de oveja o de vaca, y la alimentación se complementa a base de verduras y de legumbres que se cultivan en los invernaderos del señor Tennel, y algunas huertas que tachonan los alrededores del pueblo. En el interior la economía se rige por un sistema de compensaciones perfectamente estable. El dinero tiene muy poco que ver con Companion.

Mercado negro

En Companion no es fácil encontrar armas, sellos, carne y derivados, o combustible fuera del complejo, y férreo, esquema que nutre la estructura de la Cámara de Comercio de Companion, presidida por el alcalde. Todo es posible en Companion, pero es preciso puntualizar que un traspies en este asunto puede dar con los huesos de cualquiera de nuestros PJs en uno de los barcos que les llevará de vuelta a Gairloch en un santiamén, y con el sanbenito de PERSONAS NON GRATAS para Companion.

Comunicaciones

Las comunicaciones en Companion se realizan por radio. La Central de Telégrafos está situada en la Oficina Central, encima de la panadería de Tennel. Además del telégrafo existe la posibilidad de comunicar con el resto del orbe a través del teléfono. En 1987, el Gobierno de Su Majestad dio por concluido el tendido submarino que enlaza a Companion con Escocia, pero tras muchos problemas, rara vez funciona. Por lo tanto, lo lógico es contactar por radio-telégrafo. En días de abundante aparato eléctrico, como el atardecer del día de hoy, nada funciona.

Un barco-correo visita el islote, una vez cada mes, trayendo alimentos, combustible, cartas y pasajeros. Alguno de los barcos del propio Companion también pueden acercarse hasta las costas de Skye, y cumplir con el mismo cometido que el barco-correo, si es necesario.

Energía

La energía eléctrica de Companion se consigue a partir de un enorme generador Diesel, que alimenta a todo el pueblo y que está situado cerca de la Iglesia. El faro tiene su propia unidad de energía, también diesel.

Las casas tienen sus propias fuentes de luz y de calor, por lo que difícilmente se puede encontrar en Companion una sola casa en la que no se disponga de calefacción de carbón y de iluminación de petróleo, además de la eléctrica, proporcionada por el concejo. La boñiga seca, los matojos y los restos vegetales de la gran producción de legumbres ayudan a mantener la balanza de pagos en una situación envidiable.

Política

Companion tiene estatus de Concejo. La alcaldía es de mayoría absoluta conservadora, a pesar de que Eli Macintosh fuera laborista en su juventud. La oposición está vertebrada a través de Tuchman, el lechero y de los 7 votos que consiguió en las últimas elecciones.

El pueblo

Llamar puerto a las cuatro tablas que dibujan la entrada al pueblo, es mucho llamar. Varias barcas de pesca, bastante viejas, y un pequeño sendero que serpea hacia el interior del pueblecito de apenas 20 casas –todas de piedra gris y oscuros tejados–, son el único paisaje de aquella mañana fría y gris azulada que recibe a los PJ.

Algunos hombres se afanan en arreglar las velas y aparejos de su viejas lanchas. A pesar de lo avanzado

MUTANTES EN LA SOMBRA



de la mañana, muy pocos son los que han madrugado para pescar. Algún que otro niño juega junto al promontorio que nace a la derecha del puerto. Poca gente, o ninguna, en la calle. Junto a la carta enviada por Brideshead se encontraba un plano, que permitirá a nuestros PJ obtener una visión de conjunto de Companion.

Las gentes de Companion

El personal que nutre el padrón de Companion parece haberse vuelto loco, y deberás tratarlos como si de tales se tratara, pero ten siempre presente que no están nada locos, y que su comportamiento responderá siempre a unas "oscuras" razones que te aportaré más tarde.

El padrón de 1992 (el último realizado), arroja un saldo de 63 habitantes.

Su relación es la que sigue:

Eli Macintosh, el alcalde, alguacil y responsable administrativo del islote. 65 años, pelirrojo, de amplias patillas y sonrosado rostro. Afable y campechano, gasta un humor que hará las delicias de cualquiera que se encuentre a su lado. En los momentos de cabreo, no habrá quien le aguante. Amante del alcohol a escondidas de su esposa, bebe whisky en cuanto puede. Solo cree en Dios los domingos, el resto de la semana se decanta por creer todo aquello que venga escrito y lleve un sello oficial o rúbrica compulsada.

Estatura 1,60. Eli es un personaje relevante para la historia.

Sabe: Que los PJs vienen en misión oficial de Heracles, y que no son lo que dicen ser. Que el reverendo Atkinson es su contacto, aunque él no se lo haya dicho. Que algo se cuece desde que llegó "el ilustrador" (apelativo cariñoso con el que se conoce a Roth), pero esto jamás se lo dirá a nadie salvo al doctor Mells, su íntimo amigo. Sabe que el Gobierno de Su Majestad le ha hecho llegar una información relativa a cierta operación secreta que se desarrolla en su jurisdicción y que tiene un marcado carácter militar. También conoce el asunto Potemkin y por supuesto que conoce la razón del nombre de Companion, pero esto tampoco se lo dirá a nadie. Es más, casi nada de todo lo que sabe saldrá de su boca pues es bastante reservado para los "asuntos reservados".

Por último sabe todo lo concerniente a los animales de Companion, o casi todo, y lo relativo a la legislación del islote que regenta.

Desconoce: Que Mells y "el ilustrador" son algo más que conocidos, y los tejemanejes de los cerdos.

Ruth Macintosh, de soltera McLeod, su esposa. Emblemático personaje que tiene más importancia de la que parece y que, como verás en los apéndices, es la directa responsable de multitud de "cosillas" que acontecen en Companion. 60 años, rubia natural de 1,53 de estatura y cuerpo rechoncho. Apenas sale de casa desde lo de su accidente.

Salvo lo concerniente a su importancia intrínseca, no tiene importancia para la historia.

Bert Macintosh. Hijo de Eli y de Ruth. 14 años. Rara vez se le verá por el pueblo pues juega a rol con sus íntimos amigos Percival y Lester en el granero de Smith, y siempre en horario escolar.

Adelaida Mullen, la maestra soltera de Companion. 37 años, morena, lleva gafas y mide 1,65. Mojigata hasta decir basta, se encarga de la educación de los muchachos de la isla, al menos de los pocos que asisten a sus clases. Nada relevante para la historia, lleva la batuta en lo referente a la cruzada anti-rol de Companion, y la del coro que se reúne los días de fiesta y los domingos. Sólo visible fuera del horario escolar, está perdidamente enamorada del reverendo, pero jamás se lo dirá a nadie.

John Smith, el dueño de las pocas ovejas de Companion. Hermano de Brenan y de Amanda Smith. Muchachote grande, parece un armario. 1,95 de estatura y muy malas pulgas. A sus 42 años es el principal

EL CUADERNO DE J.

exportador de queso de oveja de la isla y vive muy bien de ello, pero le gustaría comer cordero de vez en cuando. Este es uno de los siete votos que consiguió Tuchman en las últimas elecciones, pero fanfarronea de conservador.

Sabe: Que "el ilustrador" y el Doctor Mells se suelen reunir en la playa South, que no le gustan las legumbres y que no hay forma de matar a una sola de sus ovejas. Y que la gaviota está a punto de superar los 300 por hora.

Desconoce: La razón de esto último, y la razón por la que hay tanto avión volando bajo. También desconoce los tejemanejes de los cerdos.

Irma Smith, de soltera Tennel, la esposa de John, también conocida como "la dulce", es la hermana pequeña del panadero y agricultor de Companion: Zacarías Tennel. Mujerona de 39 años, disfruta del sexo pero no con su esposo, y ayuda, cuando hay demasiado trabajo, a las labores extras de Alice en la taberna.

Sabe: Casi todo de lo que ocurre en Companion, pero no hablará pues es muda.

Desconoce: Los tejemanejes de los cerdos.

Percival Smith, el hijo mayor de ambos. 14 años. Para más referencias ver Bert Macintosh.

Little Irma Smith, la hija pequeña de ambos. Rubia pecosa, se pasa el día jugando con su cerdito Bonny.

Sabe: Los tejemanejes de los cerdos, pero todavía le quedan algunos meses para que pueda decirlo, sólo tiene 3 años.

Peter Atkins, el farero. Este afable anciano solterón, de 67 años de edad, mata el tiempo jugando al ajedrez con su amigo Mells y disfrutando de las lindes de Alice o de Irma. Gran amante de la naturaleza, ha trabado una franca amistad con "el ilustrador" y le acompaña de vez en cuando en sus largos paseos por las vertientes más occidentales de la isla. Este individuo también votó laborista en las últimas elecciones, pero no lo oculta como Smith.

Rara vez se le verá por el pueblo. Personaje importante para la historia, mantiene un secreto que le hace parecer una especie de precognitor sin serlo. Para más información ver apéndices

Sabe: Que "el ilustrador" y el Doctor Mells son algo más que amigos, y que en el fondo se conocían de antes. También sabe lo de los aviones y lo del Potemkin. Conoce de sobra la razón del nombre de

Companion y por supuesto que sabe que la gaviota alcanzará los 300 por hora. Además de todo esto sabe la razón última de la actitud de todos los animales de Companion, incluida la de Berta, su íntima amiga.

Desconoce: Que los de Kalinin andan cerca y los tejemanejes de los cerdos.

Rowena y Amalia Larson, las solteronas empedernidas de Companion. Personajes poco relevantes para la historia, no darán ningún quebradero de cabeza a nuestros PJ salvo que uno de ellos tenga su Carisma un poco elevado (a tu gusto). En ese caso, Amalia le seguirá a todas partes, bien a hurtadillas o bien a cuerpo descubierto. Es necesario decirte que las dos ricas herederas del anterior herrero de Companion, rondan los cincuenta y tantos. En el pueblo se las conoce como las "antiguallas", y sus mojigaterías son bien conocidas por todos. Íntimas amigas de Adelaida Mullen, cantan juntas en el coro y rastrean el pueblo a la busca y captura de roleros. Nadie sospecha que Amalia votó laborista en las últimas elecciones.

Rowena trabaja como secretaria en el edificio que hace las veces de Administración Central, a las órdenes de Macintosh, con lo que será fácil toparse con ella si los PJs necesitan cualquier papel oficial.

Las dos son relevantes, pero no soltarán palabra de lo que saben o no saben, por lo que no gastaré papel en describir sus conocimientos.

El matrimonio Dogson, Lester senior y Nanny, son dos pobres viejecitos que pasean por el pueblo sin mucho que decir. Lester gusta de salir por la mañana a pescar calamares que le prepara Nanny a espaldas de sus hijos y del pueblo entero, sin que nadie los haya descubierto todavía. Lester senior siempre despotricará de la actividad de su hijo mayor.

Lester Dogson, el dueño de los cerdos y hermano de Nanny, es el hijo mayor del matrimonio Dogson. Personaje poco relevante para la historia, pasa la mayor parte del día huyendo de su esposa y tratando de olvidar, sumergiéndose en altas dosis de alcohol, los innumerables problemas que le acarrearán los integrantes de su numerosa piara.

Pelirrojo y gordo, siempre está en la taberna.

Lissa Dogson, de soltera Ripley, es la mujer de Lester. 43 años. Morena, de pelo negro, es amante de las armas de gran calibre. Está malhumorada desde la implantación de la legislación vigente que prohíbe su uso y disfrute. Sale de casa enfurecida en cuanto dan las dos y cuarto y Lester no ha vuelto a casa. Ama

MUTANTES EN LA SOMBRA

también las plantas y disfruta coleccionando geranios. Mujer iracunda contestará mal a quien le pregunte algo de lo que sabe.

Sabe: Que algo se cuece entre Lester e Irma (está equivocada pues Lester de quien está enamorado es de Rowena Larson, pero ésta no le hace ni caso). También sabe que sus cerdos traman algo.

Desconoce: Lo que hace su tercer hijo en compañía del vástago de los Macintosh y el primogénito de los Smith. También desconoce la razón por la que la llaman "Lissa la agria".

Lissa Dogson, hija primogénita de ambos. A sus 25 años pasa el tiempo en los brazos del capataz de su padre John Denver, de quien más tarde hablaremos. Pelirroja como su padre no es un personaje relevante para la historia salvo que los PJ la encuentren en los brazos de John, en ese caso resultará bastante parecida a su madre.

Desmond Dogson, segundo hijo de ambos. Soñador recalcitrante, se pasa los días tumbado en la cama pensando en cómo editar una revista de cine. 24 años, rubio y con gafas, gusta de salir a la calle enfundado en una gabardina verde a lo Humphery Bogart y llevando unos botos al más puro estilo John Wayne. Si pill a algún PJ despistado, le enturbiará el cerebro comentándole la infinidad de proyectos que tiene, además de recomendarle cosas para que haga bien su trabajo.

Lester Dogson junior. Desconocido, para más información ver Bert Macintosh o Percival Smith

Lily y Matty Dogson, las pequeñas gemelas del matrimonio. Van a la escuela de la maestra Adelaida, y rara vez se las verá en el pueblo si no es en el corto trayecto que hay entre la misma y su casa, y siempre que no sea horario lectivo.

Saben: Lo de su hermana y el capataz. Lo de su padre y la mayor de las Larson. Lo de su hermano tercero y el hijo de los Macintosh y el de los Smith. Lo de la gaviota y lo de los cerdos se lo imaginan, pero muy rara vez hablan de ello.

Collin McBruth, el cartero. Este personaje calvo de 48 años y de mediana estatura, conoce todos los entresijos de la vida y obra de los habitantes de la isla, pero está siempre bastante ocupado, por lo que será difícil sacarle algo si no media una pinta de cerveza en el Alice Tavern.

Trabaja en la Central de Telégrafos, encima de la panadería de Tennel.

Sabe: Lo que quieras que sepa. Es el cuñado de Lester y por lo tanto el marido de Nanny y el yerno de los Dogson.

Desconoce: Lo que quieras que desconozca, a tu gusto.

Nanny McBruth, de soltera Dogson. Esta cuarentona morena y de ojos azules, es la cotilla del pueblo pues abre, sin que su esposo lo sepa, casi toda la correspondencia que llega a la Oficina Central de Correos y Telégrafos. Es íntima amiga de Alice, la del Alice Tavern.

Collin McBruth, el hijo de ambos tiene 20 años y es el más bruto del pueblo. Pasándose por alto toda la legislación de Companion ataca a las ovejas y a los cerdos armado con un tirachinas de gran calibre. Personaje nada relevante para la historia, salvo que nuestros PJs se encuentren en la trayectoria de sus proyectiles.

John Denver, el capataz responsable de los cerdos de Dogson. Se pasa el día zanganeando por ahí, pues apenas tiene trabajo desde que los cerdos tienen "vida propia".

25 años y corpulento. Amante incondicional del Penthouse, hace discurrir su vida entre los brazos de Lissa Dogson y Ruby Tennel, la esposa del panadero. Es un hombre bonachón y pacífico que disfruta del sexo y de los chistes. Cuando sus relaciones afectivas se lo permiten se acerca hasta la taberna de Alice y se gasta lo poco que gana en cerveza negra. Poco relevante para la historia salvo que se lo encuentren los PJs en los brazos de sus dos amantes, en ese caso no dudará en arrear un buen guantazo al primero que tenga cerca.

Zacarías Tennel, el propietario de los dos invernaderos de Companion, de la panadería y de la camioneta Morris del 57 que aparece al principio. Este lugareño de 60 años se pasa el día entre la panadería, las coliflores y los tomates, por lo que difícilmente se dará cuenta del affaire de su esposa y Denver, aunque hay cierta carta que parece decir lo contrario (la ha escrito su propia esposa pues se siente muy compungida por sus malas acciones). Si los PJs se lo encuentran lo podrán ver con su azada y bajando cabizbajo hacia el interior del pueblo, si son más de las 4 de la tarde, y subiendo cabizbajo, y con su azada, si son las 7 de la mañana. Antes de esa hora está en la tahona del pueblo, que durante el día regenta su esposa.

Ruby Tennel, la esposa del propietario de los invernaderos y la panadería. Muy poco relevante salvo que a sus 27 años es madre de 7 niños.

EL CUADERNO DE J.

Los 7 hijos de los Tennel. En cualquier lugar y a cualquier hora, siempre será posible encontrar a uno de estos chiquillos en el interior del pueblo.

Nota del autor.-

Ninguno de los Tennel sabe nada de nada.

Oli Tennel, hermana de Zacarías e hija de Zacarías padre, cuida de este último, por lo que prácticamente no se la verá en el pueblo salvo que salga a la compra. Tampoco será posible ver al padre de los Tennel, pues yace en la cama víctima de una apoplejía que le impide cualquier movimiento.

Helmer Garamond "el editor". Hombre joven y astuto que edita una revista con forma de fanzine al ciclostil, es un sabelotodo que sabe más bien poco. Sus informaciones serán todo menos claras y siempre estará presto a "ayudar" a los PJs en sus pesquisas. Como casi todo el mundo en Companion, sabe que nuestros hombres pertenecen a Heracles, lo que le conferirá un aire de superioridad cada vez que hable con nuestros muchachos. 25 años, moreno y con una enorme ceja que le cruza la frente y que remarcan sus enormes gafas, disertará sobre tipos y maquetaciones sin cortarse un pelo. Aspira a convertirse en un gran editor, en la metrópoli, y siempre sableará algún que otro cigarrillo a los chicos de Heracles.

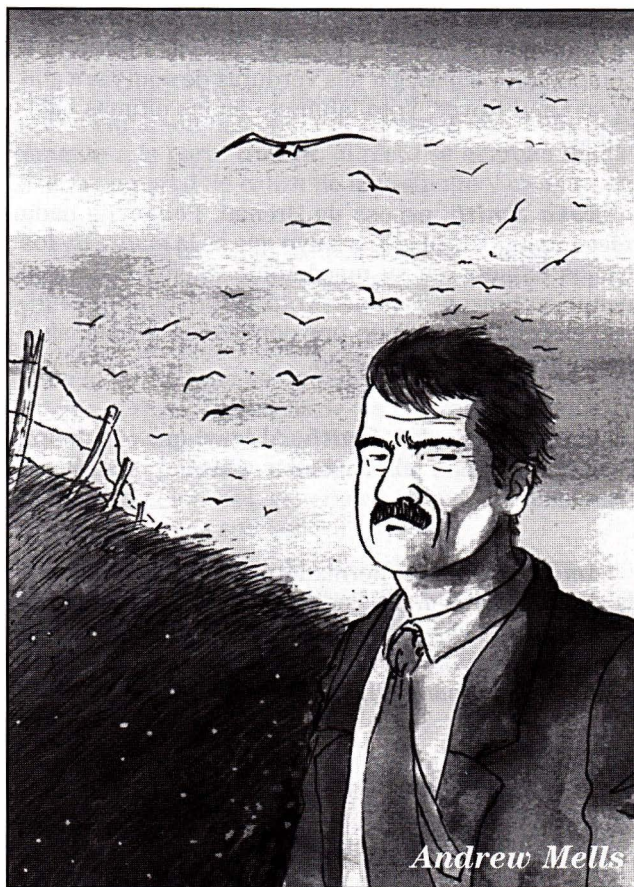
Nada de fiar, se venderá al mejor postor en cuanto la cifra le convenza. Estará siempre visible en el interior del pueblo, salvo a la hora de comer.

Sabe: Lo del Potemkin y lo de las misiones a baja altura de los de la RAF. Conoce al dedillo los entresijos de la historia de Companion. También sabe lo de los animales, salvo lo de los cerdos. Todo esto sería de suma importancia para nuestros PJs si no fuera porque toda esta información está distorsionada por su afán de encontrar razones donde no las hay, y por lo tanto quedan invalidadas a priori.

Desconoce: Los tejemanejes de los cerdos y que la gaviota está a punto de rozar los 300 por hora. También desconoce que los de Kalinin andan cerca.

Andrew Mells, el médico. Este hombre de más de 50 años, pero que se conserva bastante joven, oculta un secreto de gran importancia para la historia. Moreno y alto, es un gran amante de la paz. Llegó a Companion a mediados de la década de los sesenta y se instaló como doctor en medicina general. Es el responsable de casi todos los alumbramientos de Companion y ha salvado a más de uno de morir por falta de asistencia sanitaria.

De momento no te puedo contar nada más de él.



Sabe: Que los PJs vienen a buscar al "ilustrador", y que éste es Roth. Sabe que el Grupo de Kalinin anda cerca. Conoce a la perfección la historia de los descalabros mentales de las gentes de Companion, pues asistió en primera instancia, de una herida grave, al coronel Chevtchenko, que estaba al mando de una unidad de combate que transportaba el submarino soviético Potemkin. Todo lo que te puedas imaginar cabe en la mente de este extraño doctor, a pesar de que se deja ver bastante poco y será difícilmente localizable salvo que se tenga alguna urgencia médica.

Dorothy Mells, su esposa, de soltera Dorothea Borodin, es natural de la república de Ucrania y le ha costado lo suyo el hacerse querer en el pueblo. Ayuda a su esposo como enfermera a pesar de ser igualmente doctora en medicina, y le sule en las contadas ocasiones en las que el doctor Mells se halla ausente. Su gran ilusión habría sido tener un hijo, pero no fue posible.

Esta rubia mujer de 48 años, y delgada, puede ser un buen recurso en el caso de que las cosas se te vayan de las manos, pues conoce casi tanto como su marido, pero es tan reservada, o más, que su esposo.

MUTANTES EN LA SOMBRA

Brenan Smith, hermano menor de John. Se dedica fundamentalmente a dotar de nuevas criaturas a Companion y a trasegar sus verduras de aquí para allá en su Land Rover. Votó laborista en las últimas elecciones.

Rosa Smith, esposa de Brenan. Personaje nada relevante para la historia, salvo que es la madre de los 9 hijos habidos en su matrimonio. Siempre lleva al menor en brazos. También votó laborista en las últimas elecciones, pero no por convicción propia, sino por indicación de su marido.

Los hijos de los Smith. Al igual que los de los Tennel, aderezan el particular paisaje infantil de Companion.

Amanda Smith, hermana pequeña de Brenan y de John. Esta hembra lugareña de 37 años estaba casada con el sargento Patton, hasta que este murió en una operación aérea en las Malvinas. Personaje nada relevante para la historia.

Andrew Tuchman, el propietario de las vacas. Único representante de las listas por el Partido Laborista en las últimas elecciones. Por supuesto que votó su candidatura. Personaje poco relevante para la historia, salvo que es el propietario de la unidad de mejores telépatas de Companion, aunque no llegue a saberlo nunca.

El reverendo Atkinson es un hombre joven y con cara de haber visto al diablo. Viste traje negro y alzacuellos blanco. Estatura elevada, tal vez 1,89, y poco peso. Su cara limpia hace más ostensibles sus ojos, saltones, y su mandíbula cuadrada y recta. Es hijo del reverendo Rowan Atkinson senior, que a su vez era íntimo amigo de lord Brideshead, de cuando la época colonial de la India. Ha trabajado en anteriores ocasiones para Heracles en labores de información. El voto del reverendo Rowan Atkinson en las últimas elecciones también fue laborista; tal vez votó de esta forma por si había suerte y se podía comer carne de una maldita vez en Companion.

Sabe: Que los Pjs están en misión secreta, o al menos lo estaban. Que buscan a Roth, y que éste tal vez se encuentra cobijado en el pueblo bajo una entidad supuesta, pues no conoce a nadie que se apellide Roth. Que Brideshead le había dado un día para ayudarles a solucionar el caso.

También conoce la historia del pueblo, desde hace dos años, tiempo en el que ha constatado que no lo ven muy bien, ni como reverendo ni como amigo, y

que hay demasiadas cosas que desconoce. Que el único que puede ser Roth es un tal Norman Knopfler, quien llegó hace dos meses y vive en un lugar apartado, al otro lado de la isla, cerca de la playa South. Por último también conoce quién es el responsable de los atentados a la Iglesia

Desconoce: Practicamente todo, incluyendo la razón por la que el obispo no le traslada de una maldita vez a tierra firme. Por supuesto no tiene ni idea de quién es el responsable de la información que delata a los agentes de Heracles.

Desconoce, pero intuye: Que en este islote de mala muerte ocurren cosas muy raras. Que los animales hacen cosas fuera de lo común: las ovejas realizan formaciones y estructuras que tienen más que ver con lo militar que con lo natural; una gaviota parece haberse vuelto loca y hace piruetas y vuelos rasantes a la menor oportunidad; y que algunas vacas se pasan horas y horas mirando el mar, como si lo estuvieran vigilando.

Norma Scott, la viuda Scott. Será la encargada de dar cobijo a nuestros hombres según decisión de Eli Macintosh. Viejecita agradable que era esposa del anterior alcalde de Companion hasta que el bueno de Emile se marchó hacia el continente en compañía de una corista que visitó el pueblo en el 78. Ella prefiere decir que su marido murió en la escollera, tratando de salvar a unos marineros que habían acabado allí tras naufragar. Siempre viste de gris cubierta por un chal rosa pálido. Astuta y habladora tratará de sonsacar a cualquiera de nuestros PJs.

Sabe: Todo, incluido lo de los cerdos, pero se lo calla pues aunque votó conservador en las últimas elecciones lo hizo para fastidiar a su difunto (?) marido. En realidad es una trotskista militante.

Alice Coburn, la regenta de la taberna. 41 años perfectamente entallados en sus escotados vestidos. Antigua novia de un famoso defensa del Manchester, permanece soltera y sin compromiso, aunque gusta de revolcarse con el que se lo pida siempre que medie una pequeña cantidad de dinero ¡Money is Money!.

Sabe: Que Roth se enmascara tras el nombre de Knopfler, pero no soltará prenda al respecto. Conoce todos los intrínquilos del pueblo, no en vano por su cama ha pasado casi todos los varones de Companion, se le han resistido el reverendo y el Dtor. Mells. Sabe lo de la gaviota, pero tampoco dará ninguna información sobre ella. Conoce todos los resultados de la liga inglesa desde 1978, y la vida íntegra de cierto defensa del Manchester, pero de esto tampoco le gusta hablar.

Desconoce: Que la intención última de los chicos es

llevarse a Knopfler a Inglaterra. Que el castillo sigue estando habitado (?). Y por supuesto, los tejemanejes de los cerdos.

Norman Knopfler. Ver informe Cornelius Roth. Los PJs no lo verán nunca.

Walter McIntire, es un fantasma bastante relevante para la historia. Pasea por el pueblo su desgastada figura (aparenta unos 80), a bordo de un carruaje tirado por un caballo gris y fumando un gastado puro. No votó en las últimas elecciones.

Sabe: Todo lo que ocurre en el pueblo, pero prefiere hablar de las gestas de los clanes en las guerras escocesas. También conoce lo del Potemkin, lo de los aviones a baja altura, lo de los cerdos, lo de la gavio-ta, y lo que han venido a hacer en Companion nuestros hombres.

Nota del autor.-

Para el tratamiento correcto de los PNJs debes entender, primero, que no están locos, pero que actúan de una manera que los hace parecer tales, como ya te he dicho antes. Las razones las irás encontrando poco a poco a través de las páginas de este libro. Puede que te hagan falta las descripciones de algún parroquiano más, hasta llegar a los 63 que viven en Companion, pero lamento comunicarte que se me acaba el espacio y que si realmente los necesitas deberás trabajártelos tú.

Los lugares

Como verás en el plano, Companion es una isla que está situada, en sentido longitudinal, de Norte a Sur, y no te lles a engaño por el apelativo de la playa que aparece al norte con el nombre de South.

En la parte más meridional está el pueblo propiamente dicho, con sus doce casas y y el puerto; siguiendo el camino de ascenso hacia la meseta que corona la isla, aparece la casa de los Tennel, y un poquito más arriba la de los Dogson (los propietarios de los cerdos). La Iglesia en el alto y casi a su lado la de Tuchman. Un poco más abajo aparece el generador principal. Pasando hacia el otro lado de la isla nos encontramos que a unos 800 metros de la playa South se encuentran las ruinas del castillo, y enfrente de la citada playa el promontorio del faro.

Las escolleras rodean la isla casi por todo su perímetro, haciendo que su perfil parezca más irregular de lo que es.

Volvamos al pueblo.

En el pueblo propiamente dicho nos encontramos con una hilera de construcciones bastante similares

entre sí que aparecen solapando la pendiente que da paso al altiplano. Son casas de piedra gris, de dos o tres pisos, cuyas ventanas dan siempre al mar (salvo el Alice Tavern y la casa de Eli Macintosh), que por su situación disponen de ventanas que dan directamente a la parte trasera, el resto se acercan demasiado a la pared de caliza de la vertiente y carecen de ellas.

Las construcciones se separan del puerto por la callejuela, de piedras y adoquines, que sube y el pretil que da al mar.

Todas las casas tienen tejados de pizarra negra salvo la de Eli, que es de teja roja y resulta más visible que el resto. Las casas de los Dogson, los Tennel, y la de Tuchman son típicas casas solariegas agrarias, de dos pisos y rodeadas por cercados, huertas y pastos. La construcción del generador es un cubo gris de cemento con una sola puerta de metal.

Los invernaderos de Tennel se encuentran un poco alejados, pues su estructura de metal y de plástico requería un asentamiento más propicio que el de las lindes de la casa. Realmente están situados en tierras de Eli, y el bueno de Zacarías le paga un tanto por su utilización.

La Iglesia es una construcción reciente que descansa sobre los cimientos de la anterior (desaparecida en un incendio). Es una edificación de madera pintada de blanco, con tejado de pizarra y campanario.

El castillo te lo describiré más adelante.

El faro es una construcción circular de unos 25 metros de altura. Pintado a grandes franjas rojas y blancas destaca en el perfil norte de la isla. A su altura debemos sumarle los 10 metros de la peña en la que se asienta, por lo que su luz es visible desde todos los puntos de la isla. El promontorio del faro sólo pertenece geográficamente a Companion cuando la marea está baja, en cuanto sube, el camino de acceso desaparece para convertir al faro en una isla dentro de la isla. Llegar al faro se hará difícil en cuanto haya un poco de agua, pues en esa zona la corriente es muy fuerte, salvo que tengan suerte.

En la playa South se encuentra el cobertizo que utiliza Roth-Knopfler y que también te describiremos más tarde.

Los caminos

Para atravesar Companion es necesario utilizar el camino que sube desde el puerto, o uno que muy pocos conocen y que rodea la isla por el lado Este, a través de los farallones y vertientes, y que desemboca en la misma playa South. Más vale no utilizarlo cuando hace mal tiempo.

El camino principal se pierde pronto en la plani-

MUTANTES EN LA SOMBRA

cie, pero no resulta difícil orientarse pues prácticamente se puede ver todo desde ahí arriba.

Efemérides

En Companion ha pasado de todo en su larga vida habitada. Durante la guerra del 14 Companion fue refugio de más de un barco de la Armada Británica, los más viejos del lugar lo recuerdan. Durante la 2ª Guerra Mundial, los habitantes del islote tuvieron que ser desalojados hasta la cercana Wiay. Cuentan que durante aquella época se organizó una resistencia armada que comandaba el viejo Dogson, y cuya gesta más importante fue la de capturar un desvencijado submarino alemán, tras ser abandonado por sus tripulantes. Tras los episodios bélicos llegó la calma a Companion.

Todo era normal hasta que en octubre de 1987 un pequeño suceso conmocionó toda la isla. Durante una imponente tormenta, un submarino soviético de la clase Charlie embarrancó muy cerca de la playa South. La alarma cundió de inmediato y las buenas gentes de Companion evitaron un desastre de dimensiones terribles. El generador atómico del Potemkin, así se llamaba, a punto estuvo de estallar. De no haber sido por la inmediata puesta en marcha de la llamada "Respuesta Civil", los tripulantes y el buque habrían desaparecido en las embravecidas aguas del mar. Todo quedó en un susto.

1991 será recordado como un año bastante extraño. La biblioteca municipal, localizada en las dependencias del ayuntamiento, que a su vez están localizadas en un apartado de la casa del alcalde, sufrieron dos allanamientos consecutivos durante las noches del 24 y 25 de Abril. Si bien el primero casi pasa desapercibido, el segundo causó destrozos importantes. Durante el primer asalto desaparecieron varias obras sobre Julio César, y durante el segundo las obras completas de Engels, Marx y un breviario de guerrilla urbana que guardaba Eli desde un viaje que realizó a París. Las obras sobre Julio César fueron recuperadas en el granero de Smith, de los otros libros jamás se supo nada.

Un dato que gusta de mencionar Eli sobre su pequeño pueblo es el relativo al éxito escolar de los muchachos que asisten a la escuela. Desde 1990, todos pasan las pruebas con una media de notable, hasta el punto de que en el 92, la escuela sufrió una investigación por parte del Departamento de Educación, que como cabía esperar dio su absoluta aprobación tanto a los contenidos como a los resultados de los exámenes realizados desde 1990.

También cabe resaltar que desde 1990 en Companion se sabe todo. Atkins el farero tiene una

facultad que bien podríamos definir como precognitora pues siempre sabe quién se acerca hasta el islote y lo que pretende hacer. Las malas lenguas dicen que habla con las vacas que se pasan el día oteando el mar, y que de una extraña comunicación con ellas extrae su información. Nadie ha podido constatar esto.

A partir de 1991 comienzan los desórdenes animales en Companion. Es posible que parezca extraño, pero lo cierto es que desde esas fechas no se ha podido matar a uno solo de los cerdos para la matanza que hasta la implantación de la normativa vigente se venía realizando cada primavera. Lo cierto es que durante el período comprendido entre 1990 y 1992 sólo se han podido abatir a tres cerdos, previa emboscada. Lo mismo ha ocurrido con las ovejas, que gustan de elaborar complejas formas militares sobre el prado. Lo único que se puede sacar de las ovejas es la leche, a lo que se ofrecen gustosas. Las vacas, más pacíficas, también se dejan extraer la leche, pero nadie ha hincado el diente a un solomillo de ternera desde el 91.

Lo más intrigante es lo relativo a una gaviota que poco a poco se ha convertido en el emblema del lugar al conseguir batir récords de velocidad sobre las cabezas de los atónitos lugareños.

Este extraño comportamiento de los animales y alguna que otra lectura a la que tuvo acceso Ruth Macintosh durante su convalecencia, derivaron en la implantación de una normativa que prohíbe la tenencia de armas, su uso contra los animales, la tenencia de derivados cárnicos, su importación a la isla, su uso o su disfrute. Desde 1993 Companion es vegetariana por imperativo legal.

Zombie

Zombie es el nombre clave de una operación que se está desarrollando en estos mismos momentos en las cercanías de Companion.

Un submarino de la clase "Yankee" perteneciente a la flota rusa ha sido avistado hace apenas un par de semanas muy cerca de la zona restringida del oeste de Escocia. Tras perder su rastro, tanto la flota de barcos ingleses, como escuadrillas de Tornado IDS con base en Leuchars y los Nimrod MR MK2 de Kinloss hacen diferentes pasadas sobre las vertientes este y oeste de la isla. De vez en cuando se pueden escuchar sus rugidos (sólo el de los motores de los Tornado) al volar a baja altura sobre la encrespada superficie del mar.

Las pasadas cerca de Companion coincidirán con las horas punta. Rara vez los PJs podrán ver a uno sólo de los aviones.

Por alguna razón que se desconoce resulta prioritario localizar al maldito submarino. El Fifth Floor

EL CUADERNO DE J.

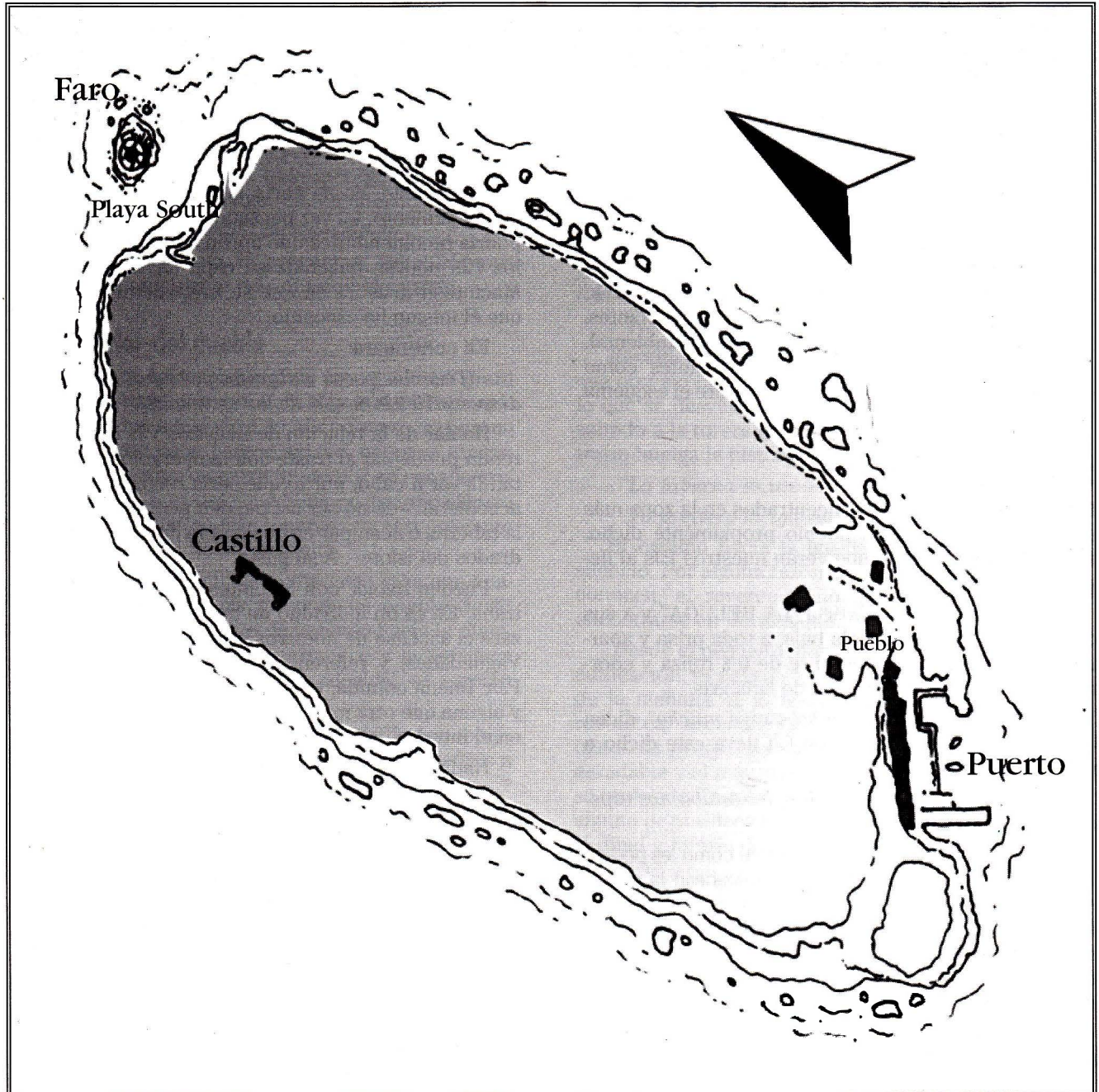
está detrás de la operación aunque se enmascara tras la Royal Navy. Al mando de la operación está el Almirante Ross.

Lo que no saben los de la operación Zombie es que no es un solo submarino el que está cerca de Companion.

A las 16,30, el segundo submarino de esta operación secreta de los rusos y de la que no puedo hablar, emergerá para hacerse capturar y permitir que la otra

unidad consiga culminar con éxito la operación que han venido a realizar.

Como dato curioso el constatar que ni siquiera los servicios de Heracles habrían podido imaginar que este pequeño incidente pudiera tener tanta relevancia para la historia de nuestros PJs como la que va a tener, y que esta es la razón por la que Brideshead no ha visto oportuno informar a nuestros hombres de lo que iba a acontecer en las cercanías del islote.



Companion dreams

capítulo 2

Por razones de estrategia interna te presento un guión que puedes utilizar y alterar como prefieras. Con toda la información que tienes en tus manos puedes desarrollar las infinitas alternativas que se te irán presentando, por lo que te ruego que tomes el relato como lo que es, un guión sobre el que trabajar. Las variantes, si no grandes dado lo pequeño del formato ambiental, sí pueden ser lo suficientemente relevantes como para que descargues todo tu trabajo sobre el esquema que te ofrezco.

Comienza la historia

Pasto y algunos árboles concentrados en la zona más plana del perímetro del pueblo propiamente dicho, serán el primer paisaje que verán nuestros PJs al llegar a Companion.

Los forasteros ven partir a "LA BELUGA" y a sus ocupantes. Por la callejuela baja, a toda prisa y apartando a unos niños, un hombre de tez rojiza y enormes patillas que viste un traje de lana gris.

Macintosh. *"Hombre que bebe vive mucho"*, dicen en Companion, y el bueno de Eli lleva este dicho a rajatabla.

- *"Bienvenidos a Companion, les estábamos esperando"*.

Puede que nuestros PJ se pregunten cómo les podían esperar si como bien había dicho Brideshead la operación era secreta, sin peligro aparente, pero secreta, y su llegada debía de parecer la de periodistas, más exactamente de la revista Nature; tal vez el reverendo se ha ido de la lengua, pero en tal caso menudo contacto de mierda les ha encomendado Brideshead.

Eli continuará sin importarle los comentarios de nuestros hombres:

- *"¿Tienen alojamiento?"*.

Brideshead, en su carta, no les comentaba nada del alojamiento, tal vez pensando en que el reverendo podría recomendarles uno apropiado. Como siempre, los PJs podrán hacer de su capa un sayo, pero Eli Macintosh insistirá en que se hospeden en un lugar que él mismo ha escogido.

Eli continuará:

- *"Tenemos pocos visitantes por aquí, y nos gusta dispensarles la mejor de las estancias"*.

Hablar de la relación de nuestros PJs con el reverendo puede dar al traste con la operación que intentan llevar a cabo, por lo que sería recomendable que accedieran –de no ser así pueden pedir hospedaje en la taberna o acampar en cualquiera de los metros cuadrados del islote–. A su gusto.

Pueden hablar con Macintosh sin ningún tipo de traba; Eli es un individuo de buen charlar que amenizará el ascenso de nuestros hombres hasta el pueblo. Vaguedades, y referencias turísticas, para nuestros PJs: Buena comida, buen alojamiento, buenas vistas, y alguna que otra mujer, sólo si lo precisan, y siempre en el interior de la taberna.

Nada fuera de estos comentarios.

Si los PJ preguntan acerca de la posibilidad de que el reverendo le haya comentado su visita, Macintosh contestará como si tal cosa:

- *"¿El reverendo?, ¡no! Creo que no sabe nada de su llegada, ¿debía saber algo?"*.

Ciertamente ha sido una metedura de pata el mencionar al reverendo. De ser así deberán hacer uso de su Carisma y Charlatanería para evitar el chasco. No enfatices el problema, porque en el fondo no existe, como ya te habrás imaginado tras leer las anteriores páginas.

En un momento dado, Eli les preguntará:

EL CUADERNO DE J.

- "¿No habrán traído carne o embutidos?"

Espero que no lo hayan hecho, o que mientan como bellacos, de no ser así, el material les será requisado sin contemplaciones. Lo natural es que no hayan traído nada de ese estilo y que inquieren la razón de la pregunta, en ese caso la respuesta será la siguiente:

- "Por nada, por nada".

Mientras suben, un pequeño incidente: A medio camino del sendero, Eli gira la cabeza y grita:

- "¡AL SUELO!"

Será mejor que obedezcan, de no hacerlo, nuestros PJ pueden sentir el roce de unas plumas que vuelan a 240 km/h sobre sus cabezas. Percepción en Dificil y verán a una gaviota en vuelo rasante que comprimirá el aire y pasará zumbando; para los que no superen la tirada: una bola gris que atraviesa el cielo a velocidad de vértigo. Eli, de nuevo:

- "Joder con la gaviota de los cojones".

Ningún comentario, si preguntan, salvo algunos tacos. Ningún incidente más durante el camino.

En el interior del pueblo

La calle empedrada que separa las casas del pretil está vacía. Una vieja camioneta Morris del 57 aparece aparcada frente a la puerta de Alice Tavern. El parque móvil de Companion parece exiguo, no se ve ningún otro vehículo salvo un carro tirado por un caballo gris y conducido por un viejo que fuma un gastado cigarro puro. Más adelante podrán toparse con el renqueante traqueteo del Land Rover de Smith.

Acompañarán a Eli hasta una vieja casa que aparece en el extremo más oriental del pueblo, justo donde comienza el camino de ascenso hacia la planicie de más arriba. La casa pertenece a la heredera directa del que fuera anterior alcalde, el capitán Emile Scott.

La viuda Scott será la encargada de darles cobijo durante su estancia en Companion –si han accedido a las pretensiones hospitalarias de Macintosh–.

Eli se despedirá:

- "Están en buenas manos. Les dejo que tengo cosas que hacer".

Y se irá por la misma puerta por la que han entrado.

- "Así que en misión secreta... espero que tengan suerte".

La primera frase de la viuda Scott es de las que cortan la respiración. Si no ha sido el reverendo, ¿quién demonios había delatado la operación?, y de todas formas, es casi seguro que, a tenor de "lo secreto" de la misma, Roth se habría podido dar a la fuga y

encontrarse en estos momentos muy lejos.

Puede que alguno de nuestros PJ intente indagar sobre la naturaleza de la información que al parecer conoce todo el mundo; en este caso la viejecita contestará mientras les acompaña a sus habitaciones, en el piso superior:

- "En este pueblo se sabe todo".

Sonreirá y no volverá a abrir la boca mientras les acomoda. Si por el contrario nuestros PJ deciden escurrir el bulto, la viuda Scott les dirá sonriendo irónicamente:

- "Lo comprendo, lo comprendo".

Mientras desembalan sus pertenencias, en las dos habitaciones que ha puesto a su disposición, el timbre de la puerta sonará tres veces. La voz de la viuda les llamará desde la parte de abajo:

- "¡Agentes!, el reverendo Atkinson".

Atkinson

Su figura furibunda les abordará en cuanto los tenga a la vista. Les dirá a bocajarro:

- "Necesito hablar con Vds. cuanto antes..."

Resulta evidente que nuestros PJ necesitan alguna que otra explicación –a este cura parece no importarle que se desvele su relación con los PJ, ni haberse saltado a la torera el lugar del encuentro–; de lo contrario huelga la historia.

- "La taberna es un buen lugar". – Dirá la vieja.

- "Yo prefiero la iglesia". – Cortará el reverendo.

El camino hacia la iglesia lo harán en absoluto silencio. Por alguna razón que todavía nuestros PJ no conocen, el reverendo no quiere hablar hasta no encontrarse en tierra santa.

Desde el pequeño montículo en donde se eleva la edificación, el paisaje aparece difuminado por la luz de la mañana. A lo lejos una bandada de gaviotas revolotea, ascendiendo y descendiendo, sobre un banco de peces. Las casas han tomado un color más agradable y el mar muestra un precioso color turquesa profundo. Durante el trayecto de subida puede que alguno de nuestros PJs se sienta vigilado: Intuición en Normal y juraría que un cerdo se escabulle entre los matorros.

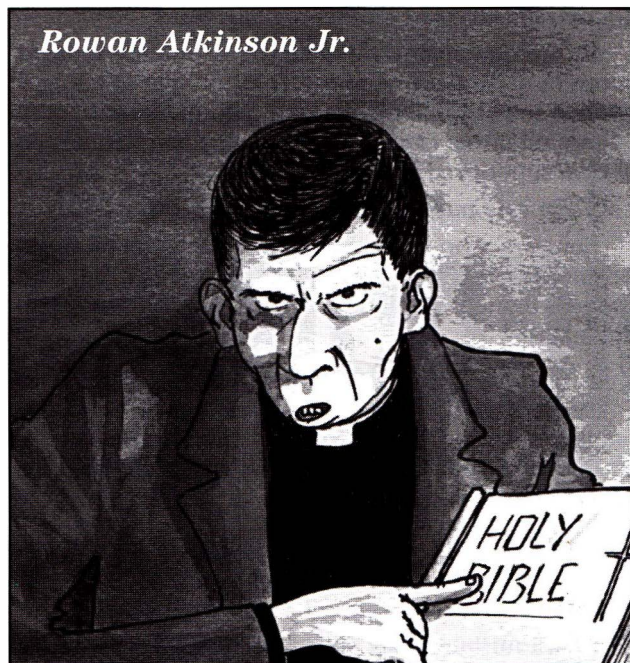
La iglesia es una construcción relativamente reciente, se alza sobre los cimientos de la anterior, que desapareció presa de un incendio, tal vez provocado. El reverendo abrirá la puerta de un golpe irreverente y una vez dentro dirá, visiblemente enojado:

- "¿Quién demonios?, y que Dios me perdone, ha avisado de su llegada..."

El cura no ha sido, desde luego. La conversación se desarrollará en términos más sosegados en cuanto

MUTANTES EN LA SOMBRA

Rowan Atkinson Jr.



tomen asiento en uno de los innumerables bancos de madera. El reverendo puede continuar, si los PJ no lo asan a preguntas:

- *"Me estoy volviendo loco, créanme".*

En un momento, cualquiera, de la conversación el reverendo —que les ha rogado encarecidamente que le dejen de llamar reverendo y le llamen Rowan—, les dirá:

- *"¿Han traído carne fresca, o chorizo, o cualquier cosa que se pueda masticar como Dios manda?"*

Si los PJ inquietan acerca de la razón de tan extraña pregunta, Rowan contestará lastimero:

- *"En este pueblo de mierda se puede comer de todo salvo carne, y no me pregunten la razón".*

Continuará:

- *"Lo único que sé es que existe una normativa por la que está prohibido importar carne desde el exterior y menos matar animales".*

Acabada la conversación los PJ podrán retornar al pueblo. La consigna es estar alerta, y quedarán para las 16,20 horas con el fin de dirigirse hacia la playa South, lugar que suele frecuentar a esas horas Knopfler, pues el reverendo tiene cosas que hacer hasta la hora de comer.

Los PJ pueden arreglarse un poco y estirar las piernas. Que no se olviden de "tirar" alguna foto, recuerda que todavía son periodistas de Nature. El decorado y la ambientación espero que ya te sean suficientemente conocidas como para que adereces convenientemente sus devaneos por el pueblo.

Cuando lleguen a la casa de la viuda Scott, encontrarán que ella les ha puesto las cosas en orden y que está preparando una deliciosa comida a base de coles.

Si por el contrario han decidido hospedarse en la taberna, te la describimos más adelante; sólo debes trastocar la escena del reverendo trasladándola a las dependencias de Alice Tavern.

La casa de la viuda Scott es sencilla, y prácticamente idéntica a todas las demás: dos pisos, como ya te he comentado antes, en el inferior una cocina y un comedor o salita, también se encuentra una habitación que se suele destinar a los invitados de la casa. En la parte de arriba tres habitaciones y el cuarto de baño. Las habitaciones están preciosamente decoradas, con un primor típico de una "hija del Imperio". La mayor parte de las ventanas, pequeñas, dan siempre a la calleja y al puerto.

Alice Tavern

En la taberna, dos parroquianos, curtidos, además de la tabernera que luce un desmesurado maquillaje (ella también sabía de la llegada de nuestros PJ).

Miss Alice, la tabernera, sonreirá al verlos llegar. Los parroquianos no hacen caso de la entrada de los visitantes y seguirán enfrascados en su conversación, junto a la barra:

- *"...te digo que hoy lo consigue".*

- *"Pues te apuesto esta ronda a que en la casa de los Smith hoy tampoco comen carne".*

- *"¡Vaya mierda!"*.

La conversación es fácilmente audible en el espacio reducido de la taberna. Decorada con infinidad de jarras de cerveza de diferentes lugares, y con un gran estandarte del Manchester.

El resto del decorado es rústico, en madera vista y ladrillo rojo, dos ventanas iluminan suavemente la estancia. La taberna tiene dos pisos, y desde el inferior se llega al superior a través de una escalera que aparece cerca de la puerta de entrada.

El piso superior dispone de tres habitaciones (la cocina está abajo), y un cuarto de baño. Las habitaciones aparecen al lado de un angosto pasillo de madera. Una es la de Alice, donde también trabaja alternándose con Irma (ambientada en rojo pasión y todo eso...), las otras dos son las de los invitados, y al fondo el cuarto de baño. Todas dan a la calle principal y al puerto.

Las consumiciones son relativamente baratas, por una libra se puede beber mucho. Desde whisky hasta cerveza, pasando por whisky y cerveza, eso sí, de varias marcas y calidades. Esperamos que nuestros PJ tengan el estómago a punto; de no ser así, y siem-

EL CUADERNO DE J.

pre que se dejen embaucar por Alice y pidan la cerveza de la casa, tendrán una buena diarrea. Tú mismo.

Pueden tratar de indagar a qué hora, o en qué lugares, se puede localizar a Knopfler, pero deberán ser convincentes para sacar alguna información. Alice contestará abiertamente:

- *"Suele venir por aquí a eso de las 7. Por las mañanas se le puede ver cerca del faro, haciendo fotos y dibujos a las gaviotas..."*

El resto de las conversaciones que se pueden entablar deberán versar siempre sobre la pesca, o el fútbol, nada aparte de eso merecerá una contestación medianamente inteligible por parte de los contertulios que aderezarán sus comentarios con carcajadas ruidosas.

Nota del autor.-

Recuerda lo dicho para el comportamiento correcto de las gentes de Companion.

Si siguen en la taberna a las 11,00, entrará furibundo un hombre que viste camisa de vistosos cuadros rojos.

- *"Malditas hijas de puta... no hay forma"*.

Ojo con el armamento de nuestros chicos. Si por un casual se despistan y sacan a relucir sus "viejas glorias", les serán requisadas por Eli, previa llamada de Alice y desaprobación de los parroquianos, incluido el que acaba de llegar y que no es otro que John Smith, el amo de las ovejas. Smith, como tantos otros, desearía comer carne al menos una vez a la semana, y puesto que tiene ovejas... El caso es que no puede enfrentarse a sus ovejas si no es con armamento pesado, y así lo hará saber en la taberna:

- *"Me voy a traer un SA 80, y que se joda Eli, lo siento por la mojigata de su esposa"*.

Puede que los PJ quieran saber algo más de la situación, y puesto que tienen tiempo pueden preguntar... Nadie querrá contestar debidamente. Tonterías y risotadas... ¿quién dijo que en Companion estuvieran cuerdos?.

Otros lugares

¡Está bien!, nuestros PJ no desean pasar por la taberna. Podrán pasear por los alrededores. Siguiendo la ruta de la única carretera del pueblo pueden llegar hasta el faro, si la niebla no lo impide, y de eso me encargo yo. Hacia el otro lado, más allá del puerto, el camino acaba en un montón de rocas que descansan bajo una de las vertientes de los acantilados. En esta zona se puede pescar, sacar fotos, mirar el mar, etc.

Nada inexplicable, salvo la tranquilidad que se res-

pira en todo el pueblo. Gaviotas volando sobre los acantilados, vacas y ovejas pastando en los prados, las nubes que van y vienen y una enorme laxitud de espíritu.

Nota del autor.-

De vez en cuando sería conveniente que nuestros hombres vieran algún que otro cerdo. Más tarde lo entenderás. También te recomendaría que introdujeras el súbito tronar de los motores de uno o dos cazas atravesando el aire a alta velocidad, sólo para ambientar.

Si desean ir hacia el castillo pueden notar algo extraño entre las ovejas que pastan en la loma; Inteligencia en Difícil y podrán jurar que están alineadas como si fueran un perfecto rombo, con las cabezas hacia el exterior y cubriendo en su interior al carnero, que lo observa todo.

Companion es una roca solitaria que está rodeada por mar en todo su perímetro, como buena isla que es, y creo que ya hemos comentado suficientemente este particular.

Si quieren acercarse hasta la playa South, antes de hacerlo por la tarde con el reverendo, deberán dirigirse por el camino del faro, esto se lo podrá comentar cualquier lugareño que encuentren, que de paso les dirá que tengan cuidado con "la gaviota". Si los PJ preguntan acerca de la misma, sólo obtendrán esta lacónica contestación:

- *"Esta semana esperamos que alcance los 300"*.

Cualquier otro tipo de pregunta será contestada con la típica:

- *"Hablen con Eli, él les contará"*.

La niebla comienza a extenderse por todo lo largo y ancho de la isla. El cielo azul deja paso, en breves momentos, a una masa que podríamos definir como sopa de garbanzos espesa. Si los PJ siguen en el pueblo no sufrirán las inclemencias de la niebla. Recuerda que en Las Hébridas la niebla es sumamente peligrosa; es la principal responsable de accidentes y naufragios.

Los PJ no pueden moverse, es un decir, salvo que deambulen en círculos, como idiotas.

De encontrarse cerca de un acantilado, cosa poco probable dado que el sendero de subida se sumerge en la zona central de la isla para recorrerla hasta su extremo más alejado, deberán de andarse con mucho cuidado. Son tuyos.

Por cierto, recuerda también que durante lo que dure la escena siguiente, deberá escucharse el sonido de la alarma acústica del faro.

MUTANTES EN LA SOMBRA



El castillo

El castillo de Companion es el emblema y blasón de la isla. Dicho esto, debes entretener a los PJ un par de minutos, antes de que aparezca ante su vista el carruaje con el viejo que vieron en el puerto. Sigue fumando su viejo cigarro puro y les dirá sin más dilación:

- *"Este es un lugar peligroso, me dirijo al castillo, si quieren pueden acompañarme".*

De acceder, podrán tomar asiento en la parte posterior del carro, apartando previamente las maromas y cachibaches que ocupan la superficie de madera del mismo. El viejo tarareará una vieja canción militar escocesa, pasado un momento les preguntará:

- *"¿Iban al faro?"*

La conversación será amena, el viejo dice llamarse Walter McIntire, y dice regentar el castillo que da nombre a la isla. El recorrido durará apenas cinco minutos, tras los cuáles llegarán ante la mole del castillo de piedra, una edificación cuadrangular de unos 20 metros de altura. Desde el exterior es muy difícil percibir su estado (la niebla ¿recuerdas?), pero el interior muestra un acogedor aspecto.

Madera y piedra, dentro de un marco al más puro estilo Highlander, espadas, escudos, algún tartán, biblioteca y mesa con sillas. Cerca de una de las dos ventanas hay un extraño cilindro negro de unos 35 centímetros de altura por unos 15 de diámetro, parece un pedazo de roca pero al tacto se revelará como metálico, liso y carente de cualquier cerradura. Si preguntan al viejo McIntire por este artilugio responderá que le fue regalado por un viejo naufrago y que desconoce de que se trata. A su lado un viejo catre que

nos habla de la personalidad del habitante del castillo. Su aspecto desaliñado lo convierte en una especie de snob trasnochado, tal vez un aristócrata venido a menos, que sigue apegado a la que fuera la residencia de sus antepasados.

Si los PJ vieron el castillo desde el barco pueden muy bien pensar que las ruinas encierran tan vistoso albergue, si tienen dudas y preguntan, el viejo McIntire les dirá que efectivamente ésta es la única zona habitable del castillo, que fue quemado en el año 1814. Les ofrecerá té o whisky, y podrán hablar de la pesca, gran afición del aristócrata, o de viejas historias de luchas de clanes. McIntire les puede relatar cómo su familia tuvo que desterrarse al islote tras la batalla de Culloden, en el año 1746, en compañía de 20 hombres de su Clan, de ahí el nombre de la isla. Companion significa compañero.

Te ofrezco además una información complementaria a lo que ya te hemos contado sobre este personaje.

Además de lo dicho, McIntire conoce: Toda la historia de Companion, desde su creación en 1747 (lo siento pero no puedo dártela ahora, con lo comentado y alguna cosa que deberás buscar tú mismo puedes realizar una bonita historia que conocerá cualquier lugareño que tenga ganas de hablar): sucesos como la destrucción de la iglesia en 1923 y cómo todos los habitantes lucharon denodadamente con el fuego por salvar la vieja construcción, que a su vez se había levantado sobre las ruinas de un antiguo asentamiento de frailes católicos (no recordará de que orden). La cuestación popular que puso en pie la nueva edificación y al antiguo reverendo, con quien jugaba al ajedrez.

EL CUADERNO DE J.

Conoce a la perfección un suceso de gran importancia para los PJ: En 1987, un submarino soviético embarrancó en los farallones del oeste, cerca de la Punta del Hada. Cómo fueron ayudados por los lugareños y cómo llegó el ejército para llevárselos a todos. También conoce la existencia de Knopfler, con quien dice tratar a menudo y del que dará la siguiente descripción:

"Es un hombre muy amable y de gran espíritu, llegó aquí buscando la paz, y creo que la ha encontrado. Si me lo permitís os diré que oculta un secreto profundo que merece el mayor de los respetos... Me recuerda al Dtor. Mells, que también llegó en parecidas circunstancias".

Por último, conoce a la perfección la historia que ha originado el desmesurado odio de Ruth Macintosh por las armas y que es la siguiente:

"Hace diez años, Ruth, la esposa de Eli Macintosh cayó gravemente enferma, después de sufrir un desafortunado accidente doméstico. Durante su convalecencia leyó unos libros que hacían referencia a la no-violencia y a la paz verde. Dicho y hecho, se encomendó al Altísimo y le pidió que la curara, que si así lo hacía ella velaría porque en Companion jamás se usara un arma. Eli no tuvo opción, salvo la de promulgar una orden de régimen interno que abolía el uso de las armas de fuego (pudo evitar la referencia a las blancas), y desde entonces a esa ley la llamamos la ley de Companion. Nadie en su sano juicio utilizaría un arma aquí..."

Además de lo dicho, McIntire desconoce: ¡Cielos!, es el único que desconoce su misión. Para ser exactos, Heracles y sus problemas le importan un carajo. Si hablan de su trabajo como periodistas, Lord Companion se mostrará muy contrariado si no se lo comentan de cabo a rabo. Por cierto, a Lord Companion le habría gustado salir de la isla, al menos una vez en su vida. No sabe nada ni de la gaviota, ni de los animales...o si lo sabe, se hace el loco.

Tras la conversación el viejo McIntire les dirá:

- *"La niebla va a levantar, si quieren les acerco al pueblo".*

Son cerca de las 12,30, más o menos, y tras Inteligencia en Normal, cualquier PJ recordará que la Sra. Scott les dijo que estuvieran en casa para la 1, hora en la que se serviría el almuerzo.

El carro de McIntire les dejará a escasos metros de la iglesia, y se perderá en la niebla que ya comienza a levantar.

Un final cualquiera

Pocas o ninguna pista en este primer encuentro con Companion y su gente. No se sabe nada de Roth, y a pesar de que la ayuda del reverendo puede ser vital,

creo que muy pocos serán los que confíen en su actuación. De momento lo tenemos un poco crudo.

Otros datos

Como te decía en un principio, básicamente ésta es la relación de sucesos importantes por los que deberían de deambular nuestros PJs en sus primeras horas en Companion. Lógicamente, podrás alterar la sucesión de ellos hasta conseguir que nuestros hombres se vayan sumergiendo en la historia y puedan desarrollar su propia línea de acción.

Ahora paso a relatarte someramente una serie de acontecimientos de interés que muy bien pueden presenciar nuestros muchachos pero que no mermarán el contenido general de la aventura: A las 11,20 horas el Dtor. Mells (a quien los PJs no conocen) discutirá acaloradamente con Eli Macintosh, muy cerca del puerto. El tema de la conversación discurrirá sobre las operaciones militares que se están desarrollando. Como parte de la conversación general los PJs podrán escuchar los siguientes retazos.

Mells:

- *"Para mí es de suma importancia conocer lo que buscan".*

- *"Lo siento Andrew pero es información confidencial y no puedo contártelo".*

- *"Debes saber que serás el responsable directo de lo que le pueda ocurrir..."*

- *"¡Mierda!, no me lo pongas así. Te dije que aquí estaría seguro y en lo que a mí respecta lo estará".*

Si los PJs se acercan demasiado, los dos contertulios dejarán de hablar y Eli pasará a las presentaciones, procurando que nada de lo dicho pueda parecer importante.

A las 12,10, y en el interior de las dependencias del ayuntamiento, la viuda Patton, en compañía de las "antiguallas". Disertarán sobre cerdos:

- *"Os digo que lo he visto con mis propios ojos"*

- *"Imposible"*

- *"Creedme, para esto tengo olfato y lo que estaban haciendo no era normal".*

- *"¡Pero si sólo son una piara de cerdos!"*

- *"Cerdos son, pero no son cerdos normales...y todas lo sabéis".*

Si los PJs interrumpen la conversación, las tres damas se pondrán muy circunspectas y no se darán por aludidas.

A las 13,15 y en la parte trasera del enorme generador eléctrico cuatro o cinco cerdos ramonean unos cables. Si los PJs los interrumpen saldrán despavoridos, si bien el que parece el jefe de la piara tiene intención de atacarles; cosa que no hará.

Quinta Columna

capítulo 3

Es de suponer que los PJ estén comiendo o hayan comido, bien en casa de Miss Scott, o en cualquier otro sitio –tal vez en Alice tavern–. También es posible que hayan decidido ir a observar algo por ahí.

Durante este corto período de tiempo, pueden muy bien haber seguido intentando hablar de Knopfler, pero habrán sacado muy pocas cosas en claro. Por si se les ocurre comentar lo de McIntire, debo decirte que nadie dará crédito a lo que dicen, sin explicar en ningún momento el por qué.

Sea como fuere, a las 13,45 comenzarán a sonar las campanas de la iglesia, repetidamente, como avisando de algo urgente.

En el exterior la niebla otra vez, y más espesa, si cabe, que por la mañana; de seguir así, va a ser bastante difícil dar con Roth. El mar que ha comenzado a enfurecerse a partir del mediodía, sigue rugiendo en la escollera, y el interminable ruido de la sirena del faro lo llena todo, haciendo que sea moderadamente difícil el entenderse una vez que se está en la calle.

Si los PJ no consideran que el tañir de las campanas es anormal, cualquiera de las personas que se encuentren cerca gritará:

- *"Son las campanas del reverendo, algo ocurre".*

En la callejuela del puerto se concentra casi todo el pueblo, todos juntos se irán acercando hasta la iglesia. Al frente del grupo, Macintosh, cerrándolo, algunos perros.

En el exterior del edificio el reverendo agita la cuerda de la campana como un poseso bajo la fina capa de lluvia que comienza de nuevo a caer. Cuando se reúnen todos, Atkinson grita:

- *"Esto es insoportable, daré parte al obispo hoy mismo. Miren, miren..."*

Y lo dirá indicando hacia el interior del presbiterio.

Una vez dentro, los presentes podrán observar cómo el púlpito está cubierto de guano (excrementos de aves), de arriba a abajo. Huele a mil demonios, todo hay que decirlo.

Eli mirará a los que tiene delante y les dirá en voz alta y clara:

- *"Lo de los huevos podridos me hizo algo de gracia, pero esto es una pasada. ¿Quién ha sido?"*

Esperará una respuesta durante unos minutos en los que reinará el silencio. Vaya pregunta. Es de suponer que el responsable está entre los presentes.

En el interior de la iglesia se encuentra casi todo el pueblo: allí están los Smith, los parroquianos de la taberna, Alice, un hombre grande que vieron faenando con su barca, varias mujeres, en fin todos, o casi todos; faltan el médico –a quien los PJ todavía no conocen, salvo que ya se lo haya presentado Macintosh–, Atkins, que a juzgar por el ruido de la sirena del faro todavía debe de encontrarse allí, y tampoco estará el personal que ni son, ni será, relevante para la historia que estamos realizando juntos. McIntire tampoco está, pero suponemos que se encuentra en su castillo.

Nuestros PJs pueden merodear por la iglesia en busca de pruebas, o pistas que les ayuden en este pequeño regalo de los dioses, ¡por fin algo que hacer!. Si quieren.

Supongo que querrán, pues si no, el propio reverendo se lo pedirá, argumentando que la situación ha llegado demasiado lejos.

Nada de nada. Todo está limpio y quien haya sido sabía muy bien como eliminar pistas. Puede llamar la atención de los PJs una carta manuscrita que descansa en una mesa que hay en la parte trasera del presbiterio, junto a otros papeles, y que está firmada por el Dtor. Mells:

EL CUADERNO DE J.

"Estimado reverendo:

El objeto de esta carta es el de transmitirle una rogativa. Quisiera pedirle en nombre de una persona que los dos conocemos que trate de evitar en lo posible delatar su posición y sus intenciones, dado que de no ser así su vida correría un gravísimo peligro.

Me dirijo a Vd. como padre espiritual que es y lo hago con la intuición de que sabrá entenderme si le digo que comprendo perfectamente la difícil situación por la que está atravesando mi amigo.

Aún siendo consciente de los innumerables asuntos que le entretienen en estos momentos, me gustaría tener con Vd. una conversación más calmada esta misma tarde, siempre mediando su beneplácito.

Sin otro particular me despido atentamente:

Fdo A.Mells."

La carta tiene fecha de hoy mismo, y puesto que el sobre también está en la mesa y carece de sello, todo parece indicar que prácticamente la acaban de depositar en la iglesia unos momentos antes del suceso que les ha traído hasta allí.

Como verás, después de leerla tú mismo, la carta parece no revestir importancia (?). Los PJs no saben que a quien se está refiriendo el Dtor. Mells es a Knopfler. Para aumentar la confusión deberán tener acceso a otra carta firmada por Tennel y que dice así:

"Estimado padre Atkinson.

Espero que sepa comprenderme si recurro a Vd. para que interceda entre mi esposa y el señor Denver para que dejen de hacer lo que hacen. Mi mujer piensa que soy tonto y que no me doy cuenta de lo que hace con el capataz de los Dogson, pero me doy perfecta cuenta.

Soy mayor, tal vez demasiado mayor para la pobre Ruby, y bastante trabajo la he dado con lo de nuestros hijos, pero creo sinceramente que no me merezco esto.

No soy capaz de hablar con ella, por lo que le ruego que interceda por mí y le haga patente mi descalabro moral. Le estaría agradecidísimo

Fdo: Zacarías"

Otra nota a la que tendrán acceso dice lo siguiente: *"Sigo esperando que aparezcas. Soy una mujer y deseo que me hagas tuya sin más dilación*

Fdo:Rowena"

En el presbiterio, el reverendo se pondrá pesado y exigirá que se realicen las oportunas pruebas. Eli será

el encargado de tranquilizarle, jurándole que ésta será la última vez que ocurre algo así.

Asunto concluido, y ya que estamos por qué no hacemos algo para solucionar esta historia...

La reunión, en la calle, durará poco, apenas unos minutos.

Una estela grisácea atravesará la lluvia, la niebla, y la calle, a una velocidad cercana a los 270 Km/h, ante el clamor popular. Silbidos y gritos de:

iiiCOJJONNUUUUDDDDOOOOOOOOO!!!

Cualquier pregunta al respecto no encontrará una respuesta clara. Con cara de frescura, cualquier parroquiano golpeará la espalda de nuestros PJ y les dirá:

- *"Esta vez lo consigues seguro".*

El faro

El reverendo, ya calmado, animará a los PJ para que le acompañen hasta la playa South, a pesar de la niebla, el viento (que ya arrecia) y lo bravo del mar. Conoce un camino a través de los acantilados que no tiene pérdida.

Un tortuoso paseo por lo que el reverendo llama camino, y que no es otra cosa que una vía abierta en la roca que circunda en su periferia la isla. El camino en cuestión nace a una decena de metros de la calle principal, antes de comenzar a subir hacia la planicie. Recorre un pequeño bosquecillo, no muy tupido, y emprende la subida a través de la pared Sur y Este de los farallones de Companion.

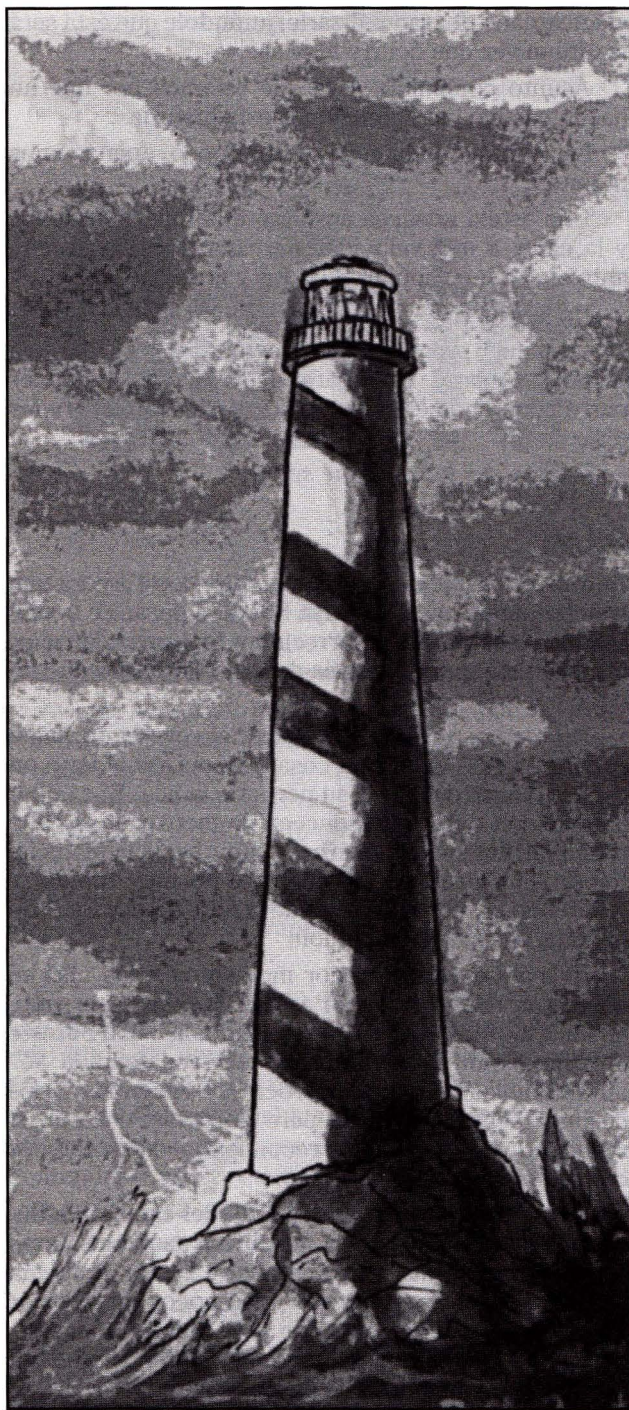
El mar se encrespa por momentos y las olas se acercarán peligrosamente a los PJs, y al reverendo, en los casi 4 kilómetros de recorrido. La zona Sureste de Companion está abierta al mar y defendida por innumerables columnas de roca que hacen las veces de una escollera natural, pero no es así en todo el recorrido, por lo que te recomiendo que adereces convenientemente el trayecto.

Lo dificultoso, por resbaladizo, del camino; la lluvia que comienza a caer y que ahora azota sus caras (cualquier paraguas no servirá para nada); la niebla espesa que sólo permite ver unos pocos metros por delante (lástima de paisaje); y el miedo a caerse, harán que la comitiva que abre el reverendo llegue a South pasada una hora de penoso caminar.

Hablar durante este trayecto será cosa de locos, por lo que si tienen cualquier pregunta deberán esperar a que la cosa cambie un poco.

Siempre te puedes inventar mil razones para que el reverendo no escuche lo que nuestros hombres le preguntan. El caso es que no quiero que Atkinson pueda contestar a la pregunta de a qué se refería Mells, aunque dudo que los PJs puedan haber dado ninguna relevancia a la carta.

MUTANTES EN LA SOMBRA



Bien, ya tenemos a los PJ y al reverendo cerca de la playa South. El ruido del faro es atronador, similar al que producen las olas al romper en las vertientes. A lo lejos observarán una mole gris que ilumina cada poco la niebla. El faro.

Como ya te he contado antes el faro es una construcción cilíndrica, de unos 25 metros de altura, pin-

tada en grandes bandas rojas y blancas, que ahora no ven. La construcción se encuentra asentada en un pequeño promontorio que dista de South unos 50 metros. Cuando hay marea baja se puede pasar por la arena sin problemas, y siempre que el mar lo permita. Con marea alta, ahora mismo, la cosa es bastante diferente pues el faro se convierte en una isla cercana e inexpugnable que se levanta altanera frente a la playa South, y que está permanentemente defendida por las corrientes marinas.

Entre el rumor del mar al romper contra las rocas, y el ruido atronador de la sirena, será difícil que escuchen el sonido apagado de un disparo, en la playa, abajo.

Si ninguno de los PJ lo escucha, será el reverendo quien lo advierta.

Esto les ayudará a tomar conciencia de que siguen siendo agentes de Heracles de servicio, y que su misión puede muy bien complicarse, por si lo habían olvidado. ¡Barra libre para el armamento!

La playa South queda directamente debajo del farallón en donde deben estar situados nuestros PJ; una pequeña planicie de arena blanca, tachonada con innumerables piedras, que ahora tampoco pueden ver. Justo en su parte más alejada, una pequeña cabaña de madera y ladrillos que permanece amparada bajo una larga pared de piedra y que a esa distancia todavía no se percibe.

El reverendo conoce a la perfección la zona y sabe de la existencia de la cabaña.

El descenso por la escalera de acceso, picada en piedra, es bastante difícil, la visibilidad es casi nula, y la humedad, y el verdín, harán resbalar al menos precavido. De todas formas la caída no tendrá demasiada importancia, pues la zona se encuentra atestada de arbustos bajos y arena. Bueno, también hay alguna roca y también es verdad que tal vez sea necesario que alguno de nuestros hombres sufra un buen coscorrón.

Movida al canto

Si los PJ no se han roto la crisma al bajar tras el reverendo Atkinson, llegarán hasta la cabaña en unos minutos que muy bien pueden parecer eternos. Espero de tu destreza como narrador que así lo parezcan.

En la casita no hay nada salvo un montón de latas de conserva que harán las delicias del desnutrido reverendo; un montón de cuadernos de trabajo en el que los PJ podrán ver gran variedad de aves, un diario que permanece atado con dos bandas elásticas y en el que aparece una letra J mayúscula, junto al cuaderno hay una foto de Roth/Knopfler tomada recientemente como les dirá el reverendo.

Percepción en Difícil y el PJ que se encuentre más cerca de la puerta podrá descubrir una vieja Browning que descansa bajo unos papeles en la mesita que está cerca de la entrada, al lado de la caja de galletas.

El resto de la casucha, una construcción de una planta, denota una buena falta de limpieza, y retumba en sus cimientos y paredes a cada rugir de la sirena del faro.

Nota del autor.-

Durante esta fase será necesario que nuestros hombres griten para entenderse, por lo que la dificultad de hacerlo bien es bastante elevada. Otro dato importante es que la señal acústica del faro tiene una pausa cada cinco sonidos. La pausa es de 1 minuto.

Volvemos al interior de la cabaña. Ni rastro de su ocupante. Atkinson dirá entonces:

- *"Este es el lugar que solía utilizar frecuentemente Knopfler. Vivir, lo que se dice vivir, no vivía aquí salvo los días en que hacía bueno, el resto del tiempo lo solía pasar con Atkins, en el interior del faro".*

Los PJ pueden buscar cómo y cuanto quieran, pues no encontrarán nada de importancia, salvo la Browning y el cuaderno de J., pero la importancia de este último hallazgo todavía no la saben..

Si lo ojean descubrirán sólo un par de hojas con un montón de datos que hablan de experiencias personales. Puede ser el propio diario de Knopfler salvo que está escrito en 1975.

De pronto, el sonido del faro desaparecerá para no retornar, a pesar de la niebla, haciendo que el silencio se apodere de todos y cada uno de los lugares de aquel cobertizo de una forma pesada y lóbrega, como presagiando algo terrible. El rumor del mar irá ocupando lentamente la acústica del recinto hasta llenarlo todo.

Los PJs disponen de poco tiempo, aunque no lo sospechan. Por la arena de la playa vienen tres hombres totalmente envueltos por la niebla y amparados por la oscuridad reinante (siguen sus propias huellas, que no han podido ver nuestros hombres pues seguían una ruta diferente a la que han recorrido los desconocidos para llegar a la cabaña). Dos de ellos van armados con subfusiles Sten provistos de fundas receptoras de casquillos, el jefe lleva una Browning, y vuelven hacia la cabaña para recuperar "algo" que han olvidado: el cuaderno de marras.

La visibilidad es nula, por lo que te recomiendo que te curres muy bien el combate que tendrá lugar en breves momentos.

Las linternas que hayan podido llevar nuestros PJ parecerán espadas de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS e iluminarán apenas un metro por delante de sus manos.

Los recién llegados dispararán primero al notar una sombra o la luz de una linterna en el interior de la cabaña en donde se encuentran nuestros chicos. No harán blanco, pero no quedarán dudas de que van en serio.

Fuego entrecruzado, sin visos de alcanzar a nadie, durante unos asaltos. Si hace falta prolongas el asunto hasta que la tensión llegue al máximo. Preocupados por repeler el ataque dudo mucho que a nadie se le ocurra preguntar por la carta de Mells, si alguien lo intenta tendrá el mismo resultado que las anteriores veces.

Si los PJ se parapetan en la cabaña, deberían abandonarla tras escuchar el impacto (sonido hueco) de una granada sobre el suelo; granada que no podrán localizar (Percepción en Imposible) si lo hacen... podrán devolverla, hasta que vuelva a entrar otra que no puedan localizar.

En la huida, uno de los disparos de los atacantes hará blanco sobre la espalda del pobre Atkinson, rompiéndole la columna y produciendo una abertura sangrante en el pecho.

El reverendo se llevará consigo el gran secreto: él, y sólo él, era el responsable de los atentados a la iglesia. Tantas ganas tenía de que le trasladaran que no pudo evitar el organizar una sensacional rebelión cívica contra su persona. Atkinson yace en el suelo con la cabeza enterrada en la húmeda arena, sin haber podido contestar a la posible pregunta acerca de la carta del Dtor. Mells.

Correr en Difícil para nuestros hombres antes de que la granada estalle tras ellos. Avanzar es suicida, delante tienen a los agresores. Retroceder les puede permitir ocultarse tras las rocas que les cierran el paso, pero esta última opción tampoco parece muy segura..

Si deciden retroceder, se toparán con el cuerpo de Knopfler. Una rápida revisión de su dentadura demostrará que en efecto se trata de Roth. Tiene un agujero que entra por el parietal derecho y sale por el frontal, en un enorme boquete.

No hay más disparos. Silencio absoluto salvo el ruido del mar y el sonido de algunas gaviotas.

Cinco minutos de espera desesperadamente silenciosa, espero que tras las rocas, y comenzará a clarear. La niebla se levanta suavemente para dejar que la luz del temprano atardecer llegue hasta la playa, la escalera de piedra, el faro, el mar... Ni rastro de nadie.

Percepción en Normal, y entre las manos de Roth se encuentra un pedazo de papel que corresponde al

MUTANTES EN LA SOMBRA

cuaderno de J., el tipo de papel será una pieza clave para determinar su origen. Si los PJ llevan el cuaderno...

Si no lo han cogido, difícilmente podrán encontrar nada entre los escombros de la cabaña que arde copiosamente envuelta en una enorme nube de humo negro.

Por si han pensado en localizar la identidad de sus atacantes y han decidido husmear por la arena en busca de casquillos, descubrirán que no hay rastro de ellos, y que las huellas pertenecen a calzado liso, no militar.

En el interior de la cabaña pueden encontrar restos del material utilizado en el ataque. Si tus PJs tienen mucha experiencia, o si superan una tirada en Inteligencia en Difícil, podrán descubrir que la/s granada/s era/n de la marca Merlin, habitualmente utilizadas por la Marina Inglesa, y que las balas que puedan encontrarse incrustadas en la madera del cobertizo pueden muy bien pertenecer al calibre 9mm Para., a pesar de que para certificarlo haga falta un informe de balística.

Atkins

La luz tenue del atardecer, y el ruidoso mar, acompañarán a los PJ mientras piensan qué hacer. Amenaza tormenta por el oeste y, a tenor de lo oscuro del cielo, la que va a caer va a ser buena.

Es posible que no hayan pensado en coger linternas, pues en ningún momento pudieron llegar a pensar que tendrían problemas como el que han tenido. Les resta un buen trecho hasta llegar de nuevo al pueblo y seguro que se les echa encima la noche antes de haberlo alcanzado.

Acceder al faro parece una locura, no hay barcas cerca, la marea está alta y el montículo en donde se asienta el faro, ahora silencioso, parece bien guardado por las olas del mar que comienza a calmarse. Pueden muy bien realizar labores de bricolage y confeccionar una pequeña balsa con las innumerables maderas que quedan como restos de la cabaña de Roth, también encontrarán alguna cuerda que les ayude. También pueden realizar la travesía a nado, pero recuerda la baja temperatura reinante y lo frío del mar. A su gusto y al tuyo. Si deciden por fin que quieren ir al faro deben ser conscientes de que quedan seis horas para la bajamar. El mar está tranquilo pero la tormenta que se avecina parece presagiar que dentro de muy poco puede convertirse en el mismísimo infierno.

El ascenso a través de la escalinata de piedra que termina en la puerta de entrada, no alberga ningún tipo de riesgos.

En el interior del faro no encontrarán nada.

La linterna no está encendida, o lo que es lo mismo: alguien la ha apagado. En la habitación de guardia ni rastro de Atkins, salvo un cenicero lleno de colillas Phillips Morris al lado de un gastado tablero de ajedrez que parece haber sido usado hace apenas nada. La radio está intacta, pero si los PJs intentan utilizarla para ponerse en contacto con Companion descubrirán que nadie contesta.

La escalera tampoco denota nada especial, y en el cobertizo que hace las veces de vivienda los PJs podrán localizar diverso material para el uso personal de Atkins, su camastro, algunas revistas y una pequeña mancha de sangre.

Percepción en Muy Difícil para descubrir en el hueco de dos tablas del suelo, junto a una de las patas de la cama, un casquillo del calibre 9 mm con cuello de botella. Inteligencia en Normal para un agente experimentado de Heracles, o en Difícil si trata de un agente con menos experiencia, y sabremos que el arma utilizada podía ser perfectamente una Makarov. Nada más de momento.

Nota del asesor de armamento del autor.-

Los casquillos de 9 mm para armas cortas rusas difieren de los occidentales en que utilizan casquillos de cuello de botella y no cilíndricos.

La tormenta y el atardecer se avecinan a igual velocidad. Si no toman precauciones, el mar resultará una trampa mortal para nuestros PJs dilatando su estancia en el faro. Esta escena puedes modificarla a tu antojo dándoles tiempo suficiente como para que retornen o haciendo que les sea imposible el volver hasta que no haya pasado la tormenta y el agua deje paso a la arena, pero eso no será antes de las 00,00 de la madrugada siguiente.

En el interior del faro tienen todo lo necesario como para pasar la noche, pero se perderán irremisiblemente los acontecimientos que te relataremos en el siguiente capítulo.

Desde la pequeña atalaya que ofrece la construcción del faro no se observará nada anormal. No hay embarcaciones cerca y tampoco se ve a nadie.

Percepción en Muy Difícil y podrá verse un brazo que sobresale de algunas rocas, a 10 metros por debajo del asentamiento del faro. Descender no será cosa fácil, la humedad de las rocas, el verdín, el propio mar que rompe contra las rocas, el nerviosismo, etc., pero si lo logran podrán descubrir el cuerpo inerte de Atkins. Un único balazo le ha perforado el pecho a la altura del corazón.

Por supuesto está muerto, y entre sus húmedas ropas no hay nada relevante para la historia.

De nuevo Companion

Si deciden volver a Companion sin intentar llegar al faro, el retorno les resultará menos duro que la ida, pues lo lógico es que lo hagan a través de los pastos y no por el camino que siguieron al llegar a South. Tras un corto recorrido observarán la imponente mole de la cara este del castillo de Companion. Si se acercan o avanzan, comprobarán que en su interior no puede haber nada, pues esta pared que ven es el único resto arquitectónico que queda del viejo castillo. Que saquen las conclusiones que quieran. La realidad es así de cruda. Nadie salvo ellos, tú -mi querido DJ-, y yo mismo, puede dar fe de que realmente se encontraron en su interior con un tal McIntire. Cosas de Companion.

En lo alto, una bandada de gaviotas se desperdiga mientras un extraño bulto gris cae en picado y pasa rozando sus cabezas a unos 290 Km/h., para levantar de nuevo el vuelo y perderse en el maravilloso cielo prenocturno de la isla. Un azul cobalto de una inmensidad que hace perder los sentidos. A lo lejos la luminosa Venus se presenta con todos los respetos ante unos apesadumbrados agentes de Heracles en servicio.

Hagamos un pequeño resumen de las cosas que les han ocurrido a nuestros hombres.

1.- Han llegado a un pequeño islote perdido en el que buscaban a un posible desertor llamado Roth.

2.- Companion es sin duda un extraño lugar.

3.- Atkinson, su enlace, sabe más bien poco, pero les pone sobre la primera pista: Roth puede ser un individuo llamado Knopfler.

4.- Por una razón que todavía no tienen clara, al menos eso espero, en Companion se sabe a lo que han venido.

5.- En Companion existe alguien que está de caza, y es más que probable que ese alguien sea el autor de la muerte de Atkinson y de Roth. Tampoco tienen claro que Atkins siga vivo a estas alturas, si es que no han llegado al faro.

6.- Es más que probable que Roth/Knopfler tuviera algo que querían sus asesinos, y que posiblemente fuera el maldito cuaderno que llevaba una J. impresa en la portada, pero su relación con el Dossier Ajmátov no aparece clara.

7.- Un saboteador le hacía la vida imposible a Atkinson, y puede que sea el mismo que se lo ha cargado.

8.- No queda nada más por hacer salvo averiguar quien se ha cargado a Roth y encontrar la razón última de la presencia de los intrusos.

9.- Tuvieron una entrevista con un tal McIntire en algo que parecía un castillo, pero ahora nadie puede

jurarlo.

10.- Parece necesario investigar la razón última de tanto avión a baja altura.

11.- Mells tal vez sepa algo.

12.- La extraña gaviota está a punto de volar a 300 Km/h.

Un retorno difícil

Bien ya tenemos a nuestros PJs retornando a Companion, llenos de dudas y supongo que bastante cansados. El claro celaje que les amparaba hasta hace unos pocos minutos dejará paso a una tormenta con aparato eléctrico que se irá cerniendo sobre ellos. El viento y la lluvia que comienza a caer harán bastante difícil el avanzar, pero nuestros diestros muchachos tendrán claro que lo primordial será llegar cuanto antes al pueblo. La cosa no parece complicada salvo que a estas horas Companion ha sido tomada por un equipo del Grupo de Kalinin y por una unidad de asalto del submarino ruso "RIGA".

La noche les habrá caído encima de igual modo que la tormenta. Si no llevan linternas lo pasarán muy mal. Si las llevan lo pasarán peor.

Tras unos minutos de marcha, Intuición en Difícil y sospecharán que algo se mueve muy cerca de ellos. Si intentan divisarlo te recomiendo que adereces la escena con innumerables tiradas de Percepción en todos los niveles imaginables, mi intención es que se mosqueen mucho. Huelga decirte que no verán nada...de momento.

Tras otro trecho más, Intuición en Normal y puede que sientan realmente que algo o alguien anda cerca. Ya sabes, un ruidito, una sombra en la oscuridad, la sensación de que alguien respira cerca, etc.

Percepción en Difícil y como resultado nada. Si alumbran hacia el lugar de los sonidos o intuiciones no hallarán nada salvo la lluvia que cae sobre el pasto. Recuerda también que debes soltar algún que otro trueno de vez en cuando y que la cadencia de los mismos se irá incrementando conforme la tormenta se encuentre encima de ellos.

Entretenlos un par de minutos más.

En orden de marcha, a su izquierda y delante (10 metros) verán la silueta de tres bultos que apenas levantan un metro del suelo, previa descarga luminosa de un rayo. Percepción en Normal y comprobarán que los bultos se les acercan. Intenten lo que intenten jamás llegarán a percibir que otros dos bultos se les acercan por las espaldas.

Pueden disparar, desde luego, pero las condiciones de visibilidad y de nerviosismo no creo que sean las más adecuadas como para hacer blanco.

Ojo con la munición. Si como espero, durante el

MUTANTES EN LA SOMBRA

tiroteo de la playa South han gastado una buena parte, si no toda, de sus balas, en estos momentos será difícil que puedan repeler "alegremente" la agresión de la que están siendo objeto. En el faro no había balas, y en el cobertizo de Roth tampoco, te lo recuerdo.

El caso es que nuestros PJs se las tienen que ver con cinco cerdos de la piara de Dogson que los rodean por los cuatro costados, en mitad de una tormenta de lo más violento, y sin ningún parapeto que utilizar.

Prepara bien esta escena pues si la desarrollas convenientemente puede resultar de lo más gustosa. Para ayudarte te voy a adelantar una serie de datos que deberás guardar en secreto pero utilizar con mano firme.

Los cerdos de Companion son la quinta columna del ataque que ha tenido lugar sobre la isla. Ellos y sólo ellos han sido los responsables de los sabotajes a la central de Telégrafos y a la unidad eléctrica.

Lo han ido preparando todo durante meses para facilitar el desembarco de sus jefes.

Parecen cerdos pero en el fondo son una unidad muy bien entrenada (más tarde te comentaremos este particular) por el jefe de la piara que se hace llamar Iván "el terrible".

Por lo tanto, en cuanto a estrategia y a movimientos te ruego que los trates como a auténticos especialistas (Spetsnaz). Saben lo que hacen, y lo que pretenden es matar a nuestros hombres, lisa y llanamente. Más tarde conocerás los entresijos de la mutación de estos bicharracos, de momento baste decir que de nada servirán los controladores animales frente a estos dignos representantes de la raza porcina.

Difícilmente abatiremos un cerdo si no le damos directamente en la cabeza, de no hacerlo así se volverá más furioso y por lo tanto más peligroso.

Por si te sirve de ayuda te diré que no hay nada peor que un cerdo malhumorado. Golpean con el mismo hocico (de una fortaleza brutal) con que rebuscan y apartan piedras en el suelo. Patean con sus cortas extremidades haciendo mucho daño y muerden con unos dientes que están acostumbrados a triturar cualquier cosa.

Si a todo esto les añadimos una inteligencia bastante superior a la media de nuestros PJs, y un peso que ronda los trescientos de media, tenemos el cuadro perfecto para una pelea desigual para nuestros hombres.

Una última recomendación: ¡Mucho ojo!, porque el que dirige a la piara es el propio Iván.

tro equipo había sido detectado hacía exactamente tres semanas. Todo apunta a un joven apellidado Dumas, que depende de una de nuestras unidades de Franja y que aparece como un sólido candidato a la jefatura suprema de Heracles.

Su relación con los agentes infiltrados data de al menos un año, y me consta que puede ser perfectamente un topo al servicio de Boulder.

He intentado hablar con K1 pero no lo he conseguido. Mañana lo intentaré de nuevo.

23-Noviembre 1975

Nuestro asunto no va nada bien. El guía que teníamos ha huido esta madrugada, y en estos momentos no sabemos muy bien a que atenernos.

He intentado hablar con Sinebra pero me ha resultado imposible. Todo parece caerse. Mis viejas ideas han vuelto a resurgir, con más fuerza si cabe. Esto es un enorme contrasentido. Luchamos al lado del bien porque nos lo han dicho, no veo claro que lo hagamos desde un punto de vista objetivo.

K1 está fuera, hoy tampoco he conseguido hablar con él. Hoy me dormiré pronto.

24-Noviembre

Ha amanecido oscuro. Nuestro target había salido de su hotel antes de las 9 de la mañana, por lo que nos ha resul-

tado un poco complicado el seguir su pista. Lo hemos localizado a las 12,00, cerca de la estación del Norte.

Siguiendo las instrucciones que nos había dado D. le hemos neutralizado fácilmente y en estos momentos está en manos de un equipo Tango.

Me duele seguir una presa y perderla tan pronto. Acabas por tomarles cariño.

Mañana estaré de vuelta en casa. Hoy no he llamado a K1.

27-Noviembre

He descansado mucho. Hoy me encuentro bien, tal vez mañana hable con Kaufmann y le presente mi dimisión. A pesar de lo que opina D., creo que es lo más decente.

28-Noviembre

Me siento muy solo. Se lo que me espera si deserto y creo que debo empezar a asumirlo sin preocuparme de las consecuencias.

Se lo suficiente como para desaparecer durante una buena temporada, pero antes quiero conocer al contacto de Dumas. Estoy convencido que en ese extraño individuo se esconde la clave de todo lo que está ocurriendo. Si lo localizo y corroboro lo que temo K1 no tendrá más remedio que atenderme, mal que le pese.

Algo se prepara y quiero intentar evitarlo antes de mar-

Que vienen los Rusos

capítulo 4

La situación puede haber sido de lo más trágico, pero, honradamente, espero que hayas echado mano de tu magnánima indulgencia para ayudarles a afrontar debidamente la situación que hemos relatado en el anterior capítulo.

Supongo que los PJs, tal vez con alguno menos, habrán sobrevivido como para llegar al centro del pueblo, pongamos que a las 19,20.

Como ya te he llevado de la mano durante buena parte del trayecto, y tras tanta descripción de personajes y de situaciones espero que ya te hayas empapado del ambiente descriptivo y formal de esta aventura, paso a concentrarme en lo mío, dejándote a tí la solución de los entuertos que a buen seguro les ocurrirán a nuestros PJs.

Lo siento amigo, pero el Rol tiene estas cosas.

Vuelvo a repetirte lo del guión y lo de tu carta blanca a la hora de modificarlo. Tú y sólo tú estás en disposición de modificar lo que yo te planteo, y que conste que he realizado este trabajo para que lo hagas. Por lo tanto te repito, sin temor a ser pesado, que trabajes un montón sobre el esquema principal para conseguir que nuestros hombres no se pierdan nada, o que sólo se pierdan aquello que deben perderse.

Dicho esto, paso a relatarte las cosas que ocurrirán en las siguientes horas.

Breve anotación

A las 16,40 horas la electricidad en Companion ha desaparecido como por arte de magia. A estas alturas no tengo que explicarte quién o quienes han sido los responsables de ello. 10 minutos más tarde la Central de Telégrafos ha descubierto que a la misma hora en que desaparecía la electricidad también había desaparecido toda comunicación.

Eli no se mostró demasiado contrariado pues este tipo de cosas solían ocurrir muy a menudo, y más en mitad de temporales como los que estaban asolando Companion por estas fechas.

A las 17,00 horas emergía frente al puerto de Companion la silueta oscura del "RIGA", submarino ruso que estaban buscando los de la operación Zombie y que habían dejado escapar tras conseguir la captura del otro buque (huelga decirte que desde hace unas horas ya no se oye el rugir de los motores de los aviones). Previamente había emergido a unas dos millas al este para permitir el desembarco de una lancha neumática con 7 ocupantes, que a estas alturas se estaban encargando de tomar las casas colindantes a la iglesia, reagrupando a sus habitantes y llevándolos hacia el interior del pueblo.

Frente al puerto otra vez. El Riga desembarca dos botes más, con sus correspondientes tripulantes que se dirigen hacia el puerto mientras el submarino se sumerge de nuevo, volverá a emerger para recuperar a los integrantes de la misión dentro de dos horas exactamente.

La resistencia en el interior de Companion ha sido mínima. No ha hecho falta realizar ni un solo disparo. Companion caía a las 17,20 horas. Siguiendo las pautas establecidas, todos los habitantes del islote han sido reagrupados en el interior del Alice Tavern, ante la consternación y desamparo general.

Por si te interesa, y creo que te interesará, tengo que decirte que hacia las 14,20 horas, tres hombres de la dotación del Riga habían desembarcado en South para intentar evitar el contacto de Atkins con el pueblo. Knopfler estaba con el pobre Atkins en el momento en que fueron capturados.

Tras el asesinato de Atkins, Knopfler fue descubierto como agente de un servicio "M" hostil, por lo

MUTANTES EN LA SOMBRA

que se intentó su reducción. Después de una breve persecución fue asesinado muy cerca de su cobertizo. La primera inspección no mostró nada relevante salvo el cuaderno de J., sin embargo el oficial al mando, un vetusto agente del Grupo de Kalinin de nombre Anatoly Dubrov recordó que J. era el nombre clave del primer agente que desertó de las filas de Heracles, en el 75, y fue entonces cuando decidió volver sobre sus pasos para recuperar el documento, momento en el que se toparon con nuestros hombres y con el pobre Atkinson. El resto ya te lo conoces, al menos eso espero.

Antes de terminar con esta anotación debo hacer mención a que todos los integrantes de la misión rusa llevan armamento inglés, salvo Dubrov quien porta una Makarov. La razón no es otra que la de evitar en lo posible el dejar alguna pista que pueda delatar una operación rusa en tierras de Su Majestad.

Nada de nada

Los rusos buscan un pequeño cilindro negro que desapareció en el Potemkin y que no han podido recuperar. Esta "pila" es el meollo de la cuestión, o al menos uno de tantos.

Tras varias intentonas fallidas, el Grupo de Kalinin había sido el encargado de recuperarlo. Vano esfuerzo. Si no lo tenía el Fifth Floor, ni la Navy, ni el MI5, ni el 6, sólo podía seguir en Companion. Varios telé-

patas se pusieron a indagar, y sólo consiguieron comunicar con los cerdos de Companion que a la postre se pusieron al mando de las unidades estratégicas del G.K.

Tras la localización de Roth, Dubrov supuso que no estaba solo en la isla, por lo que encargó a los cerdos la eliminación de cualquier elemento que les pudiera resultar hostil. Esta es la razón por la que los cerdos de Dogson querían cargarse a nuestros PJs, *y todavía no sé yo como habrá terminado el asunto...*

La "pila" es en esencia un microgenerador de alto rendimiento, que resulta inocuo para los que se encuentran cerca, pero, que en condiciones especiales, y ensamblado a su unidad mecánica, es capaz de rendir mucho más que un generador atómico de grandes dimensiones.

Lamento no poder darte más datos al respecto, pues ni siquiera en Heracles saben de su existencia.

Como último dato decir que si al cilindro se le acopla un pequeño artefacto explosivo, su potencia es tan destructiva como una pequeña bomba atómica de 0,05 Kilotones, suficiente como para borrar del mapa al RIGA y a toda su tripulación.

El doctor Mells sabía de su existencia, no olvidemos que atendió en primera instancia a uno de los oficiales del Potemkin, pero perdió la pista del artefacto hace ya mucho tiempo.



Nadie en Companion sabe que el propietario de la "pila" es ahora el bueno de McIntire.

El Doctor Mells

Robert Price es un viejo agente (no mutante) de Heracles que desertó por discrepancias con Kaufmann y su gente, allá por el año 75.

Price era conocido como J., su huida fue festejada por muchos, y lamentada por otros, sobre todo los de Heracles. Su rastro se perdió pronto y nadie fue capaz de localizarlo. Ni a él ni a su enigmático cuaderno, donde apuntó cosas de suma importancia para la seguridad interna del propio Heracles.

Price perdió su preciado cuaderno. Avatares del destino lo llevaron hasta las manos de un palestino, y a resultas de esto último a manos de Roth, quien a punto estuvo de perderlo en un incendio en las cercanías de Jericó.

Roth investigaba la existencia del Dossier Ajmátov, y en los pocos apuntes que había conseguido reunir aparecían al menos un par de menciones a R. Price y su famoso cuaderno. Su trayectoria humana, y su filosofía, al abandonar las armas para dedicarse a su primera profesión, animaron a Roth a intentar lo mismo. Fue entonces cuando consiguió hacerse con la información que pudiera llevarle hasta Price, y supo pronto que se ocultaba en un pequeño islote de Las Hébridas bajo el nombre y apariencia del Doctor Mells.

El resto no es demasiado relevante para la historia, por lo que no te lo cuento. Baste decir que Roth y Price sabían quién era quién, y que desde un principio no lo ocultaron.

También es reseñable que Eli sabía la historia de los dos ex-agentes de Heracles, y que les dio cobijo de buen grado.

Anatoly Dubrov

El jefe de la operación rusa en Companion es un viejo agente que ha pasado por casi todos los escalafones habidos y por haber hasta hacerse con el cargo que ocupa en estos momentos. Rubio y de complexión fuerte, sabe y gusta de matar. Práctico hasta decir basta, se encuentra enredado en una problemática situación y pretende salir de ella con el mínimo gasto por su parte. Es un experto controlador animal.

1.- Vino a Companion con la misión de recuperar la "pila".

2.- Se encontró con un agente de Heracles y no pudo interrogarle, por lo que optó por matarlo.

3.- Ha encontrado una pista que parece bastante interesante, y que no es otra que una breve mención a uno de los traidores más emblemáticos de la oposición.

4.- No sabe que Mells es Price, pero en cuanto lo sepa no dudará en llevárselo.

5.- No parará hasta conseguir la "pila"

No comento lo que sabe o lo que no sabe pues difícilmente los PJs podrán interrogarlo. Si por un casual lo cogen, Dubrov no dudará en utilizar la píldora de cianuro que lleva incrustada en su incisivo derecho.

Companion de nuevo

En Companion están ocurriendo cosas que son de suma importancia para la historia y que no debemos perdernos.

Supongo que los PJs llegarán a Companion bastante maltrechos, mojados y en medio del rugir del mar, los truenos, el viento y la lluvia que cae a mansalva.

Nada les hará recelar del silencio que reina en el pueblo, pues bastante ruido e inclemencias hay afuera. Las casas están oscuras y la calle también. El puerto se desvanece en una oscura mancha negra. Sospecho también que no recelarán de la falta de luz pues serán conscientes de la tormenta que está cayendo. De no ser así ... Inteligencia en Normalito para que lo entiendan.

Cualquier intento, por otra parte normal, de acceder al pueblo por el camino principal acabará en las manos o subfusiles de los hombres del RIGA que no pretenderán acabar con ellos, pero que no cejarán hasta capturarlos, siempre con la ayuda de alguno de los cerdos de la piara de Dogson, para ser llevados hasta el Alice Tavern previo embargo de sus armas, si es que todavía las llevan.

Nota del autor.-

He mencionado repetidas veces que junto a los hombres del RIGA se encuentra una partida de agentes del Kalinin. Dubrov ha elegido para esta misión a dos asesinos psiónicos, además de un controlador de temperatura. Por supuesto que en sus filas no falta el telépata de rigor. El resto del contingente lo componen un trío de hombres de confianza que no son mutantes, pero que están muy bien entrenados para repeler cualquier agresión mental o física.

De nuevo Alice Tavern

En el interior de la taberna reina un silencio casi mortal. Algunos sollozos rompen la monotonía iluminada por candiles de petróleo.

Breve conversación en ruso entre los hombres que traen a nuestros chicos y el oficial al mando. Si algún PJ conoce el ruso podrá escuchar cómo los primeros informan de la captura de los últimos.

MUTANTES EN LA SOMBRA

El oficial Dubrov hará caso omiso de la llegada de nuestros hombres y reanudará la conversación que estaba manteniendo con Eli Macintosh.

Percepción en Fácil para escuchar esta conversación

- *"¿Y disse ke el ilustradorr ke akompañaba al farrerro erra el hombrre que busskamos?"*

Eli:

- *"Puede creerme o no, pero ese hombre era el individuo encargado de custodiar la información que busca".*

- *"Perrdoneme Sirr, perro no le krreo"*

- *"Deje de llamarme Sir, y creame. Lo del Potemkin trajo cola, de no haber sido por ese hombre al que sospecho ya se han cargado, hace tiempo que en Londres hubieran sabido lo del cuaderno de bitácora del Potemkin".*

- *"Le pido mil disskulpas Sirr, y le rruego ke no me trrate komo a un idiota"*

- *"Jodido ruso.."*

- *"Lamento dessirre ke ssi no me disse la ferrdad me ferré en la obligassión de tomarr rreprressaliass".*

Continuará Dubrov:

- *"Sse perrfektamente ke el hombrre ke maté llegó akí hasse un parr de messess, y ke poko o nada tufo ke ferr kon el naufragio del POTEKIN"*

- *"Joder, pues qué quiere que le diga".*

- *"La ferrdad".*

- *"Si quiere se lo repito".*

- *"Déjesse de bobadas. Sse ke entrre usstedess sse esskonde un viejo agente ke esskapó de ssu unidad en el 75. Ssu nombrre clafe erra J. y me inklino a krrerr ke ess él el rressponssable depossitarrio de la inforrmassión ke busko"*

El Doctor Mells dará un paso hacia adelante e increpará a Eli.

- *"Lo siento buen amigo, pero es a mí a quién buscan..."*

- *"No lo consentiré Andrew..."*

- *"He luchado durante demasiado tiempo por evitar más derramamientos de sangre y no voy a consentir que paguen justos por pecadores".*

Dubrov:

- ЯОДИР

En el exterior

Si por un casual nuestros chicos no han caído en las redes de los del RIGA, podrán pasear tranquilamente por el pueblo hasta que los atrapen o dirigirse hacia la taberna, en cuyo caso...

Otra vez dentro

Una orden del oficial y los hombres de su unidad llevarán a todos hacia la parte superior de la casa. En total son 9 hombres fuertemente armados los que se encargan de llevarlos a todos arriba. Abajo, junto a Mells, Eli y Dubrov, quedan 5 más, y si sumamos a los tres de la puerta son 16 visibles. Puede que haya otros 5 en los alrededores.

Los rusos repartirán a la gente de Companion en grupos de 15 personas, acomodándolos hasta en el cuarto de baño. En las habitaciones reinará la más absoluta oscuridad. Sigue sin haber luz eléctrica.

Por arte de magia, o lo que es lo mismo, por mi divina voluntad, nuestros hombres quedarán en la misma habitación que Alice Coburn, John Smith y Dorothy Mells. Por cierto: la viuda Scott también está en la misma habitación y sonríe ladinamente.

¡¡OOPSSS!, la ventana está abierta y nadie parece darse cuenta a pesar de que entra un poco de lluvia por ella. Recuerda que la casa del Alice Tavern tiene ventanas que dan a la loma, igual que la de Eli.

La conversación que se desarrolla abajo no se percibirá arriba bajo ningún concepto. Hacinados como están será difícil moverse ante la mirada atenta de los dos hombres que quedan encargados de custodiarles. Nuestros PJs no lo saben, pero uno de ellos es un asesino psiónico del Grupo de Kalinin, el otro tan sólo es un suboficial del RIGA.

Si por un casual se hallan cerca de la esposa del Doctor Mells, y previa tirada de Percepción en Difícil, la señora Mells le dirá en voz baja a John Smith:

- *"En cuanto pueda intente huir por la ventana. Las armas confiscadas aún permanecen en la biblioteca..."*

El suboficial con cara de perro y enseñando su subfusil:

- Но жаблин

Alice ha escuchado la conversación de Dorothy y Smith, y se presta a ayudar... a su manera.

- "OH CIELOS"

Dirá levantándose la falda hasta enseñar una buena porción del muslo blanco que sobresale por encima de sus medias color canela. Todo esto a la luz de la linterna que la enfoca desde la mano nerviosa del tripulante del RIGA.

Los rusos se quedarán boquiabiertos mientras Alice continúa buscando algo entre estertores y aspavientos de pánico, que la obligan a levantarse una y otra vez la falda enseñando cada vez más.

- *"Maldita cucaracha ¡quitádmela! ¡quitádmela!..."*

Todos a una ayudarán a Alice en la búsqueda del

animalito mientras los rusos intentan no perder la calma. Dorothy aprovecha para animar a John con un empujón.

Es el momento. Si nuestros hombres quieren escapar deberán hacerlo ahora o por el contrario quedarse hasta el final, pues este será el único momento en el que los guardianes bajarán la guardia, valga la redundancia. La huida será sencilla, tan entretenido están con el striptease de Alice que ni se darán cuenta de varios bultos que se escabullen por la ventana del fondo. Como habrás podido observar, las medidas de seguridad son un poco flojas: a consecuencia del espectáculo de Alice esas mismas medidas se verán fuertemente reforzadas. Todos contra la pared, enfrentados a ella, y con las manos arriba.

A partir de este mismo momento un grupo de tres hombres, entre los que va el otro asesino psiónico, y un cerdo, batirán la zona hasta dar con nuestros muchachos y Smith, o sólo con Smith si los chicos no le han secundado.

A propósito de este último te diré que en el descenso se ha doblado un tobillo y que renquea mientras se dirige hacia el ayuntamiento (la casa de Eli).

Durante dos turnos nadie a la vista, ni tan siquiera un cerdo.

Pasado este tiempo, que sea lo que Dios quiera.

Smith conoce el terreno y sabe como entrar en la biblioteca sin levantar sospechas, pero los PJs no lo saben...

Espero de todo corazón que nuestros hombres lleguen sanos y salvos a la biblioteca, a la que se accede por una vieja ventana de madera y vidrio que da a la parte de atrás, y que se levanta del suelo a unos 2 metros. No tendrán demasiada dificultad en hacerlo pues hay varias piedras que les pueden servir de apoyo, aunque debo informarte que deberán ayudar a Smith a que alcance el interior de la biblioteca.

La biblioteca municipal, oficina del Ayuntamiento, etc., es la única habitación que dispone de una puerta que da directamente al hall de la casa de Eli. A los PJs no les interesará llegar a ningún rincón de dicha casa, por lo que si te hace falta algún dato te lo tendrás que inventar tú. Sigue sin haber luz eléctrica. Cantidad ingente de papeleo perfectamente ordenado por la secretaria de Eli (Rowena), sin demasiada relevancia para la historia como para gastar más líneas al respecto.

Smith buscará en vano intentando localizar el lugar en el que Eli guarda las armas. Momento maravilloso para que nuestros chicos hagan uso de sus poderes mutantes. El caso es que si no consiguen dar con el arsenal de Companion, Percepción en Normal y notarán que una tabla en el suelo se levanta ligeramente cuando se pisa sobre ella.

Bajo el entarimado aparecerán las 7 escopetas de caza con su munición (poco fiable todo hay que decirlo, debido sobre todo a la humedad reinante), 2 Browning Hi-Power, una de ellas inutilizada (inventate cualquier fallo antes de que nuestro chico lo descubra en pleno combate), un viejo Colt 45 que sin duda es una reliquia de la confraternización entre los chicos de la US NAVY y los de Companion, un revólver que nadie podrá identificar y que carece de tambor y por último una P-08 que reconocerá Smith como la que su padre le quitó a un alemán durante la última contienda.

Smith maldecirá en voz alta:

- *"¿Dónde coño está mi escopeta?"*

Para colmo sólo hay una caja con veinte balas del 9mm Para. (la Browning y la Luger las usan) y una quincena de cartuchos de posta para escopeta.

También queda el recurso de romper una de las cuatro sillas y hacerse con una pata (no son de estilo Luis XVI).

A partir de este momento tendrás que organizarte para que nuestros chicos lleguen a la siguiente escena pudiendo muy bien haberse cargado a uno o dos tripulantes del RIGA y/o al asesino psiónico del grupo de Drubov. Dios aprieta pero no ahoga.

Sería deseable también que nuestros chicos dispusieran del tiempo suficiente como para preparar un buen plan, falta les va a hacer.

Por cierto, a Dios y a su aliado en la tierra no se les debe olvidar que sigue lloviendo a cántaros, que hace un frío de mil demonios, que truenan y que hay aparato eléctrico a lo largo y ancho de la isla.

Casi un final

Tanto si se acercan a la taberna por la parte delante, como por la trasera, de su interior surgirán voces en ruso y un disparo que se oirá perfectamente; tras Percepción en Muy Difícil podrán escuchar otro disparo que coincidirá con un trueno.

Te recuerdo que acercarse es peligroso, en la puerta todavía quedan tres hombres de Dubrov. No dejes que se acerquen a más de 7 metros de la entrada; la luminosidad que proviene del interior es suficiente como para que se les pueda ver. Además, los rayos aclararán lo suficiente la calle como para delatarlos.

Ante los disparos, Smith está a punto de perder el poco seso que le queda. Sus manos y su frente sudarán abundantemente, a pesar de que la temperatura ambiente no supera los 5 grados. Aferra tenazmente la escopeta que tiene en sus manos y los dientes le castañetean hasta el punto de que nadie deseará que pase la tormenta, pues se le oirá por todo lo largo y

MUTANTES EN LA SOMBRA

ancho de Companion. Percepción en Normal para descubrir que, a pesar del dolor que debe estar sintiendo por el esguince, John Smith, el dueño de las ovejas camina erguido y comienza a moverse sin dificultad (esta "locuacidad" motriz viene dada por la sobredosis de adrenalina que está sufriendo su organismo).

Otro disparo más. Momentos más tarde dos hombres del grupo de Dubrov sacarán a la calle un cuerpo, arrojándolo al empedrado, bajo la lluvia. Si los PJs están cerca pueden llegar a distinguir que se trata del joven Garamond, si llegaron a conocerlo. Otro cuerpo más, el del viejo Dogson, y otro más el de Tennel. Han comenzado a ejecutar a los hombres de la habitación contigua a la que ocuparon los PJs.

Dubrov no se anda con chiquitas.

Gritos desde el interior de la taberna:

- *"¡Maldita sea, le digo que no sabemos dónde está el maldito chisme, deje de matar a mi gente... (más bajo, casi imperceptible) se lo ruego!"*

Sin duda es Eli quien hablaba así.

Al parecer todo está perdido. Perdieron a Roth, perdieron cualquier posibilidad de descubrir algo a través de Atkinson, están envueltos en un mar de dudas, de oscuridad, de lluvia, de viento y de una infernal tormenta. Son inferiores en número a los captores y por si fuera poco, desatar una acción incontrolada podría poner en grave peligro a los rehénos que se encuentran en el Alice Tavern dada la ligereza de gatillo que ha desplegado Dubrov.

Si no saben que hacer, o todavía no se han cargado o deshecho de Smith, este dará un paso al frente, espetando a los guardias y delatando su posición:

- "¡¡BASTA YA!!

Uno de los guardias no desperdiciará ni un segundo en atravesar de parte a parte al ovejero, vaciando el peine de su cargador. Antes de caer, Smith tiene tiempo de avanzar dos pasos y destrozar la cabeza del otro guardia, de un disparo. El segundo disparo se pierde siguiendo la trayectoria de su caída.

Fuego entrecruzado si los PJs defienden a Smith; pero me temo que sólo les queda replegarse y huir, o enfrentarse y morir.

A treinta metros de la embocadura del puerto vuelve a surgir la silueta negra del RIGA, esperando el regreso de los hombres de la misión que salió de sus entrañas hace ya algunas horas.

No way out

Las cosas tienen que estar demasiado feas para nuestros hombres, si no se las he puesto asquerosamente difíciles te ruego que incidas en el tema.

Exactamente en ese momento comenzarán a escucharse unas peculiares notas que se acercan descendiendo desde la planicie. Inteligencia en normal y será la misma tonadilla que cantaba McIntire pero con un sonido mucho más denso, como de gaitas y tambores (?).

Del interior de la taberna han salido a por ellos y, si no se cuidan, es más que seguro que los atrapen. Tardarán todavía unos minutos hasta localizar perfectamente el sonido y comprender, que ciertamente, alguien ha encendido un magnetófono y se acerca con el volumen a todo trapo.

Los sucesos que van a acontecer te los relataré telegráficamente para que tú los organices a tu forma y manera.

Los guardias mirarán con estupor hacia un lugar cercano al comienzo del camino de subida. Por allí mismo bajan a toda pastilla tres cerdos de la horda de Iván. El sonido de las gaitas y de los tambores, es ahora estridente.

Salen Dubrov y Mells, este último agarrado de la chaqueta por uno de sus captores. Sigue lloviendo. Dubrov se dirige en ruso a sus hombres y todos ellos hacen gestos de perplejidad e incompreensión.

Mells se zafa de su captor y le arrebató el arma, enfrentándose a Dubrov ante la sorpresa general:

- *"Me ha obligado a hacer lo que decidí no volver a hacer desde hace 25 años. Y va a pagar por ello carnicero..."*

- Но тыни чояонис. Ўстид ис соло ун малды-то трайдор куй но тыни жуивос.

Mells contesta también en ruso:

- Ми тимо куй но ми чоночи ло суфычыинти.

El ruso a sus hombres (ganando tiempo mientras el asesino psiónico se prepara para eliminar a Mells):

- Дыспаринли, ил но ло жара

Mells vaciará todo su cargador sobre Dubrov, en el mismo momento en que su cabeza se hace astillas ante la presión mental que ha desatado el psiónico, y también en el mismo momento en que hace acto de presencia una compañía de Highlanders ataviados al uso del siglo XVIII, uniformados con sus tartanes verdes de clan, sus kilts y sus fusiles de chispa y espadas Claymore. Por supuesto que llevan las gaitas y los tambores que sonaban.

La trifulca será épica y los PJs podrán intervenir si lo desean.

El jefe de los escoceses parece una reinención del viejo McIntire (es él en realidad), mucho más joven y fuerte.

Entre mandobles y disparos sonará la sirena del RIGA, llamando a sus hombres.

EL CUADERNO DE J.

Apenas queda tiempo.

La gente se ha echado a la calle y lucha a brazo partido con los rusos, ayudando como pueden con patas de sillas, mesas completas, dientes y uñas.

Un par de vacas dan cornadas a diestro y siniestro y los cerdos caen abatidos ante los disparos de algún parroquiano que se ha hecho con el armamento de los rusos.

El submarino todavía está en la dársena, esperando a una de las lanchas neumáticas que viaja en su dirección atestada de soldados.

McIntire hará entrega de un extraño cilindro

negro a nuestros PJs mientras les dice:

- *"Nosotros ya hemos lavado nuestro honor. Os ruego que me hagáis el favor de acabar este trabajo. Dinamita también tenemos..."*

Y les entregará dos cartuchos y mecha. Si no saben qué hacer con ello, también les informará sobre el aspecto más violento del extraño artefacto.

Un bonito final

Una bola gris surcará el cielo a 302 kilómetros por hora en mitad de un cielo que vuelve a estar limpio.

Apéndices

capítulo 5

Algo más sobre Roth

Roth disponía de una copia del Dossier Ajmátov, pero jamás la encontraremos en Companion.

El libro que contiene la mayor parte de las informaciones sobre las investigaciones del Grupo de Kalinin, descansa en la consigna de una estación de autobuses, en el centro de París.

Toda la historia pasada sobre este enigmático personaje no tiene relevancia para la aventura que acabamos de contar, por lo que te ruego que esperes hasta la publicación de FOXTROT EN BABILONIA para inventarte algo sobre él. Si te surge cualquier problema que haga referencia a este agente te pido que evites comprometerte.

Roth llegó a Companion a bordo del "Witch", y pronto se puso en contacto con el Doctor Mells. Su intención primera, y última, era la de seguir los pasos de Robert Price, y nunca la de negociar nada.

Dato relevante: Roth ha dejado escrita la clave que permitirá conseguir desvelar el enigmático Dossier Ajmátov.

Algo más sobre Mells

Robert Price ha muerto sin poder aclarar su situación. Pacifista a ultranza abandonó, las armas a pesar de la opinión de sus superiores y, con la connivencia de la que más tarde sería su esposa Dorothy, buscó en Companion lo que la vida en Heracles no le había podido dar: PAZ.

Supo granjearse la amistad de todo el mundo, incluidos aquellos a los que su presencia molestó en un principio.

Si dejó de investigar el asunto del extraño cilindro fue pensando en que encerrado en el interior de un

mundo aparte como era Companion, nunca resultaría perjudicial para nadie. Lamentablemente se equivocó.

Algo más sobre McIntire

En 1746, tras la batalla de Culloden, una compañía de desertores del clan Ogilvy, se refugiaron en el pequeño islote que ha dado cobijo a nuestra historia.

Estos apátridas murieron sin ver cumplido su sueño: rehabilitar su honor.

Vagaron durante siglos a la espera de que su jefe, Walter McIntire, les llamara para librar la última batalla y conseguir así descansar eternamente.

Veinte hombre rudos y fuertes, que han visto cumplido su anhelo al liberar al pequeño pueblo de sus invasores. Ahora pueden descansar en paz.

Nadie podrá volver a ver al bueno de McIntire en su carro, y durante años y años los lugareños recordarán la última carga de los de McIntire y cómo se perdieron después, en las profundidades del mar, al son de sus victoriosas gaitas y tambores.

Como único recuerdo: la espada que dejó McIntire a Eli Macintosh y que, desde ese mismo momento, ha sido inscrita en el blasón de la isla.

Companion significa COMPAÑIA, ahora todo el mundo puede saberlo.

La normativa de Companion

La ley de régimen interno 259/59 hace mención a la prohibición de utilizar armas dentro de los límites del concejo.

La ley de régimen interno 244/90 hace mención a la prohibición de consumir carne o derivados dentro de los límites del concejo. Esta normativa también es extensible a la importación de estos mismos productos.

EL CUADERNO DE J.

Tras un pequeño accidente doméstico, Ruth Macintosh pasó en cama más de tres meses, en los que tuvo tiempo de leer muchos, muchos libros. Sobre todo la poesía de Withman y la prosa de Tagore, además de textos sobre la paz verde, las obras completas de C. Castaneda, y una colección completa de textos de Greenpeace.

A resultas de tanta lectura, se le fue creando un poso de ecología filosófica que originó la gran revuelta verde de Companion. Debo decirte aquí que ya habían comenzado a ocurrir los lamentables sucesos que evidenciaban de la nueva inteligencia de los animales del islote, y de los que luego hablaremos.

Pues bien, Eli no tuvo más remedio que promulgar las citadas leyes para dar cumplida respuesta a las peticiones de su esposa. Su popularidad bajó un poco mientras la gente se acostumbraba, para resurgir tiempo más tarde cuando se promulgó la ley 214/60 que permitía la libre tenencia de material pornográfico en el pueblo, y que hizo las delicias del populacho (sobre todo masculino).

Eli, consciente de las dificultades que podría originarle esta legislación, sobre todo con los forasteros, sólo requisa los cargadores. Todavía no ha tenido ningún problema. Y espero que los PJs no se lo hayan dado.

Vacas, ovejas y cerdos

El asalto a las dependencias de la biblioteca fue llevado a cabo por las ovejas en primera instancia, y por los cerdos en segunda. A las vacas no les ha hecho ninguna falta recurrir a lecturas para mostrarse como las grandes telépatas que son.

Volvamos a las ovejas. Brandon, el carnero, recurrió a las lecturas de Julio César tras dos ataques de su dueño, en el que perdió a tres ovejas de su rebaño.

Ivan "el terrible" recurrió a la misma estrategia

desde que tomó contacto con algún telépata ruso de la extinta URSS.

Berta, la vaca, mantenía contacto con Atkins y le comentaba los pormenores de cualquier barco que se acercara lo suficiente a Companion. Efectivamente, Atkins se valía de las vacas para "saber tanto"

Las gentes de Companion

En mayor o menor medida, y desde el naufragio del Potemkin, todos en Companion son mutantes.

Algo más sobre Alice

Alice no tenía una cucaracha subiéndole por la pierna. Todo era una estratagema.

En el momento de finalizar este relato, su defensa preferido ha venido a buscarla. Ahora vive en Glasgow dispuesta a disfrutar del amor y de la vida.

La gaviota

En la bandada la conocen como Juan Salvador, y me temo que ahora sobran las palabras.

Nunca ha sido muy bien vista por sus congéneres y, en los momentos en que este libro vea la luz, ya habrá alcanzado los 374 kilómetros por hora.

Una última apreciación

Lamento decirte que casi todo lo dicho en este libro no es fruto de una noche de juerga, sino que ha sido realizado en horas de vigilia no alcoholizada frente al ordenador. Eso sí, riéndome de las cosas serias, que es lo que más me gusta hacer en este mundo, además de disfrutar de la vida, cuando puedo.

J.A.Tellaeche Isusi

Handout para la introducción

Cornelius Roth sirvió como agente de enlace para Heracles desde el mes de Septiembre de 1985. Su ruta tradicional ha sido la de Tel-Aviv y Londres. Tiene una maravillosa facilidad para el dibujo. Edad: 33 años. Estatura: 1,80 metros. Peso: 80 Kilos. Rasgos: Pelo moreno y rizado, largas patillas, nariz aguileña, ojos pequeños y de color negro, cojea de la pierna derecha desde que sufrió una herida en una operación en Palestina (año 91), grandes manos. Estructura dentaria incompleta, falta premolar derecho superior, tres empastes y una funda de oro en el incisivo izquierdo inferior. Telequinético. Denota una capacidad innata para los idiomas. Domina el inglés, el castellano, el francés, el árabe, en al menos tres dialectos, el hebreo y el ruso. Cinturón negro y gran capacidad estratégica. Entrenado en el S.A.S. británico durante el periodo comprendido entre 1981 y 1983.

P.D.: Este es un extracto de la información de que disponemos. Recordad que la misión es secreta, procurad no levantar sospechas, sé lo mucho que os gustan las armas pero sólo autorizo las cortas; como sabréis sigue vigente la DIRECTRIZ GENERAL MAGENTA, de todas formas la operación es sencilla y no reviste peligro. Vuestro contacto es el reverendo R. Atkinson. Es un hombre que me merece la mayor de mis confianzas, poneros en contacto con él en el Alice Tavern.

Fdo: Lord Brideshead

PNJS

Eli Macintosh

Características

FUE: 3 DES: 3 VOL: 5 PER: 3 INT: 6 CAR: 5

Habilidades

Conducir (todoterreno) 2; Intuición 1; Archivos y bibliotecas 4; Convencer 6; Charlatanería 4; Liderazgo 6; Montar animales (caballo) 3; Ciencias políticas 5; Inglés 6.

Poder Mutante

Control de temperatura 1

Bioenergía: 45

Atkins

Características

FUE: 3 DES: 4 VOL: 3 PER: 3 INT: 5 CAR: 3

Habilidades

Conducir (todoterreno) 4; Cartografía 3; Geografía 4; Inglés 5; Mecánica 3; Electrónica 1.

Poder Mutante

Telepatía 3

Bioenergía: 65

Price/Mells

Características

FUE: 7 DES: 4 VOL: 3 PER: 4 INT: 3 CAR: 3

Habilidades

Conducir (coche) 4; Intuición 3; Armas improvisadas 3; Combate sin armas 3; Nadar 2; Armas de fuego (arma corta) 4; Armas de fuego (Subfusil) 3; Buscar 3; Inglés 3; Ruso 3.

Poder Mutante

Telepatía 4

Bioenergía: 60

John Smith

Características

FUE: 9 DES: 2 VOL: 5 PER: 4 INT: 3 CAR: 3

Habilidades

Armas improvisadas 2; Combate sin armas 3; Supervivencia (llanura) 2; Inglés 3.

Alice

Características

FUE: 2 DES: 4 VOL: 4 PER: 3 INT: 3 CAR: 7

Habilidades

Charlatanería 5; Seducción 6; Inglés 3.

Atkinson

Características

FUE: 3 DES: 3 VOL: 4 PER: 3 INT: 4 CAR: 4

Habilidades

Archivos y bibliotecas 3; Charlatanería 3; Convencer 5; Liderazgo 4; Teología; Latín 3; Inglés 4.

Roth/Knoffler

Características

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

Habilidades

Conducir (coche) 4; Intuición 3; Armas improvisadas 4; Combate sin armas 5; Nadar 2; Armas de fuego (arma corta) 6; Armas de fuego (Subfusil) 4; Buscar 5; Inglés 4.

Poder Mutante

Telequinesis 8

Bioenergía: 115

McIntire

Viejo

Características

FUE: 1 DES: 2 VOL: 6 PER: 6 INT: 6 CAR: 7

Joven

Características

FUE: 8 DES: 6 VOL: 6 PER: 6 INT: 6 CAR: 7

Habilidades

Combate sin armas 5; Armas exótica (Claymore) 7; Gaélico 6; Inglés 6.

Poder Mutante

¡Dios mío! Es un fantasma.

EL CUADERNO DE J.

La Compañía (Highlanders)

Igual que su jefe también son fantasmas, pero debes tener en cuenta que han sido bravos luchadores frente al pérfido inglés y, que a pesar de los años, siguen manteniendo intactas sus capacidades y destrezas a la hora de dar mandobles o tocar la gaita.

Acabarán con cualquier oponente que se les ponga por delante, preferentemente si huelen a ruso.

Para serte sincero, yo copiaría las características de su jefe con un -1 en todo.

Morton

Características

FUE: 4 **DES:** 3 **VOL:** 5 **PER:** 3 **INT:** 4 **CAR:** 4

Habilidades

Armas improvisadas 3; Combate sin armas 4; Navegación 8; Liderazgo 6; Mecánica 5; Nadar 4, Inglés 4.

Marineros

Características

FUE: 3 **DES:** 3 **VOL:** 3 **PER:** 3 **INT:** 3 **CAR:** 3

Habilidades

Propias de unos marineros.

Dubrov

Características

FUE: 6 **DES:** 6 **VOL:** 7 **PER:** 7 **INT:** 7 **CAR:** 7

Habilidades

Las de un Oficial de Elite en la página 95 del juego básico más Ruso 7; Inglés 1.

Poder Mutante

Control animal 12

Bioenergía: 115

Gentuza de Kalinin

Características

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

Habilidades

Las de un Agente de Elite No Mutante, en la página 95 del juego básico más Ruso 5.

Mutantes de Dubrov

Características

FUE: 6 **DES:** 6 **VOL:** 7 **PER:** 7 **INT:** 7 **CAR:** 3

Habilidades

Las de un Agente Mutante, en la página 95 del juego básico más Ruso 5.

Poderes

Ataque psiónico 12 (2 agentes)

Bionergía 140

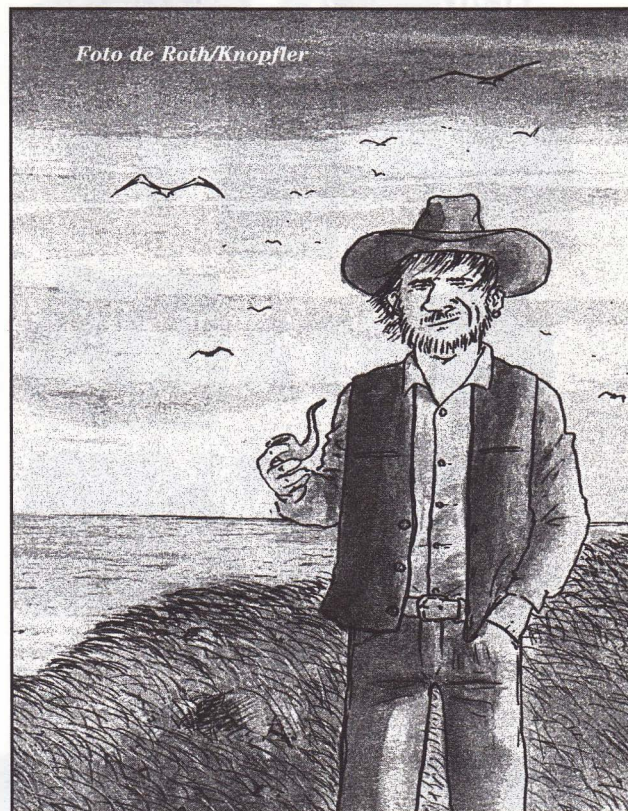
Telepatía 10 (1 agente)

Bionergía 80

Control de temperatura 10 (1 agente)

Bionergía 95

Nota:



El aspecto de estos "chavales" es bastante más aniñado que el de un recluta ruso cualquiera.

Soldados Rusos / Spetsnaz

Utilizar Soldado y Soldado de elite del juego básico del 95.

Los cerdos

Iván el terrible

Características

FUE: 15 **DES:** 4 **VOL:** 6 **PER:** 6 **INT:** 5 **CAR:** ¿?

Habilidades

Morder PJs 6; Buscar (trufas) 8; Revolcarse en el fango 5.

Poder Mutante

Telepatía 6

Bioenergía 60

La horda de Iván

Características

FUE: 10 **DES:** 3 **VOL:** 3 **PER:** 3 **INT:** 3 **CAR:** 3

Habilidades

Morder PJs 3; Buscar (trufas) 4; Revolcarse en el fango 3.

Poderes

Telepatía 3

Bionergía 40

"Estimado reverendo:

El objeto de esta carta es la de transmitirle una rogativa. Quisiera pedirle en nombre de una persona que los dos conocemos que trate de evitar en lo posible delatar su posición y sus intenciones, dado que de no ser así su vida correría un gravísimo peligro.

Me dirijo a Vd. como padre espiritual que es y lo hago con la intuición de que sabrá entenderme si le digo que comprendo perfectamente la difícil situación por la que está atravesando mi amigo.

Aún siendo consciente de los innumerables asuntos que le entretienen en estos momentos, me gustaría tener con Vd. una conversación más calmada esta misma tarde, siempre mediando su beneplácito.

Sin otro particular me despido atentamente:

Fdo A.Mells."

En este módulo podrás encontrar toda la información necesaria para desarrollar una y mil aventuras en el interior de un islote llamado Companion; muy cerca de Escocia.

El mar y las rocas, el viento y el frío, acompañarán a nuestros PJs durante una larga jornada de trabajo en la que deberán localizar y capturar a un agente huído de Heracles.

¿Un traidor?, puede...

El caso es que esta vez las cosas no van a ser nada sencillas.