

Sueños Turcos

(Türk Rüyaları) Por JuanAn Romero-Salazar

€ PVP 2.00

UNA AVENTURA PARA
MUTANTES
en la Sombra

*Para Gloria
(keep cool...)*

Créditos

Príncipe y Mecenaz:
JuanAn Romero-Salazar

Pintor de Cámara:
José Antonio Tellaeche Isusi

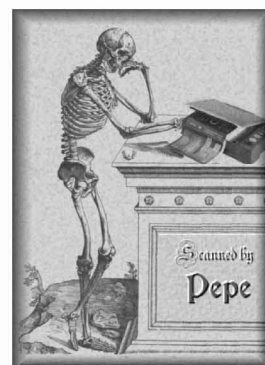
Pintor de Interiores:
Rober Landeta

Maestros de textos:
Igor Arriola

et
José Antonio Tellaeche Isusi

Cartógrafo Mayor:
Iñako Ansorregi

Bufones de la Corte:
Equipo Ríete de Sócrates



TÍTULOS NOBILIARIOS CONCEDIDOS A:
MariaJe (por todo...), Merche (como siempre), Jone (por el asilo político y por ser una encantadora persona), Kepa (ídem, pero más feo...)

y a:
Dan Fielding, Carlton Banks y al Pato Lucas.

Primera edición, noviembre de 1.993

Sueños Turcos© es una producción de Ludotecnia©. Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de esta obra, tanto textos como ilustraciones, sin la autorización expresa y por escrito de sus editores. Mutantes en la Sombra es una marca registrada de Ludotecnia©

Un repaso al nacimiento de la estructura empresarial de **PROMETHEUS**

Podemos rastrear los orígenes de Prometheus, la empresa matriz de la organización que ampara y defiende a los mutantes, hasta una serie de arriesgadas y fructíferas inversiones bursátiles realizadas por Werner Kaufmann durante 1970. Probablemente se tratase del primer empleo deliberado por parte de un agente libre (un mutante no sometido a ninguna agencia) de sus poderes con el fin de crear un imperio económico.

A estas primeras inversiones, que ofrecieron un rápido y sustancioso beneficio, pronto siguieron otras de carácter más permanente. Al cabo de tres años Kaufmann había organizado ya su Fundación y desde ella dirigía una maraña casi impenetrable de industrias, organizaciones, empresas y grupos comerciales que le pertenecían en mayor o menor medida.

Operando con un complejo sistema de sociedades-pantalla elaborado con la intención de que ningún observador exterior pudiera jamás descubrir la identidad de las personas del consejo central de administración (que ni siquiera existe como tal), el grupo de socios y colaboradores de Werner Kaufmann creó Prometheus, la empresa de asesoría económica más especial del mundo, así como la superestructura económica que ampara a toda la organización.

Esta estructura tampoco tiene existencia física, no existe ningún grupo empresarial denominado Prometheus, sino únicamente la agencia asesora de este mismo nombre. Todo el conjunto agrupa un sinnúmero de negocios vinculados en mayor o menor medida a la organización, desde aquellos en los que nuestra presencia se reduce a la posesión de un mero paquete de acciones hasta aquellos otros en los que todo el órgano directivo está formado por personal que nos es fiel, pasando por todos los posibles grados intermedios.

Nuestra organización abarca a Prometheus y también otras entidades (conocidas colectivamente como «Fundación Kaufmann») en general desconocidas por el gran público. Se ocupan del desarrollo o creación de productos en los cuales únicamente nosotros estamos interesados. Son aquellas, por ejemplo, que se dedican en exclusiva a la investigación del fenómeno mutante. Pero la más importante, sin ninguna duda, es Heracles, nuestra red de información y seguridad.

Como todos sabemos, Prometheus, el pilar fundamental de nuestra organización, surgió como un servicio dedicado a encauzar las especiales habilidades de nuestros asociados hacia el espionaje industrial. Con ello intentábamos consolidar nuestra posición de independencia económica a fin de garantizar nuestra seguridad y fueron esos

misimos imperativos de seguridad los que nos llevaron a crear Heracles, nuestro «brazo armado», para sobrevivir en un medio ambiente hostil dominado por los servicios M.

Una de las maneras de garantizar la seguridad de las actuaciones de Prometheus es realizar estas operaciones por medio de empresas vinculadas oscuramente, de forma que no se pueda rastrear con facilidad esta relación. Así, nuestros agentes recibirán en ocasiones el encargo de realizar algún tipo de investigación por cuenta de una compañía de seguros, de una empresa de consultoría, de una agencia de detectives... todas ellas pertenecientes a Prometheus.

Un ejemplo básico puede ser el de la compañía de seguros holandesa «Necker & Van Damme», utilizada ampliamente por nuestros agentes en Europa como cobertura para desarrollar los encargos que nos realizan, así como nuestras propias investigaciones. Pues bien, el 55 % de las acciones de esta compañía se encuentra en manos de un consorcio empresarial sueco-holandés que a su vez es poseído en gran parte por una agrupación farmacéutica suiza que depende de una sociedad anónima constituida en las islas Caimán, sociedad que es propiedad, por supuesto, de Prometheus. Como se imaginarán, seguir el rastro del último propietario es poco menos que imposible.

Como supondrán ustedes, no todos los empleados de todas esas firmas son mutantes o están en el secreto. Ni siquiera los miembros (al menos no todos ellos) de los consejos de administración saben para quién trabajan en realidad o en qué mundo se mueven. Se limitan a cumplir órdenes, para eso se les paga. Nuestros clientes sólo saben una cosa de nosotros: somos los mejores; lo que no excluye algún que otro caso de personajes, generalmente muy importantes, muy poderosos, que saben de nuestras actividades, solicitando a veces nuestros servicios y otras veces... intentando acabar con nosotros.

Y sí, existen agentes libres, organizaciones privadas (los Wild Geese son un buen ejemplo) y también asalariados de poderosas multinacionales. En estos casos nuestra relación suele ser extrema: o bien resultan ser los mejores de los aliados o nuestros más amargos enemigos, superando con creces a los servicios M tradicionales.

Les presentaré ahora una de las más recientes adquisiciones de Prometheus: la empresa de consultores marítimos «**Goldfish, Mermaid & Squid. Sea Trade Consulting**», una firma británica con más de ciento cincuenta años de antigüedad que se encontraba prácticamente en la bancarrota cuando «Necker & Van Damme» se hizo con ella. Se dedican a la asesoría de empresas

vinculadas con el tráfico marítimo de mercancías... y ahora a muchas cosas más.

TURQUIA

Turquía es un estado que debe superar gran número de contradicciones. Se encuentra repartido entre Oriente y Occidente, incluso de manera física y soporta gran número de tensiones en su existencia cotidiana. Heredera de uno de los más grandes imperios que haya visto la Historia, el Otomano, lo que hoy resta de su antiguo esplendor es un país que lucha desesperadamente por la modernización y el acercamiento a Europa.

Miembro de la OTAN, intenta infructuosamente desde hace años formar parte del club formado por la Comunidad Europea, club al que resulta más que probable que no llegue a entrar en muchísimos años debido a la pertinaz oposición de sus seculares enemigos: los griegos. Recordemos que para que un nuevo estado sea admitido en la CE, debe ser aprobada su candidatura por unanimidad y, los griegos por molestar y los alemanes por no tener que abrir sus fronteras a un número sin límite de emigrantes turcos (Libertad de Circulación de trabajadores comunitarios) no parecen muy dispuestos a aceptarles.

Este país mayoritariamente musulmán abandonó en 1928 numerosas costumbres que, según su carismático líder de aquel momento, Mustafá Kemal Atatürk, les separaban del resto de la civilización. Fue entonces cuando se adoptaron diversas reformas como el uso del alfabeto latino, el calendario gregoriano, la monogamia, el domingo como día festivo, el voto de la mujer, la ley de reconocimiento del apellido, la reforma de la indumentaria, etc.

Hoy en día, con el auge del integrismo islámico en los países de su entorno, las crisis bélicas en los países cercanos (Armenia, Georgia, Azerbaijón de población étnicamente turca,...) y en los Balcanes (la provincia «serbia» de Kosovo está poblada en más de un 90% por albaneses y Albania y Turquía mantienen un tratado de asistencia mutua frente a agresiones externas, no siendo nada improbable una futura extensión del conflicto en la ex-Yugoslavia), la presencia de diversos y activos partidos independentistas kurdos (una importante minoría étnica que habita al este del país), la posibilidad de una futura guerra con Armenia a causa del conflicto de Alto Karabaj... Todos estos factores sitúan a Turquía a las puertas de uno de los períodos más críticos de la historia de este país.

Como maldecía aquel sabio proverbio chino: "¡Ojalá vivas tiempos interesantes!"

ESTAMBUL

Antes Constantinopla, antes Bizancio, Estambul es la ciudad más poblada de Turquía. Aunque las últimas estadísticas demostraron que su población era de 4,7 millones de habitantes, últimamente se puede decir que llega a los seis millones. Fue la capital de Turquía hasta 1923, año en que fue sustituida por Ankara.

Estambul es la única ciudad del mundo que une dos continentes. La parte más importante de ésta se parece al sureste de Europa. El Bósforo separa el continente europeo del asiático y el llamado Cuerno de Oro separa la parte europea en dos: en el norte Gálata y Beyoglu y en

el sur el viejo Estambul. Üsküdar se encuentra en la parte asiática del Bósforo. A lo largo de la costa del mar de Mármara se puede admirar el magnífico paisaje de esta ciudad. Estambul, que se encuentra a 41 Norte, igual que Nápoles, tiene sin embargo un clima más fresco. Los vientos del norte hacen que los veranos en este lugar sean muy agradables.

Existen dos grandes puentes, el de Gálata al este y el de Atatürk al oeste, que enlazan con la ciudad moderna, comercial y cosmopolita en donde se encuentran ubicadas las embajadas, comercios y barrios residenciales. El tercer conjunto de la ciudad está constituido por los barrios asiáticos situados a lo largo del Bósforo y formados por antiguas residencias de verano de la aristocracia otomana así como por villas burguesas. Es el mayor puerto de Turquía y el Bósforo constituye su rada.

La población es turca en su mayoría, con algunas minorías griegas, armenias, cherkés y hebreas (sefardíes). Es también el primer centro comercial, industrial y financiero del país. Clave del ferrocarril que iba de Viena a Bagdad, interrumpido hoy en algunas fronteras.

Es sede de un arzobispado católico y del Patriarcado ecuménico ortodoxo. Goza de los servicios de dos universidades. Cuenta con un aeropuerto internacional. Entre sus industrias encontramos manufacturas de tabaco, industrias textiles (algodón, lana), químicas, siderúrgicas (plomo) y de construcciones mecánicas. Resulta un centro de comunicaciones muy importante entre Asia, Europa y las ex repúblicas soviéticas.

El parque móvil resulta bastante anticuado y la mayoría de los vehículos son de marcas francesas o estadounidenses.

El Bósforo y el Cuerno de Oro estuvieron durante mil seiscientos años bajo el poder de dos grandes imperios: el romano y el otomano y durante todo ese tiempo fue uno de los más grandes centros de las Ciencias y del Arte. De la antigua Constantinopla subsisten templos cristianos, transformados al rito musulmán (Santa Sofía). La adaptación de estos edificios a las exigencias del Islam se realizó ajustándose a los elementos de tradición bizantina. Ello puede apreciarse en las mezquitas de Bayaceto, de Solimán, de Sinán y la mezquita azul (del sultán Ahmet).

Entre los monumentos de carácter civil destaca el palacio de Topkapı Saray, antigua residencia de los sultanes.

TURQUIA Y EL FENOMENO M

En cuanto a esto no hay demasiado que explicar. Turquía carece de servicio M y desde los mismos inicios del fenómeno viene siendo un país en el que campa por sus respetos el C.D.F.C.. Existe cierta actividad inglesa, alemana, francesa y, en menor medida, italiana. Las ocasionales infiltraciones soviéticas eran manejadas con mano dura por los agentes americanos que ahora ni siquiera deben preocuparse de esa eventualidad.

La tasa de nacimientos mutantes es la habitual.

SUEÑOS TURCOS

Un breve resumen de la acción

Este módulo se plantea como la primera parte de una serie inicial de dos que nos presentan el enfrentamiento de Heracles con un nuevo enemigo, un millonario excéntrico y malvado que dedica su fortuna a la creación de un servicio M particular: Ion Aristarcos.

En este primer módulo, los P.J., cuatro o cinco, de moderada experiencia (que hayan jugado ya alguna partida) serán contratados para verificar las supuestas actividades irregulares de una empresa turca de transporte marítimo. Nada más lejos de la realidad, tras ese encargo se oculta una maniobra de los nuevos dueños de la empresa contratante, un grupo de mafiosos sicilianos asociados con Aristarcos, para acabar con un molesto competidor y asegurar en régimen de casi monopolio la ruta de la heroína entre Turquía y Sicilia, todo ello con la connivencia de ciertas autoridades de Estambul, complicadas en un proyecto de golpe de estado que dirige desde las sombras el propio Aristarcos.

Los P.J. contarán con la inestimable ayuda de uno de los agentes Wild Geese más inútiles que hayan podido conocer hasta ahora: Auguste de Brissart (*N. del T.: su apellido es irlandés, pero no gaélico ni inglés, sino normando francés, de cuando los primeros caballeros normandos, tras conquistar Inglaterra, se asentaron en la verde Erin. De nada*). Durante su misión irán a la vez reuniendo piezas de un rompecabezas y procurando escapar de los crueles zarpazos que asesta a su alrededor la trama mafioso-golpista.

Sin embargo, no todo está perdido. Una más que sería posibilidad de desbaratar los planes de Aristarcos, al menos en cuanto a su pretensión de monopolio mafioso y de golpe militar, reside nada menos que en una pareja de escarabajos, alterados genéticamente con el objetivo de que fuesen capaces de devorar en un tiempo récord las plantaciones de adormidera de Aristarcos en Capadocia (*N. del T.:*

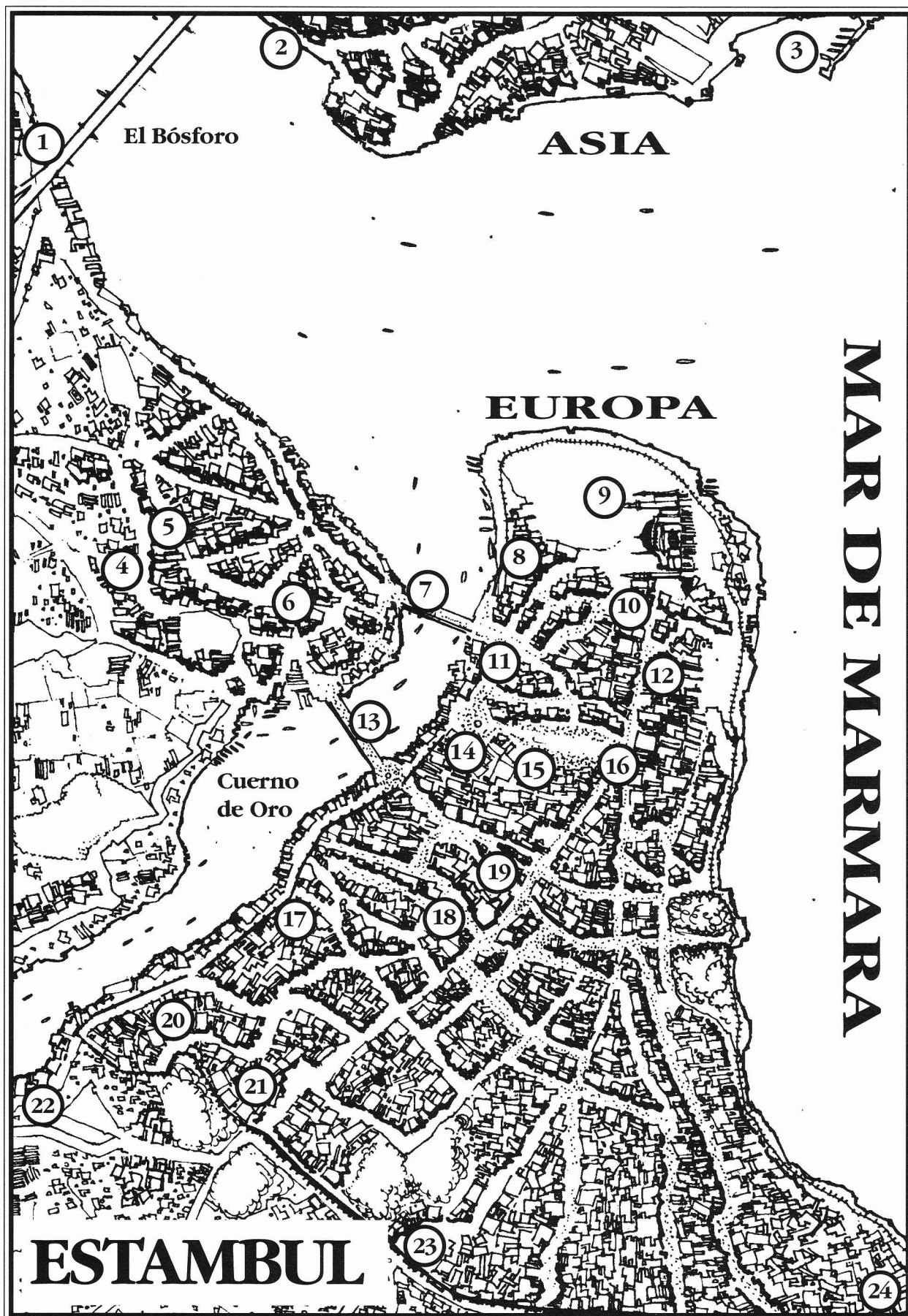
provincia turca; la adormidera es la planta de donde se extrae, mediante cierto proceso químico, la heroína).

Los escarabajos fueron encargados por el enemigo de Aristarcos al que involuntariamente ayudaron a encarcelar (en realidad su papel es menos importante que eso, se limitan a ser meros testigos del proceso) y se encuentran en manos de un viejecito gruñón y detestable, antiguo jerarca del servicio M búlgaro, ahora retirado.

¿Lograrán llegar hasta él los P.J. sorteando todo tipo de viles emboscadas?. ¿Les servirá de algo conocer el lugar exacto del principal arsenal de los golpistas?. ¿Podrán demostrar a tiempo los lazos mafiosos y criminales que aferran a ciertos altos cargos de la seguridad estatal turca?. Dentro de muy poco lo sabremos. Bienvenidos a **Sueños Turcos**.

Localizaciones en el plano

- 1.- Palacio de Dolmabahçe
- 2.- Üsküdar
- 3.- Estación de Haydarpasa
- 4.- Beyoglu (Pera)
- 5.- Avenida de la Independencia
- 6.- Torre de Galata
- 7.- Puente de Galata
- 8.- Estación de Sirkeçi
- 9.- Serrallo de Topkapi
- 10.- Santa Sofía
- 11.- Mezquita de Yeni Cami
- 12.- Mezquita Azul e Hipódromo
- 13.- Puente Atatürk
- 14.- Mezquita de Solimán
- 15.- Universidad
- 16.- Mezquita de Bayaceto
- 17.- El Fanar
- 18.- Mezquita de El Fatih
- 19.- Acueducto de Valente
- 20.- Ruinas de Blanquerna
- 21.- Mezquita de Kariyé
- 22.- Mezquita de Eyub
- 23.- Muralla de Teodosio II
- 24.- Castillo de las 7 Torres



PREAMBULOS

Lunes, 18 de octubre de 1993. La compañía naviera «Turkish Overseas Enterprises», de clara nacionalidad turca, ha contratado los servicios de una prestigiosa firma de consultores especializados en transporte marítimo: la británica «Goldfish, Mermaid & Squid». Los motivos aducidos son la investigación de las actuaciones de una compañía rival, «Oglü Limited», que al parecer está apropiándose de parte del mercado del transporte de mercancías en el puerto de Estambul utilizando métodos poco correctos o incluso ilegales.

Estos pocos datos les serán ofrecidos en Londres a los agentes de Heracles que hayan sido seleccionados para llevar adelante la investigación. Se les explicará que «Turkish Overseas Enterprises» (de ahora en adelante T.O.E.) especificó claramente que la nacionalidad de los asesores no debía ser turca para que, en caso de descubrir algún turbio manejo, no surgiesen sospechas de complot o conspiración. El buen nombre de «Goldfish, Mermaid & Squid» y su excelente reputación durante más de ciento cincuenta años (reputación que no evitó que la empresa estuviese prácticamente en la ruina cuando la adquirió y reflató Prometheus) servirán de garantía sobre la veracidad de los datos que puedan descubrir.

Por lo tanto las órdenes que les serán transmitidas en Londres a los agentes por sus superiores dispondrán lo siguiente:

-El grupo de agentes viajará hasta Estambul, donde nada más llegar se entrevistarán con un alto ejecutivo de la T.O.E. que les pondrá al corriente, con todos los detalles oportunos, de sus cometidos. En principio no se esperan problemas, pero el Comité Central de Evaluación (un órgano de Prometheus que se ocupa de realizar una completa serie de exámenes preliminares sobre todos los

encargos que llegan a esta compañía) señaló en su dictamen sobre el caso que la probabilidad de la implicación de alguna organización de tipo mafioso no debía desdeñarse, por lo que se pensó desde el primer momento en enviar un grupo completo de agentes.

-Una vez en Estambul contactarán con el delegado de Prometheus (como es habitual en todas las operaciones de este tipo) en la zona europea de Turquía, quien será su enlace con las autoridades locales, si precisan de su colaboración; también se ocupará de ofrecerles todo el equipo que necesiten.

-Su misión se limitará única y exclusivamente a la investigación. Lo que solicitó la T.O.E. cuando se formalizó el trato fue únicamente la presencia de una serie de investigadores que ofrecieran plena confianza a las autoridades turcas en cuanto a las pruebas que pudieran presentar. En caso de descubrir alguna actuación ilegal deberán únicamente reunir todos los indicios posibles sobre la misma y dejar que la justicia se ocupe del resto. No se espera, ni se desea, que sean ellos quienes solucionen el problema. Podrán ir armados si así lo prefieren, pero se les recuerda que no tienen ningún permiso de armas válido en Turquía, así como que carecen de todo tipo de respaldo legal. Deberán procurar comportarse como lo que dicen ser: asesores económicos con un ligero toque de detectives. Se les recuerda también que su condición de mutantes es (por si alguien lo dudaba) desconocida por completo para sus empleadores turcos, quienes únicamente saben que sus servicios son muy eficaces... y muy caros.

Y eso es todo. Los investigadores disponen de una escasa media hora para tomar su avión hacia Estambul en el aeropuerto londinense de Heathrow. Buena suerte.

CAPITULO I

Tras casi seis horas de viaje con una breve escala en Viena, los P.J. se encuentran en el aeropuerto internacional de Estambul, Atatürk Havalanı, donde deben encontrarse con el enlace enviado por Prometheus. Pasará el tiempo y la espera de los agentes puede comenzar a superar lo soportable. Una llamada al teléfono reservado de la central les pondrá en contacto únicamente con la voz grabada en un contestador automático. Cuando comiencen a desesperar podrán fijar su atención en una desgarrada figura vestida de blanco que se dirige hacia ellos, corriendo como un loco y enarbolando un extraño objeto en sus manos.

En realidad no existe verdadero motivo de alarma (o quizás sí, como verán más adelante los jugadores): el extraño hombrecillo que manotea desesperadamente hacia ellos maneja nada menos que un cazamariposas y ese es precisamente el objetivo que persigue nada menos que dentro de la propia sala de espera del aeropuerto. Percepción en difícil para observar un bello ejemplar de lepidóptero que esquivo todos los esfuerzos de su perseguidor para atraparla.

Los P.J. serán testigos del final de la escena. Junto a ellos, una puerta corredera de cristal permanece cerrada, puerta contra la que se topará de bruces el intrépido entomólogo cayendo al suelo desvanecido. Instantes después podrán ver cómo un agente de seguridad del aeropuerto reduce al orden a la mariposa utilizando el chorro de un extintor de espuma. Se acercará a ellos sonriente mientras uno de sus compañeros se ocupa de abrir la puerta de cristal y de auxiliar al hombrecillo.

—«¿Conocen ustedes al caballero?». Preguntará. Momento que aprovechará el aludido para incorporarse y presentarse:

—«En realidad no, pero les estaba esperando. Me presentaré, mi nombre es Auguste de Brissart y

creo reconocerles por las fotografías que me entregaron. Soy su enlace en el asunto T.O.E.». Y suspira mientras empapa un pañuelo de lunares en la sangre que brota de su amoratada nariz.

—«Bien, encantado de haberles ayudado. Ah, y no se olvide de su mariposa.» Comentaré el guardia de seguridad mientras ofrece al P.J. más cercano al señor Auguste algo con la consistencia de un pañuelo de papel (de colores) completamente empapado: la mariposa huida.

En este momento, de Brissart sufrirá lo que podemos denominar un severo ataque de nervios y tras lanzar una serie de desgarradores chillidos (que atraerán la atención de todos los presentes) intentará abalanzarse contra el guardia con evidentes intenciones hostiles, todo ello mientras le insulta gravemente:

—«Sinvergüenza, occiso cultural, salvaje, iconoclasta, hereje, malnacido, traidor, terrorista ecológico, gañán, malandrín, calzonazos, barragán, ...!».

Los P.J. deberán hacer todo lo posible por conducir fuera del aeropuerto a su airado enlace intentando a la vez calmarle. Si no proceden así, no sólo perderán más tiempo, siendo posible ya que puedan llegar tarde a la entrevista con los ejecutivos de la T.O.E., sino que probablemente puedan verse implicados en alguna complicación más grave. ¿Alguno de ellos ha disimulado partes de su equipo habitual en su equipaje?. Pues si su amigo sigue armando jaleo es posible que todos ellos se metan en líos serios de verdad con las autoridades de inmigración; cuanto antes corten esta ridícula escena mejor.

Una vez que las aguas han vuelto a su cauce, y ya en la ciudad de Estambul, de Brissart invitará a sus compañeros a un té con menta y procederá a explicarse; todavía tienen algunas horas hasta

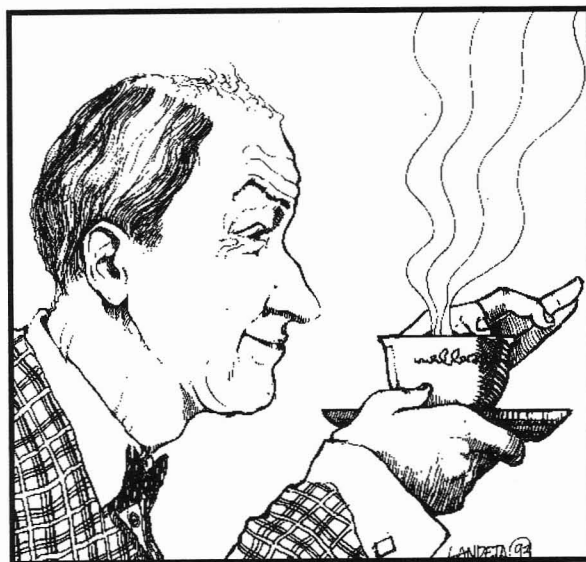
su entrevista (son, aproximadamente las tres de la tarde y su cita está fijada a las siete, pero ellos desconocían la hora de la entrevista).

En realidad, Auguste de Brissart, como él mismo les explicará, no es el enlace que en un principio se había destinado a su grupo, pero cierta maligna y radical epidemia de gripe ha diezmando por unos días las filas de los especialistas de Prometheus en Estambul. Se podría haber intentado conseguir la ayuda de las delegaciones cercanas, pero es tal la cantidad de trabajo que soportan en estos momentos con todos los conflictos balcánicos que ningún delegado europeo se encontraba disponible.

Por su parte, en la zona asiática turca, todos los agentes posibles vigilan segundo a segundo cualquier movimiento sospechoso en la esfera de influencia del Cáucaso (Georgia, Azerbaiján, Alto Karabaj, Armenia, Iraq, Irán, Siria, Kurdistán,...). No les falta trabajo; en ocasiones su jornada diaria supera las veinte horas, por eso le enviaron a él como último recurso. Ni siquiera pertenece a la plantilla de Prometheus, excepto temporalmente (les muestra los documentos apropiados), sino que pertenece a los Wild Geese, donde tras veinticinco años de arduo trabajo ha conseguido llegar a asesor de quinta categoría del centro de análisis de datos de Estambul como especialista entomólogo (y eso sólo porque es primo de Mr. Lyndon).

Sabe de la situación que deben investigar poco más que ellos mismos, excepto que los informes preliminares que encargaron sus superiores de Prometheus antes de caer enfermos indicaban que la compañía T.O.E. parecía libre de toda conexión con cualquier tipo de crimen organizado. Según parece, sus empleadores están limpios de toda sospecha (*lo que no es así como tú y yo, pero los jugadores no, ya sabemos*). Cuestión de tiempo, esos informes no abarcaban los hechos más recientes como son la compra de la empresa por el hombre de confianza de Ion Aristarcos, Romani).

Las únicas ventajas que puede ofrecer este personaje como enlace son su conocimiento de la ciudad y su erudición sobre lepidópteros y coleópteros. Pero en realidad, aparte de meterlos en todos los líos posibles dada su enorme incompetencia y torpeza, es una persona culta y agradable que puede solucionarles varios problemas. Si resuelven el problema de su compañía durante toda la aventura serán recompensados por sus superiores y espere-mos que por el sufrido D.J. (si sobrellevan esta cruz con dignidad).



De Brissart

TURKISH OVERSEAS ENTERPRISES

Las oficinas centrales de la T.O.E. se encuentran en el centro de la ciudad, cerca de la estación de tren de Sirkeçi. Allí, en un pequeño despacho atiborrado de libros, carpetas e informes que amenazan con desbordarse en cualquier momento (y que efectivamente caerán al suelo poco después de que de Brissart penetre en la habitación debido a sus torpes y poco gráciles maniobras) les recibirá la señorita Fátima Nerim, una menuda belleza morena, ejemplo de esa rareza que es todavía hoy en Turquía una mujer con un puesto de responsabilidad. (Por el contrario, la presidencia del país la ostenta una mujer).

Fátima se encuentra preocupada por el encargo que le ha sido realizado por su nuevo jefe, un individuo sumamente desagradable con quien preferiría no tratar demasiado (no referirá a sus visitantes ninguno de estos aspectos, limitándose a facilitar los datos precisos tal y como le ha sido encargado).

«Les agradezco su presencia aquí, sean ustedes bienvenidos... y no se preocupen por las carpetas, yo misma las recogeré. Bien, pasaré a informarles de lo que deseamos de su firma: Estambul es un puerto muy importante, uno de los de mayor tráfico mercantil en todo el Mediterráneo y desde luego el mayor de Turquía. Todo ese tráfico genera una gran riqueza y, como es natural, esa riqueza atrae a elementos indeseables que únicamente manchan el buen nombre de sus honrados competidores.

Me estoy refiriendo específicamente al caso de la compañía «Oglü Limited», nuestros competidores durante muchos años. Tenemos razones para pensar que están utilizando beneficios procedentes del tráfico ilegal de mercancías, desconocemos de qué tipo, para hacer que sus tarifas sean mucho más baratas y hundir así a la competencia, es decir, a nosotros y a una veintena más de compañías que no aceptamos sus planteamientos mercantiles. Si no acabamos pronto con esta situación, prevemos que en un plazo no excesivamente largo los tentáculos de diversas organizaciones de estilo mafioso se hagan con el control de toda la zona portuaria.

Tenemos interés en que vigilen ustedes las actividades de los empleados de Oglü y que reporten inmediatamente todo aquello que descubran a nosotros mismos y a la policía en el caso de que observen algo ilegal, pues carecemos completamente de pruebas que avalen nuestras acusaciones. Necesitamos de la presencia de observadores imparciales, incluso fuera de nuestra propia policía, para poder eliminar toda sombra de sospecha. Podría pensarse que únicamente deseamos desbancarnos de un competidor molesto. Eso es todo. Espero un informe cada mañana a las 9:00 horas.»

Es posible que durante el pequeño discurso de Fátima, aquellos personajes más intuitivos o sensibles hayan podido captar pequeñas variaciones en el tono de voz y en los gestos de su interlocutora. En particular, la señorita Nerim, que no está al tanto de los planes de sus nuevos jefes, no entiende a qué viene todo este montaje y desconfía de la situación.

Sabe, como todos los que se dedican a hacer negocios en las zonas portuarias de Estambul, que el tal Oglü no es ningún angelito: trafica con tabaco, armas y posiblemente drogas; pero sus precios no son diferentes de los de las demás compañías y opera con sus transportes de manera bastante legal, sin buscarse complicaciones con las demás navieras. No está al tanto de ninguna operación mafiosa de envergadura por su parte y no sentía el negocio amenazado hasta que la semana pasada su nuevo jefe se presentó y le dio sus nuevas órdenes, entre ellas representar esta pequeña comedia. Espera no estar haciendo nada malo y estos extranjeros parecen personas serias y educadas, incluso el manazas de la pajarita. ¡Ab, lo que hay que hacer por mantener un puesto ejecutivo!

Una tirada de Intuición en Imposible, realizada secretamente por el D.J. por cada uno de los P.J., les hará sospechar que Fátima Nerim no está del todo

convencida de lo que cuenta y que posiblemente tenga algo más que decirles. Por supuesto que decirle eso (si llegan a sospechar durante la entrevista) de forma directa no sólo sería excepcionalmente rudo y descortés, sino que cerraría por completo toda posibilidad de utilizar a Fátima como futura fuente de información y además pondría sobre aviso a sus superiores a quienes debe dar cuenta de la marcha de las gestiones que le fueron encargadas. Sutileza, por favor, ni aquí ni ahora.

Fátima Nerim les señalará también que los muelles más utilizados por los buques que trabajan con el señor Oglü son los de Kumkapi y Yenikapi, al sur de la mezquita de Bayaceto, junto al mar de Mármara. No sabe nada más sobre el asunto y no puede ofrecerles más información. Les tenderá una hoja de papel con el teléfono de su oficina y con su teléfono particular por si ocurre algo grave y urgente y les pedirá la dirección de su hotel para poder estar en comunicación. Ella también les desea buena suerte.

Por si deciden intentarlo, los empleados de esta compañía, en bloque, han decidido que resultará mucho más provechoso para todos ellos no abrir la boca sobre ciertos asuntos (exacto: aquellos que conciernen a la compañía o a los nuevos jefes, ni siquiera comentarán esto último). Si algún personaje conoce el idioma turco y echa un vistazo por las diferentes oficinas podrá comprobar (Percepción en difícil) que no existe tablero de anuncios de ninguna sección sindical, agrupación de obreros o similar. Esto sólo puede significar que la compañía está férreamente dirigida, controlada de forma total y tal vez, de manera ilegal.

Lo cierto es que uno de los más destacados dirigentes obreros, Hamet Kemal, falleció la pasada semana víctima de un desagradable accidente laboral: le cayó encima un contenedor de cincuenta toneladas. Una completa desgracia. Si realizan algún comentario entre los obreros del mundillo portuario, siempre que no trabajen para la T.O.E., existirá un 40% de posibilidades de que les comenten esta circunstancia. Al parecer los dueños de la compañía no desean conflictos laborales y procuran evitarlos de la peor manera posible: acabando con los empleados «conflictivos». Esta situación comenzó hace unas pocas semanas. En general se desconoce en estos ambientes lo del cambio de dueños, pero se cree que pasa algo raro, el viejo propietario lleva tiempo sin aparecer y por lo visto las grandes decisiones las toma otro tipo (encontrarás más información sobre el particular un poco más adelante).

HAGIA SOPHIA (SANTA SABIDURIA)

Sería conveniente que comenzasen hoy mismo sus investigaciones; de todas formas de Brissart se empeñará en que le acompañen a dar una vuelta por la ciudad bizantina después de arreglar el asunto del alojamiento («Pero, ¿no te ocupaste ya de ello?». -Pues la verdad, ... no se me ocurrió.». Durante las horas que les quedan hasta el anochecer pueden aprovechar para hacer turismo como en cualquier otra ciudad interesante o comenzar inmediatamente con sus investigaciones. Una tirada de Inteligencia en normal recomendará a cualquiera de ellos que el mejor momento para vigilar posibles actividades ilícitas en los ambientes portuarios es durante las horas de la noche. Por tradición y porque todo es más discreto con la falta de luz.

Los diversos puntos en los que pueden encontrarse interesados los investigadores, por el momento, son los siguientes. Se trata de información «genérica», no demasiado oculta, secreta o importante para la trama general, sino únicamente para comenzar la acción. No necesita de P.N.J. predeterminados, ni de cuidadosas localizaciones y queda sujeta completamente a tu imaginación, sufrido D.J. y a la de los jugadores. Ofrecemos algunas guías para que desarrolles las situaciones:

-La propia «Turkish Overseas Enterprises».

1) Se trata de una compañía naviera de mediana importancia y limpia reputación hasta el momento. Opera principalmente con los puertos del Mar Negro: turcos, rumanos, búlgaros, ucranianos y rusos. También, en menor medida, con otras zonas del Mediterráneo Oriental y con Italia.

Es información oficial, la encontrarán en el registro mercantil de Estambul, en la sede de la agrupación de las empresas de transporte marítimo, en la cámara de comercio, etc. Prácticamente no será necesario ni sobornar al funcionario o a cualquier otra persona a quien pregunten (y el amable D.J. que siga la lógica: un taxista de la zona portuaria puede conocer este dato, pero probablemente una turista de Madrid por allí perdida, no).

2) Ha cambiado de manos recientemente, se rumorea que por una gran cantidad de dinero y su propietario actual permanece en la sombra.

Información algo más reservada, únicamente disponible si hablan con funcionarios o empleados de cierta categoría en otras navieras o en el registro mercantil. El papeleo todavía está realizándose, la inscripción del nuevo propietario, un tal Romani, no

se encuentra formalizada. Será necesario ofrecer algo de dinero o algún pequeño regalo. Las tiradas con éxito en Charlatanería agilizarán todo tipo de trámites, deberán realizarse en turco o en inglés y su dificultad será normal.

3) Quien está al frente del negocio, probablemente sólo como testaferro u hombre de paja (vamos, que sólo para dar la cara, N. del T.) es un italiano llamado Romani.

Este comentario supone una cierta complicidad con el interlocutor y no será ofrecido de buenas a primeras. Para conseguirlo deberán ofrecer una cierta cantidad de dinero en alguna empresa de transportes por tierra (camiones o ferrocarril que enlacen sus envíos con la T.O.E.) o en los medios antes apuntados, pero sólo con personas de cierta importancia (un ejecutivo de grado medio, un funcionario de categoría algo respetable, etc.).

4) El anterior propietario, un buen hombre, Fidel Leonatos, judío sefardí, se trasladó a Salónica, en Grecia, junto con su familia. Pensaba que ya era hora de disfrutar con el producto de toda una vida de duro trabajo.

Este punto es completamente falso, Leonatos fue asesinado por su negativa a desprenderse de su empresa. Será ofrecido al azar, en el momento, lugar y conversación que el D.J. suponga más adecuado. Su único objeto es que si los investigadores intentan localizar a Leonatos o repiten este rumor ante oficiales de policía, altos ejecutivos de empresas relacionadas o funcionarios de relieve, se les confiese entre susurros la realidad: desapareció y no se ha vuelto a saber nada de él. Su familia es una posible fuente de información, pero tal vez se muestren remisos a colaborar.

-El señor Oglü (y también Ion Aristarcos).

Otro punto de importancia dentro de todo este entramado. En realidad este capo de la mafia turca está a punto de caer en una insidiosa trampa preparada por su peor enemigo: Ion Aristarcos. Como ya se les ha adelantado, se trata de un mafioso local. Más información sobre el particular la encontrarán disponible si hablan con la policía, con periodistas de las crónicas de sucesos... o en los propios archivos de Prometheus-Estambul, etc.

Como ya explicaremos más tarde, no será posible contactar con él antes de su detención, así que nadie parecerá saber a ciencia cierta dónde vive este hombre; viaja mucho y es probable que no tenga una sola residencia. Si lo que desean es localizar alguna de sus bases para «investigarla» (es decir:

entrar, mirar, coger y salir) pueden recibir el comentario de que lo más adecuado para conseguir información de primera mano sería localizar alguna de sus oficinas comerciales en las zonas portuarias.

1) Conseguir contactar con la policía no será nada fácil, no estarán muy dispuestos a facilitar ningún tipo de información a un grupito de extranjeros a los que no se les ha perdido nada en Estambul. ¡Que se vayan a comprar alfombras y dejen de molestar!. Si a nadie se le ocurre una idea mejor (simular un reportaje para alguna prestigiosa revista internacional, por ejemplo), de Brissart reconocerá que conoce a un teniente de homicidios apasionado entomólogo como él y coleccionista de mariposas. Por cierto, Auguste lleva consigo una pequeña cajita repleta de larvas del escarabajo armenio de la patata... ¡Uy!, las acaba de derramar sobre el P.J. mejor vestido, cómo lo siente, pobres animalitos...

Si deciden conseguir información por parte de la policía y lo intentan ese mismo lunes, sólo podrán hacerlo antes de las diez de la noche. Más adelante no encontrarán ni al teniente conocido de de Brissart, ni a ningún otro oficial de alto rango en ninguna de las comisarias. Inteligencia en fácil: algo se cuece esta noche.

Cualquier entrevista con las fuerzas de orden público sobre este particular posterior al día 18 será completamente inútil por motivos que veremos en el siguiente capítulo. Pueden, eso sí, conseguir algunos de los datos a los que hemos hecho referencia en todo el apartado anterior, siempre según el criterio del D.J. (por ejemplo, la policía tendrá informes sobre la muerte del líder sindical, pero salvo un ligero retorcimiento de mostacho, habrá sido archivado como «accidente»).

Sobre la muerte de Leonatos, admitirán que fue asesinado, pero el siguiente comentario será siempre «*no comment, secreto de sumario*», cortándose ahí toda conversación. El motivo es que el jefe de la policía de Estambul se encuentra complicado en la conspiración de Aristarcos y ha dado órdenes precisas sobre el particular. Aunque la gran mayoría de los oficiales de policía no se encuentran implicados, han recibido consignas de sus superiores de no airear el tema. Desde luego, hablar con la policía es una forma bastante segura de atraer la atención de los conspiradores sobre ellos, pero eso es algo que de momento no tiene demasiadas implicaciones peligrosas.

En resumen, el señor Oglü es un honrado contrabandista que lleva al menos cuatro décadas

tráfico con tabaco ruso y búlgaro que vende a occidente dentro de las cajetillas blancas y rojas de una prestigiosa marca americana. No se le conocen otras implicaciones y siempre se ha negado a tocar los negocios de la heroína o la prostitución, que le parecen degradantes. Por lo visto, desde hace un año trafica también con armas («*Tiene su lógica: para un hombre de negocios turco, acostumbrado al ejercicio viril de las armas, su tráfico no es un delito nada más que mirado desde la perspectiva más legalista, explicará Auguste*») y no se puede desdeñar la posibilidad de que sus barcos sean utilizados por otras redes de tráfico de droga, pero nada se ha probado. En realidad no es un mal hombre... en el fondo, opinarán sus interlocutores. Sí, claro, todo el mundo tiene enemigos, incluso la madre Teresa de Calcuta, y el señor Oglü no es una excepción.

2) Algunos periódicos importantes que se imprimen en Estambul o que tienen importantes delegaciones en esta ciudad son: *Hürriyet*, *Cumhuriyet*, *Günaydın*, *Tercüman* o *Milîyet*. Los periodistas se encontrarán encantados de hablar de cualquier cosa con colegas suyos extranjeros.

No demasiado sorprendentemente, algunos de ellos conocen, además de todo lo anterior, un pequeño detalle que se le habrá pasado por alto a la policía (o que tal vez no se deciden a comentar con extraños): el señor Oglü tiene un poderoso enemigo en la persona del banquero grecochipriota Ion Aristarcos, un misterioso individuo muy conocido en los círculos financieros del Mediterráneo Oriental, especialmente en Estambul, Atenas, Nicosia, Beirut y Alejandría. Este personaje está adquiriendo posiciones de poder dentro de la propia ciudad, donde se afincó hace tres años. Se cree que está altamente complicado en reiteradas rupturas del bloqueo internacional a Serbia, realizando contrabando de armas y combustible; también se sospecha de él en cuanto traficante de heroína. La disputa con Oglü podría venir dada por conflictos sobre esferas de influencia mafiosa, no se sabe bien. La policía «no tiene» informes sobre Aristarcos.

3) Otro tipo de informantes, como pueden serlo los soplones, traficantes de información, individuos de los bajos fondos, etc. sólo acarrearán problemas a los investigadores. Por una parte temerán que se trate de policías, de hombres de Oglü o de Aristarcos; por otra, los preparativos de la conspiración, aunque desconocidos para todos ellos, han «removido» demasiado los bajos fondos.

Cualquier intento de conseguir información en estos ambientes originará que el remiso infor-

MUTANTES

en la Sombra

mante, amparado por un grupo de 1D20/2 matones armados con cuchillos, bates de baseball y pistolas (a partes iguales) ataquen a los agentes de la forma más artera posible (deberás de nuevo improvisar tanto la escena como la localización). Como única excepción el caso de que los investigadores obtengan un éxito crítico en cualquiera de las habilidades empleadas (Convencer o Charlatanería, nos da igual), en ese caso ofrecerán los mismos datos que los periodistas añadiendo: *«Algo muy grave se está cociendo, hermano, y no precisamente en los bajos fondos.»* Esta última frase podrán escucharla de cualquiera de sus atacantes si sobreviven al ataque y deciden interrogar a alguno.

Si son atacados y superados por los delincuentes, estos no les matarán, al menos no a todos (si alguno de los agentes hace demasiadas tonterías, adelante...); pero sí les robarán todo su dinero, armas y equipo.

- La familia de Fidel Leonatos

Es probable que llegue un momento en el que los agentes lleguen al conocimiento de que el anterior propietario de la T.O.E., Fidel Leonatos, murió en circunstancias poco claras y deseen hablar con sus familiares, dado que la policía no desea hablar sobre ello y que los periodistas o los propios empleados de la naviera desconocen este detalle (piensan que realmente se retiró a Salónica).

La familia, una viuda desconsolada y bastante enferma, la anciana madre de Leonatos y tres hijos, uno de ellos casado y con dos hijos a su vez, se encuentra recluida en la mansión familiar del barrio de Üsküdar, en la parte asiática de la ciudad. La villa donde viven se encuentra cerrada a cal y canto, ventanas incluidas, y a primera vista no parece que haya nadie viviendo allí.

Si siguen adelante con sus intenciones, deberán insistir realmente mucho para que los aterrorizados ocupantes respondan a sus llamadas. Si intentan penetrar en la mansión por la fuerza o siguiendo métodos propios de ladrones, dos de los hijos, armados con escopetas y la hija menor portando un hacha les harán frente con más arrojo que pericia y más desesperación que valentía.

Superar las tensiones del primer contacto supondrá una tirada de Convencer por parte del P.J. que dirija las conversaciones con una Categoría de Éxito de 4 ó + en muy difícil; esta gente se muestra reacia a hablar con extraños y sólo ofreciéndoles



La familia de Leonatos

justicia y la devolución de sus bienes accederán a hablar con ellos. Será la hija, en el caso de que lo consigan, quien comentará con ellos lo ocurrido:

«Todo comenzó hace más o menos un mes. Nuestro padre recibió una oferta de compra de su empresa por parte de un italiano, un tal señor Romani. El no deseaba vender a ningún precio y así lo manifestó. Pero cuando la última oferta de compra fue seguida por una amenaza de muerte contra él y contra nosotros mi padre perdió la paciencia y arrojó de su despacho a aquellos hombres, así nos lo contó. Lamentablemente creo que no hubo testigos de aquello, si no, estoy segura de que no hubiese ocurrido tan gran desgracia.

Dos días después encontramos el cuerpo sin vida de nuestro padre en medio de un charco de sangre, abatido a puñaladas al salir de su coche... ¡dentro del propio garaje de nuestra casa! Debieron de introducirse en secreto y esperarle allí, no lo sé. Y al día siguiente vino aquel horrible hombre. Nos expresó sus condolencias, ¡maldita serpiente! y nos pidió que vendiésemos. El precio era la mitad del ofrecido a nuestro padre hacía tan solo dos días; pero

vendimos, ¿qué otra cosa podíamos hacer?.

Y ahora ustedes nos ofrecen su ayuda. ¿Pueden brindárnosla realmente, pueden hacer justicia?».

No saben nada de Aristarcos, ni de los demás hechos comentados hasta ahora. Desconocen todo lo relativo al señor Oglü, desde luego no tienen conocimiento de que fuera enemigo de su padre. Están convencidos de que fue Romani el culpable de su muerte (como lo fue en realidad) pero se encuentran asustados; creen que la pasividad de la policía se debe a la intervención de alguien muy poderoso (aciertan de nuevo) y están a punto de partir realmente para Salónica. No saben nada más.

-Los archivos de Prometheus

No ofrecen grandes novedades a los investigadores. En realidad no se encuentran puestos al día en cuanto a organizaciones mafiosas o crímenes se refiere, Prometheus no se dedica a eso. Pueden encontrar ahí toda la información genérica (la más común) vía fax, módem, conversación telefónica en clave, etc. La única novedad es que si buscan algo sobre Aristarcos, además de la información común que puedan obtener en otros lugares, también sabrán que este individuo ha estado contratando los servicios de diversas empresas vinculadas a Prometheus hasta hace un año con cierta regularidad. Esto quiere decir dos cosas: que dispone de dinero en grandes cantidades y que ahora, con la información vendida por Prometheus, sus negocios serán probablemente mucho más beneficiosos.

Se sospecha que trafica con heroína en la ruta Turquía-Sicilia; este dato salió a la luz tras el último trabajo que Prometheus realizó para él, desde entonces se han negado en un par de ocasiones a alquilarle sus servicios de espionaje industrial. Cabe la posibilidad de que sea tan poderoso que ya no los necesite o de que pueda obtener ese tipo de informaciones secretas por otras fuentes, lo que sería preocupante. Fin del informe (véase el mismo).

GRAN EXITO POLICIAL REDADA SIN PRECEDENTES

Como se les ha aconsejado (mañana deben presentar el primer informe a la señorita Fátima Nerim) pueden investigar con ciertas garantías de encontrar valiosa información en los muelles del Mar de Mármara (Kumkapi y Yenikapi). Lo que no saben es que esa misma noche, un barco del señor Oglü, procedente del Mar Negro, ha sido cargado con una mercancía muy especial: 500 kilogramos de heroína casi pura.

La carga ha sido introducida sin el conocimiento de su dueño por hombres pagados por Romani, la mano derecha de Aristarcos en este negocio.

La policía, dirigida por un hombre que también se encuentra implicado en la conspiración, ha recibido el soplo pertinente y se apresta a intervenir, desbaratando la supuesta operación y encargándose del posterior arresto del viejo contrabandista señor Oglü. Los marineros implicados morirán en el tiroteo que entablarán los policías y la presencia de un grupo de asesores detectives extranjeros aportará verosimilitud a toda la operación. Un pequeño paso para Aristarcos en su camino hacia el dominio económico de la ciudad y hacia la venganza contra uno de sus más odiados enemigos. Tras este golpe, hacerse con la naviera y el resto de los negocios del viejo no será más que pan comido.

Los investigadores no tendrán demasiada dificultad en saber cuál de los dos puertos va a ser utilizado esta noche por algún barco del señor Oglü; únicamente preguntando a las autoridades del puerto, o a alguna de las cuadrillas de estibadores se les reponderá que será en el de Yenikapi poco después de la medianoche. Será un barco procedente de Trabzon, en el Mar Negro, cargado con maquinaria agrícola.

El ambiente que se respira en los muelles, cercana la medianoche, es de una calma tensa. No parece haber demasiado trabajo, sin embargo podrán encontrarse en su camino con diversas cuadrillas de estibadores que parecen estar esperando trabajo inminente. Preguntados, sólo murmurarán con evidente desgana que un gran barco está a punto de llegar, pero que lleva retraso. (En realidad son policías disfrazados; Percepción en muy difícil, disimulan armas cortas entre sus ropas).

Diversas tiradas de Percepción en normal harán descubrir a los jugadores las siguientes localizaciones, posiblemente interesantes (**Nota:** estas localizaciones sólo se encontrarán disponibles, esto es abiertas, a partir de la medianoche):

1) Situada en el extremo más alejado del muelle de carga y descarga, junto al antiguo embarcadero de los pescadores, con la entrada casi completamente disimulada entre viejas redes, cajas astilladas y toneles (lo que perciben realmente no es la entrada, a la que se llega bajando unos escalones, sino la gente que entra en ella) encontrarán una miserable taberna. Dentro suena música turca y puede verse que hay luz a través de unas pequeñas ranuras que hacen de ventanas. ¿Se deciden a entrar?.

No es que vayan a ser mal recibidos, pero en cuanto entren todo el mundo se fijará en ellos, se callará y seguirá con la mirada todos sus movimientos. La razón es que no es una taberna abierta al público, sino una especie de club social de los estibadores. Además, aún cuando en Estambul no es nada inusual, la gran mayoría de ellos está consumiendo alcohol y como la población turca es mayoritariamente musulmana se han puesto ligeramente nerviosos: estos extranjeros acaban de pillarles en falta.

Poco a poco el ambiente irá volviendo a la normalidad y los recién llegados dejarán de convertirse en atracción (excepto si alguno comete la tontería de decir algo parecido a: *«Están todos invitados, esta ronda la pago yo»*). En ese caso el individuo más grande de la taberna mascullará en un inglés entrecortado y con evidente intención hostil: *«Turcos orgullosos, no aceptar limosna. ¡Fuera de aquí!»*). Pueden tomar té, raki (anís seco), o comer algo.

Las conversaciones giran todas en torno a que esta noche no hay trabajo en absoluto, al parecer han cancelado todas las entradas de barcos al puerto (se esperaban más de siete) excepto una, la del barco del señor Oglü. Todos están convencidos de que ésta es una maniobra destinada a que la mercancía que pueda transportar, y dudan mucho que sea maquinaria agrícola (susurran entre risas forzadas), pueda alcanzar los primeros puestos en cualquier mercado esta misma noche y con total ausencia de competidores. Pero para ellos ha sido una mala pasada, pierden una jornada de trabajo. No saben nada más sobre Oglü o Aristarcos que las informaciones más comunes reseñadas antes.

Los P.J. pueden ganarse la confianza de los estibadores, al menos la de alguno de ellos, ofreciéndoles tabaco negro del bueno (si alguien lleva tabaco español, mejor que mejor) pues están hartos del búlgaro de contrabando que distraen de los barcos. Entablar una ligera conversación con alguno de ellos no será muy difícil siempre que se mantengan discretos, amistosos y no ofrezcan dinero; hablan con gente muy celosa de su orgullo.

Por si les interesa y han sido bien recibidos, esta taberna abre todas las noches a partir de las 12:00. Dispone de una pequeña, grasienta y humeante cocina, de un único radiocassette con una sola y gimiente cinta de música turca y de muchas botellas de raki. También pueden comprar casi cualquier cosa de contrabando contactando primero con Hadid, el tabernero: a la mañana siguiente, por un módico precio de más o menos la mitad del real, tendrán allí

la mercancía requerida (sujeta al buen sentido común del D.J., podrán conseguir un coche, aparcado fuera; armas cortas, drogas, etc...). No se les pondrá en contacto con informadores desde allí, no se dedican a eso.

2) Un pequeño incidente a la entrada de las instalaciones portuarias. Al menos cinco individuos apalean sin ninguna compasión a otro que se encuentra en el suelo, cubierto de sangre. Si deciden intervenir, los agresores se identificarán como policías, deshaciéndose en amabilidades para con ellos y explicándoles que se trata de la detención de un indeseable traficante de droga. En realidad nada importante. Por cierto, los cinco policías van vestidos de paisano; sin son atacados directamente por los investigadores (a veces ocurre) repelerán la agresión con todos los medios a su alcance. Un tiroteo llamaría mucho la atención: ya veremos más tarde que todo el puerto se encuentra totalmente rodeado por la policía.

Para finalizar esta escena, un curioso detalle: Percepción en difícil o Intuición en Normal, en realidad los policías les han reconocido, por eso han sido tan amables con ellos. es importante que se dé oportunidad al detenido apaleado en el suelo para que pueda fijarse en los P.J. y reparar en que se interesan por él, será conveniente más adelante.

3) Las oficinas comerciales de Oglü Limited se encuentran al inicio de uno de los espigones del puerto. No sería nada raro que los P.J. ya hubiesen pasado por allí sin reparar en este pequeño edificio de una sola planta; en realidad el cartel con el nombre de Oglü no ha sido colocado hasta esta noche, para honrar de alguna manera al propio señor Oglü que, algo raro en él, ha decidido acudir esta noche a los muelles para dirigir él mismo las operaciones, todo debido a una serie de rumores sobre problemas en este envío que le han llegado por diversas fuentes. La verdad, no está haciendo nada más que introducir aún más su cuello en el lazo corredizo preparado por Aristarcos.

Los P.J. podrán observarle de lejos y reconocerle si han hablado con alguien sobre él (les habrán dado su descripción o enseñado alguna fotografía), un individuo de unos sesenta años, de pelo blanco y enorme bigote, delgado y enfundado en un abrigo negro que le llega hasta los pies. Fuma grandes puros que mordisqueea y arroja a medio consumir. Un grupo de al menos diez hombres, con toda la apariencia de guardaespaldas rodea el perímetro de las oficinas y se muestran especialmente atentos cuando su jefe sale al exterior. Abraza una gran

cartera de cuero, al parecer un portafolios. Entra y sale continuamente del edificio de oficinas.

Ninguna entrevista con el señor Oglü será posible, ni en éste ni en ningún otro momento anterior a su detención. Los guardaespaldas y asistentes de este capo detendrán, amable pero firmemente, todo intento de llegar hasta su jefe. La explicación será que se encuentra muy ocupado, tiene gran cantidad de trabajo y todo tipo de entrevistas, reuniones o contactos deberá demorarse hasta la mañana siguiente.

4) La entrada a los muelles. Si en cualquier momento de su vagabundeo por la zona los P.J. desean abandonar las instalaciones portuarias y volver a la gran Avenida Kennedy, por donde entraron, se encontrarán con que les es imposible; un discreto, férreo y efectivo control policial se ha instalado en todos los accesos a las instalaciones (los controles se establecieron justo tras la llegada de Oglü, quien llegó a su vez poco más tarde que los P.J.). Nadie puede salir ni entrar del puerto. ¿No es todo esto un poco sospechoso?

LA TRAMPA

Finalmente arribará el Trabzond Star, el buque del señor Oglü. La inquietud que los P.J. puedan percibir en la oficina del capo irá en aumento; por si fuera poco, las comunicaciones telefónicas con el exterior han sido cortadas y algún tipo de emisión parasitaria (un camión de la policía especialmente equipado) impide también las comunicaciones por radio.

Oglü, que a estas alturas se espera algún tipo de turbio manejo, intenta hacer llegar unos mensajes al exterior para recabar ayuda. Si algún P.J. se encuentra cercano a los accesos al puerto observará cómo son abatidos por los miembros de las fuerzas de seguridad allí apostados; utilizan además armas con silenciador, los sordos estampidos así provocados no se distinguen apenas de los ruidos producidos por las grúas de carga y descarga o por los motores del barco que llega, los saludos de sus tripulantes, etc.

Cualquier intento de avisar a Oglü no sólo sería una idea bastante tonta, sino que estaría condenada al fracaso. En el momento en que desde el buque lanzan una serie de cabos para finalizar la maniobra de atraque, varios reflectores fijados en las azoteas de los edificios y fábricas circundantes apunta con sus haces al barco y al grupo de Oglü. Llegan dos helicópteros equipados también con reflectores y que conminan a la rendición a los

tripulantes del barco por medio de altavoces. Docenas de policías y varios coches irrumpen en la explanada del espigón. Todos los agentes de policía encañonan al barco, a sus tripulantes y a los asustados hombres de Oglü con sus armas.

Si los P.J. no se encontraban en las inmediaciones o no se sienten atraídos por tanto jaleo (puede pasar), serán cortésmente invitados por un inspector de policía a subir en su coche. El inspector, que también parece conocerlos, les brindará *«el mejor reportaje de su vida, o su mejor informe, lo que prefieran»*.

Suenan los primeros disparos y nadie podría decir con seguridad de dónde han partido (Percepción en muy difícil, las primeras detonaciones han sido realizadas por el grupo de policías más cercanos al barco). Inmediatamente un grupo de asalto surge de las furgonetas recién llegadas y comienzan a ascender por la pasarela del navío, que se está tendiendo en estos momentos.

Se desata el infierno. Los dos helicópteros comienzan a ametrallar la cubierta del barco, desde donde comienza una tímida resistencia por parte de los tripulantes, que acaban de comprender que han sido traicionados y de que sus posibilidades de sobrevivir al próximo cuarto de hora son ciertamente limitadas.

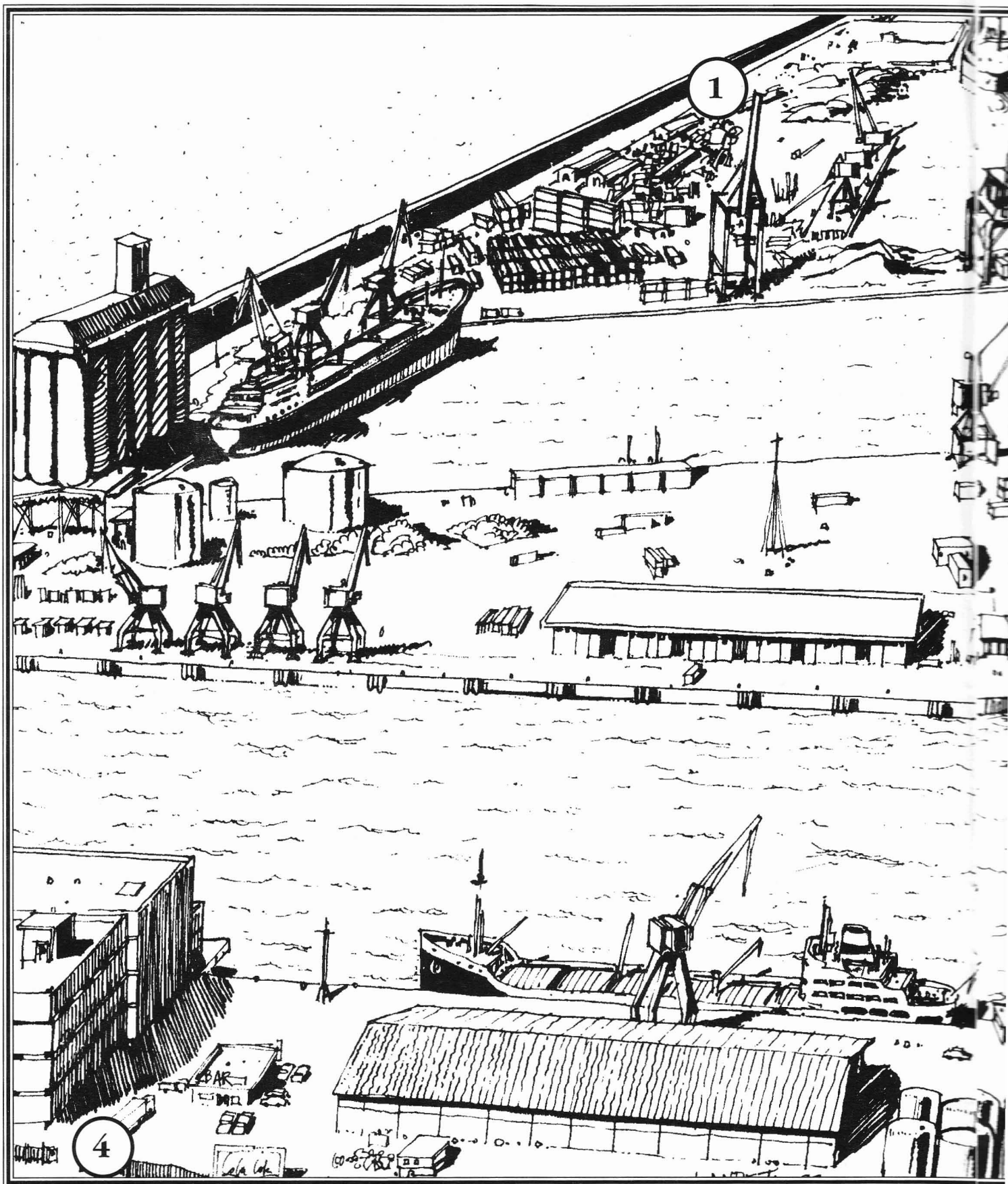
El tiroteo continuará con intensidad decreciente durante poco más de veinte minutos. Los P.J. asistirán asombrados a un desfile de más policía que llega a la zona, de varios camiones del ejército de donde surgirán aún más hombres que se agregan al ya de por sí impresionante despliegue de seguridad y finalmente de varios equipos de reporteros de diarios y televisiones, nacionales y extranjeros, que no parecen dispuestos a perderse nada de lo que allí ocurra.

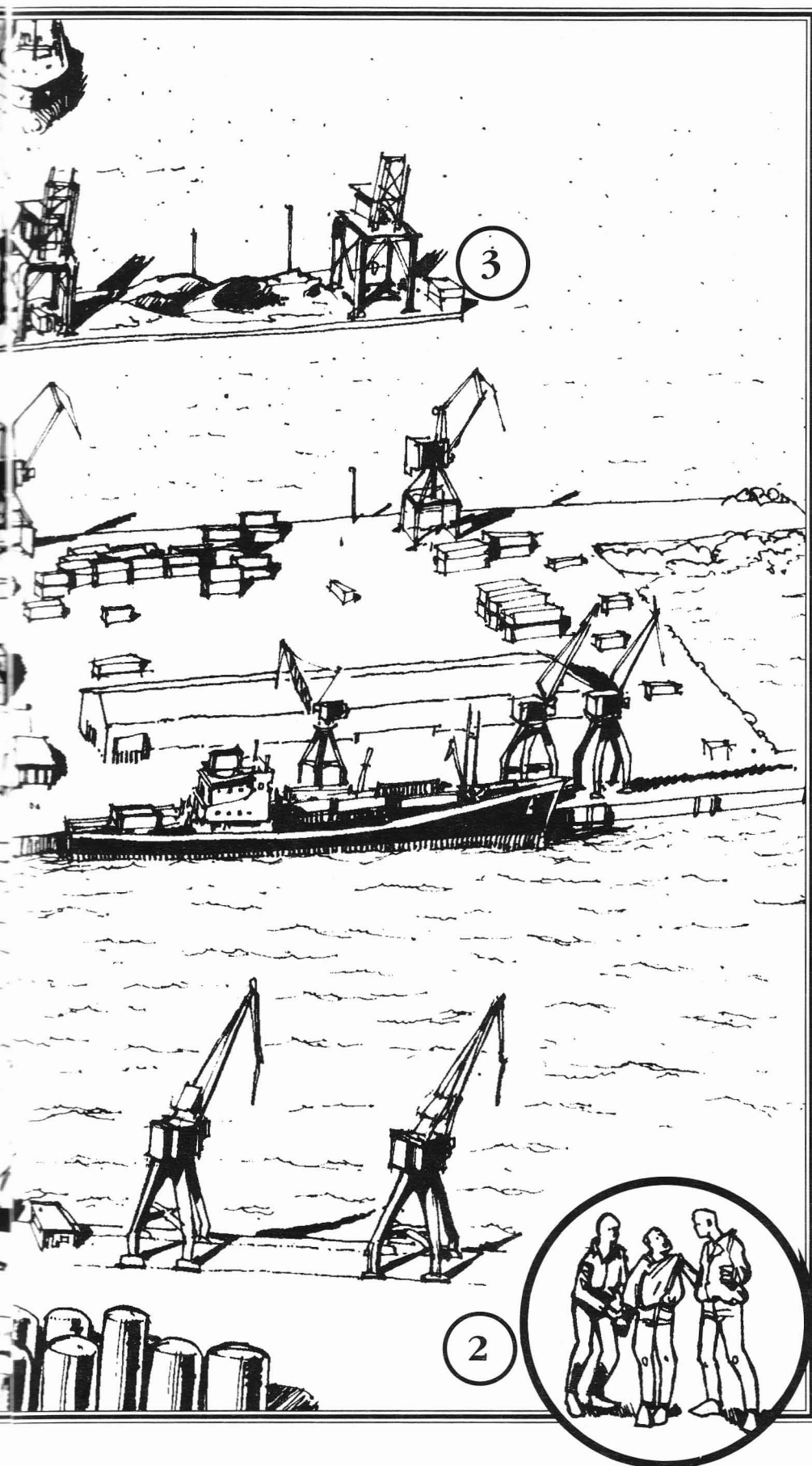
Finalmente todo concluye, las ambulancias recogen a los heridos pertenecientes a las fuerzas del orden. Un segundo grupo aparecerá para hacerse cargo de los tripulantes heridos, de los cuales ninguno parece respirar demasiado (de hecho están todos muertos, los quince, o tan gravemente heridos que morirán en las próximas horas).

Junto a los P.J. pasará un grupo de agentes fuertemente armados que conducen al detenido Oglü; mientras tanto un grupo de especialistas de la policía se ocupa en desmontar parte de las planchas exteriores de la cubierta del buque. Al cabo de varias

MUTANTES

en la Sombra





Localizaciones en el Puerto

1.- Taberna de los estibadores

2.- Violenta detención

3.- Oficinas de la Oglü Limited

4.- Entrada principal a los muelles

horas de laborioso trabajo con sopletes, durante las cuales los investigadores deberán estar presentes (al fin y al cabo es lo que han venido a investigar), comenzarán a surgir cientos de bultos de embalaje bajo las mismas. Los bultos contienen una sustancia marrón con la consistencia de polvo, se trata de heroína, en total casi 500 Kgs.

Oglü, obligado por la policía a presenciar aquello, clamará a voz en cuello que es inocente, que se trata de una trampa y que piensa vengarse de Aristarcos. Con exactitud, los P.J. le escucharán decir lo siguiente (en turco de lo más coloquial):

«¡Aristarcos, sé que me escuchas y que tú has preparado todo esto!. ¡Pues estate atento, la venganza del cielo te golpeará allí donde más te duele!. ¡Ya lo verás!.»

Y rompe a reír como un histérico mientras le conducen esposado fuera de allí. Percepción en difícil, no lleva ya la cartera de piel con la que le pudieron ver antes, un vistazo a su alrededor determinará que tampoco la posee ninguno de sus captores. Quizá haya quedado olvidada dentro del edificio. Edificio que comienza a arder en estos momentos.

PUES TAL VEZ ESTO NO SEA LO QUE PARECE

A estas alturas nuestros investigadores deben haber hallado ya tal cantidad de piezas de convicción que les haga dudar seriamente de la versión de las autoridades sobre la detención de Oglü y la aprehensión de tan enorme alijo de heroína. Probablemente Oglü sea un mafioso, pero esta operación no fue planeada por él, sino que se trata de una trampa tendida por su enemigo Aristarcos con la posible connivencia del jefe de policía de Estambul, el coronel Mehmet Korutürk.

Aprovechando las especiales habilidades de que disponen los agentes de Heracles, tal vez hayan conseguido contactar con algún otro tipo de evidencias, por ejemplo lecturas mentales o emocionales de Oglü, el coronel Korutürk allí presente, alguno de los policías o de los tripulantes; es posible que incluso se hayan arriesgado a introducirse en el barco durante el asalto, antes de que los policías eliminasen todas las pruebas. Pasamos a explicar estas posibilidades:

El señor Oglü

Emociones: profunda inquietud, un asomo de miedo, asombro ante la trampa en la que ha caído como

un colegial, ira por la traición de sus tripulantes y confianza ciega en cierta venganza segura que depende de una pequeña cajita. Odio ciego hacia Aristarcos, a quien culpa de esta celada. Nada más.

Pensamientos: en realidad expresan lo mismo que sus emociones, dotándolas de contenido inteligible. No son demasiado concretos debido a la confusión del momento. Unicamente hará un ligero repaso mental a dónde ha podido dejarse la cartera con los documentos: «¡Ah, dentro de la oficina!. Si pudiera recuperarla... O mejor: si quedara destruida.»

El coronel Mehmet Korutürk

Emociones: profunda ansiedad ante la previsión de que algo falle, no sólo en esta operación, sino en algo más grande. Alegría ante el correcto desarrollo de la acción. Esperanza ante las oportunidades que depara el futuro. Temor ante el poder de Aristarcos, quien puede barrerle con la misma facilidad con la que le eleva a la cima.

Pensamientos: como en el caso anterior bastante embarullados, priman las emociones. Los pensamientos concretos que puedan percibir se refieren todos al manejo de las situaciones tácticas de la operación.

Los policías

En realidad no saben nada del asunto, únicamente que sus superiores les han encargado participar en una redada en la que se les comentó que se harían con el mayor alijo de heroína que hubiesen visto en toda su vida. Satisfacción por el deber cumplido. Moderada extrañeza ante las órdenes expresas de acabar con todos los traficantes que encuentren a bordo del barco.

Los tripulantes

Unicamente podrán contactar con ellos si se introducen en el barco, pues para luego será tarde, habrán sido masacrados. Antes del combate comentarán entre ellos, en turco, que están acabados, han sido traicionados. El nombre que surgirá de sus bocas, maldiciéndolo, o que estará continuamente en sus pensamientos, maldiciéndolo también, será el de Romani, ninguno de ellos parece relacionar nada de lo que ocurre con Aristarcos.

Lo que sucedió fue lo siguiente: todos ellos fueron muy bien pagados por un trabajo que implicaba una seria traición a su patrón Oglü; ahora, por cierto, se están dando cuenta de lo poco que van a vivir para disfrutar de su mal adquirido dinero. La traición implicaba colocar un enorme cargamento de

heroína en este barco y trasladarlo a Estambul como estaba convenido. Curiosamente la mercancía del Trebzond Star era en su origen completamente legal, algo que sucedía de vez en cuando, pero hasta entonces nunca se habían mezclado con drogas.

No tiene ninguna duda sobre que todo esto es un montaje destinado a apartar permanentemente al viejo Oglü del negocio naviero. Tampoco tienen ninguna duda sobre el futuro que les espera a manos

de todos esos policías ahí abajo. Se disponen a vender cara su vida.

En el barco no hay ningún tipo de pruebas que implique directa o indirectamente a Romani o Aristarcos en todo esto, excepto una gran cantidad de dinero, propiedad de los tripulantes (un millón de dólares en total) que desaparecerá durante el asalto, pasando a engrosar, una vez descontado el porcentaje de sus oficiales, las arcas del coronel Korutürk.

HONNETTE & MARCUS Berna		
Nº FACTURA: 320-AB-002393 FECHA: Sept./20-93		
Cliente Mikhal Oglü Arslan		C.I.F. 754-35-AE
Domicilio Yenikapi Docks , Oglü Limited / Istambul		
L. P. ♂ L. P. ♀	P.UNIDAD 2.173.913 \$. 2.173.913 \$.	CANTIDAD 1 1
Subtotal : 4.347.826 \$ I.V.A. 15%: 652.174 \$		TOTAL #5.000.000 \$\$

CAPITULO II

No falta demasiado para que amanezca. Los quizá asombrados investigadores serán invitados por el coronel Korutürk a participar en una rueda de prensa, como imparciales observadores extranjeros de una de las más brillantes operaciones policiales de las que hayan podido ser testigos. Pero antes, naturalmente y todo amabilidad, les convidará a un excelente desayuno. Más tarde tendrán tiempo de presentar su informe a la señorita Fátima Nerim (este comentario no es del coronel, pero sí que les dará tiempo a todo).

Una tirada de Percepción en normal o de Intuición en fácil les llevará a las sencillas conclusiones de que:

a) El coronel no les está pidiendo nada, ni tampoco sobornando de ninguna manera, sino ordenándoles que cumplan con su papel; aunque es consciente de que no saben (o no deberían saber) nada de lo que está pasando.

b) Por si tenían alguna duda: cualquiera que les haya contratado ha cometido un grave error. Esperaban de ellos que arrojasen algún tipo de testimonio imparcial sobre la operación de la que acaban de ser testigos para mejor poder arinconar a Oglü, probablemente mediante muchísimos años de cárcel. Sin embargo es posible que el responsable de todo este montaje haya mordido también más de lo que pueda tragar, pues al elegir a un buen grupo de simples economistas, o como mucho de detectives, ha contratado a las personas precisas para que sigan las pistas de sus crímenes.

Una persona así puede ser peligrosa. No; sin duda lo es. Si no tienen muy claro cuál ha de ser el curso de sus actuaciones, una simple llamada a sus griposos superiores de Estambul confirmará sus sospechas: sigan investigando y se les ofrecerá la información de Prometheus sobre Aristarcos (si mencionan su nombre y no lo habían hecho antes).

Sobre Romani (también si mencionan su nombre a Prometheus) comenzarán a investigar ahora mismo.

Nota para el D.J.:

El conjunto de las investigaciones y de la escena final en el puerto han sido originariamente pensados para desarrollarlos en un único día, el primero de su estancia en Estambul, el lunes 18, o como mucho, aprovechando algo del martes para atar cabos. Sin embargo, bien puede suceder que tus muchachos se dediquen a obtener información utilizando recursos imaginativos, echándole cara al asunto o simplemente desarrollando al máximo sus capacidades de relación. Si esto es así no tienes por qué cortar el frenesí investigador de los agentes; perfectamente pueden investigar todo el lunes, presentar sus primeros informes ante Fátima (quien se asombrará y preocupará, según qué le digan) y desarrollar la escena completa del puerto el martes 19 a la noche. Recuerda que Oglü no estará disponible para ellos...todavía.

Tras el desayuno con el coronel, en el que éste se deshará en generalidades turísticas sobre su bella ciudad (del tipo que puedes encontrar en cualquier enciclopedia), todos serán conducidos a la sede central de la policía, donde serán sometidos a una pequeña sesión de video en la que deberán responder a un par de preguntas con las respuestas «cantadas»:

—*«Estimado señor (o señora, o señorita) Tal. ¿Fue usted testigo de la operación policial en la que se decomisaron 500 kilogramos de heroína en un barco propiedad del conocido naviero señor Mikhal Oglü?»*

—*«¿Supone usted que tal decomiso significa un duro golpe al narcotráfico? ¿Verdad que sí?»*

—*«Agradecemos su colaboración. Son todos ustedes unos consumados y honestos profesionales. Es para nosotros un honor trabajar con ustedes. Muchas gracias».*

No debería sorprendernos que ante tamaña mascarada, los P.J. deseen rebelarse, no participar en la grabación o soltarles cuatro frescas. En fin, deberían recapacitar sobre las consecuencias antes de hacerlo. Se permiten sendas tiradas de Inteligencia si no hay otro remedio.

Primero: su misión es investigar y todavía no disponen de todas las claves de lo que realmente está sucediendo.

Segundo: si han tenido dudas sobre el camino a seguir, sus superiores ya les habrán indicado que continúen adelante con la investigación y eso significa prudencia.

Tercero: negándose a colaborar, mientras carezcan de pruebas, pueden arrojar una sombra sobre la efectividad de «Goldfish, Mermaid & Squid».

Cuarto: el coronel expresará personalmente su desagrado ante un posible comportamiento poco colaborador. Se encuentran en sus manos, en el edificio central de la policía de Estambul. ¿Van armados contraviniendo las leyes turcas?. ¿Han visto «El Expreso de Medianoche»?

Añadamos a esto que la grabación de sus opiniones es en video, en un mini reportaje realizado por una oficial de la policía a puerta cerrada, no en un programa en directo. Además, ya todo está atado y bien atado y sus declaraciones son sólo la guinda final.

Tras la grabación se les pedirá que firmen unos documentos en los que expresan que sus opiniones profesionales han sido emitidas de manera libre y sin encontrarse bajo ningún tipo de coacción. Serán entonces las 8:30 a.m.

FATIMA NERIM

Pueden presentar ante la señorita Nerim su primer (o segundo) y último informe. Las probabilidades son dos: los P.J. presentan un informe que respalde en todos y cada uno de sus puntos la versión oficial, sin cuestionarla en absoluto y se embolsan sin mayor problema los cincuenta mil dólares a que asciende su factura por dos días de trabajo o bien manifiestan sus dudas y exigen una explicación, solicitan su ayuda para saber qué está pasando, etc.

Pueden incluso presentar el informe que se espera de ellos y a la vez sondear a Nerim para ver cuánto sabe. No olvidemos que ya detenido Oglü, el asunto del informe en sí realmente carece de importancia.



Fátima se encuentra abrumada por lo ocurrido. La noticia ha saltado a las primeras páginas de la prensa nacional y no cesan de repetirla por radio y televisión. Vinculan a Oglü con el tráfico internacional de armas y grupos terroristas kurdos como el Partido Kurdo de los Trabajadores (P.K.T.). A ella todo esto le parece muy raro y les manifiesta sus sospechas de que algo extraño está sucediendo en la empresa desde que desapareció el señor Leonatos y se hizo cargo de ella Romani. Les promete arreglarles una cita con su nuevo jefe lo más brevemente posible y comunicarles todo lo que consiga averiguar. Ahora, si la disculpan, tiene mucho trabajo.

Cuando consigan toda la información que se ha venido revelando en los apartados anteriores (y toda ella no es necesaria para seguir adelante en la investigación) no les quedarán a los investigadores demasiadas opciones para continuar con sus pesquisas; excepto que ahora saben positivamente dónde se encuentra Oglü (en la cárcel) y pueden intentar entrevistarse con él. También pueden acercarse hacia las oficinas de su empresa que encontraron en los muelles.

Por su parte Fátima les ha prometido una inminente entrevista con Romani. De momento no tiene mucho más que hacer.

OGLÜ LIMITED

De vuelta en el puerto, los destrozos ocurridos en las últimas horas parecen considerables. El Trabzond Star aparece literalmente acribillado a balazos, con media cubierta arrancada y numerosas señales de explosiones e incendios. El edificio de una planta utilizado por Oglü como sede para sus oficinas en ese muelle también ha sido incendiado. Grupos de curiosos se arremolinan en las proximidades del escenario de los sucesos, pero la presencia policial se reduce a un solo coche de policía aparcado precisamente delante del edificio incendiado..

¿Pretenden acaso los investigadores acercarse a las oficinas y husmear por si queda algún indicio? (Lo que, por cierto, sería una excelente idea). Nada más fácil: sólo tienen que conseguir que el coche de policía se aleje de allí o utilizar alguna habilidad que les permita entrar sin ser vistos. No es muy difícil, ¿no?.

Dentro del arruinado edificio no parece quedar nada en pie; lo que no se quemó quedó destruido por los cientos de litros de agua vertidos por los bomberos. Buscar es muy difícil y tras levantar del suelo a de Brissart, que acaba de caerse y ponerlo todo perdido de cenizas, tropezarán con un interesante hallazgo (pero antes haz dar a tus chicos una serie de infructuosas vueltecillas por un espacio cuadrangular de unos 40 m² repleto de muebles de oficina incendiados y con el suelo encharcado por una gran cantidad de agua). El hallazgo consiste en la ennegrecida cartera de Oglü. Tiene señales de haber sido encontrada antes, rajada con un instrumento cortante y vaciada. Cerca de donde la encontraron, bajo un par de ladrillos, observarán un montón de papeles quemados, con toda seguridad, con posterioridad al incendio así como una pequeña cartera de piel con antiguas fotografías de Oglü y otras personas.

Si examinan el portafolios con detenimiento encontrarán que cerca de su cierre, en una parte muy chamuscada (el cierre es metálico y se calentó mucho, por eso el oficial que recogió la cartera la arrojó al suelo después de sacar su contenido, evaluarlo y quemar lo que podía ser interesante), una protuberancia que indica que hay algo debajo. Es un pequeño tubo metálico, de unos diez centímetros de longitud, con cierre a rosca y oculto tras el propio forro de piel de la cartera. Puede contener algo interesante.

Más o menos en ese momento penetrarán en el lugar de los hechos un grupo de mafiosos que, siguiendo órdenes de Romani, se dedican a imponer su particular ley en los muelles. A los diversos sindicatos de estibadores y al resto de navieras les espera el mismo futuro que a las compañías de Leonatos y Oglü, que ya han caído en manos de Aristarcos y eso pasa por una fuerte campaña de intimidación en los muelles para demostrar quién manda allí.

El grupo mafioso, en número de 1D20 (aconsejamos mentir descaradamente sobre el resultado obtenido en caso de que no te agrade), de los cuales la mitad portan armas de fuego (todavía no a la vista) y la otra mitad armas blancas y contundentes garrotes. No tienen órdenes expresas de matar a nadie, pero tampoco de no hacerlo. No saben quiénes son estos individuos, excepto que están metiendo sus narices donde no les llaman. En su opinión, estos extranjeros van a ganarse una buena dosis de puños y luego, si hay entre ellos chicas o algún chico guapo, de otra cosa. La policía no intervendrá. Cinco de ellos disponen de motos en el exterior (elige el modelo que más te apetezca) y también de un coche (idem). Las paredes del edificio han quedado reducidas a una altura de dos metros, las ventanas y la puerta están bloqueadas. Suerte; puedes utilizar el mapa de los muelles para la persecución que se avecina.

UNA VEZ A SALVO EL HONOR

En el momento en que los P.J. recuperen el resuello y la seguridad en sí mismos y con la esperanza de que nadie haya jugado a «Lawrence y los cinco turcos» con ellos (N. del T.: ¡intraducible!), podrán observar el contenido de su magro tesoro: dos pequeños documentos.

-Uno es, indudablemente, una factura. Emitida por una empresa suiza, «**Honnette & Marcus. Berna**» por un importe equivalente a cinco millones de dólares en francos suizos. La mercancía entregada queda referida únicamente como «**L.P., dos unidades**».

-El otro es una pequeña nota con algunas palabras garrapateadas: «**Romani-Signorelli (Sicilia). Aristarcos-Korutürk (Binbirdirek Sarnici)**».

Y nada más.

CARLO VITTORIO ETTORE ROMANI

Compendio de datos actualizado al X-93

Carlo Vittorio Ettore Romani, varón, blanco. Nacido el 15 de agosto de 1962 en Corleone, Sicilia. nacionalidad italiana. Actualmente reside en Estambul, Turquía.

Pasó sus primeros años en Sicilia, vinculado a la familia mafiosa de don Marino Signorelli, para quien sigue trabajando en la actualidad. Completó su formación económica en Roma, donde estudió empresariales becado por la Familia.

Gestionó una cadena de reparto telefónico de pizzas en Palermo durante los años 80. Traficante de hachís a gran escala. Asesino a sueldo. Apoderado de segunda fila de los intereses económicos de Signorelli, se ocupa de las distintas ramificaciones de su negocio.

Desde 1990 vive en Estambul, donde colabora con el hombre de negocios Ion Aristarcos, socio de Signorelli, en cualquiera de sus múltiples negocios al margen de la legalidad.

Anticomunista. Católico, admirador de Juan Pablo II. Preferencias sexuales: heterosexual. No fumador. Consume alcohol moderadamente. Consume cocaína. Ambicioso, pero de capacidades limitadas. Jamás olvida una ofensa. Jactancioso, emotivamente inestable.

Ninguna de sus actividades ilícitas ha sido probada hasta el momento.

CAPITULO III

Posiblemente amanezca (que no es poco) el tercer día de su estancia en Estambul. Recapitulando: hasta el momento lo que poseen son dos simples y misteriosos pedazos de papel, una posible cita con el siniestro Romani, otra con la señorita Nerim y quizás, tal vez, se les haya ocurrido visitar a Oglü en la cárcel. ¿Desorientados?

No hay ningún motivo. De Brissart, si nadie ha topado con una forma sencilla de interpretar la nota encontrada que reza «Binbirdirek Sarnici», recordará de repente su significado:

«Es la segunda cisterna (depósito subterráneo de agua) más grande de la ciudad. Su fundación se remonta al siglo VI. La base es un rectángulo de 64 x 56 metros y se compone de 256 columnas de 16 filas de 14 columnas cada una, soportando la totalidad de ellas una cúpula de ladrillo. Lamentablemente, por el momento no es posible visitarla sin el permiso de las autoridades.»

Un poco más adelante recibirán una llamada al teléfono de su coche, a su hotel o dondequiera que dispongan de un teléfono cuyo número facilitasen a la señorita Nerim. Una agitada Fátima murmurará acelerada y nerviosamente unas palabras:

«Acabo de descubrir algo muy importante, acudan por favor a mi casa lo antes posible. Pienso dar recado en la oficina de que estoy indisponible para poder dedicarles a ustedes todo el tiempo posible, pero acudan pronto, por favor, esto es muy inquietante.»

Durante el trayecto hacia la villa de Fátima Nerim, que vive en la zona asiática de Estambul, en un bello barrio residencial de casas ajardinadas, no demasiado lejos de la villa de Leonatos, un vehículo Renault bastante discreto les seguirá todo el camino. Puedes improvisar una persecución en la que el

perseguidor intentará no perder de vista (nada más) al vehículo de los agentes o, si lo desean los investigadores, pueden también decidir enterarse de qué demonios pretende su perseguidor, al parecer un solo hombre.

Este no tiene intenciones hostiles. Seguramente recordarán al individuo que era inmisericordemente apaleado por los policías en el puerto la noche que arrestaron a Oglü. Si le dan la oportunidad se presentará como Iskander, vendedor de coches (siempre robados) y sobrino de uno de los hombres de confianza de Oglü. La policía se despistó poco después del asalto al barco y él pudo escapar. Los ha visto por la tele y, tras reconocerlos como los individuos que se interesaron por él en los muelles (o a los que recordaba de estar allí, o los únicos en quien puede confiar, o etc.) recaba su ayuda para demostrar la inocencia de su patrón Mikhal Oglü. Puede aportar valiosa información a cambio de su ayuda, ¿qué les parece?

Este jovenzuelo descarado y simpático, bastante macarrilla, cuyos principales aficiones son los coches, las mujeres y las armas (por este orden) puede ofrecerles cierta ayuda:

Sabe que su patrón recibió hace pocos días desde Suiza un pequeño paquetito, un envío que había solicitado hacía más de un año, cuando comenzó a sospechar que su enemigo Aristarcos planeaba algo sucio. Sólo vio una vez el contenido de la cajita, la semana pasada, cuando en un descuido del jefe, pudo echar un vistazo a la mesa de la oficina del boss. Era algo reluciente, metálico, verde-dorado, seguramente una joya. Oglü estaba seguro de que con eso acabaría con Aristarcos; bueno, no exactamente, decía que le golpearía «allí donde más le duele». Siempre se le veía risueño cuando le hacían alguna referencia sobre el particular, él alardeaba entonces de estar «más al día que nadie» y callaba.

No, Oglü no disponía de una base fija en Estambul, desde hacía un año, cuando comenzó su enemistad con Aristarcos, se desplazaba por sus pequeñas oficinas comerciales de los muelles y se alojaba en las mansiones de algunos viejos amigos, todos ellos ancianos, importantes en otro tiempo y en otro lugar y ahora exiliados en Estambul.

Aristarcos es un individuo bastante importante y peligroso. Traficante de armas y de heroína, tratante de blancas, pederasta, financiero de oscuros e ilícitos negocios; su mala reputación es asombrosa, rumoreándose en los bajos fondos que estranguló personalmente a su hijo porque sospechaba que mantenía relaciones con su amante. A la mujer la emparedó viva. Avaricioso, sediento de poder, muy inteligente. Al parecer tiene en el bolsillo a todas las autoridades importantes de Estambul, domina prácticamente a todas las pequeñas bandas mafiosas y varios de los sectores económicos más lucrativos. El jefe de la policía, el coronel Korutürk, come de su mano. Sin ninguna duda, ellos dos prepararon el asunto del Trebzon Star para eliminar a su patrón de la circulación. Comparado con Aristarcos, Oglü es un santo varón.

Les puede dar una idea, si no se les ha ocurrido ya: con toda probabilidad y unos miles de dólares para sobornar al director de la prisión, Oglü accederá a verles con la excusa de que desean devolverles las fotografías halladas en la oficina incendiada. Evidentemente, cara a la galería, desearán hablar con él para entrevistarle sobre algún punto clave de sus execrables negocios. Con un poco de dinero de por medio nadie se opondrá, aunque deberán ser discretos.

El deseo de Iskander es que ejecuten ellos la venganza contra el enemigo de su patrón. Si no tienen muy claros todavía los beneficios de actuar así, excepto el puro altruismo o el deseo de comenzar una campaña de desratización, los siguientes acontecimientos les impulsarán a ello.

Minutos después de atravesar el puente del Bósforo (*así se llama*) llegarán al barrio de Üsküdar y a la pequeña villa de Fátima Nerim. La criada que contestará a sus llamadas les indicará que la señora salió precipitadamente de casa tras recibir una llamada. Si es interrogada sobre el origen de la misma comentará que ella no tiene costumbre de escuchar a su ama a la vez que alza una ceja inequívocamente. Este gesto, desde Singapur hasta Tafalla significa: ¿Cuánto?.

Solucionado este pequeño detalle económico, la criada comenta que se trataba de un extranjero, un inglés que trabajaba para una de esas firmas británicas con varios nombres, algo así como «Pilchard, Tuna & Octopus». Vale, también podría ser «Goldfish, Mermaid & Squid», muy probablemente. Salió como una exhalación en su coche hace menos de cinco minutos; probablemente todavía podrán encontrarla camino del puente. ¡Como la señora es tan prudente conduciendo!.

Malos presagios vuelan hacia ellos en alas de una sirena de ambulancia que parte a toda velocidad un par de cruces más hacia delante. Si acuden al lugar de donde surgía el sonido encontrarán el escenario de un violento accidente automovilístico en el que un camión del ejército ha arrollado a un turismo; efectivamente, el de la señorita Nerim.

¿Investigan sobre el particular?. El cruce donde ha ocurrido está regulado por una señal de stop donde, por supuesto, el coche de la señorita Nerim debería haberse detenido. No existe ninguna señal de frenazo violento. El cruce está asimismo situado en una zona no edificada, con pequeños pinares a ambos lados. Todavía permanece allí un coche de la policía; preguntados sobre el particular comentarán que sí hubo un testigo al menos del accidente y que acudió a declarar junto con el conductor del camión militar a la comisaría más cercana. La mujer fue transportada a un hospital. Les facilita la dirección.

El hospital

Fátima Nerim ha muerto sin recuperar el conocimiento. Entre sus efectos personales, con evidentes muestras de haber sido registrados previamente (lo que tampoco es de extrañar en una accidente), no encontrarán absolutamente nada inusual. El coche ardió completamente y no encontrarán nada tampoco en él.

La comisaría

Con un poco de discreción, charlatanería, dinero o burocracia conseguirán hacerse con una copia de las declaraciones sobre el accidente: el conductor del camión militar afirma que la señorita Nerim se saltó un stop y él no pudo evitar abalanzarse sobre su vehículo. El otro testigo, el comandante del ejército de tierra Mustafá Iglit, corrobora esta versión. Ninguno de ellos se encontrará disponible aunque consigan sus direcciones. Si continúan investigando en esta dirección (en el cuartel general del ejército, enfrentándose a funcionarios típicos, a la omnipresente burocracia y a sabiendas de que están dejando un rastro fácil de leer) un día más tarde

descubrirán que el conductor del camión ha sido trasladado a una unidad antiguerrilla en territorio kurdo y que el comandante ha sido ascendido y trasladado a una base junto al Mar Negro. Fin.

La villa Nerim de nuevo

Donde serán recibidos de nuevo por una desconsolada criada (se llama Soraya). Por si fuera poco, algo después del accidente, cuando ella acudió al hospital para interesarse por el estado de su joven ama (solloza), entraron ladrones en la casa. Gracias a Dios, sólo rompieron algunas cerraduras, revolvieron todo y no se llevaron nada de valor, tan sólo algunas carpetas de la difunta y el dinero que se encontraba a la vista.

Un examen detenido de las habitaciones revelará (Buscar en difícil o Percepción en muy difícil) una libreta de notas junto al teléfono. Se ha arrancado la página donde se anotó algo, pero como todo agente secreto sabe por haberlo visto en la tele, frotando con lápiz la página inferior, queda marcado en blanco el texto que se escribió en la superior. Tal texto reza así (en turco):

«Romani trabaja para Aristarcos. Ambos desvían fondos de TOE para algo denominado servicio M. ¿Qué demonios es un servicio M? Consultar con la almohada y con los agentes de GM&S».

En la habitación contigua, la criada chillará como una posesa e irrumpirá en la habitación con la cara ensangrentada. Desde el exterior, tres hombres armados con fusiles de asalto M-16 ametrallan la casa a través de los amplios ventanales (uno por ventanal, ver plano), pero ese no es el peor de sus problemas. Desde el interior también son atacados: un individuo armado con un imponente sable de caballería (tratar como una katana) les asalta en cuanto cesen las ráfagas del exterior (inteligente: en cuanto se arrojen al suelo o detrás de los sofás para cubrirse con la atención fija en el exterior, si nadie expresa lo contrario les habrá pillado por sorpresa. Caso de superar en iniciativa a cualquiera no tomado por sorpresa, podrá elegir a su víctima; evidentemente, si todos son pillados por sorpresa, entre todos podrá elegir). Tras él, un conocido de los agentes, Oskar, un conocido agente ex soviético, ahora libre, se concentra para lanzar un ataque psiónico a quien más rabia le dé (odia a las mujeres, empezará por ellas, si no hay ninguna atacará al azar). Es un asesino psiónico de moderada capacidad, ver detalles al final del módulo.

Esta escena de combate acabará con la masacre de cualquiera de los dos grupos contendientes; recomendamos que ninguno de los atacantes del exterior impacte con sus primeras ráfagas. Si el grupo necesita ayuda puedes emplear a Iskander y a de Brissart que se habrán quedado en el exterior comprándose un helado. Suerte.

Ninguno de los atacantes luchará hasta la muerte y los más predispuestos a huir serán los del exterior. El loco del sable luchará como un poseso hasta su aniquilación total (a veces pasa con los mercenarios amateurs) y Oskar comenzará a retirarse en cuanto las vea mal dadas. Disponen de dos coches en el exterior con los conductores dispuestos y el motor al ralentí. La policía se presentará en cinco minutos exactos.

Capturado alguno de los atacantes, los de los fusiles de asalto no saben nada, excepto que su jefe Aristarcos pagará lo que sea necesario para liberarles; el tipo del sable se tragará la lengua en cuanto se acerquen a él y morirá asfixiado con una sonrisa de satisfacción; Oskar, que sufre de pánico al dolor, contará todo lo que sabe, que no es demasiado:

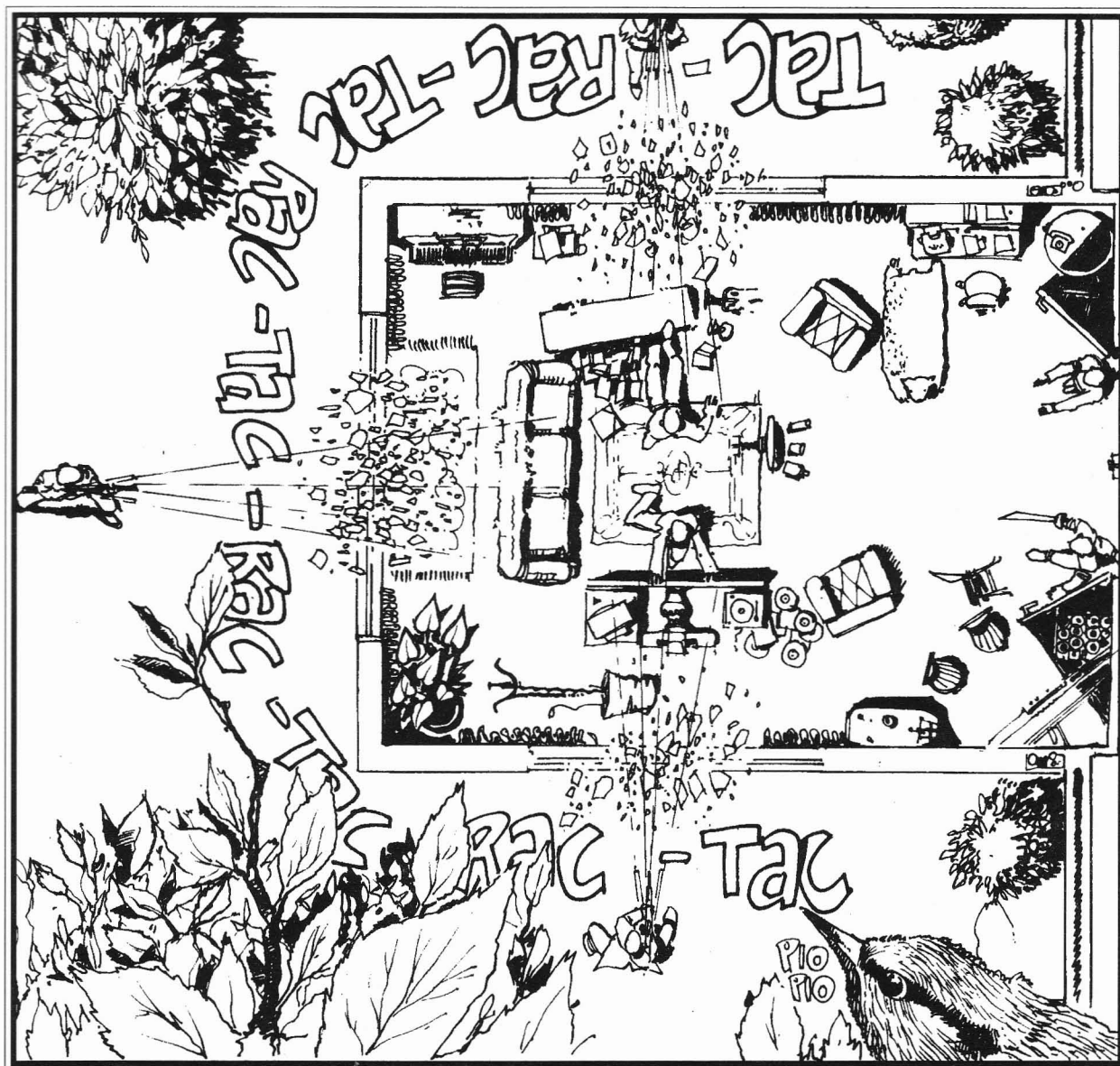
«Nuestro jefe, un tipo bastante interesante, un griego, Aristarcos creo, tiene en mente crearse su propio servicio M. Está harto de soltar dinero a los de Prometheus. Por cierto, le encantaría saber que vosotros también sois mutantes (Aristarcossí conoce ciertos datos sobre Prometheus e incluso Heracles, pero nada sobre las otras empresas subsidiarias. Como se ve, las medidas de seguridad explicadas en el informe de Cuerva tienen su razón de ser). Estoy harto de ser un agente M contra mi voluntad, ¡pido ser admitido en Heracles!».

Recomendamos que no se le admita, sino que se le someta a fuerte vigilancia. Este tipo es un asesino que tiene sobre su cabeza la sangre de varios agentes compañeros de los P.J. Lo que hagan con él recibirá el visto bueno de sus superiores. Y recuerda que su discurso no es obligatorio, únicamente si le atrapan con vida.

UNA (MAS) MUERTE ANUNCIADA

Los P.J., tras superar todos los obstáculos de tipo burocrático, sospechas, obligación de rellenar informes y documentos sobre sus intenciones, severos registros, etc., podrán al fin conseguir una entrevista personal con el señor Mikhal Oglü en la prisión donde se encuentra confinado.

Pueden ofrecerle las fotografías rescatadas, asegurarle que harán todo lo posible por ayudarle,



Masacre en la villa de Fátima Nerim

etc. El anciano, asentirá ante todas sus afirmaciones como si todo ello no importara demasiado. Breves momentos después de comenzar la entrevista, se escuchará una violenta detonación, una bala destrozará el cristal de la ventana junto a la que se sentaba Oglü y éste se derrumbará contra el suelo.

El asesino maneja un fusil Heckler & Koch HK 700. Su nivel con este arma es de 7. A menos que dos personajes, al azar, superen una tirada de Destreza en normal con una C.E. superior a sus siguientes tiradas de ataque (en los dos próximos asaltos, sus tiradas son la primera en difícil y la segunda en muy difícil), sufrirán los daños correspondientes a haber sido alcanzados por una bala de este rifle (potencia 50). Si empatan supondremos que han esquivado a la muerte por los pelos.

Las últimas palabras de Oglü, si alguien se interesa en escucharlas, serán:

-«Ignatz Bogdanoff».

Más vale que salgan cuanto antes de la prisión. Y que tengan la seguridad de que ahora también van a por ellos.

RECEPCION DE INFORMES

Pesquisas sobre «Honnette & Marcus. Berna»

Únicamente a través de Heracles (como el D.J. sabe, esto no es tan fácil, los jugadores tienden a olvidarse de para quién trabajan. Sigue las reglas ofrecidas en el Catálogo Charlie, pág. 89 sobre los archivos «StressNumbers 2.0». Si careces de este vital suple-

mento del reglamento. ¡Te lo compras!... digo... improvisa).

Es una modernísima y ultrasecreta empresa dedicada a la ingeniería genética. Resulta muy, muy cara y se supone que son realmente capaces de hacer maravillas, mejorando, o incluso creando, pequeños organismos en sus laboratorios. Ultimamente andan comprando ámbar como locos.

Aristarcos y Romani

Los informes sobre estos individuos se ofrecen en este módulo en el formato habitual. Fotocópielos y entrégaselos a los jugadores. Pueden conseguirse vía contactos en la Interpol, en la mafia o utilizando la base de datos «Wanted Plus», nuevamente en el Catálogo Charlie, corre a por él que está a punto de agotarse (N. del T.: El autor habla en serio). Al no estar específicamente fichados como elementos hostiles a Heracles (a partir de ahora lo estarán), sus fichas no estarán completas.

Ignatz Bogdanoff

Iskander conoce a este personaje, es un desagradable y gruñón viejecito que vive en una de las Islas de los Principes, frente a la costa asiática. Si desean visitarle, algo que él no recomienda, puede guiarles.

Si no cuentan con la ayuda de Iskander o desean asegurarse, pueden solicitar datos sobre el individuo a Prometheus. Allí, aunque ellos no lo sepan, es un viejo conocido. El informe de Prometheus sobre Bogdanoff no será demasiado extenso, podría

serlo, pero a no ser que a los P.J. les interese una clase de historia carecería de toda utilidad.

Ignatz Bogdanoff fue un destacado dirigente del servicio M búlgaro hasta finales 1989 cuando la situación en los países del entonces bloque comunista europeo pasaba por momentos de enorme incertidumbre y tremendas convulsiones. Fue el último año de actividad del servicio M búlgaro, sus dirigentes no soportarían, dada su avanzada edad, otro invierno más y sus agentes habían sido reclamados por Moscú o habían huido como las proverbiales ratas de un barco que se va a pique. La carencia de fondos llegaba a límites ridículos. Fue entonces cuando Bogdanoff se largó con un puñado de informes ultrasecretos, los vendió en Estambul y decidió dedicarse a vivir como un burgués degenerado todos los años que le restasen de vida. Mantiene diversas conexiones, al parecer basadas en la amistad, con diversas figuras mafiosas de la zona. Fin del informe.

LAS ISLAS DE LOS PRINCIPES (ADALAR)

Como ya se ha dicho antes, Iskander sabe dónde reside exactamente Bogdanoff. En algunas ocasiones acompañó a Oglü a entrevistarse con este misterioso personaje. Nunca llegó a ser recibido en el interior de su villa, como corresponde a un vulgar asistente, por lo que no puede facilitarles demasiados detalles; tampoco conoce personalmente al individuo en cuestión, pero si lo desean pueden

Nota para el D.J. sobre el «tempo» de la aventura:

La estructura del módulo así como la información ofrecida hasta ahora permite que pueda jugarse siguiendo dos estilos distintos:

Puedes utilizar una «versión extendida», no teniendo ninguna prisa (realmente no la hay) y permitiendo a los jugadores que vagabundeen a sus anchas por Estambul mientras reúnen una a una todas las piezas de información que componen este rompecabezas. Podrían perfectamente de esta manera demorarse tal vez una semana (quizás tardasen varios días en lograr una entrevista con Oglü en la cárcel, por ejemplo) y no habría necesidad de seguir las escenas fijadas de manera tan estricta y estresante.

Te recomendamos en ese caso que te hagas con una guía de la ciudad y un buen plano y que improvises de vez en cuando algún tipo de encuentros, a ser posible exóticos (una cita con un informador en un típico café turco donde bellas bailarinas ejecutan la danza del vientre, una excursión a un campamento de gitanos rumanos en las afueras de la ciudad, etc.). La otra posibilidad es que te ciñas lo más posible a la estructura original del módulo, que tampoco es demasiado cerrada, evitándote problemas de trabajo extra. Las localizaciones y los encuentros necesarios para desarrollar correctamente la acción se encuentran todos descritos en la historia y los personajes deben ser capaces de acabar con los planes de los malos en, a lo sumo, tres días. No existe ninguna fecha límite (por ejemplo, no existe una fecha determinada para el día de la sublevación, aunque será pronto) así que tampoco resulta necesario que cumplas ningún horario a rajatabla.

Excepto a partir de ahora. En cuanto a los P.J. les quede sólo por resolver los asuntos de Bogdanoff y el misterio de la cisterna (se atrevan o no a acudir a la posible entrevista con Romani) la acción debe ser trepidante y sucederse las escenas de forma veloz y atropellada. Y es que nos acercamos al final, eso debe notarse. ¡Clímax!

partir inmediatamente hacia allí. Deberán tomar un ferry o alquilar alguna embarcación para llegar hasta allí, también es posible utilizar un helicóptero, pero quizás estas dos últimas soluciones no les parezcan tan seguras como la primera.

Las Islas de los Príncipes son un conjunto de islas (N. del T.: valga la redundancia) situadas a 19-28 kilómetros de Estambul, al suroeste del mar de Mármara. En barco, saliendo de Sirkeci, se llega a éstas en 50-80 minutos. Antigüamente se les llamó «Islas del Pueblo» y en la época bizantina «Islas de los Sacerdotes» por la cantidad de claustros; por el color rojo de su tierra, los turcos las llamaron «Kizil Adalar» o «Islas Rojas». Sólo desde hace un siglo son apreciadas como lugares de recreo por sus bellas playas, en otro tiempo no existían en ellas nada más que minas y estaban únicamente habitadas por pescadores. Actualmente figuran entre los lugares preferidos de recreo de los habitantes de Estambul, debido esencialmente a su proximidad a la ciudad y a la facilidad de acceder a ellas. Aparte de los coches de bomberos, de basura o de la policía, no hay circulación de automóviles. No obstante, para recorrerlas hay carruajes de caballos.

Bogdanoff reside en Burgaz, una isla ideal de 1,5 kilómetros cuadrados. Este bello lugar posee varias iglesias de la época griega, un bello bosque de pinos y numerosas villas de veraneo.

¡QUE MALA SUERTE!

Los jugadores habrán sido seguidos de forma discreta hasta su destino. Una vez en la isla, Iskander propondrá alquilar uno de los carruajes en los que viajan los turistas. No hay otro remedio, excepto si desean caminar. Tales carromatos tienen espacio para seis personas, sentadas en dos bancos enfrentados (N. del T.: exactamente como en una diligencia, pero sin techo). Sus conductores visten el traje típico de la región, un traje de campesino turco, sólo que con muchos más bordados.

Mientras se encuentran rodeados por otros turistas, en un recinto cuadrangular delimitado por pinos y casamatas que ofrecen a la venta deliciosos pastelillos de almendras y miel, dos hombres de Aristarcos se ocuparán de sobornar a los conductores de uno de los vehículos (no tienen tiempo para más); cuando los P.J. lleguen a solicitar sus servicios para desplazarse hasta la villa Bogdanoff, el verdadero conductor habrá sido sustituido por uno de los mafiosos tras vestir apresuradamente sus ropas; el otro les seguirá a respetable distancia en un segundo carruaje. No encontrarán otros libres.

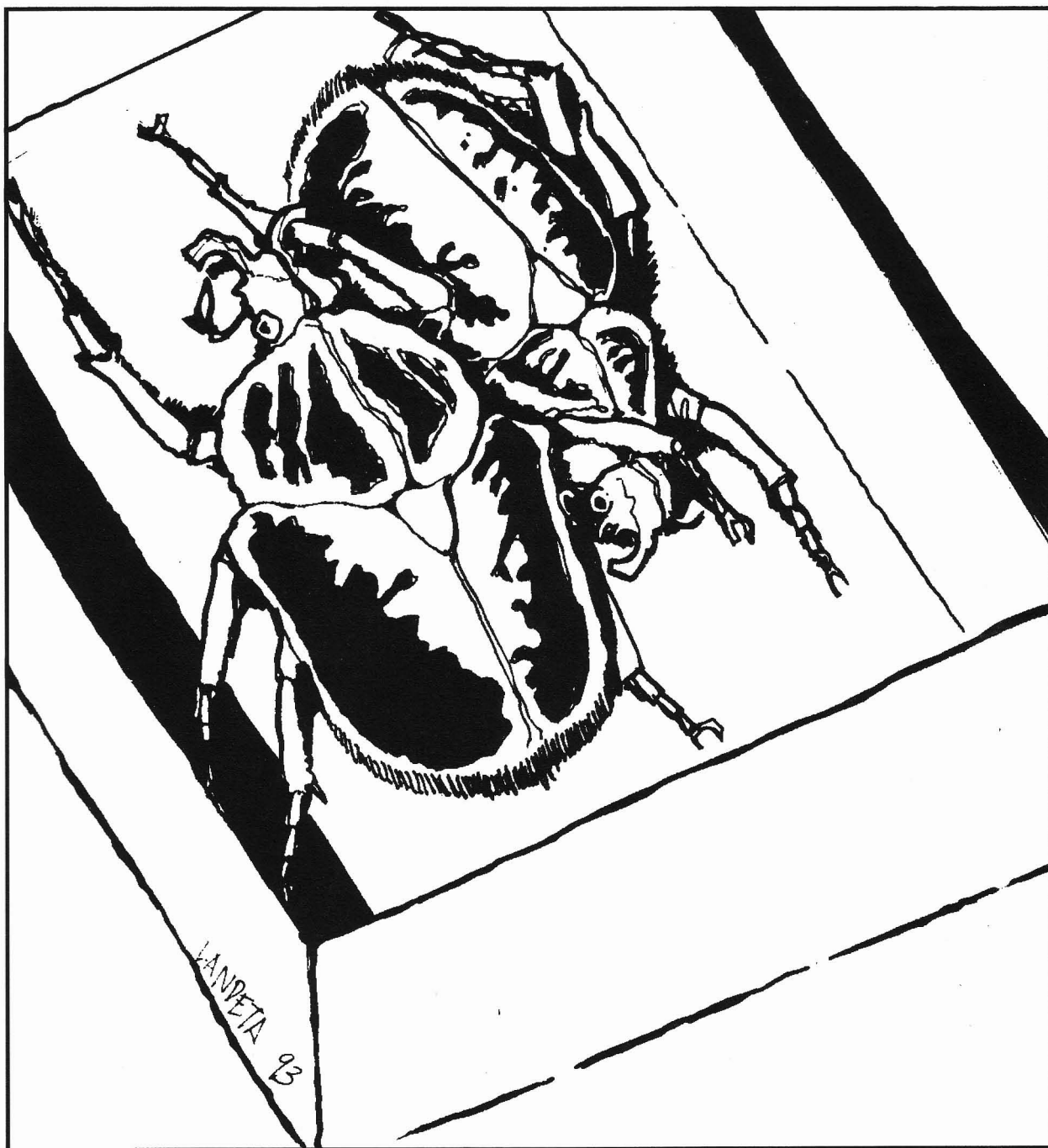
Su conductor asegura desconocer dónde vive Bogdanoff; esto puede ser algo no demasiado raro (aparte de que no es el verdadero conductor): tal vez este ex agente haya decidido vivir su nueva vida completamente retirado; de todas formas, si no indican el camino al mafioso disfrazado (Iskander lo conoce) no podrá ayudarles, ni tampoco tenderles la trampa que tiene pensada. Tampoco podrá hacerlo si deciden alquilar caballos y cabalgar hasta la villa, caminar, robar un coche de policía, etc. En ese caso ambos asesinos seguirán a distancia al grupo e intentarán acabar con ellos cuando vayan a salir de nuevo de la isla.

Esto sólo significa, como verás más adelante, que las precauciones de los P.J. habrán conseguido librarles de un peligroso atentado; puede que tú, sufrido D.J., te diviertas un poco menos, pero ellos se lo habrán ganado. Los conductores de los carros, o al menos algunos de ellos, sí que conocen a Bogdanoff, pero no se lo van a decir al primero que llegue. En cierto modo trabajan para él.

Si seguimos con la opción más probable, que los agentes alquilen un coche de caballos, su falso conductor («Este tipo no parece demasiado hábil») les guiará hasta el interior de la isla. Minutos después, en un desierto y empinado camino entre onduladas colinas, cuando se encuentren bordeando un abrupto precipicio de unos veinte metros, decidirá que ha llegado el momento que buscaba: intentará acelerar al máximo; luego, en dos breves segundos cortará las riendas de los caballos y, tras dirigir el coche hacia el precipicio, saltará del mismo. El vehículo vuelca.

Esta es una situación difícil, todos ellos deberán superar una tirada de Destreza en muy difícil si intentan salir del coche antes de que se precipite al vacío. Si lo consiguen sufrirán un impacto de Potencia 15, excepto si su Categoría de Exito ha sido de 4 ó más. Si no lo consiguen, sufrirán un impacto de potencia 30 y deberán intentarlo nuevamente, esta vez en imposible (se encuentran al borde del precipicio, adonde han llegado tras el choque inicial de sus cuerpos contra el duro suelo). ¿Superan la tirada?. Estupendo, logran aferrarse al borde rocoso. ¿No lo hacen?. Bueno, ruedan entonces los veinte metros hasta el fondo, rebotando en todas y cada una de las rocas que existen hasta el final del trayecto; nuevo impacto, esta vez de potencia 45. Del traidor asesino no volverán a saber nada... por el momento.

Es importante que Auguste de Brissart no muera en este accidente provocado. Con su nivel de Destreza sería algo difícil en realidad, pero como es un P.N.J., sólo se magullará un poco.



Leptinotarsa Papaverinofaga, un par cuesta 5.000.000 \$, pero a los 10 días tienes más de un centenar.

IGNATZ BOGDANOFF

Muera o no Iskander en este atentado, les habrá indicado ya la dirección a seguir y, minutos después, llegarán a la mansión Bogdanoff. La villa se halla rodeada por una alta verja decorada con vegetación. Percepción en difícil: varias cámaras de seguridad rastrear el exterior.

Si se acercan a la puerta, mientras buscan el timbre, se abrirá silenciosa y misteriosamente. Si no

entran por ahí... el suelo de la finca, en una distancia de diez metros a partir de la verja exterior, está plagado de minas Claymore enterradas. Pueden seguir por un sendero de unos veinticinco metros bordeado de pinos hasta llegar a la puerta del edificio. Numerosos carteles avisan (en diversos idiomas) de la peligrosidad de salir del sendero marcado: «¡Campo de minas!». Y es cierto, además. Una viejecito ataviado con traje de mayordomo les abrirá y, tras conducirles al salón, les ofrecerá té,

pastas, refrescos, whisky, un baño o unos primeros auxilios. Cuando estén finalmente preparados aparecerá bajando las escaleras en silla de ruedas (N. del T.: suponemos que por medio de uno de esos mecanismos que manejan la silla desde el inicio al fin de la escalera, como una especie de ascensor) otro viejecito de apariencia inofensiva. Tras saludarles, interesarse por su salud y presentarse como Ignatz Bogdanoff, preguntará qué les ha traído hasta su humilde morada. Los P.J. pueden responderle que Mikhal Oglü ha sido recientemente asesinado en la cárcel, tras una detención amañada por un tal Aristarcos para quitarle de en medio. Sus últimas palabras fueron su nombre, precisamente. Bogdanoff parecerá muy afectado, comentará que en su actual situación de retiro muchas cosas le pasan inadvertidas: ya no rastrea la información como unos años atrás. Oglü era su amigo. Hace unos pocos días, el lunes 18, le llegó un envío de su viejo camarada: unos libros sobre coleópteros y una colección de escarabajos vivos que le están causando un pequeño problema: se reproducen de forma alarmantemente rápida y han comenzado a invadir su biblioteca. Sólo una nota con el envío: **Leptinotarsa Papaverinofaga, 2 unidades.** Coincide con la factura de «Honnette & Marcus». ¿Alguien se da cuenta?

¿Desean conocer a los coleópteros?. Estos admirables y coloridos bichejos campan a sus anchas por la biblioteca del último piso de la mansión. Habrá unos trescientos, de diversas formas, tamaños y colores. Según comentará Bogdanoff, ni él ni Oglü eran aficionados a este tipo de insectos, ni a ningún otro. No entiende las razones del envío.

También les hablará sobre Aristarcos, ofreciendo gratuitamente toda la información que sobre él se encuentra en este módulo y que ellos no sepan. Si toda ella es ya conocida por los agentes, recalcará el hecho de que la mayor parte del dinero de Aristarcos procede de sus plantaciones de adormidera de Capadocia, plantaciones que proporcionan la materia prima para la heroína. Esta materia prima es refinada en Sicilia por los socios mafiosos de Aristarcos y, desde allí, trasladada a EE.UU. La frase de Oglü sobre golpearle allí donde más le duele podría ser (¿a nadie se le ha ocurrido ya?) una referencia a la destrucción de sus cultivos de adormidera.

Un grito de de Brissart alarmará a la concurrencia. Acaba de descubrir que casi la cuarta parte de los escarabajos no pertenecen a ninguna especie que él conozca, algo prácticamente imposible, sino que le recuerdan a escarabajos de la patata ligeramente... modificados, por extraño que parezca.

Está bastante claro, a estas alturas deberían suponer la naturaleza de la venganza de Oglü sobre Aristarcos: soltar esos bichitos sobre sus plantaciones y arruinarle. Los envió a Bogdanoff como medida de seguridad, pensando que ya los recuperaría más tarde. Lo de los libros era para despistar, o quizás suponiendo que Ignatz daría con la clave si él jamás recuperaba los escarabajos. Pensaba además que, al no poder cumplir Aristarcos con sus envíos de droga, se crearía numerosos enemigos (todos los que hubiesen cerrado tratos con él) y su lugar como distribuidor sería rápidamente ocupado por otros proveedores. Tal vez nunca se recuperase.

De Brissart puede aportar algo más sobre el nombre del escarabajo: el primer nombre es un nombre genérico, probablemente de la especie que se utilizó como base para el trabajo. El segundo probablemente haga referencia a que se alimente de algo en especial (N. del T.: «phagos» o «fagos» significa comer o devorar en griego). Como es papaverinofago, simplemente hará referencia a que se alimenta de... ¡papaverina!. La sustancia que se encuentra en las adormideras y es la base para convertir su materia básica en heroína. Estos bichos comen adormideras o partes vitales de ellas, remarcará un exultante de Brissart (si a nadie se le ha ocurrido antes).

Otros datos que puede ofrecerles Bogdanoff son:

-Sabe que Aristarcos trabaja activamente para rodearse de agentes M, en realidad mercenarios, para que trabajen a sus órdenes.

-La conexión con Romani y el tal Signorelli que aparecía en la nota encontrada en la cartera de Oglü está muy clara: Signorelli es un capo siciliano, probablemente el aliado de Aristarcos en el negocio de la heroína. Romani es el hombre de confianza que envió para trabajar con él.

-También les aconseja sobre la posible colaboración del sobrino de Oglü, un joven que seguramente desee venganza. Es muy probable que él se ocupe de contactar con ellos.

-Lo más importante. Bogdanoff mantiene todavía ciertos contactos en la ciudad y sabe positivamente que se está preparando algún tipo de golpe militar contra la democracia en Turquía. Sospecha que se trate de una alianza entre miembros del ejército y de la policía apoyados económicamente, lo que son las cosas, por dirigentes de las grandes familias del hampa cuyo poder ha crecido enormemente gracias a la crisis balcánica (nuevos y grandes negocios de

contrabando, venta de armas, tráfico de drogas, etc.). El golpe se limitará en sus inicios únicamente a Estambul y la pequeña zona europea de Turquía, probablemente con la intención de crear un estado independiente en ese ámbito geográfico. Al mismo tiempo estallarían violentas insurrecciones armadas de los kurdos y los armenios en el este de Turquía, con todos los cuales se hallan en traidora comunicación. El gobierno se vería impotente para reaccionar y, ante su fracaso y posterior caída, tomarían el poder los extremistas islámicos. Una vez estos en el gobierno, el apoyo occidental a los sublevados en Estambul sería total y podrían hacerse con el control del resto del país. Un bonito, cruel y sangriento sueño.

La referencia a esa localización de Estambul, el nombre de la cisterna (Binbirdirek Sarnici) remita probablemente al lugar de reunión de los sublevados o a su almacén principal de material de guerra para la revuelta.

Este perspicaz, y no tan desconectado de la actualidad, viejecito se encuentra completamente en lo cierto. De todas formas, todos esos informes se verán inmediatamente corroborados. Un grupo de hombres armados penetrará en la habitación donde ellos se encuentren. ¡Que no se alteren los agentes!. Forman parte del servicio de seguridad de Bogdanoff y han atrapado a los asesinos que Aristarcos envió tras ellos. Son dos agentes de la inteligencia militar turca implicados en el golpe. No tardarán demasiado en hablar, confirmarán todo lo anterior y pueden incluso facilitarles un montón de detalles sobre la Cisterna Philoxenes, llamada de las 1001 columnas (Binbirdirek Sarnici, detallados en la Escena Final), así como la fecha de su próxima reunión, la última previa al golpe: mañana por la noche.

Se abre un paréntesis en la acción.

ESTRATEGIAS Y CABOS SUELTOS

Podríamos decir que la misión de los agentes ha concluido en lo que a este módulo respecta. A partir de aquí pueden tomar cierto número de decisiones. Todas ellas deberán valorarse teniendo en cuenta los siguientes parámetros y posibilidades:

-Su misión resultó convertida en una farsa, luego deben atenerse a las nuevas órdenes marcadas por Heracles, continuar la investigación, teniendo en cuenta que acabar con los planes de Aristarcos supondría tal vez eliminar el embrión de un servicio M particular no controlado y el riesgo de una guerra

civil en Turquía, guerra que tal vez no quedase ahí. -Acabar con las plantaciones de Aristarcos es tan fácil como pedir (a Bogdanoff o a un equipo Charlie) un avión y bombardear la zona de los cultivos con escarabajos. Lamentablemente la ciencia de la ingeniería genética no se encuentra todavía demasiado avanzada y los coleópteros dejarán de reproducirse y morirán dentro de un par de meses tras arruinar toda la cosecha (por cierto, estos escarabajos no son la panacea contra las plantaciones de droga: diversas variedades de plantas, en diversos lugares del mundo, requerirán sus insectos específicos, por el momento sería demasiado caro). Puede utilizarse como amenaza o chantaje para lograr que Aristarcos abandone la conspiración, etc.

-La paralización total del golpe y la finalización con éxito de la misión supone desarticular la trama golpista. Utilizar a los dos prisioneros que tienen ahora para emitir mensajes falsos anunciando la eliminación de los agentes de Heracles funcionará para que dejen de perseguirles y tanto Aristarcos como sus asociados vuelvan a sentirse tranquilos. Los traicioneros agentes de la inteligencia militar turca se mostrarán más que agradecidos por la oportunidad de colaborar con la parte que ahora parece llevar las de ganar.

ROMANI

La entrevista con este elemento mafioso puede llevarse a cabo en cualquier momento de la aventura, desde poco después de su conversación con la señorita Fátima Nerim, hasta ahora mismo.

En realidad, y aunque se trate de un personaje secundario entre los secundarios (el verdadero malvado es Aristarcos, a quien de momento no tendrán el placer de conocer personalmente), puede utilizarse para dar un poco más de «profundidad psicológica» a la aventura. Se trata del típico mafioso de película, vestido de negro (todo seda), con eternas gafas de sol. Hortera, muy machista, agresivo y terriblemente fanfarrón. Puedes hacer que se cruce con los P.J. al inicio de sus investigaciones (en la T.O.E. por ejemplo) y que vislumbren ligeramente sus carácter. Tal vez vaya incluso acompañado por Aristarcos y les invite a una copa. Pero recuerda: estos posibles encuentros (totalmente ad lib) no deberán jamás convertirse en una excusa para masacres indiscriminadas, por ninguna de las partes implicadas, únicamente servirán para que los oponentes se conozcan mejor. Como mucho habrá un cierto intercambio de insultos. Representa sólo los papeles adorables de estos malvados si te gusta meterte en complicaciones y te has visto todos los

telefilmes de acción en la tele durante las dos últimas semanas, para estar seguro de saber cómo se comportan «los malos». Diviértete y divierte a tus muchachos.

Dentro de la entrevista preconcertada por Fátima Nerim, Romani les invitará a comer con él en un pequeño restaurante italiano del centro de la ciudad, allí comenzará una conversación aparentemente inocua tras lamentar la muerte de su colaboradora (el tiempo, los monumentos, el coste de la vida,...) hasta que se llegue a los postres. Una vez en el helado, el resto de comensales del local (diez hombres y mujeres comunes, disfrazados de turistas, etc.) se levantarán de sus mesas y les encañonarán con pequeñas pero letales Mini-Uzis. Acto seguido les introducirán, atados de pies y manos, en una furgoneta. Romani comentará sarcásticamente que: *«Tranquilos chicos. Sólo os enviamos al zapatero. Os va a hacer unos zapatos nuevos... ¡de cemento! ¡Jo, jo, jo, jo...! ¡Para que no os entre el agua del puerto! ¡Jo, Jo, ...!»*.

Transportados en la furgoneta, atados como... bueno, muy atados, escucharán las bromas sarcásticas de los conductores sobre el ruido que harán sus cuerpos cuando caigan al agua con grandes pesos de cemento. No es grave, unos minutos más tarde, la furgoneta se verá detenida por una serie de certeras ráfagas dirigidas primero a las ruedas y después al conductor y al copiloto. Son los hombres de Oglü que buscan vengar a su jefe. Intranquilos por su situación no liberarán a los P.J., limitándose a abrir la puerta de la furgoneta y a exclamar: *«Rápido, salid de ahí»*. Buscan ayuda de los agentes para que con su posible testimonio puedan acabar con Aristarcos, pero temen las represalias de la policía.

POSIBLES VARIACIONES

A partir de que los escarabajos estén en su poder, los finales posibles, como ya se ha comentado, son varios:

-Chantajear a Aristarcos con destruir sus plantaciones para que abandone tanto la idea del golpe de estado como la creación de su servicio M particular. La única complicación la supondrá asegurarse de que durante la entrevista con tan execrable personaje, éste no vaya a acabar con ellos. (No es muy difícil: si no realizan cierta llamada a cierta hora...). Lamentablemente no supone una solución permanente del problema.

-Conseguir la detención de Aristarcos (ni lo sueñen, al menos en este módulo, pero no tienen por qué enterarse), de Romani y de todos los implicados en la posible sublevación. Además liquidar los campos

de adormidera utilizando los escarabajos.

-Y otro tipo de soluciones menos aceptables como son: destruir únicamente las plantaciones y olvidarse de lo demás, olvidarse de todo y dedicarse al turismo, poner los hechos en conocimiento de las autoridades (nunca se sabe quién puede encontrarse implicado en la trama golpista), llamar a Heracles para que lo solucione todo (ya dijimos que todos los agentes de la zona sufren temporalmente una situación de extrema saturación de trabajo), ...

Se cierra el paréntesis de la acción.

ESCENA FINAL: LA CISTERNA DE LAS MIL COLUMNAS

Tras salir de la isla donde reside Bogdanoff y regresar a Estambul, los agentes serán discretamente contactados por un joven que dice llamarse Mustafá Kemal Oglü, al parecer sobrino y ahijado del desaparecido Mikhal Oglü. Les ofrecerá su ayuda; cuenta con varias docenas de mafiosos, digamos que «criminales de buen corazón», y un gran deseo de venganza que le quema el alma (N. del T.: en el original no sé si decía esto exactamente, pero se leía muy mal; además, suena bonito...). Les ofrece su ayuda y la de sus hombres para acabar con sus enemigos comunes. Cuenta con el apoyo de 5D20 pistoleros que ha reunido entre las bandas que se oponen a Aristarcos.

La entrada de la cisterna se encuentra en un antiguo edificio bizantino al final de un callejón sin salida. Supuestamente está sufriendo un proceso de restauración y no se admiten visitas. Por si fuera poco, dicho callejón sin salida, llamado «El Túnel de las Viudas», cuenta con una recia puerta exterior, casi siempre cerrada, que le aísla del resto de la calle. Junto a la puerta, un cuidadoso servicio de vigilancia revelará la presencia permanente de un camión del servicio arqueológico de Estambul. Este camión sirve de base móvil a un discreto grupo de seis soldados de paisano que son relevados cada ocho horas. Un oficial dirige cada grupo de seis, de modo que son siete enemigos.

Como confesarían los asesinos enviados para acabar con ellos en la isla de Bogdanoff, las operaciones de carga y descarga del material bélico se realizan por la zona subterránea de la cisterna, zona que siguiendo un amplio túnel de construcción reciente, lleva a un embarcadero privado del Mar de Mármara, propiedad de Aristarcos. La recomendación habrá sido de no atacar por ahí, ya que está plagado de soldados y hombres de Aristarcos.

Si deseas un bonito combate de masas, puedes utilizar el plano de los muelles que facilitamos antes, rodeas de alambradas, verjas electrificadas y puestos de vigilancia el perímetro del puerto. Sitúas (1D20 x 5) + 20 guardianes entre soldados y mafiosos (a partes iguales, los soldados se consideran de elite y una cuarta parte son oficiales) y adelante ... Luego unes el muelle con la cisterna (ya sabes, un rectángulo de las dimensiones antes apuntadas, plagado de columnas y material de guerra y sin agua) mediante un largo túnel subterráneo y la cisterna, a su vez, con el edificio del «Túnel de las Viudas» siguiendo una empinada y peligrosa escalera de caracol de más de mil peldaños.

Por el método fácil, tras superar la oposición (de la manera que sea, pero sin montar mucho jaleo) de los guardianes exteriores y abrir la puerta, los edificios del callejón no suponen ningún problema, están deshabitados y en ruinas. En el último, el que cierra el callejón (nueva puerta de roble cerrada con una antigua y enorme cerradura), Romani y un pequeño grupo de criminales custodian la escalera de caracol que desciende hasta la cisterna. Romani se encuentra muy fastidiado, para matar el tiempo él y sus hombres se divierten jugando al póker. Son, en total, diez hombres más, algo alejados de la puerta y situados entre montones de antiguos embalajes de madera. El edificio es un antiguo almacén sin paredes, de planta rectangular (20x25 metros y 12 de altura) y un solo nivel, no hay segundo piso. En una de las esquinas (si utilizas un plano, la opuesta a la puerta) está situada la escalera de caracol que lleva a la cisterna. Esta escalera permite el paso de dos personas a lo ancho.

Romani, el grupo del exterior, los reunidos en la cisterna y los del puerto se comunican por medio de walkies. En la cisterna, adecuada como almacén de armas y equipo, sólo a medias iluminada por varias lámparas eléctricas (la escalera no lo está, por ejemplo) mantienen una animada reunión casi una veintena de personas entre oficiales del ejército, de la policía (Korutürk entre ellos), capos mafiosos turcos y otros civiles implicados. Aristarcos, en una posición dominante (protegido por un mutante mercenario que utiliza una versión invisible del Campo de Fuerza), les arengará con un discurso sobre el futuro que les espera: dinero, dinero y dinero. Todos van armados con pistolas, pero la mitad carecen de todo tipo de entrenamiento militar, de voluntad para usar las armas y de valentía. Esos son precisamente los más peligrosos: recordemos que el local está plagado de explosivos. Cada asalto de un posible tiroteo arroja el dado, un resultado

entre 15 y 20 supone una violenta explosión, el edificio se derrumba y los daños y efectos de la catástrofe quedan a tu completa elección.

Al comenzar el tiroteo, las amenazas de rendición o lo que se propongan hacer, Aristarcos se retirará con su guardaespaldas y desaparecerá del módulo para regresar más adelante. La mitad de los asistentes intentará defenderse y la otra mitad desaparecer por el túnel (situado en el punto opuesto a la escalera). La solución más racional sería cubrir la salida del puerto con el sobrino de Oglü y sus muchachos, requiriendo la ayuda solamente de dos o tres de ellos para su propia incursión sobre el callejón y la cisterna.

De todas formas, al final Aristarcos logrará escapar. Sus asociados, depende. Algunos habrán caído en combate y otros serán hechos prisioneros por los jugadores o por sus aliados. ¿Pruebas de la conspiración?. El material de guerra almacenado en el puerto y la cisterna debería bastar. Grabar el discurso de Aristarcos, o tal vez utilizar algún tipo de cámara de video antes de arrasar el lugar tampoco estaría nada mal ...

Como conclusión: demostrada la existencia de la conspiración, las autoridades ofrecerán el perdón a los hombres de Oglü, quien se llevará todos los honores, como es natural. Mustafá Kemal Oglü será nombrado inspector de policía y sus hombres amnistiados. Los agentes de Heracles recibirán una efusiva felicitación de sus superiores por salvaguardar la paz en una estratégica localización y asestado un duro golpe a un criminal y, a partir de ahora, amargo enemigo.

Aristarcos, lejos de haber perdido todo su poder, volverá. Más peligroso que nunca y con su servicio M particular, próximamente en **Sueños Aticos** (N. del T.: supongo que áticos no hace referencia a la Quinta Planta, sino a que la acción se desarrollará en el Atica, la región donde se encuentra Atenas, pero cualquiera sabe con estos diseñadores de módulos...).

Fin.

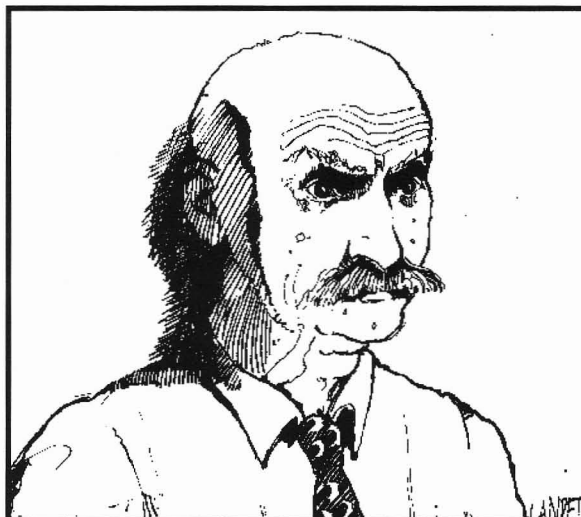
Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información general

Para: Sección Turca

Asunto: Notas biograficas sobre Ion Aristarcos Aridjis (incluye fotografía)



ION ARISTARCOS ARIDJIS

Compendio de datos actualizado al X-93

Ion Aristarcos Aridjis, varón, blanco. Nacido el 6 de octubre de 1943 en Alejandría, Egipto, de padres griegos. Nacionalidad chipriota. Actualmente reside en Estambul, Turquía.

Pasó sus primeros años en Egipto. Su familia emigró en 1958 a Beirut donde comenzó a hacerse cargo de los negocios familiares (transporte naval de cabotaje). Antes de cumplir los veinte años su nombre ya se pronuncia con respeto entre los ambientes criminales libaneses. Trabaja con los diversos servicios de inteligencia israelíes y obtiene las bases de su posterior fortuna traficando en armas para el estado de Israel.

En 1965 mueren sus padres y se traslada a Atenas, dedicándose de lleno al contrabando entre Turquía y Europa. Comienza a interesarse por la política y se destaca como firme partidario de la unión (Enosis) de la isla de Chipre con Grecia.

Sus actividades hasta 1970 no nos resultan demasiado bien conocidas, aunque sabemos que vivió largas temporadas en diversos países de la ribera del Mediterráneo, entre ellos España. Durante este tiempo realizó diversos servicios para organismos tales como la C.I.A. o el Mossad.

Desde 1970 y hasta 1990 vive en Chipre, en una villa fortificada de la parte sur de la isla (la zona bajo dominio griego). Tras la partición de Chipre y la proclamación de la República Turca de Chipre (reconocida tan solo por Turquía) sigue manteniendo excelentes relaciones con este país.

A partir de 1980 ha venido utilizando esporádicamente los servicios de Prometheus como método para resolver diversas dificultades relativas a sus negocios oficiales o «limpios». Los pagos siempre han sido puntuales y al contado en francos suizos.

En la actualidad reside en algún lugar de Estambul, aunque posee extensas fincas en diversas zonas de Turquía. Diversas propiedades suyas comprenden terrenos e inmuebles en Grecia, Chipre, Egipto y Líbano. Dispone de un auténtico ejército privado.

Se le supone en estrecho contacto y buenas relaciones con la mafia siciliana, con la C.I.A. (y tal vez con el C.D.F.C.) y, en menor medida, con el Mossad.

Anticomunista, cristiano ortodoxo griego, nacionalista pangriego expansionista lo bastante discreto como para mantener un buen número de importantes amistades turcas. Preferencias sexuales: indeterminadas. Fumador. Consume alcohol moderadamente. No se le conocen parientes vivos ni vínculos afectivos permanentes. Ambicioso, codicioso, violento pero prudente y reflexivo. Jamás olvida una ofensa. Su meta es convertirse en jefe de estado de una gran República Griega.

Sus actuales negocios abarcan desde el transporte marítimo de mercancías hasta el tráfico de heroína, pasando por el contrabando de armas, la trata de blancas, el juego y la venta de información.

Sus actividades delictivas no han sido probadas jamás, aunque se ha encontrado en diversas ocasiones bajo discreta vigilancia de la INTERPOL.

Individuo muy peligroso.

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

REPARTO

Si no se indica otra cosa los P.V. equivalen a la F y los P.O. a V.

AGUSTE DE BRISSART

Irlandés, agente Wild Geese. Cincuenta años, biólogo.

Características

F 3, D 4, V 3, P 3, I 5, C 3

Habilidades

Archivos y Bibliotecas 6, Burocracia 4, Convencer 6, Supervivencia 3, Intuición 5, Biología 8, Idiomas: Inglés 6, Francés 5, Turco 5

Rasgos especiales

Afición exótica: los coleópteros y lepidópteros
Antipatía mecánica

FATIMA NERIM

Turca, ejecutiva. Treinta y cinco años.

Características

F 3, D 5, V 4, P 4, I 6, C 3

Habilidades

Burocracia 6, Convencer 7, Intuición 7, Charlatanería 7, Regateo 8, Teatro 7, Ciencias Políticas 7, Derecho 7, Economía 9, Idiomas: Inglés 5, Turco 7.

CARLO VICTORIO ETTORE ROMANI

Italiano, mafioso. Treinta años.

Características

F 5, D 6, V 5, P 5, I 4, C 3

Habilidades

Economía 3, Armas improvisadas 6, Combate sin armas 6, Armas blancas 6, Armas de fuego/ Pistola 6, Frialdad 5, Liderazgo 5, Idiomas: Italiano 5, Inglés 4, Turco 3, Francés 3.

Rasgos especiales

Chauvinista. Siciliano

Equipo

Pistola Beretta 92

MIKHAL OGLÜ

Turco, mafioso. Sesenta años.

Características

F 4, D 5, V 7, P 5, I 4, C 3

Habilidades

Economía 5, Combate sin armas 4, Armas blancas 4, Armas de fuego/ Pistola 5, Frialdad 5, Liderazgo 6, Idiomas: Turco 6, Inglés 4.

UN HIJO CUALQUIERA DE LEONATOS

Turcos, ocupaciones diversas, entre 20 y 30 años

Características

F 5, D 6, V 5, P 5, I 4, C 3

Habilidades

Armas improvisadas 3, Combate sin armas 2, Armas blancas 4, Armas de fuego/ Escopeta 6, Idiomas: Inglés 4, Turco 7.

Equipo

Escopeta 150 doble

CORONEL MEHMET KORUTÜRK

Turco, jefe de policía de Estambul, 50 años.

Características

F 6, D 6, V 7, P 7, I 5, C 7

Habilidades

Tregar 6, Conducir coche 6, Combate sin armas 7, Intuición 6, Camuflaje 6, Arma blanca 7, Armas improvisadas 5, Armas de fuego (subfusil) 7, Armas de fuego (fusil) 7, Armas de fuego (arma corta) 7, Supervivencia 6, Frialdad 6, Sigilo 6, Primeros auxilios 6, Liderazgo 6, Explosivos 6, Submarinismo 4, Orientación 6, Cartografía 6, Idiomas: Inglés 5, Turco, 6.

Equipo

Colt Delta 10 mm

ISKANDER

Turco, delincuente juvenil, 18 años.

Características

F 4, **D** 8, **V** 5, **P** 7, **I** 5, **C** 8

Habilidades

Combate sin armas 5, Armas improvisadas 5, Armas blancas 5, Conducir coche 7, Conducir moto 6, Frialdad 6, Armas de fuego/ Pistola 5. Idiomas: Inglés 4, Turco 5.

Rasgos especiales

Adicción a la velocidad

IGNATZ BOGDAN

Búlgaro, ex agente, 70 años.

Características

F 2, **D** 3, **V** 7, **P** 7, **I** 8, **C** 8

Habilidades

Ciencias Políticas 9, Armas de fuego/ Pistola 5, Idiomas: Inglés 7, Búlgaro 8, Francés 6, Ruso 6.

Rasgos especiales

Adora la tranquilidad

Equipo

S&W 686

MUSTAFA KEMAL OGLÜ

Turco, mafioso, 25 años.

Características

F 7, **D** 6, **V** 5, **P** 7, **I** 4, **C** 5

Habilidades

Economía 5, Tregar 6, Conducir coche 6, Combate sin armas 7, Intuición 6, Camuflaje 6, Arma blanca 7, Armas improvisadas 5, Armas de fuego (subfusil) 7, Armas de fuego (fusil) 7, Armas de fuego (arma corta) 7, Supervivencia 6, Frialdad 6, Sigilo 6, Primeros auxilios 6, Liderazgo 6, Explosivos 6, Submarinismo 4, Orientación 6, Cartografía 6, Idiomas: Inglés 5, Turco, 6.

Equipo

Skorpion VZ-61

ASESINOS DIVERSOS

Turcos, asesinos, edades variables.

Características

F 6, **D** 6, **V** 7, **P** 7, **I** 4, **C** 2

Habilidades

Conducir coche 7, Conducir moto 6, Armas improvisadas 7, Combate sin armas 7, Armas de fuego (todas) 7, Idiomas: Inglés 5, Turco 6.

Equipo

Ad libitum, uno de ellos maneja un sable (equivale a una katana)

OSKAR, EL ASESINO PSIONICO

Ucraniano, agente M, 25 años.

Características

F 6, **D** 6, **V** 7, **P** 5, **I** 4, **C** 1

Habilidades

Ciencias Políticas 6, Armas de fuego/ Pistola 5, Idiomas: Inglés 7, Búlgaro 4, Francés 6, Ruso 8.

Poderes mutantes

Asesino psiónico, nivel 8. Puntos de bioenergía: 50.

PNJs ALGO MAS GENERICOS

POLICIAS

Características

F 4, **D** 3, **V** 3, **P** 4, **I** 3, **C** 3

Habilidades

Combate sin armas 3, Arma exótica (nightstick) 4, Armas de fuego (arma corta) 4, Conducir coche 4, Liderazgo 5, Derecho 2.

Equipo

Pistola Beretta 25

SOLDADOS

Características

F 4, **D** 3, **V** 3, **P** 3, **I** 3, **C** 3

Habilidades

Arma blanca 4, Armas de fuego (subfusil) 4, Armas de fuego (fusil) 4, Tregar 3, Conducir coche 3, Combate sin armas 4, Camuflaje 3, Supervivencia 3., Idiomas: Turco 5, Inglés 3.

Equipo

M-16

MUTANTES

en la Sombra

OBREROS

Características

F 6, D 3, V 3, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Arma blanca 4, Tregar 3, Conducir coche 3, Combate sin armas 5, Idiomas: Turco 5.

OFICIALES

Turcos, edades diversas.

Características

F 6, D 6, V 7, P 7, I 5, C 7

Habilidades

Tregar 6, Conducir coche 6, Combate sin armas 7, Intuición 6, Camuflaje 6, Arma blanca 7, Armas improvisadas 5, Armas de fuego (subfusil) 7, Armas de fuego (fusil) 7, Armas de fuego (arma corta) 7, Supervivencia 6, Frialdad 6, Sigilo 6, Primeros auxilios 6, Liderazgo 6, Explosivos 6, Submarinismo 4, Orientación 6, Cartografía 6, Idiomas: Inglés 5, Turco, 6.

Equipo

Colt Delta 10 mm

GUARDAESPALDAS

Características

F 6, D 3, V 3, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Arma blanca 4, Tregar 3, Conducir coche 3, Combate sin armas 5, Armas de fuego/ Subfusil 5, Idiomas: Turco 5.

Equipo

Mini Uzi

MAFIOSOS

Características

F 6, D 3, V 3, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Arma blanca 4, Tregar 3, Conducir coche 3, Combate sin armas 5, Idiomas: Turco 5, Inglés 3.

Equipo

Mini Uzi

TURISTAS Y CIVILES

Características

F 4, D 3, V 3, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Conducir coche 3, Combate sin armas 2, Idiomas: variables 5.

FUNCIONARIOS

Características

F 4, D 3, V 3, P 3, I 4, C 3

Habilidades

Burocracia 5, Archivos y Bibliotecas 5, Convencer 5, Idiomas: Turco 5, Inglés 4.



Fátima Nerim

RAGNAROK

Hace 65 millones de años, un gigantesco meteorito cayó sobre nuestro planeta. Los dinosaurios desaparecieron y otros organismos ocuparon su lugar, evolucionando hasta convertirse en el Homo Sapiens. Pero junto con aquel meteorito, algo más llegó a la Tierra.

Su nombre es sinónimo de maldad y nos ha acompañado durante siglos, preparando su ataque final.

Afortunadamente, unos pocos hombres esperan también ese momento para hacerle frente. Magos, Elegidos de los Dioses, gentes de toda condición unen sus esfuerzos mientras luchan contra los súbditos de la malignidad: vampiros, hombres lobo, muertos vivos o espíritus portadores de oscuros presagios. Todos luchan mientras esperan la llegada de RAGNAROK, El Fin De Todos Los Tiempos.

LT#2010.....2.995 pts.

S A R A H

Pietro Bellini, sacerdote italiano. Apareció muerto en el cementerio de Londres. Aparentemente se suicidó.

Su cuerpo desapareció del depósito de cadáveres.

Wally Mason, contrabandista inglés. Aparentemente algo le mató e hizo desaparecer varias de sus vísceras.

Kevin MacDougall, busca a una mujer desde hace varios años para ajustar cuentas.

Sarah Urquhart, la última heredera de una estirpe centenaria. ¿Murió? en el siglo XV.

Sarah. Sólo el amor y la muerte están más allá del tiempo.

LT#2030.....1.995 pts.

GARRAS DE HIELO

Una aventura para Ragnarok ambientada en las fascinantes tierras de la Bretaña Francesa. Brujería, demonios, una organización terrorista y nieve: mucha nieve. Cuando cierto individuo tropieza al azar con un arcano secreto y pierde su alma en el proceso, antiguos demonios se revuelven en sus tumbas clamando por su liberación. Criaturas extrañas rondan las puertas de nuestra realidad y todos se encontrarán atrapados, desde el principio y quizás para toda la Eternidad, entre las garras de Hielo!

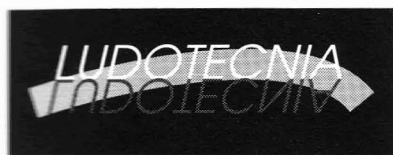
LT#2040.....1.995 pts.

Pantalla y

El Fantasma del Clavo de Plata

Las tablas más importantes de Ragnarok y un módulo de 32 páginas: El Fantasma del Clavo de Plata. Un viejo amigo de los P.J. se pone en contacto con ellos. Unas extrañas pesadillas han devuelto a su memoria sucesos acaecidos años atrás. Una nueva dimensión, en la que la lógica y la razón dejan de tener sentido, espera a nuestros héroes...

LT#2020.....1.700 pts.



Información y pedidos en Ludotecnia:

Apartado de Correos 1.028 - 48080 - Bilbao.

¡NUEVO TELEFONO! 94 - 410 32 76

Actualidad Mutante

La revista oficial de Mutantes en la Sombra. Cada dos meses, nuevas reglas, nuevas historias, nuevos poderes, nuevas aventuras, nuevos personajes y la posibilidad de que entre todos los fans del mundo de M.E.L.S., su ambientación vaya evolucionando en las direcciones que vosotros mismos decidáis. Disponible sólo por suscripción, para mayor información ponte en contacto con Ludotecnia por carta en el apartado 1.028 de Bilbao (48080) o por teléfono en el 94-416 04 58

Catálogo Charlie '91

Características de 505 vehículos y más de 200 armas (utilizables también en Ragnarok), nuevas reglas para combate aéreo, chalecos antibalas, embarcaciones, drogas, submarinismo, nuevos tipos de munición, sistemas de vigilancia electrónica, explosivos, ametralladoras, creación de personajes pertenecientes a los Equipos Charlie y, por supuesto, montañas de cachivaches de alta tecnología diseñados por los expertos de la Fundación Kaufmann.

LT#1040.....2.200 pts.

La Hora de la Guadaña

Segunda parte de Semilla de Acero. Cuando parecía que la pesadilla había concluido, todos los que tuvieron algo que ver con la primera crisis "Semilla" empiezan a sufrir complicaciones. Por si esto fuera poco, Dolores Faulkner ha desaparecido y ni los propios Wild Geese conocen su paradero. España, Austria, Gran Bretaña y la India serán los escenarios para que los P.J. vuelvan a escuchar la música de la Muerte, que sigue animando el baile.

LT#1070.....2.200 pts.

Pantalla+ Guía Heracles

Por una cara, las tablas más importantes de Mutantes en la Sombra recopiladas para simplificar al máximo el trabajo de los D.J. Por la otra, una magnífica ilustración de Roberto Landeta que ocultará tus papeles más confidenciales de la vista de los jugadores. Incluye también la Guía Heracles de Supervivencia en Entornos Hostiles, con nuevas reglas (torturas, venenos, granadas etc.) así como valiosa información sobre el universo de los Mutantes.

LT#1020.....1.500 pts.

Semilla de Acero

La campaña que abre una trilogía que se ha convertido en leyenda. Los avatares del destino llevan a los P.J. a inmiscuirse en los planes de una conjura demencial dirigida por una banda de neonazis que, tras décadas de espera, han decidido volver a la luz. Pero no están solos en esta batalla: Dolores Faulkner y los Wild Geese estarán a su lado para lo que haga falta. Humor a raudales y acción frenética para una delirante aventura al trepidante ritmo de la música de la muerte

LT#1050.....2.200 pts.

Con la Tumba Preparada

La ansiada conclusión de la trilogía Semilla de Acero. Enteramente desarrollada en España (y Gibraltar), entre sus páginas se esconden escenas que pasarán a las antologías como clásicas de la narrativa de rol: la cita en Barcelona con cierto contacto justo en mitad del mayor concierto Trash de la década, la búsqueda en el peñón de un increíblemente duro delincuente británico más conocido por sus habilidades como gaitero, la reaparición de Martín Pagazagoitia, Fabián Agirre, Arantza Smith López de Arilucea, la brigada J.M.K....

LT#1012.....2.100 pts.

Hijos de Chernobyl

Cinco niños dotados de un poder que va más allá de todo lo conocido por el hombre. Una misteriosa organización formada por antiguos cazadores de mutantes. Un sarcófago que oculta a la central nuclear que un día arrojó el horror sobre Ucrania y hoy sirve de sepultura a la propia muerte. Un periodista italiano trató de componer un puzzle con todas estas piezas para revelar la verdad al mundo, pero alguien acabó con él antes de que tuviese tiempo para hablar. ¿Podrás terminar tú su tarea?.

LT#1030.....1.600 pts.

Anuario Kaufmann 1

"La Biblia de los Mutantes". El fascinante universo de Mutantes en la Sombra al descubierto en una obra en la que cada página plantea ideas para varias de tus propias campañas. Esta primera parte del Anuario narra la historia nunca antes contada de las oscuras organizaciones al servicio de las grandes potencias mundiales que han sembrado el terror entre los mutantes durante tantos años y de cómo sus actividades han influido de forma decisiva en los acontecimientos históricos de las últimas cuatro décadas

LT#1060.....1.995 pts.

El Hogar de los Valientes

¿Qué ocurre cuando Heracles se decide a lanzar la operación más ambiciosa de su historia en el terreno de juego de su peor enemigo?. ¿Y si además son los propios P.J. quienes tienen que dar su opinión a la hora de planificar la ofensiva?. ¿No sería excesivo que además tuvieran que verse las con un traidor entre sus propias filas?. ¿Les ayudaría saber que el ejército de los E.E.U.U. les va a perseguir de forma implacable entre las nieves de Alaska?. Pues esto es sólo el principio de una campaña simplemente salvaje.

LT#1011.....1.995 pts.



Información y pedidos en Ludotecnia:
Apartado de Correos 1.028 - 48080 - Bilbao.
¡NUEVO TELEFONO!: 94 - 410 32 76

SUEÑOS TURCOS

Una aventura para
Mutantes en la Sombra

Estambul, extendida sobre dos continentes, heredera de un glorioso pasado y preñada de un excitante futuro... pero también un lugar ideal para morir. Inmersos en un sangriento conflicto entre bandas mafiosas rivales y durante los preludios de un golpe de estado, los agentes de Heracles encontrarán serias dificultades para distinguir a los amigos de los enemigos.

Primero de una excitante serie de módulos ambientados en el Mediterráneo Oriental, Sueños Turcos nos presenta la mayor pesadilla de Heracles hecha realidad: ¿Qué ocurriría si una mente criminal lograra organizar su propio servicio M?

SUEÑOS TURCOS©



Ludotecnia. Ref. LT# 1090



990