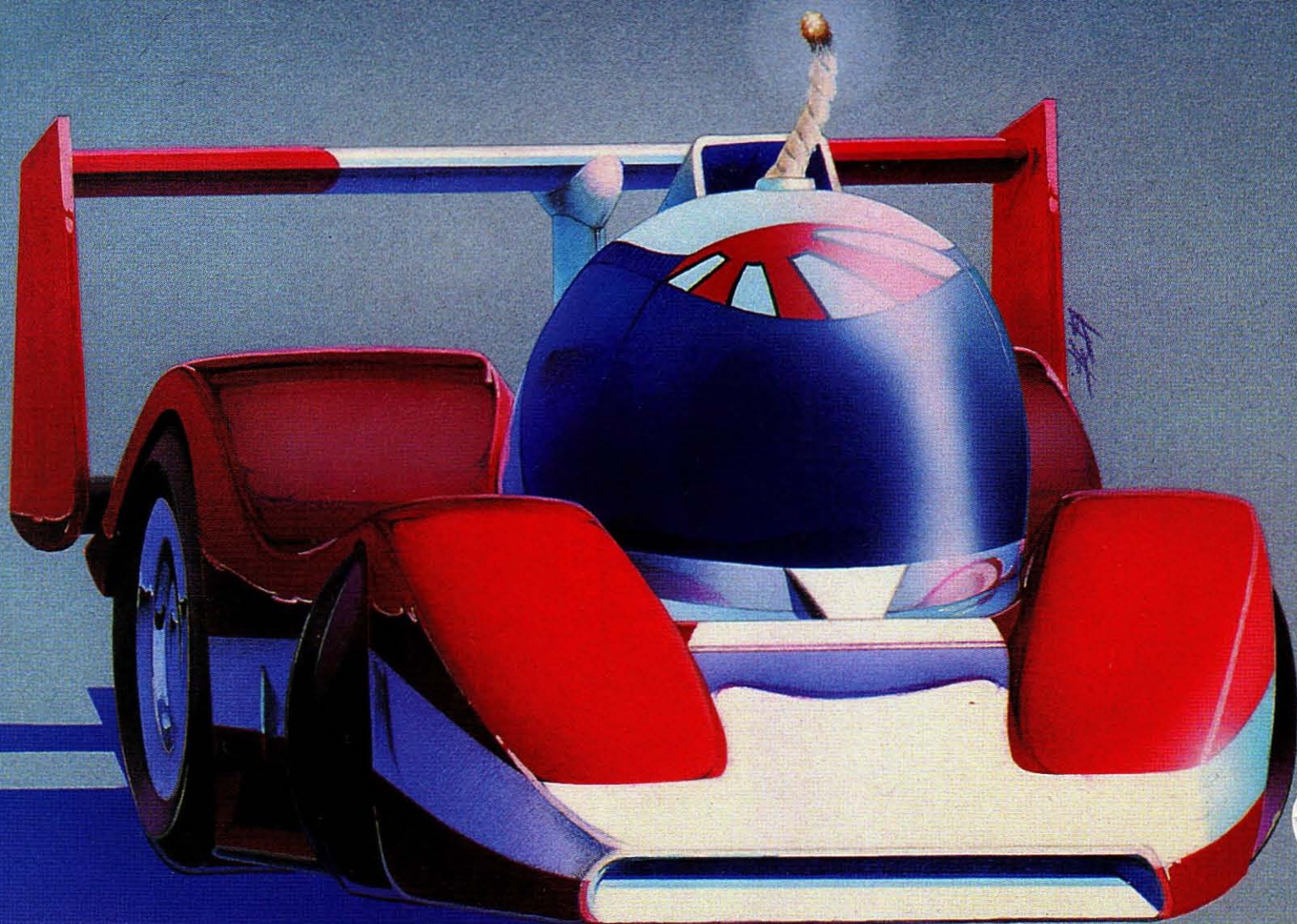


TNC

TORRENTA NO CONTROLADA
UNA LOCA HISTORIA AMBIENTADA EN LAS 24 HORAS DE LE MANS

Por J.A. Tellaeche Isusi



UNA AVENTURA PARA
MUTANTES
en la Sombra

Créditos

En el coche ganador

Primer piloto:

J.A.Tellaeche Isusi

Segundo y tercer piloto:

Igor Arriola y Carlos Monzón

Reportaje de la carrera, incluida foto de portada:

J.A.Tellaeche Isusi

Dibujando las trazadas:

Carlos Monzón

En los boxes:

JuanAn Romero Salazar

Poniendo bonito el evento:

Equipo Ludotecnia

Mención especial para:

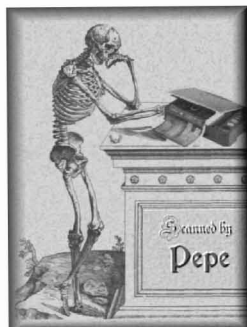
Igor Arriola

Playtesting realizado por:

Joseba, Txess, Etor e Iñigo

Repostajes:

Cafetería Sanreza



Agradecimientos:

A mi hermano Julián por enseñarme lo que era un auténtico coche a muy temprana edad, cuando el Lotus de Jim Clark arrasaba en los circuitos. A Josu Tellaeche por pensar que soy maravilloso. A Cata por cuidar de Josu y por aguantarme. A Cata, por esperar tanto. A Cata...

A mi madre y a mi hermana, Matilde ambas, por subvencionar este sueño. A María, Carlos, Ana, Bel, Carola, Sara, Constanza, Emma, Gabi, Regi, Víctor y Alfonso, Nacho y muy especialmente a Anatxu, porque sois mis sobrinos, y eso para mí, es mucho. Y a Eva, por tener claustrofobia, lo entiendo.

Primera edición, septiembre de 1.993

T.N.C., Tormenta no Controlada© 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.

I.S.B.N. 84-604-7068-7. **Depósito Legal** Bi-1744-93

Impreso por Artes Gráficas Rontegi

INTRODUCCION

TNC es un módulo diseñado para ser jugado por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro. Su temática y contenido hacen imprescindible que se juegue de un tirón y se ha diseñado con el fin de ser jugado en el frenético ambiente de la 61 edición de las 24 horas de Le Mans, es decir las celebradas este año. Por supuesto que deberás disponer de un auténtico e irrepetible ejemplar de **MUTANTES EN LA SOMBRA** a la vista. ¡¡NO!!, no valen fotocopias.

Tal vez te preguntes el por qué del título tan peculiar que he elegido para este módulo; te contaré a modo de aperitivo que todo nació con la creación gráfica de "SEMILLA DE ACERO", obra adorada y nada vilipendiada, no sin razón, de JuanAn Romero-Salazar. También debo decir que no pocas cosas he aprendido de él y de su forma de escribir, fluida y esmerada, además de erudita y concisa y Bien, como iba contando, en una tarde azulada del mes de Junio de 1992 llegó J&F a mi estudio. Estaba seriamente preocupado y sentenció que necesitábamos sacar "Semilla" en pocos días. ¿En pocos días?, SI.. ¿Todos los dibujos?, SI. ¿Y la portada?, TAMBIEN.

El caso es que "realmente" hacía falta sacar "SEMILLA DE ACERO" en muy poquito tiempo y se me ocurrió una brillante idea que por poco nos lleva a todos a la tumba, la llamé TNC, en castellano urbano **Tormenta No Controlada**. Una TNC es básicamente una acción suicida en la que no se controla absolutamente nada, sólo te queda sobrevivir, si es que puedes, y cumplir los plazos. Y por supuesto que cumplimos, aunque puedo jurar, y juro, que nos faltó un pelo para convertirnos en una pandilla de eunucos, porque si no cumples te los pillas, sin remisión.

No quiero perder la oportunidad de agradecer a Igor Arriola y a Carlos Monzón sus desvelos a la hora de transformar este guión de comic en un auténtico módulo de rol. Además, de no haber sido por su intervención, casi divina, Daguerre habría pasado a mejor vida. La mención especial para Igor, en los créditos, se debe a que él tiene la culpa de todo. Primero

me engañó vilmente en una conocida librería de Bilbao y después me ha enseñado casi todo lo que se de rol.

TNC se desarrolla en cuatro partes bien diferenciadas, todo ello en el corto periodo que duran las **24 Horas**.

!!Atención, si pretendes jugar TNC, deja de leer ahora mismo, todo el mundo sabe que sólo un auténtico DJ es capaz de entender una información para DJ!!.

AMENAZA TORMENTA.- Los PJ toman contacto con la que va a ser su misión, desbaratar una operación del K.H.T. en las 24 horas de Le Mans. Parece ser que no son los individuos más adecuados, pero a Heracles no le ha quedado otro remedio que utilizarlos, para ello les dará el apoyo de dos agentes, muy especiales, que ya se encuentran en el interior del circuito.

STORMY WEATHER.- Una vez en el circuito recibirán los primeros sustos de la mano del agente Leblanc. Disfrazados y perseguidos se toparán con un comando libio nada habitual, para ser apresados por la gendarmería francesa y dar con sus huesos en la cárcel.

ARRECIA EL TEMPORAL.- Un curioso oficial de la gendarmería dará crédito a todo lo contado por Leblanc, que será mucho, y acompañará a los PJ en su misión de encontrar al agente japonés que opera en la zona exterior del circuito. Los PJ deberán escapar de una extraña trama dirigida por el mismísimo Bureau Mirage, que ha secuestrado a Leblanc, y deberán volver al interior de los boxes para intentar solucionar lo que a todas luces parece una locura diseñada por un tarado.

FUERA DE CONTROL.- Si hasta el momento todo parecía tener solución, a partir de ahora la cosa va a ser un poco diferente para nuestros PJ. Metidos de lleno en la boca del lobo, el K.H.T., y huyendo de la gendarmería y el Bureau Mirage, sólo les queda rezar para que alguien les saque de allí. Por cierto, el K.H.T. guarda un as en la manga.

Capítulo Uno

AMENAZA TORMENTA

Sábado 19 de Junio de 1993. Sede central de Heracles Francia. 17,30 horas.

Llegaban con cierto retraso, sólo unas tres horas. Tal vez la excusa de los atascos no fuera suficiente, pero ¿quién no tiene un mal día?. Dumas no dijo nada.

Puso sobre la mesa el documento con un ademán calculado y comenzó a decir pausadamente:

- *"Fue interceptado hace apenas una semana por uno de nuestros agentes, aquí mismo, en París. Lamentablemente no hemos podido descifrarlo hasta ayer".*

Jean Claude Dumas estaba a cargo de Heracles Francia desde sus comienzos. Hombre sosegado, pasaba por ser un magnífico estratega de salón y sus decisiones eran siempre tomadas con la mayor consideración hasta por el mismísimo Kaufmann. No llegaba a los 45, pero su aspecto denotaba el cansancio propio de una edad más avanzada, tal vez quien no estuviera sobre aviso diría de él que rondaba los 60. Su actitud recia mostraba una gran firmeza de carácter remarcada por su voz, grave y rotunda.

Tras una pausa calculada bombardeó a los PJ con una "salva" de recibimiento:

- *"Antes de comenzar debo decirles que de haber tenido opción jamás les habría elegido para esta misión, por lo que me sentiré aliviado si alguno de Vds. decide declinar la oferta, La misión no es nada fácil".*

Tomando el documento en las manos y dando por sentado el conocimiento del mismo por parte de los PJ, cambió de tema.

- *"Como verán, el asunto parece tener la máxima importancia".*

El documento en cuestión hace referencia a una misión lanzada por el K.H.T. en territorio de Francia, más concretamente sobre su carrera emblemática, las 24 horas de Le Mans. Si algún PJ pregunta acerca del mismo, Dumas suspirará profundamente y continuará como si no hubiera escuchado nada.

- *"De todos es sabido el problema acuciante que está viviendo Japón, hace apenas unos días el gobierno nipón ha convocado elecciones, unas elecciones que según nuestros precognitores perderá. Lo que les voy a comentar a continuación es estrictamente confidencial por lo que les ruego la mayor reserva".*

Sin permitir ninguna interrupción continuará:

- *"Tenemos la certeza de que el gobierno japonés ha pedido ayuda al K.H.T. para "demostrar" su poderío en lo referente al sector automovilístico. La reunión de los Siete Grandes que se celebrará a finales de este mismo mes parece ser el sitio propicio para un planteamiento de superioridad. El mercado ruso y el de los países del Este forman parte del pastel que habrán de repartirse. Para el Japón sería inusualmente beneficioso el poder contar con un triplete en la carrera más dura del mundo de cara, sobre todo, a levantar la tradicional hostilidad arancelaria de los europeos y americanos; y por supuesto para enfrentarse a las elecciones de mediados de Julio con garantías de éxito. Si bien el apoyo se centrará en el equipo Toyota, nos consta que la marca nipona permanece ajena a la operación. Como podrán comprender tras casi veinte años de gobierno monocolor la operación tiene consideración de PRIORITARIA".*

Dumas hizo una pausa en su relato para abandonar el escritorio y recorrer el corto trayecto que separaba su mesa del ventanal que miraba directamente a los Campos Elíseos. Con las manos a la espalda y la mirada perdida en el día brumoso que adormecía París, continuó:

- *"El nombre clave de la misión es Kamikaze y tiene como objetivo el de situar a los tres vehículos Toyota en los puestos de cabeza, pero la facilidad con la que hemos capturado el documento y la no menos sencilla forma de demostrarnos que están aquí, me hacen sospechar que pueden ocultar algún otro tipo de maniobra. Sea cual sea el fin último de Kamikaze es evidente que no podemos tolerarlo...(pausa). Un éxito del K.H.T. en Francia, y delante de las narices del Bureau Mirage podría tener dramáticas consecuencias".*

Recordando que hace ya un buen rato que las 24 horas han dado comienzo, Dumas, volviéndose hacia los PJ, les atravesará de parte a parte para sentenciar con tono airado:

- *"Tal vez si se hubieran dignado a ser puntuales..."*.

Suspiró profundamente y continuó, ocultando su malestar, pero sin dejar de apuntillar a los PJ. Volviéndose hacia la mesa se sentó.

- *"Les avisé que no era una tarea fácil, y aún están a tiempo de renunciar..."*.

Es sólo una bravata dirigida más a convencer de su autoridad que a ser contestada. Artimañas de viejo mutante. No consientas que los PJ contesten, si lo hacen continuas como si tal cosa, no se admiten las desertiones, y menos cuando son tan tempranas.

- *"El plan de trabajo es el siguiente:*

A.- *Saldrán de aquí a las 18 h. con dirección al aeropuerto de Orly, donde les recogerá un helicóptero que les llevará hasta el aeródromo de Le Mans.*

B.- *Una vez allí tomarán contacto con nuestro agente Leblanc, Agnes Leblanc, que les llevará hasta el interior del circuito donde tomarán contacto con Paul Daguerre, quien les proporcionará armamento e instrucciones, Daguerre es nuestro segundo agente.*

C.- *Localizarán las dos cédulas operativas del K.H.T. y las desactivarán, así como a sus grupos*

de apoyo.

D.- *Si cuando acabe la carrera lo han conseguido, vuelvan aquí. Si no lo consiguen, y están vivos, desearán no estarlo".*

Abandonando el tono dictatorial de su plática, Dumas les mira fijamente a la cara y comenta en tono sarcástico:

- *"No tenemos demasiado tiempo, sólo un par de nombres, y por supuesto, un lugar. Courbet les dará credenciales de periodistas, por si las necesitan. No llevarán armamento, en el interior del circuito se les suministrará lo necesario. Por supuesto sólo armas cortas. Se que esto puede causarles algún problema de operatividad pero creo sinceramente que es lo más conveniente, las medidas de seguridad, ya saben. Antes de terminar debo decirles que dada la escasez de tiempo, nos ha sido del todo imposible organizar equipos Charlie y Tango, por lo que tendrán que hacer todo el trabajo SOLOS. No tendrán ningún tipo de ayuda que no puedan buscarse Vds. mismos".*

Su semblante era ahora más duro que antes. Mientras pulsaba el botón del interfono sentenció, casi irónicamente y sin ninguna convicción:

- *"¡Suerte muchachos!"*.

Una voz suave de mujer sonó a través del aparato de comunicación. Dumas solicitó la presencia de Courbet y el silencio se adueñó de todos en una tensa espera.

Capítulo Dos

STORMY WEATHER

Realmente nada parecía pronosticar una tarea difícil como aseguraba Dumas. Sí se tenían algunos nombres y se conocía el lugar desde donde operaba el K.H.T., todo sería cuestión de tiempo, y tiempo todavía quedaba para el final de la prueba.

Son las 18 horas del sábado 19 de Junio cuando salen de la sede de Heracles rumbo a Orly. Ya en el aeropuerto les espera un helicóptero particular del tipo Alouette, que les llevará hasta la ciudad de La Sarthe, también conocida como Le Mans.

Ubicada en la región de Loira, Le Mans, a la que la tradición automovilística ha convertido en el centro del mundo, es una ciudad pequeña que sólo vive del turismo y de los beneficios que le reporta "LA CARRERA".

Con una longitud total de 13.600 metros, es el circuito no permanente más largo del mundo. Las carreteras que configuran su trazado permanecen abiertas durante todo el año hasta el 14 de Junio, fecha en la que comienzan las verificaciones de vehículos y los entrenamientos. Durante el resto, la ciudad da cobijo al circuito permanente Bugatti, famoso por ser la sede de la escuela de conducción del Automobile Club de L'Ouest (A.C.O.). Con 4.430 metros de recorrido su zona norte forma parte del circuito grande en fechas tan señaladas, compartiendo el espacio de boxes y graderíos principales.

La sexagésimo primera edición de las 24 horas ha comenzado a las 16,00 p.m. en punto, y acabará a las 16,00 p.m. del domingo, sin mediar interrupción. Faltan por tanto casi 22 horas, en las que los arriesgados PJ deberán dar buena cuenta de los hombres del K.H.T..

Recorren los apenas 200 Kms que les separan de la localidad de La Sarthe en algo más de 45 minutos. Tus PJ podrán perfectamente mirar por las ventanillas dado que no tienen nada mejor que hacer

salvo rumiar, mentalmente, las instrucciones verbales de Dumas; no disponen de ningún tipo de entretenimiento. El tiempo meteorológico se hace más luminoso a medida que se acercan al circuito. Desde el aire se percibe el bullicio y el sonido del helicóptero va dejando paso lentamente al tronar de los motores en el circuito.

Toman tierra en el aeródromo de Le Mans a las 19,18 horas. Situado muy cerca de la zona noroccidental del circuito, queda relativamente cerca del mismo. Tras dejar a los PJ en tierra, el helicóptero despega para perderse en la lejanía. La suerte está definitivamente echada.

Todavía no han perdido de vista al helicóptero cuando el sonido de un claxon les hace volver la cabeza en dirección a una vieja camioneta Citroën que en esos momentos llega apresuradamente al parking anexo. De la camioneta, que luce el vistoso anagrama de "Maillot Boulangerie", la más conocida panadería de La Sarthe, surge la figura de una atractiva morena ataviada con un traje ceñido de azafata de congresos, que indica claramente su carácter femenino. De lejos se la ve hermosa. Hace señales a los PJ para que se dirijan hacia el puesto de control, y ella también se dirige hacia allí. Tras una breve charla con el jefe del puesto, éste les permite el paso sin hacer preguntas.

Agnes no es demasiado alta pero resulta muy atractiva, su cara es expresivamente vivaz, adornada por una serie de pecas que realzan su belleza, lleva poco maquillaje. Una nariz delicadamente chata remata el conjunto del que destacan sin duda sus ojos castaño-verdosos, ligeramente rasgados. De cerca se aprecia perfectamente que su ropa pertenece a la de una azafata de la A.C.O., entidad organizadora de la carrera. Les aborda con un cariñoso saludo:

- "*Bon soir, soy Leblanc, vuestro contacto*".

Las presentaciones son apresuradas y debido el rugir de los motores de algunas de las avionetas y helicópteros que constantemente dejan y cogen pasajeros en la pista, se harán bastante complicadas.

Leblanc les invita con cierto apremio a seguirla en su camino hacia la camioneta. Salen del aparcamiento para enfilarse en la autopista A11 desde donde comienza a observarse la zona de boxes, la pista es atravesada en ese lugar por multitud de balas multicolores que corren a velocidad vertiginosa. Al comienzo de la carrera, las distancias entre los diferentes concursantes son mínimas, por lo que corren prácticamente juntos formando una especie de manada ruidosa. El resto del paisaje lo constituye un variopinto arco iris de tiendas de campaña, señuelos publicitarios e infinidad de turismos. A lo lejos se vislumbra la enorme noria de la Feria de Atracciones cerca del conocido medio neumático Dunlop, estampa tradicional de las 24 horas. La gente se apresura en las inmediaciones para asistir a la prueba, debido a la enorme duración de la misma, es normal el trasiego de visitantes a lo largo de los dos días en los que se desarrolla. La puesta de sol suele ser uno de los momentos más espectaculares, y ya se avecina. Las gradas están repletas.

Conduce Leblanc y les pone en antecedentes. Si los PJ intentan meter cuchara sencillamente no les hará ningún caso. Leblanc es así.

- *"Aún no ha ocurrido nada relevante, esperamos que los japoneses actúen en las primeras horas de la mañana del domingo. Daguerre es nuestro segundo hombre, y está en estos momentos en los boxes, indagando y preparando una nueva coartada, que de momento desconozco. Hacia allí nos dirigimos".*

Gira a la derecha para acceder a una de las entradas al circuito. Tras una breve pausa continúa:

- *"Por cierto, ha habido cambio de planes. Las medidas de seguridad se han acrecentado debido al rumor de que en el interior del circuito hay un comando libio dispuesto a cometer un atentado, nos será del todo imposible entrar de la forma en que lo teníamos previsto..."*

Otra pausa para dejarse adelantar por un coche de la Gendarmería, que se abre paso con la sirena. La caravana no deja de ser fluida, pero resulta molesta..

- *"...se sospecha que van disfrazados de periodistas, por lo que hemos abandonado esta coartada. Daguerre nos tiene preparada otra, como ya os he*



dicho antes, de momento iremos a las gradas y esperaremos un rato para darle tiempo. Luego nos dirigiremos a los baños centrales; para las 21,00 horas Daguerre habrá colocado allí la nueva indumentaria, ya hemos concertado el lugar exacto".

El trayecto hasta la bifurcación que permite la entrada en la carretera de acceso al Parking principal durará apenas 10 minutos. Durante este tiempo los PJ serán escuchados, por fin, por Leblanc, y podrán preguntar sobre los pormenores de la operación. Leblanc contestará a todo. Nos encontramos en un momento distendido, por lo que plantea el turno de preguntas y respuestas como mejor te venga. Hemos confeccionado una pequeña relación pero si tus PJ deciden abordar a Leblanc de otro modo te rogamos que improvises, siempre teniendo en cuenta el sencillo carácter de Leblanc (ver PNJ).

P.- *"¿Desde cuando estáis trabajando aquí?"*

R.- *"Llegamos ayer por la noche. Supongo que Dumas ya os habrá comentado lo de la falta de tiempo".*

P.- *"¿Habéis encontrado algo?"*

R.- *"Creemos haber localizado a uno de los agentes,*

probablemente un telequinético, pero aún no tenemos la suficiente constancia de ello. Además, tampoco sabemos nada de la cédula de apoyo, y como sabéis, localizarla es lo más importante”.

P.- “¿Sólo uno?. Dumas nos habló de dos”.

R.- “Sí, sabemos que son dos, al menos eso es lo que nos planteó Heracles...Pero sólo hemos localizado a uno, y ni siquiera eso es seguro”.

P.- “¿Donde lo habéis localizado?”.

R.- “Cerca de la “Chicanne Nissan”, casi en el centro de la recta de Les Hunaudières”. Daguerre sabe el punto exacto de su ubicación”.

P.- “Dumas habló de nombres..”.

R.- “Sólo disponemos de dos. Uno corresponde al posible telequinético del que ya os he hablado y que se apellida Otomo, Heracles tenía constancia de su llegada a Francia, pero nadie sospechó de su pertenencia a Kamikaze hasta anteayer, Daguerre ha seguido de cerca el tema y podrá contestaros mejor que yo. La verdad es que estoy un pelín descolgada”.

P.- “¿Y el otro?”.

R.- “Según Daguerre es el más peligroso, no le hemos localizado aún pero sospechamos que está al mando de toda la operación. Con él está la segunda cédula”.

P.- “¿Sabéis su nombre?”.

R.- “No, no lo sabemos, sólo conocemos su apodo, le llaman Tora, que viene a ser como tigre en japonés”.

El vehículo girará hacia la derecha y bajará por una pendiente llena de coches, por lo que Leblanc dejará de contestar a los PJ con la misma tranquilidad con la que antes lo ha hecho, para poder estar atenta a las inclemencias del tráfico. Tras un corto trayecto, otra vez a la derecha y se podrá vislumbrar ya la entrada del Parking general, justo enfrente de las tribunas, en el lado exterior del circuito y a unos 200 metros de la entrada principal. Está a rebosar. Ante la sorpresa de los PJ, Leblanc no se tomará ninguna molestia en colocar bien la camioneta, dejándola de tal forma que cierra la salida de los coches aparcados, de seguro la retirará la grúa. Si alguno de los PJ muestra su sorpresa Leblanc contestará tranquilamente y sin prestar mayor importancia al asunto, mientras recoge un grueso bolso de color negro del interior de la camioneta:

- “La cogí prestada en el pueblo, supongo que hace

rato que la andará buscando la Gendarmería, de todas formas no me parecía un vehículo seguro. Demasiado llamativa para mi gusto. Ahora seguidme”.

El corto trayecto hasta la entrada general lo recorrerán a pie, atravesando la carretera. Sin problemas.

¿ANTICICLON O BORRASCA?

La entrada en el circuito la realizarán bajo la atenta mirada de los supervisores, como Visitantes, con entradas tipo “A” para Gradas Interiores (310 francos cada una) que lleva Leblanc. El acceso al interior del circuito les lleva a través de los pasillos que atraviesan la pista de forma subterránea hasta el llamado “Village”, una zona atestada de camiones, stands y caravanas que se encuentra dentro de la zona acotada de los boxes, en ella descansan un centenar de vehículos de transporte y asistencia, así como las enormes carpas que cobijan a la flor y nata del “business” automovilístico, un helipuerto remata el conjunto. La parte exterior del Village permanece abierta y te la describiremos con más exactitud en el cuarto capítulo, de momento baste con saber que está separado de los boxes por una larga verja de hormigón y entramado metálico. Desde esta zona se ve a la perfección la reluciente noria del parque de atracciones de las “Esses”, cerca de la típica silueta del neumático Dunlop, al noreste. Sólo dos entradas, la principal y una secundaria cerca de la Torre de Control..

Una vez en el interior del Village externo se dirigirán por entre la muchedumbre con dirección a la grada principal, justo encima de los boxes, por supuesto deberán enseñar las entradas al menos un par de veces antes de situarse en el graderío. Si bien la seguridad se ha extremado hasta límites insospechados, nadie les impide el paso. De momento todo parece normal. La panorámica desde allí es sencillamente apabullante, miles de personas se agolpan y disfrutan al paso de sus equipos preferidos. Sin embargo encontrarán problemas si intentan acceder directamente a los boxes. Avisados de que no usen las credenciales de periodistas, ningún PJ podrá entrar en la zona con ellas, y mucho menos haciendo uso de las entradas. Toparán, si lo intentan, con un nutrido grupo de gendarmes armados y con grandes perros pastor alemán. Ni tan siquiera si uno de los PJ dispone de control animal podrá pasar sin las credenciales especiales expedidas por la A.C.O. y la Gendarmería. Todos los guardias disponen de un listado completo de las personas que pueden entrar en este recinto. De todas formas déjales que lo intenten.

Son las 20,10 horas del sábado. Leblanc abre por fin la boca para decir:

- *"Muy bien, disfrutad del espectáculo durante media hora, hay que dar tiempo a Daguerre para que coloque el material en los baños, esperaremos aquí hasta las 21,00 horas, y bajaremos entonces".*

Si alguno de los PJ pregunta por qué hacia allí, le contestará que es en donde deberán recoger la nueva indumentaria. No contestará más, según ella *"por precaución"*. Puede que tus PJ empiecen a impacientarse ante la pasividad de Leblanc y a lo anodino de la situación, por lo que es más que probable que alguno de ellos decida dar un pequeño paseo. Plantea una serie de incidencias irrelevantes para aquél o aquéllos PJ que, impacientes, hayan decidido deambular en solitario. Recuerda que fuera de los boxes no hay nada de interés para la historia, de momento. Para evitar que se nos descuelgue, acabas su ronda por el circuito con sus huesos en la Gendarmería. Procura que esta escena no dure demasiado y deja que se aburra en la cárcel al menos durante cinco minutos, tras lo cual le soltarán sin cargos. La Central de la Gendarmería está en la segunda planta de la torre de control, en el interior de los boxes, al otro lado de donde están situados sus compañeros y Agnes Leblanc, por lo que al finalizar su encierro los gendarmes acompañarán a nuestro PJ hasta la misma entrada de boxes, a unos metros de donde se encuentran los suyos. Por ejemplo, haz que se tope con los payasos que realizan sus actuaciones cerca de los stands y una vez allí, entre el gentío, con una patrulla de gendarmes que le arrestará sin dilación por carterista ya que dentro del recinto se encuentran uno que, curiosamente, se parece asombrosamente a nuestro PJ. Tras ese tiempo, si sigue empecinado en no seguir a Leblanc, lo encarcelas definitivamente por el mismo tonto motivo, lo necesitamos en la cárcel a la 1 de la madrugada. Si entra en razón y decide acercarse otra vez a las gradas en busca de sus compañeros llegará justo en el instante en que Leblanc se sobresalta y se levanta alarmada:

- *"Espero que Paul lo tenga todo preparado...¡ hacia los baños, vamos!"*

Son las 20,50 horas. Una tirada individual de Percepción en Difícil. Los que no la superen notarán algo extraño tras ellos y si se vuelven no verán nada. Según la C.E., los que consigan entre 0 y 3 percibirán tres sombras en lo alto de la grada y los que consigan más de 3 creerán haber visto al menos a un japonés en el grupito de marras y jurarán que llevaba algo parecido a una pistola en sus manos. Sólo disponen

de un asalto para seguir a la única persona que parece tener claro de qué va la historia y que ya se aleja hacia el lateral externo de las gradas, a unos 20 metros, donde se encuentra la escalera de descenso. El PJ que decida no seguir a Leblanc quedará descolgado del grupo y haga lo que haga será apresado por la Gendarmería, otra vez con la equivocación, y otra vez a la trena, hasta la 1 de la madrugada. De los japoneses no se sabe nada, de momento.

La escalera de descenso tiene sesenta escalones con una pendiente de 30º, tirada de Dificultad en Fácil, el que no la supere sólo sufrirá daños que le obligarán a llevar una penalización de -1 en todas sus acciones de movimiento durante 1D20 asaltos, debido a una mas que previsible torcedura. Espero sinceramente que ninguno se rompa la crisma. Leblanc dirige a los PJ hacia la entrada de los baños. En el exterior se encuentra una patrulla de la Gendarmería, compuesta por cuatro hombres, que descansa y disfruta del espectáculo que se divisa desde allí. No harán ningún caso especial a los PJ salvo que alguno caiga. Los baños miden 10 metros de largo por 5 de ancho. No hay ventanas. La puerta se abre hacia dentro y es de doble hoja. 10 cabinas individuales están alineadas frente a la puerta, al otro lado una hilera de 6 lavabos con sus correspondientes espejos, igual en el de caballeros que en el de señoras, con la variante de una hilera de 8 inodoros verticales al lado de los lavabos en los primeros. Leblanc grita a los PJ:

- *"¡Rápido, al de señoras!"*

Si alguno de tus PJ se muestra reticente podrá guarecerse en el de caballeros, única alternativa viable pues si sube, levantará las sospechas de los gendarmes que le equivocarán con el manguí. Ya te sabes el resto de la historia. De momento no debe saber que ningún japonés les sigue.

En el interior de los baños no encontrarán a nadie. Las cabinas están abiertas, salvo una, la número 6. Leblanc maldecirá en voz alta:

- *"Tenía que ser precisamente la 6".*

Si algún PJ pregunta el por qué de la exclamación, Leblanc contestará:

- *"Esa maldita cabina esconde la coartada que ha preparado Daguerre".*

Si los PJ intentan abrirla descubrirán que hay

alguien en su interior. Nos imaginamos que debido a la tradicional educación de nuestros mutantes no interrumpirán a su ocupante, de todas formas hace falta animarla a que salga. Si lo hacen de forma abrupta, allá ellos. Si lo hacen de la forma tradicional, los PJ escucharán el sonido de la bomba del inodoro al ser accionada, el pestillo que se mueve, y la puerta que se abre, dejando ver una mole femenina. Lola es una camionera de Marsella que ha venido a disfrutar de su carrera preferida y que no está dispuesta a permitir que nada ni nadie le estropee la fiesta. Mide 1,93 metros, y pesa 143 Kg. Tiene cara de pocos amigos y es experta en karate (ver PNJ). Con una mueca horrible incitará al PJ:

- *"Acércate si tienes..."*.

Si ha habido suerte, Dios quiera que así haya sido, pueden ocultar el cadáver en cualquiera de las cabinas y cerrarla, nadie la encontrará hasta pasadas la 05,00 de la madrugada del domingo, recuerda que si queda viva podría poner sobre aviso a la Gendarmería.. Leblanc les comunicará que deben disfrazarse con las ropas que les han sido adjudicadas, y que les permitirán acceder sin problemas a la zona interna del circuito. Las ropas en cuestión se encuentran en bolsas de plástico negro, herméticamente cerradas, en las cisternas generales, justo detrás de la cabina nº6. Contienen, además de unos uniformes, un pequeño pack de maquillaje. La cisterna se encuentra a dos metros de altura en el interior de la cabina. La apertura de la cisterna es sencilla, sólo hay que levantar la tapa. Pueden disfrazarse en el interior de las cabinas. Por seguridad, Leblanc les rogará que guarden sus ropas y las credenciales de periodistas en las mismas bolsas dentro de las cisternas. Tirada Destreza en Normal, si no la superan, pasado un tiempo entrarán una o varias señoras y te dejamos que organices tu la trifulca. Si son sorprendidos, Agnes les comentará que lo preferible es que se comporten con cierta "gracia femenina", y podrán huir justo después de ocultar las bolsas con sus ropas viejas. La policía llegará tarde, como siempre suele ocurrir, justo cuando se hayan marchado, y lamentablemente pasarán por alto el indagar dentro de las cabinas por si hay algún cadáver, achacando el incidente a una desafortunada intervención de "deformados mentales", que también los hay en Le Mans y a la tradicional "histeria femenina".

Supongamos, aunque es bastante dudoso, que tus PJ sean lo suficientemente rápidos y consigan disfrazarse y maquillarse en el tiempo preciso. La señora o señoras encontrarán en el interior de los

baños a un grupito de Damas de La Cruz Roja, feísimas por cierto, y a una azafata de la A.C.O., bellísima por cierto. Por supuesto no ocurrirá nada extraordinario. Si tienes aún a alguno de los PJ en los baños de caballeros, la azafata de la A.C.O. portará una bolsa de plástico negro además de su bolso de cuero y animará a los PJ a rescatarlo. Dispondrán de cualquier breve momento para permitir que el descolgado se engalane para la fiesta estimulado, seguro, por la apariencia de sus compañeros. Si se muestra reacio, Leblanc les animará a que le cambien ellos. Que quede claro, sin el disfraz no se entra, si tienes problemas lo mandas a la cárcel, como siempre hasta la 1 de la madrugada..

Es previsible que tus PJ estén que fuman en pipa, pero Leblanc les tranquilizará diciendo que es la única forma de acceder a boxes sin levantar sospechas. Si se ponen cazurros les aplicas un correctivo suave sobre sus puntos de orgullo, recordándoles que a pesar de las apariencias esta es una misión oficial de Heracles.

De nuevo la entrada a boxes, en su interior esperan encontrar al agente Daguerre. Sigue estando férreamente custodiada por la Gendarmería y los hombres de la A.C.O., como ya te hemos comentado antes. Si intentan entrar, ya disfrazados, un gendarme les preguntará hacia dónde se dirigen. Leblanc, aferrando su bolso, contestará que hacia el Puesto de Socorro. El gendarme les indica que debe pedir confirmación, y les ruega que esperen. Leblanc le indicará que solicite hablar con la "Hermana Pretoria", el gendarme asiente y se dirige hacia la garita para hacer una llamada por teléfono, Leblanc sonríe. De vuelta, el gendarme les pide excusas y les deja pasar.

Son las 21,20 horas de la tarde, y el sistema de megafonía del circuito anuncia que si bien los doblajes en pista están ralentizando la prueba, en cabeza sigue el duelo entre los Peugeot y los Toyota, que ocupan las seis primeras plazas.

La zona de boxes ocupa aproximadamente unos 2.500 metros cuadrados. Situada justo debajo de la enorme grada está a rebosar de mecánicos que van y vienen de entre los enormes trailers que han llegado de todas las partes del mundo, hasta la parte trasera de los stands que dan cobijo a cada equipo. Este año, y debido fundamentalmente a que la A.C.O. no se ha plegado a la normativa de la FISA, se ha llenado la parrilla de salida, nada menos que cincuenta vehículos lucharán por el título, aunque ya se sabe, si Dios no lo remedia ganará un Toyota. Multitud de representantes, miembros de la organi-

zación, magnates, pilotos, mecánicos y demás gentes del mundo del automóvil, entre la que se encuentran varios centenares de agentes de la Gendarmería llenan esta zona, por lo que unas cuantas Damas de la Cruz Roja acompañadas por una bella azafata de la A.C.O. no levantarán ninguna sospecha, a pesar del cante que pegan las Damas en cuestión.

El atronador sonido de los coches que están repostando en boxes, así como el bullicio histérico que asola la zona contrasta con la forzada dulzura que exhalan las Damas, que se mueven sin ningún problema en dirección al Puesto de la Cruz Roja situado prácticamente al fondo, en la zona que utilizan los coches para entrar en boxes, casi debajo de la enorme torre de observación. El recorrido hacia el puesto de socorro lo realizarán por el pasillo que se forma en la parte trasera de los boxes, que abiertos permiten la visión de la pista y de todo cuanto acontece en ella. Si alguno de tus PJ ha jugado Semilla de acero se sorprenderá por la reluciente carrocería de un Jaguar XJ 220 negro sobre cuyo capot figura el nombre de MEYER Inc, en letras doradas. Tirada de percepción en Fácil y descubrirá la fastuosa silueta de Bertha Hayes hablando con uno de los pilotos. Pueden entretenerse mirando las piruetas de unos payasos que llevan el anagrama de la Feria de las Esses de Dunlop y que ejecutan sus movimientos frente al stand nº58 perteneciente a la Mazda. En este momento, un mecánico que arrastra un slick trasero embadurnado de grasa, tropieza con el PJ de mayor Voluntad, tirándole al suelo.

- *"Perdone hermana, perdone".*

El PJ tendrá que contestar para no levantar sospechas, EN VOZ ALTA. Si no lo hace, el mecánico se pondrá furioso e increpará de nuevo a nuestra Dama, mientras un nutrido grupo de gente se arremolina para ver mejor la escena:

- *"¿No le han enseñado a contestar?"*.

Si el PJ no reacciona podrán hacerlo cualquiera de los otros, de no ocurrir así, el mecánico se sorprenderá durante un momento y después seguirá su camino sin prestarle mayor interés al desafortunado percance. Los PJ deberán seguir su camino hacia el Puesto que se halla a unos 250 metros, en este preciso momento la megafonía del circuito anuncia que el Toyota nº 36 de Sekiya ha relevado al Peugeot nº 3 conducido por Helary en la segunda posición, en la primera el Peugeot de Dalmas. Los PJ piensan, por un momento, si el K.H.T. ya ha comenzado a actuar.

BORRASCA

La gran cantidad de personas que se agolpan en la parte trasera de los boxes oculta de la mirada de nuestros PJ prácticamente todo. Las sombras del atardecer se alargan paulatinamente, 1D20/3 minutos y Daguerre no aparece. Leblanc, visiblemente preocupada, les comentará que estén atentos a la presencia de una Dama de la Cruz Roja con aires hombrunos. A unos 7 metros escasos, la silueta de la citada Dama avanza hacia ellos, curiosamente la voz que surge de su garganta no es nada masculina, los galones que porta en su capa indican que tiene cierto rango:

- *"Ya era hora. Por Dios Santo. Les esperan hace un rato en el punto 9".*

Evidentemente no es Daguerre y evidentemente no saben de lo que demonios habla la monja. Leblanc les hace una seña para que asientan y finjan, pero sólo será percibida por aquellos PJ que superen una tirada de percepción en Normal. Buen momento para que tus PJ desplieguen todas sus habilidades carismáticas. Si la convencen, les indicará que deben enfilar un pequeño camino de descenso, poco concurrido, seguidos por Leblanc a unos metros, previa indicación geográfica de la Dama. El camino sale de los boxes para entrar en la zona del Village externo, a través de un control rutinario (la segunda entrada que ya te hemos comentado), que normalmente presta más atención a los que entran que a los que salen, y que está situado como a unos 20 metros de donde se desarrolla la escena.

Si por el contrario no la convencen, la Dama gritará al descubrir el fiasco y deberán huir. Dos grupos de gendarmes armados se acercan desde detrás y les cierran el paso hacia los boxes, la gente forma un muro denso de unas 50 personas que se acercan para ver qué es lo que le pasa a la señora, el conocimiento de la existencia del comando libio hace muy susceptible a la peña. El camino hacia los camiones está parcialmente tapado por un enorme camión tráiler del equipo Kremer, el hueco que parecía dejar libre se llena, en un asalto, con las moles de tres japoneses con cara de pocos amigos. La única vía libre, el caminito en cuestión, pero esta vez a toda pastilla y en diferente orden, pues Leblanc les lleva ventaja. Los gendarmes del puesto de control ni se enteran, los otros, los que llegan desde los boxes, se pararán para hablar con la Dama y para ese entonces habrán perdido de vista a los PJ.

Bajen suavemente o a toda marcha, desde los matorrales les llamará una Dama de la Cruz Roja con

voz marcadamente varonil. El auténtico Paul Daguerre.

- *"Por aquí, por aquí. Maldita sea, cuanto habéis tardado...."*

Prevía superación de una tirada conjunta de Dificultad a nivel Normal para evitar la presencia de curiosos, podrán salvar una valla de 1,5 metros de alta y 4 de larga, que prohíbe el acceso a otro camino que se pierde profundamente entre la vegetación. Si por cualquier razón, todavía quedan curiosos en la zona, también podrán saltar, pero esta vez deberán ser conscientes de que perfectamente se les puede localizar. Por supuesto Daguerre irá delante. La protesta de Daguerre se ve amortiguada ante el nuevo estallido del sistema de megafonía que avisa de la salida de boxes del Jaguar de la Meyer Inc, y a renglón seguido de la entrada en los mismos del Porsche nº78 conducido por el español Jesús Pareja. Todo ello entre dos cuñas de Eau Perrier.

Pasado el tronar de los altavoces, Daguerre continúa expresando sus quejas ante la sonrisa de Leblanc, mientras se acercan a una vieja construcción de madera que comienza a aparecer por entre los árboles. A simple vista parece un antiguo puesto de control, pero la vegetación que lo rodea, alta, indica que hace mucho tiempo que no se usa. Desde el acceso no se ve, pero la pista del circuito Bugatti está a unos 10 metros escasos.

- *"Os estoy esperando desde hace casi una hora, Leblanc. Casi estoy sin fuerzas"*.

Paul Daguerre es un mutante mesmérico con capacidad para convencer a cualquiera de que es en realidad la persona que finge ser, y además con una muy alta capacidad para la teatralidad. Es esta capacidad la que le ha llevado a pensar, quizás demasiado alegremente, que para los PJ sería fácil el interpretar sus papeles de Damas a la perfección. Basta con echar una ojeada a la patética imagen que ofrecen para comprender que se ha excedido un poco. Mientras se acercan a la construcción la megafonía oficial anuncia el repostaje del Peugeot nº1 de Dalmas. Toma la cabeza de la carrera el Toyota de Suzuki.

El cobertizo tiene dos plantas, la primera está elevada del suelo unos 50 cms., por un entramado de madera, y permanece cerrada. La segunda es una platea de madera culminada por una techumbre a cuatro aguas, de feo aspecto. La circunda una barandilla de madera que está, también, en muy mal estado. La parte inferior, es decir la cerrada, tiene

unos 30 metros cuadrados. Sólo dispone de una ventana sin cristales, con una contraventana que no aguantará una patada. Justo en su lado opuesto está la puerta, también frágil. Para acceder a ella deberán subir una escalera de madera de tres escalones. Su interior es espartano, en una de las paredes está apoyada una mesa vieja de madera, no hay nada más, salvo una escalera vertical que da a la parte superior a través de una trampilla. La decoración muestra a las claras la época de la que data la construcción: un póster con un Porsche 917 del año 74, y otro con un Bugatti 37 casi totalmente descolorido, los dos de la revista Sport Auto. Una vez allí, y tras quitarse el tocado que al parecer le molesta y que tapaba completamente su rizado cabello negro, Daguerre comienza por arrastrar la mesa hasta el centro de la habitación. Ya en el centro extiende una serie de planos que ilumina con una linterna, dado que la habitación está oscura y abrir la ventana no parece una buena idea. La conversación discurrirá con tranquilidad debido a que están lo suficientemente lejos de la pista como para que la megafonía no les altere lo más mínimo. Tras las correspondientes presentaciones llevadas a cabo por Leblanc, Daguerre tomará la palabra señalando sobre el plano del circuito un punto cercano a la recta de Les Hunodières:

- *"Este es el punto desde el que opera Otomo. Aquí tenéis una foto tomada en Orly. Se trata de un agente telequinético con gran capacidad para operar desde larga distancia. Aún no tengo ninguna certeza sobre lo que voy a comentar a continuación, pero creo que su cobertura se la da un grupo de cineastas japoneses que están rodando escenas reales en esa zona para una producción de cine fantástico, más exactamente de monstruos, o algo así..."*

Poniendo el dedo índice sobre la foto les dice:

- *"Este es Katsubiro Otomo, recordad su cara de bobo, aunque no os fiéis ni un pelo, es bastante peligroso"*.

Una vez que la foto en cuestión vuelve a descansar en su bolsillo, continua. La concisión y esquematismo de Daguerre es tan proverbial como la capacidad para el ensimismamiento de Leblanc. Pudiera parecer que la muchacha es inequívocamente tan inadecuada para la operación como lo son los PJ a los ojos de Dumas.

Continuará dando una descripción verbal de Tora:

- *"Tora es un hombre corpulento, mide 1,99 metros y está totalmente calvo. Lamento no tener ninguna foto de él"*.



Señalando otro punto en el plano, esta vez en los boxes, Daguerre comunica a los PJ:

- "Sospecho que este es el punto desde donde opera el segundo grupo. Ya ha habido dos accidentes en ese lugar. Los dos por ignición súbita del motor, y los dos eran vehículos que estaban dando problemas a los Toyota en sus adelantamientos. Personalmente pienso que se está entrenando un controlador de temperatura".

Mirando a los PJ les dirá:

- "¿Alguna pregunta?"

Como siempre te ofrecemos una serie de preguntas y respuestas tipo, si alguno de tus PJ hace cualquier otra pregunta te rogamos encarecidamente que improvises. Este es un módulo de pocas páginas y no da para tanta pregunta.

P.- "Leblanc nos habló de Tora, ¿donde está?"

R.- "Creo que está al mando de la operación y se encuentra con el grupo que opera en los boxes, pero aún no lo he visto".

P.- "¿Cual es la razón por la que todavía no han dado muestras de actividad los japoneses?. Bueno, salvo el controlador de temperatura..."

R.- "Sinceramente pienso que están esperando que la carrera vaya bien para los Toyota y que no haga falta

ningún tipo de ayuda".

P.- "Leblanc nos dijo que pensabais que operaría al amanecer".

R.- "Sí, esa es la mejor hora para actuar. El público está cansado y la mayoría duerme. El cansancio también ha hecho mella sobre los participantes y habrá menos necesidad de gastar bioenergía para materializar los accidentes".

P.- "¿No esperáis ningún tipo de acción suicida?"

R.- "Supongo que lo dices por el nombre clave de la operación del K.H.T.. Sinceramente espero que no se vean obligados a realizar un tipo de acción así. Sería un infierno".

P.- "De ser así lo esperáis hacia el final de la prueba..".

R.- "Sí".

P.- "¿Cuándo podremos cambiarnos de ropa?"

R.- "Ahora descansaréis un par de horas. Habrá menos gente entonces y será más fácil moverse por el circuito. A las 11 en punto volveré con ropas más apropiadas y os llevaré hasta las cercanías del campo de golf. En ese momento comenzará vuestro trabajo. Hasta que yo vuelva no se os ocurra salir de este cobertizo. En poco tiempo se hará de noche y estaréis más seguros. Si por cualquier razón tenéis que salir

del mismo, no os alejéis demasiado. Esperad a que vuelva, la luz no funciona, ya os traeré linternas. No se os ocurra encender absolutamente ninguna cerilla o mechero, esta zona está bien vigilada y tendremos problemas...demasiado pronto”.

También es posible que tus PJ pregunten por la Hermana Pretoria. La contestación de Daguerre será lacónica.

R.- *“Soy yo. Llevo interpretando ese papel desde la mañana. Y estoy cansado de el”.*

Acabada la conversación, Daguerre pedirá a Leblanc las pistolas, y las sacará del bolso que lleva desde el principio. Realmente esta chica está loca. Primero la camioneta del pastelero, y ahora esto. Daguerre estalla en un ataque de ira:

- *“Dime que no las has traído abí, desde afuera”.*

Leblanc sin saber a ciencia cierta a que se refiere su compañero le contesta:

- *“¿Y donde querías que las trajera?”*

Daguerre se siente sobrepasado, han sido demasiadas horas interpretando a la Hermana Pretoria, y ahora ésto. De su boca surge un rugido:

- *“Estás absolutamente loca. Has puesto en peligro toda la operación. ¿Cuántas?, ¿cuántas veces tendré que decirte que no se puede ir por la vida así?”.*

Leblanc se derrumba entre sollozos. Ni siquiera su enorme Voluntad le evita este amargo trago.

Daguerre retoma su compostura y se alisa la falda, con la mirada contenida. Pasado este mal momento repartirá las pistolas. Sólo pistolas, automáticas y sin cargadores. Mirando alucinado a Leblanc, Daguerre pregunta balbuceante:

- *“..Y...y los cargadores?”.*

Leblanc sigue llorando, es evidente que no los ha traído. Daguerre se vuelve hacia los PJ y les dirá:

- *“Espero sinceramente que no hagan falta todavía, traeré cargadores más tarde”.*

Se vuelve a colocar la toca y coge a la llorosa Leblanc por el hombro, dirigiéndose hacia la puerta. Daguerre y Leblanc abandonarán a los PJ para dirigirse a la zona de boxes. Tiene casi una hora de tiempo y no hay demasiadas cosas para ver. Es

posible que alguno de los PJ quiera dormir, déjale, no lo hará durante demasiado tiempo. Los demás se dedicarán a observar las posibles salidas de emergencia, y descubrirán que bajo el lugar que ocupa la mesa existe una trampilla, visible, que da directamente al entramado de madera inferior, previa tirada de percepción, establece tú el nivel, no seas demasiado duro, les va a hacer falta.

RAYOS Y CENTELLAS

Para el desarrollo de esta escena te comentaremos que luce una luna creciente sobre un cielo raso lo que permite una visibilidad, que si bien no es óptima, si es buena. Además, el reflejo proveniente del Village, y de la pista, ofrecen un suplemento luminoso que podemos evaluar como de bastante bueno. A eso de las 10,20 horas, y siempre que todos tus PJ se hallen en el interior del cobertizo (si tienes a alguno en el exterior esperas hasta que entre y comienzas entonces la escena). El ruido de la frenada de un coche en el exterior del cobertizo sorprenderá a los PJ. Si alguno de ellos intenta averiguar qué pasa, sólo observará en el exterior (previa tirada correspondiente) a una ambulancia que acaba de aparcar cerca del cobertizo, de ella se bajan dos Damas de la Cruz Roja que se dirigen hacia la parte trasera del vehículo, pero esta parte permanecerá oculta a los ojos del PJ por la vegetación.

Pueden ocultarse en la parte inferior, a través de la trampilla, disponen de 6 asaltos (30 segundos) hasta que la puerta se abra. También existe la posibilidad de que alguno de ellos decida subir a la parte superior en vez de dirigirse a la inferior. De todas formas déjales que se repartan como quieran, pero que se oculten, ¡¡por Dios!!, que lo hagan.

Los PJ observarán por las rendijas del entramado los movimientos de las Damas. Estas situarán un bulto grande sobre el entramado, no hay luz por lo que es resulta imposible saber que en realidad se trata de un muñeco Michelin del tamaño de un hombre. 3 asaltos más y en este momento entrará la tercera Dama. El timbre grave de su voz levantará las sospechas de los PJ. Si alguno de ellos conoce el árabe sabrá de inmediato que se trata del comando libio. Si ninguno de tus PJ conoce la lengua de Mahoma, te ruego que hagas una traducción simultánea. El caso es que todos ellos sepan que se encuentran en un aprieto. La última que ha entrado lleva una linterna y la enciende iluminando a sus compañeras. En este momento podrás comunicar que ya se puede ver sin dificultad, dado que la separación de las tablas así lo permite, y que lo que está en el suelo es un muñeco Michelin sin capucha y que las Damas llevan sendas Uzi en las manos.

- *"Ya he ocultado la ambulancia..."*.

La voz de las otras Damas también es sospechosamente varonil.

- *"¿Has traído las armas Alí?"*.

- *"Sí, las he traído. ¿que tal está Mohamed?"*.

- *"Mal, creo que no aguantará otro atropello"*.

El muñeco Michelin habla entrecortadamente:

- *"Lo..siento Sayd....no ha sido culpa mía....el...el per..cutor.."*.

Vuelve a hablar el que parece el jefe del comando:

- *"No lo sientas Mohamed, no ha sido culpa tuya"*.

Habla de nuevo Alí:

- *"Te dije que no me fiaba del que nos vendió el percutor. Tenía pinta de judío...y ya tengo bastante con las armas"*.

Otra vez el jefe:

- *"Como me llamo Sayd que cuando acabe todo esto me ocuparé personalmente de ese tipo"*.

Habla ahora el que no lo ha hecho hasta el momento.

- *"Da lo mismo, Alá no nos es propicio. Lo del primer atropello fue culpa del piloto que no le dio de lleno a Mohamed, pero lo del segundo ha sido culpa directa del percutor. O lo arreglamos o tendremos que disparar sobre él, la próxima vez"*.

Mohamed implora entrecortadamente:

- *"No, no, otra vez no.....por favor, librarme de.... este suplicio...(tose)"*.

Sayd retoma la palabra:

- *"Quizás si le aligeramos la carga. No sé, pero setenta kilos pesan mucho para llevarlos durante horas. Ahora sus movimientos serán más lentos, tendríamos que situarle nosotros en la pista, y me parece arriesgado..."*.

Alí de nuevo:

- *"Somos un comando suicida, si tenemos que arrastrarle hasta el centro de la pista, lo haremos"*.

En este momento la conversación se corta con la irrupción de Daguerre por la puerta.

- *"Os dije que bajo ningún concepto encendiérais la l....."*

Sus palabras cesan al recibir la primera descarga de balas de la Uzi de Alí. Los árabes salen con el muñeco Michelin en volandas. Detrás queda Saddam, en el centro de la habitación, totalmente a oscuras. Cuando los árabes salgan del cobertizo se encontrarán con Leblanc que atiende en el suelo a Daguerre, pero no dispararán, conscientes de que en un tiroteo, de recibir algún disparo Mohamed, todo saltaría por los aires. En este momento Saddam creerá haber oído algo en el subsuelo, o en la parte superior del cobertizo e increpará a nuestros PJ para que salgan.

Cualquier movimiento será percibido por el árabe y comenzará a disparar hacia las trampillas, primero hacia la superior y después hacia la inferior. La calidad de la madera no ofrece ningún tipo de escudo por lo que lo más seguro será saltar para los que estén arriba y salir arrastras para los que estén debajo. De todas formas, y dado que todavía necesitamos a los PJ, haremos que a Saddam se le encasquille la Uzi en el 2º asalto. La tirada de Impacto será a nivel Imposible, pero si impacta haz que los PJ que se encuentren en el ángulo de tiro realicen una tirada de dado, el que saque el menor valor será el desafortunado que habrá recibido un impacto simple, no ráfaga. Tiempo muerto de 1 asalto. Para esta escena es necesario que tengas localizados exactamente a todos tus PJ. A los que están debajo no les resultará difícil romper el entramado de madera podrida que sostiene al cobertizo, para la salida tendrán que organizarse dado que si rompen el entramado en varios lugares diferentes la estructura no podrá soportar a la habitación y todo se vendrá abajo. Si ocurre este desgraciado accidente el árabe habrá muerto sin más, para los PJ reservamos un poquito de suerte que impedirá de forma drástica que la pérdida de P.V. supere el -2 Supongo que podrás hacerlo sólo, tanto la organización de la salida como el reparto de los daños que sufran los PJ si rompen la estructura. Para los de arriba es más sencillo, sólo tienen que saltar una altura de 3 metros.

Leblanc no disparará en ningún momento, y se entretendrá sosteniendo la cabeza del agonizante Daguerre y gritará, olvidando que los PJ no pueden hacerlo, ni aunque quieran:

- *"¡¡¡No disparéis al Michelin, es una bomba ambulante...!!!"*.

Si alguno de los PJ decide perseguir a los árabes que huyen con el muñeco, los árabes no le dispararán, pero le llevan una ventaja de 3 asaltos con lo que es prácticamente imposible que les dé alcance. Llegará justo a tiempo para ver como la ambulancia derrapa y sale disparada por la pista del circuito Bugatti. El tronar de los altavoces de la gendarmería dará por terminado el asalto. Están todos rodeados, y quien lo dude observará a una treintena de gendarmes armados hasta los dientes que les rodean y van cerrando el círculo sobre ellos sin escapatoria posible. La Gendarmería les ha localizado por una de las siguientes razones:

- A.-** Encontraron a Lola viva, y contó lo que sabía.
- B.-** Se alertaron con el incidente de la sargento médico de la Cruz Roja.
- C.-** Seguían a los libios desde hacía un buen rato.

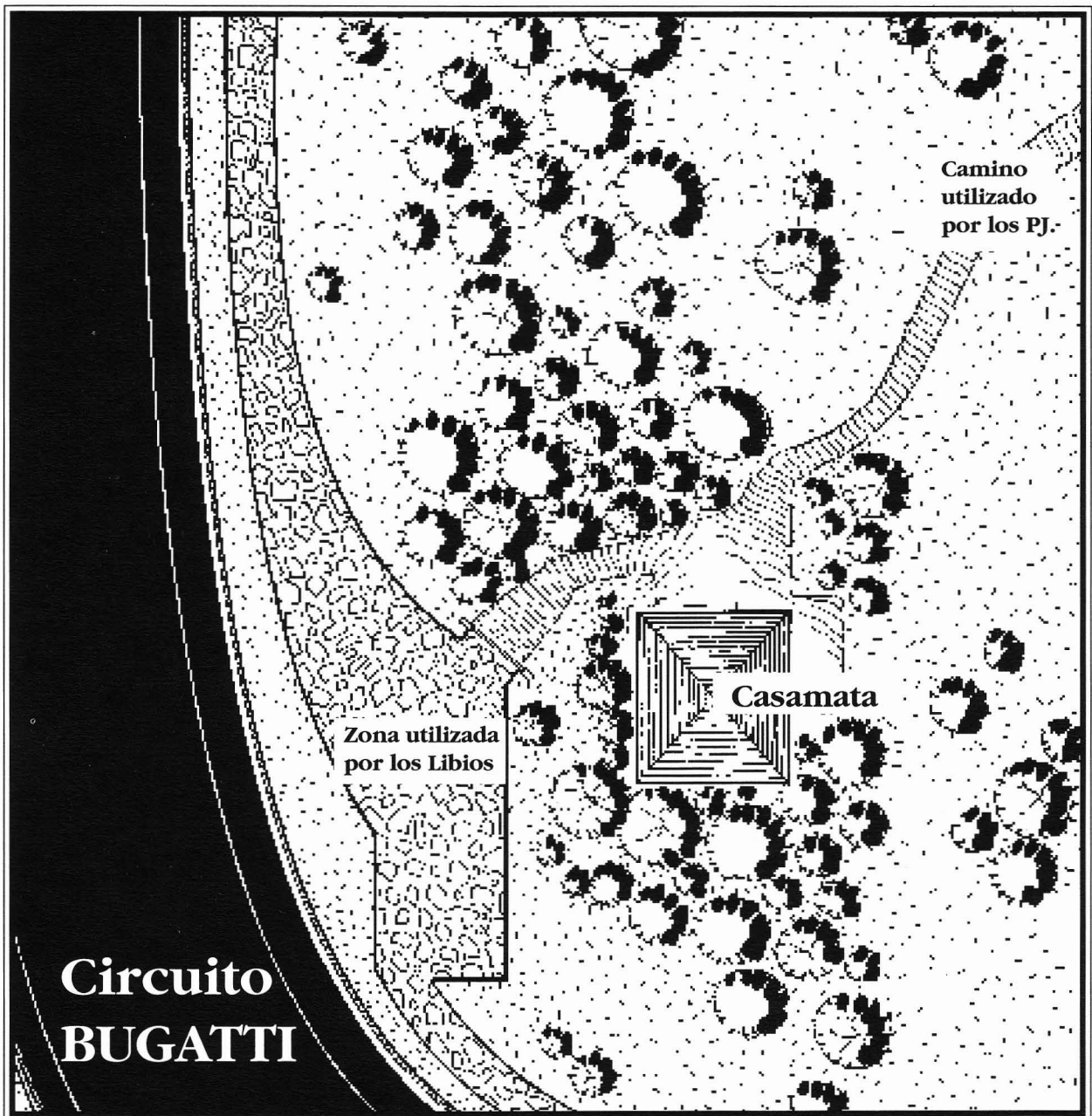
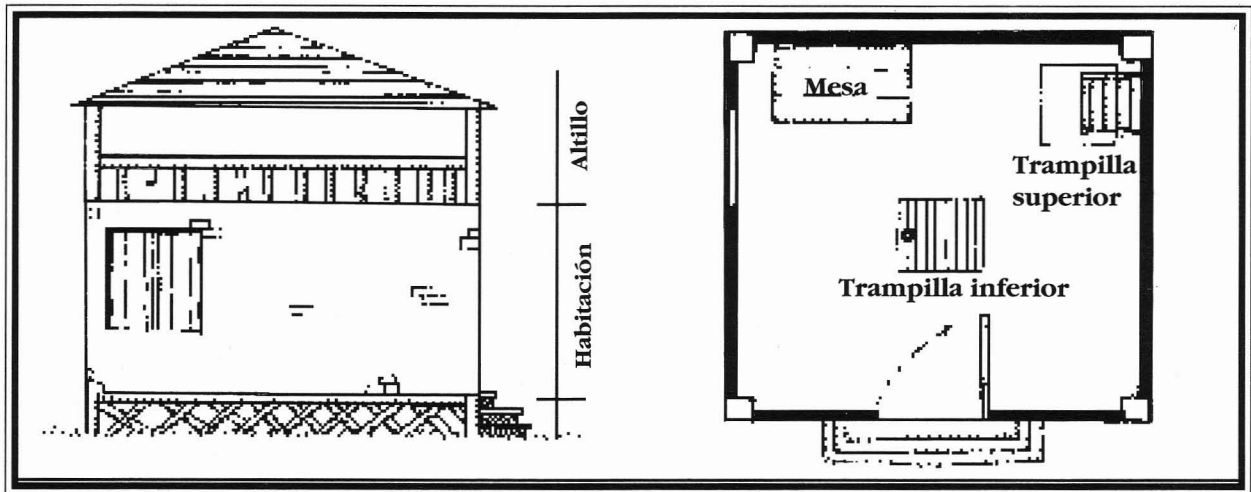
Saddam, si no ha sido neutralizado por los PJ, ni ha muerto bajo los escombros, se revolverá y seguirá disparando en dirección a los gendarmes hasta caer muerto por el certero disparo en el cuello que le ha propinado uno de ellos. El caso es que muera, si lo prefieres le matas con tus propias manos.

El traslado hasta la Central de la Gendarmería lo harán fuertemente custodiados. Está situado cerca de la zona de boxes, como ya te hemos comentado con anterioridad, y es la tradicional ubicación de la Gendarmería en la carrera. Para los casos graves, y

toda vez que se precise, se trasladará a los sospechosos a la Gendarmerie Générale de La Sarthe. A los casos extremos se les traslada, en helicóptero, directamente a París. A su llegada a la celda, se sorprenderán de ver al PJ, o PJS que decidieron no seguir las instrucciones de Leblanc en la primera parte. Ya están otra vez todos juntos y esposados. Disponen de una hora, tiempo suficiente para comentar las incidencias y ponerse todos al día. Cuando estén solos, Leblanc les comunicará lo que le ha podido contar Daguerre, que ha sido trasladado al hospital, y que no es otra cosa que la localización del segundo grupo de Kamikaze, dirigido personalmente por Tora y que opera, además, con un controlador mecánico en los boxes de Toyota. También les comenta lo del Michelin, que había sido atropellado en dos zonas bastante distantes del circuito, por lo que Daguerre sospechaba que pudiera ocultar alguna bomba. Por último les cuenta que Daguerre sabe algo más, y de la máxima importancia, pero que no tuvo tiempo de comentárselo, por lo que les ruega que anden con pies de plomo.

Esta última advertencia sorprenderá a los PJ que pueden preguntarse con qué tipo de pies se puede andar cuando todo el equipo está bajo arresto y sin armas.

Sin Equipos Charlie, sin equipos Tango, y ahora sin Daguerre, único capaz de velar por ellos, necesitan un auténtico milagro para evitar lo que a todas luces parece inevitable. Por cierto, comparten celda con una prostituta y con un periodista marroquí.



Capítulo Tres

ARRECIA EL TEMPORAL

Son las 01,30 del domingo 20 de junio. La Torre de Control tiene cuatro plantas divididas en dos grupos de dos, y separadas por una entreplanta con acceso directo a las gradas a través de una puerta de reja metálica que separa la zona de "La Torre" y la de un segundo grupo de baños generales, exactamente en el lado contrario de los que se sitúan cerca de la entrada general a boxes y que ya fueron visitados por nuestros PJ en la primera parte de esta aventura. La primera planta es el Centro de Comunicaciones y Prensa, en ella se celebran las ruedas de prensa y todo tipo de actividades relacionadas con el sistema de telefonía vía satélite y por cable, servicio de fax y telex. La tercera es la que está preparada para ubicar a los casi medio centenar de profesionales del periodismo deportivo que tienen credenciales autorizadas; desde esta planta se tiene una visión casi completa del circuito y la zona de boxes. La cuarta planta centraliza a la organización general de la carrera con el Director de Carrera al frente.

El segundo piso da cobijo a una pequeña central de comunicaciones internas bajo el control directo de la Gendarmería, y desde el que se cursan, siempre a través de la megafonía del circuito, los diferentes avisos que puedan tener relación con desapariciones o pérdidas, o en su caso hallazgos. Más de la mitad de la planta está destinada estrictamente a los Servicios de Seguridad. La celda que alberga a los PJ y Leblanc es una habitación cerrada por tres paredes de ladrillo visto y por una cuarta que se compone por barrotes exclusivamente y que permite ver perfectamente un pasillo y una pared con ventanas a una altura de 2 metros, exactamente 3 ventanas recorren el pasillo y permiten la visión del cielo nocturno que da cobijo a Le Mans. En el interior de la celda sólo dos bancos corridos que se unen a la pared por cadenas oblicuas de buen grosor. No hay nada más. Dado que los altercados en el circuito se solucionan rápidamente, no existe la previsible división entre mujeres y hombres. Quede claro que

los acontecimientos propiciados por nuestros PJ y por los libios sobrepasan totalmente las peores expectativas de la Gendarmería. Una breve visita al comandante del puesto y es casi seguro que serán enviados a París.

La reunión de los PJ hace posible que Leblanc comente las últimas averiguaciones de Daguerre, y de cómo le contó que había algo de máximo interés que deberían confirmar los PJ llegados desde el exterior del circuito. También les comenta que sospechaba que tras los aparatosos accidentes de un muñeco Michelin, del que más tarde nunca se sabía nada, se encontraba el comando libio, y posiblemente un hombre bomba. Tras una breve estancia en la habitación tres gendarmes acompañarán por los pasillos a los PJ que van disfrazados de Damas, a los otros, si los hubiera, se les dejará en la celda a la espera de su traslado. Teóricamente no tienen nada que ver con el asunto. De momento nos ocuparemos de los que salen. Tras un corto recorrido llegan a un despacho de unos 20 metros cuadrados. Al fondo y tras una mesa de despacho se halla un individuo de unos 50 años. Su pelo tupido de color casi blanco le da una apariencia extraña. Al acercarse los PJ y Leblanc descubrirán que el aspecto extraño no se lo da el pelo, o mejor dicho, si se lo da el pelo, pero el de las cejas y el del mostacho, absolutamente tupidos y negros. ¿Por qué dramáticas situaciones ha tenido que pasar ese pobre hombre para tener esta pinta?. Unas gafas de concha acaban por rematar el conjunto. A un lado un gendarme alto y fuerte que tiene un marcado carácter marcial y que permanece de pie. Al otro lado y en una mesita más pequeña, un gendarme toma notas con una máquina de escribir. Detrás de los PJ y de Leblanc, dos agentes custodiándoles; el otro espera tras la puerta.

- "Buenas noches señores. Soy el inspector Laffite, y estoy a cargo de la seguridad en esta zona".

Una pausa estudiada, pero a diferencia de las de Dumas, totalmente artificial. Redundando en lo evidente del aspecto de los PJ, les increpa:

- *"Un árabe muerto, una falsa monja en el hospital en estado grave. ¿No es cierto que se han disfrazado de Damas de la Cruz Roja para pasar desapercibidos?. ¿Cuál es si no la razón?"*

Puede que alguno de los PJ intente contestar. Laffite no le dejará.

- *"¿Pasar desapercibidos?, Dios sabe con que fines. No importa, soy un hombre de recursos, a mí no podrán engañarme"*

¿Cuál es el atormentado lugar del que ha salido este engendro?. Laffite continúa con un ademán que parece dar por terminado el interrogatorio:

- *"Bien"*

El gendarme grandote, con aire más afable comunica a los PJ, con naturalidad, como si estuviera acostumbrado a traducir a su superior.:

- *"El inspector quiere que se expliquen"*

El inspector mostrando sorpresa, dada la claridad de sus expresiones, recrimina al gendarme:

- *"Gracias Gallant, pero puedo seguir la investigación yo solo"*

Dirigiéndose a los PJ:

- *"¿Y bien?"*

Ante esta pregunta Leblanc se adelanta y comienza por decir:

- *"Pertenece a la cadena privada Antenne 2. Puede llamar y preguntar por Delors, editor jefe, el le dirá que estamos tras la pista del comando libio"*

Laffite enarcando las cejas:

- *"¡Ajá!! ¿Así que tenían noticias de ello y no lo habían comunicado a la policía?. Esto puede costarles caro..."*

Leblanc no sabe que contestar y duda. Rompe la tensión del momento el sonido del teléfono, coge Gallant y se lo da a Laffite

- *"Es para usted"*

Laffite se atusa el bigote mientras sonríe.

- *"Muy bien, muy bien"*

Tras colgar, mira a los PJ y a Leblanc y comenta con una enorme sonrisa:

- *"Dos de nuestros Peugeot van en cabeza..."*

Seriamente forzado Laffite pregunta de nuevo, retomando la conversación.:

- *"¿Cómo es así?"*

Leblanc, sorprendiendo a todos:

- *"Tiene razón, a Vd. no se le puede engañar fácilmente"*

Laffite sonríe gozoso ante la mirada fría de Gallant. Leblanc continúa:

- *"Somos un grupo de mutantes, una especie de gente especial, que opera a lo largo y ancho del mundo. Nuestra organización se llama Heracles. Estamos aquí con la misión de desbaratar una confabulación japonesa que intenta hacer ganar la carrera a los Toyota, digamos que de forma poco deportiva"*

Laffite se lo toma en serio ante la sorpresa incrédula de los presentes y por supuesto de Gallant que parece a todas luces el personaje más inteligente del despacho, el que escribe, ni se digna a levantar la cabeza, y continúa haciéndolo como si no fueran con el la cantidad de estupideces que se están vertiendo en la sala. Laffite se atusa el bigote y con aire serio comenta:

- *"Sí, sí. He oído hablar de los mutantes, pero no sabía que operaban en Francia. Continúe joven, por favor"*

Gallant no sabe donde meterse. Leblanc continúa hablando como si tal cosa:

- *"Lo sabía, sabía que podíamos confiar en usted. Pues bien, en mitad de nuestras investigaciones tuvimos noticia de que la Gendarmería buscaba a un grupo de terroristas que iban disfrazados de periodistas. Ante esto decidimos cambiar de planes y disfrazarnos de Damas de la Cruz Roja. Usted ya me entiende, con el respeto que inspiran y todo eso..."*

Laffite asiente convencido. Leblanc sigue con su explicación:

- "...como le iba diciendo. Indagando sobre los japoneses nos topamos con los libios, y en mitad de la pelea llegaron sus hombres".

Si alguno de los PJ intenta hablar será inmediatamente cortado por Laffite con un:

- "Con Vd, no hablo".

Si lo intenta de nuevo, nadie le hará caso. Si aún así lo sigue intentando, recibirá un culatazo en la espalda propinado por uno de los gendarmes, el que más cerca de el esté. Laffite sentencia:

- "Sabía que con un poco de dureza dialéctica sería suficiente. Bien les creo..."

Gallant no lo aguanta más e irrumpe en la conversación:

- "No me dirá señor que ha creído una sola palabra de todas estas memeces".

Laffite le contesta entre violento y paternal:

- "Cuantas veces tendré que decirle que soy yo quien manda aquí y que a usted todavía le faltan algunos años para llegar al puesto de responsabilidad que ocupo. Y que llegue a el me parece dudoso, lamento decírselo, pero así me lo parece. Intuición Gallant, intuición, ese sexto sentido de todo buen policía".

Y remarcó estas últimas palabras golpeándose la sesera con el dedo índice de la mano derecha. Gallant, malhumorado, buscó refugio con la mirada en el techo y calló. El guiño gratificante de una Agnes Leblanc puede confundir aún más a los PJ que no saben si es una maravillosa agente o una loca estúpida del mismo talante que el del inspector.

Laffite coge el teléfono y pide comunicación con la Central de Operaciones, más exactamente con el Superintendente Journiac. Tras una breve espera, y al parecer conseguida ya la comunicación, comentará a su interlocutor su intención de llevar a los "agentes de Heracles" hasta la Chicanne Nissan, para interceptar al "Comando del Sol Naciente", rimbombante nombre que de seguro se le acaba de ocurrir. Laffite le dice a Gallant que no sale de su asombro:

- "Organízelo todo. Yo mismo les acompañaré".

CAEN DE PUNTA

Son las 01,45 de la madrugada del domingo. Han sido devueltos a la celda y vuelven a estar todos juntos. Este es el momento de comentarte lo que le ha ocurrido al presunto "chorizo" y a sus dos acompañantes. Si no quedó ningún PJ en la celda mientras tenía lugar la entrevista con Laffite, enlazas directamente aquí .

Los otros dos apresados son un periodista magrebí al que se la ha aplicado la "ley Pasqua" a pesar de tener sus credenciales en orden y una joven prostituta de nombre Adelle, bien vestida y que tiene un maravilloso parecido con la actriz Kim Basinger. En realidad es un agente secreto de una conocida multinacional alemana que se ha visto en la obligación de disfrazarse así para cumplir una misión en el circuito. Según la casa matriz alemana, los japoneses preparan el GOLPE DEFINITIVO, y qué más definitivo que un nuevo prototipo que es impulsado por un nuevo tipo de combustible llamado secretamente KAMIKAZE. De momento el magrebí les aborda sin contemplaciones:

- "Buenos días. Me llamo Vittorio Conti, y no he podido dejar de escucharles".

La sorpresa ante tamaño nombre puede poner en alerta a los PJ. Una tirada de Intuición en Normal de cualquiera de ellos permitirá percibir que el marroquí dice la verdad. Para rematar la jugada les enseña un trozo de papel que parece un trozo de fax y que saca de la comisura superior de su boca. Continúa hablando:

- "Lo del nombre se debe a mi padre, italiano. Lo del pasaporte a mi madre que prefirió que yo siguiera siendo marroquí. Tengo algunas noticias que pueden iros muy bien".

Su cara lo dice todo. Es un individuo de unos 25 años, tez cetrina, pelo castaño, ojos verde oscuros, nariz aguileña y barba de algunos días. En la oreja izquierda luce un aro de oro que le confiere un aire de bucanero de agua dulce. Mide 1,78 m y su cara se ve forzada por un adusto gesto mandibular.

- "Este trozo de papel se lo quité a un japonés muerto, cerca de la Chicanne Nissan, donde yo cubría la información. Momentos después llegaron los gendarmes y me detuvieron".

Los movimientos de sus manos son torpes, sobre todo porque está esposado, pero aún así consigue entregárselo a los PJ que leerán:

AGE. E A LAS 02,20 a.m. VOLVED A PUNT



La cuasi-prostituta mete la cuchara y dice:

- *"Japoneses, yo también tengo que decir algo sobre los japoneses".*

Y continúa sin que nadie se lo pida:

- *"Nos han destrozado el mercado en los boxes. Los de la Toyota no nos dejan acercarnos y los de la Mazda de Yukio ya tienen bastante con los payasos de la Feria, parecen idiotas....".*

Si los PJ le ordenan que calle, Adelle se echará a llorar, como cierta conocida agente de Heracles, y balbuceante dirá algo que tiene que ver con cierta operación de los japoneses y que su empresa quiere averiguar por si se trata de un nuevo prototipo. No habrá más conversación, cinco gendarmes abrirán la reja para empujar a los integrantes del grupo encarcelado por entre los pasillos hasta la salida, donde les espera un furgón celular y dos coches patrulla. A la prostituta se le comunicará que queda libre sin cargos, pero se le advierte que no vuelva a aparecer. Todos creen que se les lleva hacia la Chicanne Nissan, lo extraño es que también son acompañados por nuestro PJ chorizo (si lo hay) y por el magrebí.

El viaje hacia la Chicanne lo realizan en una camioneta celular Renault Trafic Combi 6, los dos coches de la Gendarmería son un Renault 21 Nevada,

el que abre la marcha, similar en características al Renault 21 TXE, y un Renault 21 TXE de 4 puertas, en el que viaja Laffite. La marca Renault ha puesto a disposición de la Gendarmería y de la Organización un total de 60 unidades de vehículos, para ser utilizados en el circuito. Tradicional labor de sponsorización vista con agrado, y consentida, por todo el mundo. La Gendarmería usa básicamente los Renault 21 TXE, sus características las encontrarás en Catálogo Charlie.

El viaje durará un buen rato, pues separa las dos zonas una distancia de unos 8 Kms, aproximadamente 15 minutos de viaje, esto lo conoce muy bien Leblanc y sabrá sacarle partido. El primer coche abre la marcha, en el viajan el conductor y un agente de escolta, en medio se sitúa el furgón con los PJ, Leblanc, y dos guardias, además del conductor y su escolta. Cierra la breve caravana el coche oficial de Laffite, conducido por un agente, sólo viajan en él Laffite y Gallant, que conversan en la parte trasera. El trayecto normal durará apenas 20 minutos, con el incidente que de seguro se producirá, tardarán 40. No podrán hablar en su interior, si lo intentan, ya sabes, culatazo en la cara.

El furgón celular está herméticamente cerrado desde afuera. Una mampara de metal separa el habitáculo de la zona de conducción. Una pequeña trampilla, que permanece cerrada, permite la visión trasera desde el puesto de conducción. Los dos agentes que acompañan a los PJ están armados con subfusiles M.A.T., además de sus pistolas reglamentarias M.A.T. (ver catálogo Charlie).

Como ya hemos comentado antes, en el coche oficial de Laffite se desarrolla una conversación de sumo interés. Laffite intenta devolver a Gallant la confianza perdida:

- *"Ya lo sé, ya lo sé Gallant. Todo esto le parece difícil de digerir, pero confíe en mí, se lo ruego, confíe en mí".*

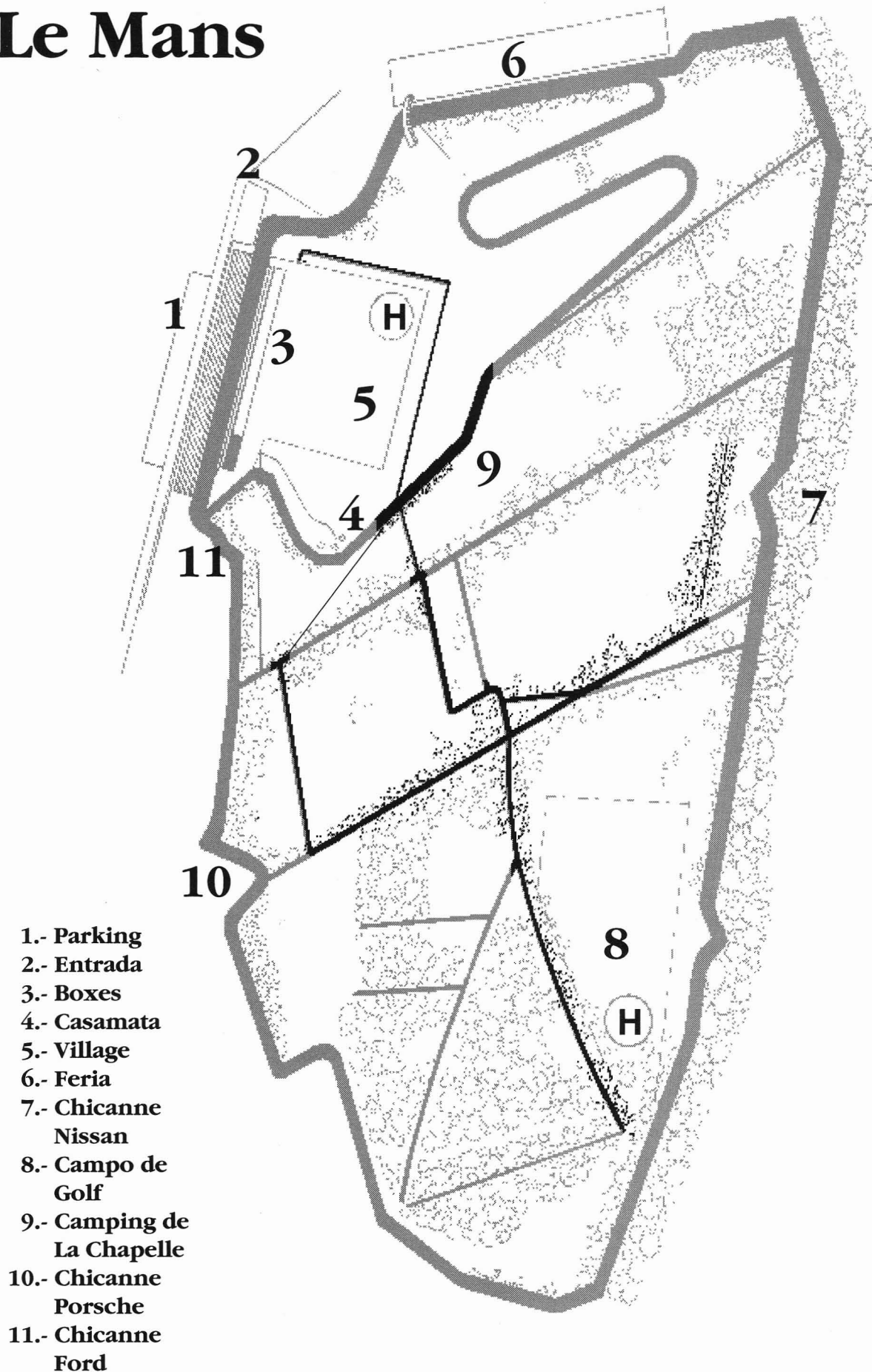
Gallant cuestiona la operación:

- *"Mire señor, normalmente no suelo meterme en lo que no me importa, pero esto me parece francamente anormal. No entiendo como se ha dejado embaucar por esta pandilla de....¿cómo diría?, de alucinados. Esa locura del complot japonés, el comando libio, y todo lo demás. Francamente me parece muy raro".*

Laffite contesta con una gran sonrisa.

- *"No debería decírselo pero... (pausa), el Superinten*

Le Mans

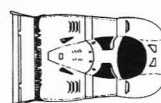


En negro, el trayecto que realizarán los PJ por el interior del circuito

Zona de servicio del Village

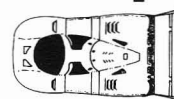
Box nº 34

Box nº 35



Box nº 36-37-38

Box nº 39



Box nº 40

Box nº 41-42-43



Pista de servicio



Arcén

Pista
Principal

dente Journiac me ha otorgado plenos poderes y me ha rogado la máxima cautela en esta operación. Esta, y no otra, es la razón de que nos acompañen tan pocos agentes. No se preocupe, se lo ruego”.

Gallant:

- “¿El Superintendente también se ha creído esas patrañas?”.

Laffite:

- “No, por que en realidad no vamos a la Chicanne Nissan, vamos al helipuerto del campo de golf, les mandamos a París”.

Y continúa señalándose el bolsillo de la casaca:

- “Además, aquí dentro guardo la carta de la policía, si se desmandan los meto entre rejas de por vida”.

Gallant suspira profundamente y deja vagar su mirada a través de la ventanilla, pensando seguramente en que habría sido más fácil enviarlos a París desde el helipuerto del Village, y no desde el otro. La Gendarmería tiene habilitado un helipuerto particular justo en el campo de golf, a unos centenares de metros de la Nissan.

Volvamos al furgón. Leblanc reconoce por el suave traqueteo del vehículo que han abandonado las carreteras principales, y se dirigen sin duda por las secundarias, llenas de curvas. Un sonido brusco anuncia una avería totalmente fortuita.

En este momento y fuera totalmente de lo previsto Agnes, abriendo suavemente las piernas, increpa a uno de los agentes:

- “¿Podría aflojarme las esposas?. Por favor, me hacen daño”.

Y suscribe este comentario con una amplia sonrisa que deja anonadado al guardián. Este se acerca a la dama y comienza a manipular las esposas mientras no pierde de vista las piernas de Agnes. Fatal descuido. Leblanc golpea brutalmente la garganta del agente y lo tumba sin más. Los PJ pueden actuar sobre el otro agente con total tranquilidad. Si no se les ocurre, será Leblanc la que les incite a hacerlo. No sospechando nada, desde el habitáculo, la trampilla no se abre. Para explicar esta situación, te comentaremos estimado DJ, que la mínima cuantía de agentes que acompañan la comitiva, confiere a la misión un aire de rutinario-tedioso que impedirá las tradicionales precauciones.

El primer coche se alejará perdiéndose en una curva, hasta que se dé cuenta y retorne. El coche de Laffite parará, también, justo detrás del furgón. Recuerda que es de noche, y por tanto no habrá vehículos motorizados que transiten por la zona. La visibilidad es buena.

El conductor del furgón intentará arreglar el motor hurgando bajo el capot, mientras el escolta le ilumina con una linterna. Todos los agentes están relajados. No lo saben, pero les siguen tres patrullas de la elite de la Gendarmería, sólo disponen de dos turnos, pasados estos, los PJ tendrán demasiados problemas, y serán capturados sin remisión, para ser trasladados directamente a París, con lo que la historia habrá terminado para ellos.

Supongamos que son rápidos. Cuando Gallant abra la parte posterior del furgón, para informar de que serán unos pocos minutos, se encontrará con la bocacha de un subfusil. Si mira hacia arriba verá la gratificante sonrisa de Leblanc que le indicará que permanezca quietecito y callado. Pan comido. Puede haber oposición, pero ningún gendarme hará uso de sus armas, les han pillado en bragas. Todos los agentes, incluido Laffite, están bajo la tutela de los hombres de Heracles, que para estas alturas habrán recuperado parte de su orgullo perdido y algunas armas, que buena falta les hacen.

Laffite permanece callado. Gallant le susurra al oído:

- “¿Por qué no saca su carta del bolsillo?”.

Leblanc anuncia a los PJ su intención de quedarse para arreglar algunas cosillas, después volverá hacia los boxes para encontrarse de nuevo con los PJ a las 06,00 de la mañana. Para esa hora deberán haberse deshecho del comando periférico del K.H.T..

Los PJ solo dispondrán de un coche, el otro deberán dejárselo a Leblanc. Conti se empeñará en acompañarles, si no le dejan se quedará con Leblanc. Se alejan por la carretera mientras Leblanc cierra la puerta del furgón, repleta de gendarmes en calzoncillos y camiseta, fuertemente amordazados de pies y manos, y que se hacinan en su interior. Los PJ posiblemente disfrazados de gendarmes y armados hasta los dientes se acercan a la Chicanne Nissan para acabar con el agente telequinético y su grupo de apoyo. Pero volvamos a la escena anterior, en estos momentos está ocurriendo algo de suma importancia.

La puerta del portón trasero se abre de nuevo para dejar ver a un gendarme que viste de oscuro y que está armado con un fusil de asalto Famas. No cabe duda de que forma parte de alguna de las dotaciones de elite desplegadas en el circuito. Laffite piensa entonces que están salvados. Lo extraño es que el gendarme sólo le suelta la mordaza, y además osa empujarle hacia el exterior como si se tratara de un vulgar criminal. Ya en el exterior, Laffite recupera la confianza. Leblanc permanece esposada y custodiada por dos agentes, varios coches celulares y una decena de hombres armados les rodean. En el centro una figura corpulenta, y que en cierta medida recuerda a la del General DeGaulle. No es otro que el Superintendente Journiac. Laffite comienza por decir:

- *"Superintendente, ¡qué sorpresa!. Lamento presentarme así..."*.

Journiac le corta:

- *"Es usted un cretino Laffite, un perfecto cretino. Ha dejado escapar a gente muy peligrosa. Y lo pagará"*.

Laffite no supo que decir. Journiac ordenó a uno de sus hombres:

- *"Amordazadlo y devolvedlo al interior, después deshacerlos de la camioneta. Con la chica me basta"*.

Y mirando a Conti, si es que se ha quedado con Leblanc, le dirá al tiempo que le pone su pistola entre las cejas:

- *"Fin de trayecto"*.

GRANIZO

La carretera tiene buena visibilidad pero hará falta una tirada de percepción en Muy Difícil para descubrir un cartel que señala "CHICANNE NISSAN 1,5 Km.", que permanece medio oculto entre unos arbustos a escasos metros de donde acaban de escapar. Si no lo descubren seguirán las indicaciones de Daguerre y llegarán a un amplio descampado que circunda el campo de golf, rodeado en su parte suroriental por una frondosa franja de bosque de caducifolias. Según las indicaciones de Daguerre, la localización de Otomo y la del equipo de cineastas está situada en el interior del campo, propiamente dicho, pero no ven nada. Pueden merodear un poco, pero seguirán sin ver absolutamente nada. Al otro lado, cerca de la pista, observarán una construcción, que por su aspecto parece cuidada y que no es otra que la del Ancient Musée o Museo de antigüedades. Esta zona estará repleta de curiosos y seguidores de

la carrera, unos en sacos de dormir, directamente sobre el suelo, otros se recuestan sobre el pretil de hormigón que les separa del arcén. A su izquierda según se mira desde la carretera de acceso, verán una serie de camiones y camionetas que permanecen aislados por un enrejado portátil. Los PJ pueden dirigirse hacia allí. De uno de los camiones sobresale una enorme antena de unos 6 metros de alto, y algunas parabólicas de menor tamaño. Pertenece, los PJ aún no lo saben, a una unidad móvil de la cadena de televisión norteamericana CNN, que cubre la carrera desde ese punto. Si siguen en la misma dirección, descubrirían más camiones. Todos ellos de diferentes cadenas. Decide tú a que país pertenecen, no lo vamos a hacer todo nosotros.

Si los PJ deciden acercarse por este lugar sólo encontrarán lo que ya te hemos contado. Pueden preguntar por el equipo japonés y se les indicará que está situado bastante más al norte, en la Chicanne Nissan, en un descampado que linda directamente con el guarda-rail de la pista.

Es evidente que no están en la Chicanne Nissan, están en la "Chicanne Carte S". Habrán perdido 20 minutos.

Avisados, ahora si ven la señal entre los arbustos. Una vez han llegado al lugar exacto encontrarán sólo un par de camiones. Todo parece normal, como si sus ocupantes estuvieran durmiendo. No hay gente en sus alrededores, por lo que pueden acercarse sin problemas. El ruido y la luminosidad producida por los vehículos de la carrera les ofrece una ayuda que será muy bien recibida. El famoso campo de golf de Daguerre se ha convertido en un campo de patatas que queda a la izquierda de los PJ.

Tomando las pertinentes precauciones se acercarán con cautela a los dos camiones de la Fujitsu Films. Déjales preparar y realizar la operación con tranquilidad. Disponen de 1D20 minutos. No encontrarán ningún tipo de problema. Los japoneses no están para defenderse.

Los camiones tienen ubicadas las entradas a una altura de 1 metro, en la parte trasera. Si entran en el interior del camión que hace las veces de Central, encontrarán varios muertos. En el otro camión no hay nadie. Si lo hacen al revés, lo mismo. Entre los cadáveres encontrarán a Otomo, también muerto, con un tiro en la nuca, lo reconocerán fácilmente a pesar del destrozo craneal por que sigue teniendo la misma cara de estúpido que tenía en la foto que les enseñó Daguerre. No hay casquillos, no hay huellas. Todo parece normal, como si hubiese

sido realizado por gente conocida para los agentes del K.H.T.. Si hurgan un poco entre los cadáveres, encontrarán que entre los dedos de uno de ellos queda un pequeño trozo de fax, es evidente que el otro trozo le ha sido arrancado de la mano, y que de seguro es el que les ha dado Conti. El mensaje incompleto muestra lo siguiente:

**BUREAU MIR. ATAQU O
DE ENCUENTRO EN BOXES. STAND 36.**

Las 02,20 ya han pasado hace un buen rato, son ahora cerca de las 02,50. No cabe duda de que era un aviso. Si tienen la ocurrencia de mirar el fax portátil descubrirán que aún quedan restos del aviso de recepción. Ha sido enviado a las 02,15 desde la Central de Información del circuito. Está claro que no tuvieron tiempo para escapar. Tirada de percepción en normal, sólo disponen de un turno. En este momento escucharán el típico sonido de un vehículo pesado, exactamente una grúa, verlo no será difícil dado que el camión está rodeado de ventanas. La grúa pertenece a la gendarmería y se acerca con la intención de llevarse al camión. Te dejamos que organices una bonita escena a tu libre albedrío. La grúa sólo lleva una escolta compuesta por tres agentes armados con Famas, esta escena sólo tiene un requisito, si les acompaña Conti, deberá morir. Si los PJ han perdido a un hombre, déjales escapar, será fácil, los gendarmes estarán confiados.

Si por el contrario descubrieron la señal a tiempo, la escena será la siguiente. A 100 metros del descampado son parados por un gendarme que hace guardia y que les recomienda encarecidamente que sigan sus instrucciones y den la vuelta. Lo hagan o no, no es relevante. Si intentan acercarse a través de la vegetación cercana o a través del campo de patatas se encontrarán con una gran cantidad de agentes de la Gendarmería de elite que depende del superintendente Journiac. La actividad en el interior del camión y en sus alrededores corresponde a la de un auténtico equipo de televisión. Hay algunos visitantes que se ven a lo lejos, cerca de la pista, por lo intempestivo de la hora no son más de cuatro. De pronto uno de ellos, sacando lo que al parecer es una pistola levanta la otra mano, momento en el que los otros visitantes desaparecen como por arte de magia. Tanto del campo de patatas como de la vegetación surgen los hombres de Journiac y se acercan apresuradamente hacia el camión más cercano. Si los PJ deciden entrar en acción la van a tener, dos asaltos y se encontrarán de narices con cuatro gendarmes que les apuntan. Son tuyos, por supuesto te cargas a Conti. Como suponemos que estarán entretenidos durante un

buen rato, seguimos relatándote los de los japoneses que intentan defenderse sin conseguirlo, ya que han sido cogidos como conejillos. Todo está acabado, o casi todo. Un grupo rezagado de japoneses, que por suerte no estaban en los camiones, huyen a través del campo de patatas sin que la Gendarmería les alcance. Ha sido una operación limpia, apenas unos pocos disparos en el interior del camión que han sido silenciados por el rugir de los coches de carrera. En el exterior apenas ha habido disparos, por temor seguramente a ser escuchados. Si nuestros PJ han logrado liberarse de los gendarmes podrán acercarse a los camiones y se encontrarán envueltos en la escena descrita por si llegaban tarde.

El camino hacia los boxes discurre por una carretera secundaria, primero perpendicularmente hacia Virage Porsche, y después paralela a la pista, entre Virages Porsche y Virages Ford, para doblar hacia la derecha, como a unos 2 Kms. y entrar así en la zona del circuito Bugatti, muy cerca del puesto de observación en el que tuvo lugar el altercado con los libios. El recorrido durará 30 minutos, tardarán 10 minutos más si deciden ir con precaución. Si tus PJ no tienen previsto nada especial comprimes el tiempo y aquí no ha pasado nada. Si deciden hacer algo les dejas, pero no encontrarán nada durante el trayecto y casi al final del recorrido se encontrarán con un control de la Gendarmería que ocupa toda la carretera y que les dará el Alto, su descripción la tienes más adelante. Si paran, les pedirán sus credenciales (buen momento para otro despliegue de habilidades mutantes) previa tirada de Carisma en Muy Difícil y les dejarán pasar. Como siempre y si no lo consiguen se encontrarán con un nutrido grupo de gendarmes armados que intentarán detenerlos, a la voz de "*Son ellos*". Para darles una pequeña ventaja aplicas un corrector de -2 en su nivel de Manejo de Armas de Fuego, digamos que acaban de ser adscritos a este servicio. Si consiguen escapar del cerco sólo podrán hacerlo a través del campo. El recorrido a pie, o mejor dicho a calzón quitado, lo harán por una zona de campo y bosque cercana a la pista. Los disparos de la gendarmería pasarán rozando sus cabezas, pero no rodará ninguna. Tras 1 turno de carrera a pie llegarán a las lindes de la pista, con lo que siguiendo la dirección de los coches participantes de seguro llegarán a los boxes.

Podrán llegar a la zona del Village en 5 minutos a pie. Una vez entre la muchedumbre que se agolpa en los laterales de la pista, podrán perderse entre ella y quedar así a salvo. Pasado el susto, nadie más les molestará por lo que podrán realizar el resto del camino con mayor tranquilidad. Ahora tienen una

misión apremiante, y es la de llegar vivos al encuentro con Agnes, y vestidos de otra cosa, estos uniformes de gendarmes no les servirán de nada en esta zona.

Pero si deciden no parar ante el control, tendrá lugar una persecución en automóvil, aderezada con disparos y rotura de las vallas. Acabará en la pista del circuito Bugatti, en un lugar cercano al Camping de la Chapelle, donde abandonarán el vehículo y tratarán de ocultarse. Recuerda para esta escena que todos los concurrentes llevan el mismo tipo de vehículo, Renault 21 TXE. Para el 2CV puedes utilizar las mismas características que el Seat Marbella XL, su propietario lo ha cuidado muy bien.

La escena podría suceder así:

La carretera está rodeada en ambos lados por un bosque muy cerrado, que casi llega hasta el pequeño arcén, de apenas 70 cms.. Está asfaltada pero tiene baches, su anchura no supera los 4 metros. La velocidad media que se puede desarrollar será de aproximadamente 70 Kms/hora.

En el centro, y a la salida de la curva, se encuentran con un control, compuesto por dos coches de la gendarmería enfrentados, que les cierra el paso. Delante y como a unos 3 metros, una barrera con la palabra STOP. De pie un gendarme que se sobresaltará al verles llegar, a los lados dos gendarmes situados entre los árboles, uno más adelantado que el otro. En los vehículos tres agentes más. Todos ellos llevan Famas y pistolas reglamentarias, no cabe duda de que son hombres de Journiac.

Supongamos entonces que nuestro PJ conductor acelera para romper la barrera primero, y abrirse paso entre los coches policiales, después. La barrera saltará por los aires, y el gendarme que les ha dado el alto se apartará en el último momento, hacia la derecha. El gendarme situado entre los árboles, a la diestra, no hará uso de su arma para no herir a su compañero que le ciega el ángulo de tiro. Pero el de la izquierda si lo hará, agachándose, apuntará su arma con una ligera inclinación hacia arriba y hará una ráfaga corta de 15 disparos. Parará de disparar, para no alcanzar a sus compañeros de los vehículos policiales que para estas alturas estarán también en su campo de tiro. Dado el ángulo de disparo +10°, el coche de nuestros PJ no recibirá daños importantes en su estructura. Las balas han alcanzado el cristal lateral izquierdo trasero y la luneta trasera, pero a una altura ligeramente superior a la de las cabezas de los PJ. Por supuesto la trayectoria de salida será a través del techo del coche.

El choque contra los coches policiales será medianamente fuerte, para simplificar utiliza los factores correspondientes al choque con un solo vehículo, dado que en el lugar del golpe la resistencia es menor, y será fácil el abrirse camino. Tirada conjunta en normal y arrastrarán lo suficiente a los vehículos de la gendarmería como para abrirse paso. Si no consiguen superar la tirada, tendrán que huir a pie. Los dejo en tus manos.

Han pasado. Los daños en el coche no son considerables pero si aparatosos, sólo afectan a la chapa y a la dirección, además de un pequeño agujero en el cárter que les permitirá regar levemente la carretera con aceite Elf. A partir de este momento las características del coche tendrán una penalización de -1 en maniobrabilidad y -1 en aceleración, pues el coche deriva hacia la derecha de forma considerable. El resto de las características no sufren alteración. Tirada de fuerza a nivel Difícil para el PJ que viaja al lado del conductor si no la supera recibirá perderá 1 punto de vida debido al impacto, si lleva cinturón de seguridad no sufrirá daños pero tardará un asalto más en salir; caso de ser necesario.

Puede que canten victoria, pero aún no ha terminado todo. En la salida de la siguiente curva, y toda vez que los PJ han pasado por el lugar, sale tras ellos una tercera unidad de la gendarmería que les sigue a corta distancia. Cruzarán disparos (aplicar reglas de combate en vehículos en movimiento). Recuerda aquí que siempre resulta más fácil disparar a través de una luneta trasera que a través de una ventanilla delantera, aunque sea la derecha. También recuerda que pueden muy bien dar a los focos del coche perseguidor, con lo que solucionarán algo la partida, pues sigue luciendo una luna creciente que permite cierta visibilidad a pesar de los árboles. El coche perseguidor perderá velocidad, pero permanecerá a la vista.

Correrán juntos durante unos tres asaltos. Al salir de otra curva, el coche de nuestros PJ se encontrará directamente detrás de un 2CV azul, conducido por un agricultor de la zona y su esposa. Reza para que los PJ hayan decidido conducir con las luces encendidas, de lo contrario el PJ conductor tendrá que hacer una tirada de Percepción en Muy Difícil, para divisar a tiempo al 2CV y evitarlo. Si no ha sido así, el coche se parará a pocos metros del puente de piedra que ya se divisa al frente y que cruza un riachuelo, a una altura de tres metros, lo bordean dos terraplenes muy pronunciados que hacen imposible que se pueda salir de allí en el caso

de que cualquiera de los concurrentes caigan en el riachuelo. Otra vez la huida a pie. El 2 CV acabará en la cuneta junto al de los PJ. Si consigue superar la tirada, esquivará al 2CV en el último momento, mientras escuchan como se empotra en él, el coche policial, que no ha podido evitarlo. El agricultor, de edad avanzada no ha podido evitar el asustarse al paso de nuestros PJ, y sin querer se ha situado en el centro de la calzada. La escena acabará con el vehículo policial en el fondo del riachuelo, destrozado y con la radio inutilizada, lamentablemente no les habrá pasado nada a ninguno de sus ocupantes pero pasará un buen rato hasta que consigan salir. Ya no son un peligro.

CLARO Y OSCURO

Por último, a unos cuantos metros por delante surge de la cuneta otro coche de la Gendarmería. No hay espacio para girar. La escena es muy rápida, por lo que te rogamos que aclares muy bien las actuaciones de tus PJ. La velocidad de marcha en esta parte de la carretera se reducirá a 80 Km/h, pues es un recorrido plagado de curvas muy rápidas y el firme no está en muy buen estado. En la fase de iniciativa aplicas un modificador de +1 en dificultad a todas las acciones del PJ conductor, dada la sorpresa que le ha producido la presencia del nuevo coche policial. Si nuestro PJ acelera para adelantar y dar buena cuenta del vehículo y de sus ocupantes, el coche que avanza delante tratará de impedirlo para sorpresa de nuestros PJ, así hasta que los PJ consigan realizar el adelantamiento, momento que aprovechará el otro vehículo policial para parar súbitamente en la cuneta derecha justo a la salida de una curva. Su frenada será

en seco, pues lleva frenos de carbono (lo siento pero no he podido evitarlo), y saldrán tres gendarmes desarmados que levantarán las manos en señal de rendición. Sería indigno el disparar. Entre los 3 o 4 asaltos que durará la realización de la maniobra de frenado de nuestros PJ y reaccionar, podrán ver con estupor la cara de estúpidos de tres gendarmes asustados que bien se diría que son japoneses.

Ante la sorpresa de no ser apresados, los japoneses se perderán entre los árboles, razón por la cual será imposible el capturarlos. Lo lógico sería continuar el camino, pero tus PJ pueden intentar la persecución, sólo perderán el tiempo.

El último escollo lo ofrece la barrera que impide el paso al circuito Bugatti desde esta carretera. Sólo madera. La rompen fácilmente y corren frenéticamente por una pista asfaltada y sin baches que mide 9 metros de ancho. Hacia la izquierda se observa el destello de las luces naranjas de algún coche de la organización, por lo que no conviene dirigirse hacia allí, y menos cuando hacia la derecha sólo se observa la amplitud de la pista. Les queda muy poquito para llegar a las cercanías del Camping de la Chapelle, lugar en el que la pérdida de aceite inutilizará completamente al Renault. Parar y correr. Sin más problemas que el de buscar algún campista que les preste ropas, por las buenas o por las malas. Ir de gendarme se parece demasiado a ir de Damas de la Cruz Roja. En este punto sería recomendable que se deshiciesen del armamento pesado, quedándose sólo con las armas cortas, como les recomendó Dumas, pero ya sabes lo locos que suelen estar los PJ.

Capítulo Cuatro

FUERA DE CONTROL

Nuestros PJ están ya en el interior del Village, preparados para desentrañar y analizar las razones que les han llevado hasta allí. Más de uno puede pensar que el bueno de Dumas tenía razón, no son el equipo más adecuado para esta misión. Hayan llegado desde la zona de la pista, o bien desde La Chapelle, el caso es que los tenemos en el centro del Village. Son alrededor de las 04,20 a.m.. Si algo está claro es que la Gendarmería les persigue y puede que ya sospechen que el Bureau Mirage está detrás de ellos. Los japoneses no han aparecido, ¿o si lo han hecho?. Es evidente que tienen serios problemas. Podrán seguir tres caminos bien diferentes.

1.- Acercarse a los boxes, aunque parece precipitado e intentar indagar algo antes de la reunión con Leblanc.

2.- Recorrer el Village en busca de informaciones que ayuden a la investigación o incluso encontrar a Leblanc, si es que está por la zona. También pueden intentar localizar en este entorno a algún japonés y seguirle, por si forma parte del grupo de apoyo de Tora.

3.- Por último, intentar entrar en los boxes para llegar al Centro de Comunicaciones e indagar, pero como ya sabes, el centro de comunicaciones está decepcionantemente cerca de la Central de la Gendarmería.

Puede también que alguno de tus PJ tenga la ocurrencia de acceder a los boxes por otro lugar que no sea por la entrada principal, si éste es el caso será atrapado sin dilación por una unidad móvil de la Gendarmería, y dará con sus huesos en París, si no lo han matado antes. Como siempre, TU MISMO.

CAEN CHUZOS

Lo lógico será que agoten el tiempo paseando por el Village antes de decidirse a entrar en los boxes. Debemos aclarar aquí que la decisión de Leblanc de quedar con ellos en el interior de los boxes se debió sobre todo a que los PJ estaban disfrazados de gendarmes, y por lo tanto parecía sencillo que pudiesen pasar sin problemas. Ahora todo es un poco más complicado.

Paseando por el Village no encontrarán nada, y menos aún a Leblanc. Hay bares, exactamente 5. 4 de ellos permanecen casi vacíos, por lo que tras una rápida ojeada podrán apreciar que ni está Leblanc, ni están los japoneses. Si preguntan a cualquiera de los que regentan estos bares sobre si han visto a Leblanc o si han visto a algún japonés, los camareros les mirarán con cara de sorpresa ante tan geniales preguntas. Es más que probable, y son datos que obran en poder de Heracles, que en la pasada edición de las 24 horas de Le Mans el flujo de japoneses rondará los 2.000 individuos y por supuesto, te dejamos que te imagines el volumen de morenas que integran las filas de las azafatas de la A.C.O., todas ellas bastante guapas por cierto.

Sin embargo, en el Racing Club, las cosas serán un poco más favorables. En el local se arremolinan una treintena de persona. En la barra, con cara de sueño y despeinado, es decir sin coleta, se refugia en una taza de café caliente un individuo que puede que conozcan, no es otro que Jean Claude Le Coq (Semilla de Acero). Les mirará con desdén y seguirá perdiendo su mirada en el fondo de la taza sin prestarles mayor atención. Junto a él la figura indiscutiblemente bien cuidada de Fräulein Tot, su guardaespaldas. Haciendo un inciso te diremos que acerca de este personaje se baraja la posibilidad de que sea en realidad un clónico de la que apareció en "Semilla", debido sobre todo a su facultad para reaparecer a pesar de haberse constatado, varias

veces, su muerte. En la barra y a unos dos metros de Le Coq, dos Damas de la Cruz Roja hablan animadamente junto a un muñeco Michelin y a tres payasos de la Feria de "Esses Dunlop", el muñeco Michelin bebe su café con pajita. Los PJ pueden alarmarse durante un momento, pero la perfección de las líneas que contornean los dos bellos cuerpos de las Damas, ahuyentarán cualquier tipo de duda. Si aún así dudan, tirada correspondiente a nivel fácil y campo despejado. Junto a este grupo se sitúa otro pequeño, de tres individuos que parecen orientales, pero que a simple vista no levantarán ningún tipo de sospecha, si quieren hacer otra tiradita, como siempre NADA. No hay ninguna azafata de la A.C.O., pero sí se percibe el aire sublime de cuatro agentes de la Gendarmería que se agolpan entre charadas y bromas al fondo del bar. Una tirada de percepción en normal y descubrirán en una mesa a tres japoneses que charlan tranquilamente envueltos en sus monos de trabajo con el anagrama de la Toyota. En las mesas y en la barra se agolpan una veintena de personas que a primera vista no merecen ningún interés.

Si los PJ deciden esperar para seguir a los japoneses, deberán solicitar una consumición. De no hacerlo así, el camarero les increpará:

- *"Si no quieren tomar nada, les ruego que se marchen."*

Tras decir esto, notarán como todas las miradas se vuelven hacia ellos. Pueden marcharse, pero levantarían sospechas. Si se quedan..... pues café para todos. Es evidente que a este camarero no le preguntarán si ha visto japoneses, pero sí le pueden preguntar sobre la azafata de la A.C.O. Su contestación con un claro tono sarcástico es la siguiente:

- *"Hace un rato estuvo aquí una muy guapa, preguntó por ustedes, pero se marchó (carcajada)."*

Nota de los diseñadores.

Nuestra predisposición hacia el café, a pesar de que todo el mundo sabe lo malo que resulta el francés, se debe sobre todo a que a estas horas no quedan existencias de nada que no sea el bendito brebaje. El reparto se producirá a las 06,30 horas, por lo que a partir de ese momento podrán tomar Coca Cola, Pepsi Cola, Fanta, Casera Cola (sin cafeína), Dom Simón, Eau Perrier, Vichy Catalán, y un amplio etcétera de bebidas decentes, incluidas las alcohólicas. Hecho el inciso retomamos la situación.

Los japoneses tardarán media hora en levantarse, en este tiempo será necesario que tus PJ hablen

continuamente, pues de no hacerlo levantarán las sospechas de algún gendarme. Durante la realización de esta secuencia, obligarás al PJ de mayor intuición a que realice varias tiradas de Intuición en Imposible, sólo para mosquear, si consigue superar alguna le permitirás sentir cómo alguien les mira desde la barra de manera insistente, si lo intenta no podrá definir de donde vienen las miradas. Tras sellar sus tarjetas de consumición los japoneses saldrán por la puerta con dirección a los boxes, los PJ podrán seguirlos y verán como a la entrada se reúnen con otro japonés, extremadamente alto y totalmente calvo que coincide casi a la perfección con las características de Tora. Juntos penetrarán en los boxes. Al parecer, Daguerre tenía razón. En el Village sólo se puede ver en estos momentos a unos pocos mecánicos y a los Payasos del bar.

Ya no queda otro remedio que intentar la entrada en la zona de boxes, además son casi las 6 y Leblanc estará al llegar. Hacía ya rato que la megafonía del circuito no les sobresaltaba, en este momento se anuncia el abandono del Jaguar de Belmondo, el nº 52. Son las 05,55 horas del domingo.

EMPAPADOS

Empieza a apremiar el tiempo. No se ve a nadie que pueda "prestarles" unas credenciales ni un maldito disfraz. La maldita entrada a boxes sigue siendo un handicap insalvable, quedan las credenciales viejas en los baños de señoras, con los consiguientes problemas que puede acarrear su recuperación. Te dejamos que lo organices tú, o acaso ¿ya no eres el DJ?. Recuerda que la solución puede ser parcial, dado que si no pasaron por allí todos los PJ será necesario que el chorizo se quede fuera, y si así sucede, ¿quién le asegura que no volverá a ser atrapado y llevado a la Gendarmería?, y por supuesto con los agravantes de reincidencia y posesión de armas...a París seguro.

Con las credenciales en la mano, dado que si no las tienen serán reconocidos de inmediato y por supuesto arrestados o muertos en el altercado que de seguro se producirá y que una vez más dejamos en tus manos, se presentarán ante la garita de entrada. Tirada conjunta de Convencer en Imposible. Si la superan (Ja ,ja) adentro. Si ocurre lo previsto tendrán el apoyo fortuito de tres tristes japoneses que le dirán al gendarme:

- *"Vienen con nosotros".*

Desde luego no parecen la mejor compañía, pero a falta de otra cosa... Bien, tenemos a nuestros

PJ en los boxes, y tenían un plan. No hay salida, están atrapados, cualquier actuación para zafarse de los nipones pondrá sobre aviso a los gendarmes y no se sabe lo que es peor. Si actúan perderán la única esperanza de toparse con la pista de Leblanc. Recuerda que aún no saben quién la ha secuestrado o matado, pueden perfectamente pensar que ha sido el K.H.T. y no el Bureau Mirage.

Son las 06,10 horas. Uno de los tráiler de la Toyota, el que almacena los neumáticos hará las veces de cárcel provisional para nuestros PJ. Mide 12 metros de largo por 4 de ancho. A lo largo de los laterales tres baldas superpuestas en las que descansan los diversos tipos de neumáticos que se pueden usar en una carrera, desde los más duros y ranurados para lluvia hasta los slicks de seco, todos ellos con diferentes variantes que los hacen adecuados para las diversas condiciones que puede presentar la pista. Ocupan la altura total de los laterales del tráiler, es decir 4 metros y son todos de la marca Michelin. Queda por tanto un largo pasillo de 2,5 metros aproximadamente por 12 metros de largo. No hay llantas ni nada con lo que poder defenderse de forma explícita. No hay ventanas, sólo el portón en el que hay una puerta con pestillo externo. Están desarmados, atados de manos, sin mordazas y en exterior de la puerta hace guardia un fornido "mecánico" que va armado con una pistola. En caso de necesidad sólo podrán usar los neumáticos. Para que te hagas una idea te diremos que un neumático de competición puede pesar perfectamente unos 15 Kg. Tirada conjunta de percepción en normal y podrán descubrir unos cuantos monos ignífugos con sus correspondientes zapatillas en una bolsa con el anagrama de la Toyota, entre los neumáticos, algún despistado (puede que el propio diseñador) se lo habrá dejado allí.. Si lo intentan deberán realizar una tirada de Destreza en Imposible, reduciendo en un nivel cada dos asaltos. De todas formas se verán interrumpidos por una visita inesperada. Si han conseguido liberarse, con la entrada de Tora y sus hombres sólo conseguirán que se les ate más fuerte, con lo que todos sus movimientos posteriores se verán penalizadas con un -1 en la tirada. Si han decidido ponerse los monos, a partir de este momento los japoneses sabrán como van disfrazados. Si aún no se han decidido a disfrazarse ni los japoneses sabrán como van disfrazados, con lo que tendrán una pequeña ventaja suplementaria, no les vendría mal parecer pilotos y evitar así el tener que andar por los boxes sin documentación. Damos por sentado que los hombres de Tora les habrán quitado las armas.

6 asaltos y la puerta se abre apareciendo Tora en compañía de otro japonés más pequeño, detrás

los tres tristes japoneses que no son tigres pero lo parecen, todos armados con Beretta 93M y silenciador. Si descubren a nuestros PJ en plena faena, la conversación comenzará de forma más brusca. Improvisa. De momento te adjuntamos la suave.

- *"Buenos días Señores. Lamento que tengamos que conocernos así, pero como dicen Vds. "C'est la vie".*

El japonés pequeño toma el mando de la conversación:

- *"Con Vds. aquí, los Peugeot no tienen opción. ¿Quién nos iba a decir que íbamos a coger al Bureau Mirage en "culottes". (Risitas)."*

Ante la severa mirada de Tora, el pequeño cambia su expresión afable por una terrorífica mueca. Cuando va a comenzar a hablar es interrumpido por la irrupción de un mecánico que anuncia que el controlador mecánico está actuando sobre el diferencial del Toyota nº37. El pequeño, una vez que el mecánico se ha marchado con Tora, continúa, retomando su horrible mueca y señalándose el bolsillo de la chaqueta:

- *"Aquí guardo la carta del K.H.T.. Están todos muertos."*

Si los PJ preguntan acerca del lugar donde guardan a Leblanc, o de su destino final, el japonés contestará tranquilamente y con cara de sorpresa:

- *"Pensamos que la tenían Vds."*

La conversación terminará tan abruptamente como empezó. Ya en la soledad del almacén los PJ pueden maquinarse la operación de salida. Afuera sólo hay un obstáculo, el mecánico, aunque lo desconocen. El camión no puede moverse debido a lo repleto que se halla el parking, en el que se amontonan un centenar de vehículos, hay demasiada gente en los alrededores incluidos varios payasos de la feria que siguen realizando piruetas y bromas para regocijo de los allí presentes. Además y por los suelos hay cantidades ingentes de material, ruedas, alerones, piezas de plástico, algún chasis y un Jaguar que está siendo introducido en su camión correspondiente toda vez que su carrera ya ha terminado.

CHARCOS

Si consiguen escapar, cosa probable, no encontrarán nada de interés en los alrededores, dispondrán de tiempo suficiente para perderse, pero tampoco demasiado, antes de que tomen conciencia de la situación los japoneses. Si deciden acercarse a los



stands no tendrán mayores problemas que el recorrer el trayecto por entre el gentío. Aparentemente no hay peligro, salvo el de verse atrapados de nuevo por los japoneses y aparentemente con mantenerse alejados de los boxes de la Toyota... , por lo que podrán preguntar con naturalidad acerca de si se ha visto a la chica. La contestación de cualquiera al que se le pregunte será que se les ha visto subir a la torre de observación en compañía de algunos gendarmes. Al menos sabemos que está viva.

En este momento se anuncia por el servicio de megafonía la entrada, para repostar y cambiar de piloto, del Peugeot nº2 de Alliot.

La entrada en la torre resulta sencilla, ya la conocen de su anterior estancia en el edificio. Si se acercan a la cuarta planta encontrarán al Director de carrera en animada charla con un individuo que tiene un sorprendente parecido al desaparecido General DeGaulle; no es otro que el Superintendente Journiac, están con él dos gendarmes armados que no prestarán mayor atención a los PJ, tampoco está Leblanc. Como ya habrás imaginado, Leblanc se halla en la segunda planta. Antes de iniciar el intento de liberación toparán con Leblanc que sale apresurada, transfigurada y con aire marcial, lleva un Famas al brazo y dispara sin ton ni son a todo bicho viviente, mientras grita:

- *"Soy Leblanc, Agnes Leblanc".*

Han caído varios agentes, incluido el que hacía guardia, mientras se desata una desbandada general del personal civil de la gendarmería Leblanc apuntará a los PJ y les increpará:

- *"Apartad".*

Si alguno de tus PJ decide hacer uso de su pistola será parado por una mano cuyo propietario contestará a Leblanc:

- *"Quieta Leblanc, soy 'Q', estás entre amigos"*

Leblanc despertará de su ensueño y contestará:

- *"Delors, ¿qué haces aquí?"*

Damos por supuesto que el portador de la pistola no es un "paranoico". Si no es así aplica a su disparo un corrector milagroso y salvamos a Delors.

Delors ha llegado al circuito hace apenas un cuarto de hora con una misión muy clara. Fuera del circuito un rastreador había localizado a Leblanc en el interior de la Torre, por lo que hacia allí se dirigía cuando fue superado por los "pilotos", en la entrada. Lleva una credencial de Merrick House Inc, y actúa de parapsicólogo, rastreando fenómenos paranormales. Les indicará que tiene una camioneta muy cerca y que deben dirigirse hacia allí. Leblanc se lanzará escaleras abajo, tras Delors.

Ante la posibilidad de que los PJ se armen hasta los dientes sólo se me ocurre recordarte que tanto los hombres de Journiac, como los hombres de Tora, no son gente normal. Son una pandilla de locos asesinos. Su única premisa ante la intromisión de los hombres de Heracles será la de eliminarlos y después concentrarse en la carrera. Los titulares de todos los periódicos del lunes 21 de Junio hablarán sin duda de la matanza de Le Mans, y pasará a los anales de la historia de las masacres con la misma categoría que la de Texas.

Si los PJ deciden seguir sus propias inclinaciones pueden huir o bien hacia las gradas que están separadas por la puerta herméticamente cerrada, o bien hacia abajo, a los boxes. El gentío y el revuelo que se formará al verlos armados permitirán una buena cobertura a los PJ, pero recuerda, ¡¡QUE SE ANDEN CON CUIDADO!!, los cuerpos de elite de la Gendarmería, y en especial estos que aparecen a unos 7 metros, DISPARAN A MATAR. Si quieres ser bueno con tus PJ y darles una oportunidad ejecuta un modificador (-3) en el nivel de la Habilidad con Armas de Fuego de los gendarmes, y por si acaso un nivel adicional a la Dificultad, por el gentío. Además en la puerta de entrada al edificio se encuentra otra patrulla compuesta por tres gendarmes que no pertenecen al grupo de Journiac y que quedarán impasibles ante el paso de los PJ pero que reaccionarán en 2 asaltos.

Son las 07,20 horas, y en el exterior luce un sol rasante que mancha de naranja todo lo que toca. Si se dirigen hacia las gradas desde el acceso que hay en los boxes, tras intentar romper la barrera que

impide el acceso, o saltarla pues sólo mide 2 metros de altura, con un espacio libre de igual medida, subirán una escalera de 40 peldaños que desemboca en mitad de la grada principal. De frente camino abierto con unos 500 espectadores que intentarán guarecerse de los posibles disparos, y 60 metros de carrera entre gradas hasta una salida válida, a través de los baños generales, cerca de la entrada principal. Tras ellos 5 gendarmes de Journiac, un poco torpes pero también dispuestos a todo, y los tres tristes japoneses que parecían tigres esperándoles a la salida. Tirada individual en Muy Difícil y podrán escapar de los gendarmes, el que no lo consiga sólo dispone de dos asaltos para evitar la agresión. Te recordamos aquí que los gendarmes no harán uso de sus armas, de momento, pero que no les toquen los..., pero intentarán hacer todo lo posible para coger a nuestros PJ vivos. Después ejecutarán la orden de Journiac de eliminarlos lejos de las miradas de extraños. Entre los concurrentes se encuentra una mujer que recuerda vagamente a Dolores Faulkner y que retira en volandas a un joven escritor de mediana estatura y gafas, que en esos momentos le preguntaba acerca de sus correrías en "CON LA TUMBA PREPARADA". Toda la escena se desarrollará con una penalización de +1 en dificultad. Si salen de ésta, serán interceptados por los hombres de Tora y que Dios reparta suerte. Si no consiguen librarse de los japoneses darán con sus huesos otra vez en el camión de neumáticos, pero esta vez un poco "tocados".

Uno de los PJ, el que mejor capacidad en conducción de automóviles tenga (si no te queda ninguno, elígelo tu mismo), tropezará y caerá por las escaleras de la Torre quedando rezagado, y por supuesto descolgado mientras sus compañeros se alejan irremisiblemente. En la caída su pie derecho ha quedado atrapado entre dos escalones y perderá un turno, si iba armado habrá perdido su arma en la caída y no la recuperará. Pasado el turno podrá sacar el pie del peldaño y podrá dirigirse donde quiera sin encontrar a ninguno de sus compañeros.

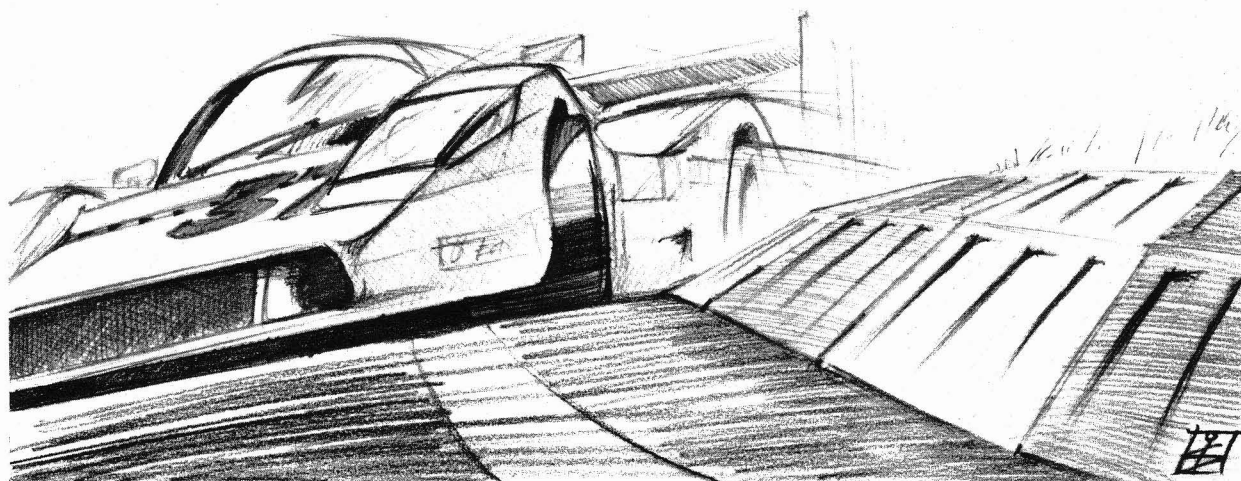
Más tarde volveremos con el PJ descolgado. De momento nos centraremos en lo que ocurre en la camioneta. Delors es un agente de Heracles de la vieja guardia. Trabaja como productor en la cadena de televisión francesa y bajo esta coartada ha levantado un pequeño grupo de apoyo para los casos de auténtica necesidad. Es un hombre ceñudo, con gafas y de mediana estatura. No tendrá más de 40 años. Les contará que Daguerre no ha muerto y que se puso en contacto con Heracles de madrugada.

La cuestión de máxima importancia que había descubierto "la Hermana Pretoria" no era otra que la operación del Bureau Mirage, bajo el mando del Superintendente Journiac, topo del servicio "M" francés en la Gendarmería. La información completa ya estaba en manos de Dumas y su equipo. Delors comentó de pasada y como para confirmar la gravedad de Daguerre, que parte de la conversación que mantuvo Daguerre con Heracles parecía no tener sentido. Si algún PJ pregunta sobre el contenido de la conversación Delors solo comentará en forma de pregunta:

- *"Habéis visto a algún equipo francés que esté esponsorizado por alguna cadena de televisión dedicada a los programas cómicos o algo así".*

Si los PJ le preguntan directamente por el contenido de la frase de Daguerre, Delors no contestará, entretenido como está con el relato de los pormenores de la operación del Bureau Mirage encaminada a conseguir el triplete de los coches franceses. No habrá tiempo para más preguntas pues por la ventanilla delantera izquierda se ve llegar a un grupo de gendarmes y deberá realizarse una tirada de frialdad en Normal. Delors continuará: La operación entraba en directa confrontación con la de los japoneses. Dumas organizó un comando de apoyo a los agentes para liberarlos de la tormenta en la que de seguro se verían envueltos y que, por supuesto, jamás podrían controlar. Delors había sido trasladado desde Wimbledon donde trabajaba en desarticular una operación similar que tenía como objetivo la victoria de un norteamericano en la prueba, por supuesto organizada por el C.D.F.C.. Su nueva misión en Le Mans consistía en sacar a la gente de Heracles y dejar que el Bureau Mirage y el K.H.T. solucionarían sus "cuestiones personales". Casi lo había conseguido, faltaba un PJ y tendría graves dificultades para mantenerlo a salvo.

Si alguno de los PJ ha seguido corriendo y pretende parapetarse entre los camiones, tendrá que vérselas con varios mecánicos de la Toyota, que alertados por Tora intentarán coger a los PJ y entregarlos a la Gendarmería según órdenes directas del "boss". Los mecánicos, 7, van armados con palancas de titanio-vanadio de 80 cms. de longitud, y cerca de 3 kgs. de peso cada una. Si superan esta prueba, nuestros PJ serán retomados por la camioneta de Delors, y huirán a toda pastilla. Organízalo tú que ya empezamos a estar cansados de hacer todo el trabajo.



Volvamos con nuestro PJ descolgado. El revuelo que se ha organizado ha propiciado que nuestro PJ pase desapercibido para los hombres de Journiac. Al perder su arma sólo parecía un simple piloto con problemas en las escaleras. Nada más salir de la Torre tres japoneses le cogerán en volandas y le llevarán rápidamente al stand nº37, de la Toyota, para meterlo en el coche a la vez que le comunican que ya está preparado. Otro japonés le coloca el casco y le ajusta el cinturón de seguridad. Se cierra la portezuela del cockpit y a conducir. ¿Quién no a querido, alguna vez, conducir un auténtico grupo C? Y ¿por qué nadie le ha dicho que parece un hermano clónico del piloto Raphanel?

De momento nos quedamos en los boxes, luego volvemos con nuestro piloto. Tora supervisa la salida del Toyota nº37, y en ese momento aparece el piloto Raphanel, el auténtico. Tora maldecirá a sus hombres mientras les golpea compulsivamente. ¿Quién demonios conduce el 37?. Organizará rápidamente una unidad de combate compuesta por el controlador de temperatura y dos hombres mas que se dirigirán hasta los Virages Ford para esperar el paso del Toyota y tratar de neutralizarlo. De momento el controlador mecánico hace falta en los boxes para solucionar los posibles fallos de los Toyota nº36 y nº38. El que lleva el nº 38 va rezagado pero el K.H.T. quedaría satisfecho si sólo se consigue un doblete, y con el 37 en buena posición y el 36 en cabeza aún quedan esperanzas. Si no se consigue interceptar al 37 y encauzar de nuevo la situación siempre puede jugar su última carta.

Ahora volvemos a la camioneta de Delors, que a su paso por los stands de Yukio Club se cruza con los payasos de la Feria. Delors comenta sonriente: - *“¿Sabíais que en cada sesión de las 24 horas, la*

Feria de las Esses de Dunlop celebra un sorteo entre los participantes y otorga un premio que consiste en la inclusión gratuita de la marca ganadora en un lugar destacado de las entradas a la feria, y además organiza sesiones de diversión en el stand de la marca en cuestión?”.

Sólo si alguno de los PJ vuelve a preguntar acerca de la última frase de Daguerre, Delors se la comentará. Daguerre comentó algo parecido a “LE VOITURE FOU...SA DERNIÈRE ESPOIR”. Nos imaginamos que por mucho que en las características de tus PJ figure el idioma nativo, como naturalmente debería ocurrir pues son todos franceses, nadie entenderá la broma del diseñador si no se lo traduces, previamente deberás pronunciar perfectamente la frase, es decir: “LE VUATIR FU...SA DERNIER ESPUAR”. y a continuación “EL COCHE LOCO...SU ULTIMA ESPERANZA”. Pero Delors les recuerda que se refería al Bureau Mirage, ¿o no?. Tirada de Inteligencia en Difícil y el que la supere recordará que la acepción del adjetivo “FOU” también puede ser la de bufón o payaso de feria.

El vehículo de Delors continuará hacia la entrada principal. Y se alejará con dirección al aeródromo. Delors ha cumplido su misión, el resto es asunto del Bureau Mirage y del K.H.T..

De momento volvamos al biplaza nº37. Una tirada de dificultad en Imposible y el coche arranca. No te hemos hablado de lo que pasará si el PJ no consigue superar la tirada porque sencillamente no importa. Nuestro PJ tardará 4 asaltos en descubrir que no conduce él.. Le permites que te vaya diciendo las marchas que pone y la velocidad que alcanza. Tú aplicarás en voz alta la seriación que a continuación te adjuntamos:

Luz verde. Primera, segunda y tercera a 120 a la salida de boxes. Cuarta y quinta para reducir a tercera y enfilarse la subida Dunlop a 165 Kms./h. Cuarta, quinta y a 211 para reducir rápidamente a segunda en la Virage du Tertre Rouge y tomarla a 164. Tercera, cuarta, quinta y sexta para volar a 340 por Les Hunaudières.

Si el PJ se mosquea le comentarás que a través del rabillo del ojo izquierdo puede percibir una extraña forma con la que comparte el cockpit. Tirada de Percepción en Muy Difícil y podrás decirle, si no lo consigue le dejas intentarlo durante 4 minutos. Una vuelta al circuito dura aproximadamente eso. Y sigues conduciendo tú. Si lo consigue le comentas que mirando de soslayo, nunca directamente, se ve una figura un tanto grotesca, dado que apenas cabe en el habitáculo. Por entre un enorme sayón de esparto marrón negruzco, asoman un par de rótulas, los peronés y las tibias parten a la altura de las clavículas para perderse en la parte inferior del cockpit. Otra miradita (siempre de soslayo) y descubrirá un cráneo sonriente que se mantiene erguido y casi diríamos que permanece atento a lo que ocurre en la pista. Un brazo descansa sobre el regazo, el otro se apoya en la burbuja, como para sujetarse en tan incómoda postura. Las falanges de los dedos, única parte de su extraña anatomía que permanece perfectamente a la vista del PJ, parecen terriblemente auténticas.

En Virage Carte S, a 127 aumentamos la cadencia de movimientos de la palanca de cambios para subir a tercera, a cuarta, a quinta y seguir hasta la sexta para terminar la enorme recta reduciendo desde los 338 Km./h hasta los 60, velocidad adecuada para tomar la curva de Mulsanne, en primera. aquí le comunicas a tu PJ que no conduce él, que lo hace su acompañante.

Desde el exterior hay quien dice que percibió algo extraño en el Toyota nº37, *"como si una gauda sobrasaliera de la cúpula del coche"*. Nuestro PJ sentirá en su cerebro una voz suave que al poco se hará más fuerte, a la vez que comienza a tiritar por el frío que le embarga:

"Demonios, qué poco trabajo hay hoy. Me divierte conducir, ¿a tí no?"

No hace falta que el PJ conteste, da lo mismo, la Muerte continúa con su monólogo:

"En la próxima vuelta te dejo un poco, no quiero abusar. Mi trabajo es muy soso, hay días en los que te matas a trabajar, pero otros... hoy ha sido uno de esos. ¡¡¡Vamos a por se Porsche!!!"

El Toyota adelanta al Porsche de Evans, el nº11, en Indianápolis, a 335 Kms/h, para reducir a quinta y a tercera y tomar así tranquilamente en segunda la curva del Arnage, a una velocidad de 90 Km./h..

"Estoy disfrutando como una loca. Por cierto, y hablando de locos, ¿dónde van esos?"

Ante ellos y casi a la altura de "Virage Porsche" un Michelin es arrastrado por dos Damas armadas hasta el centro de la pista. El Toyota pasará sin ningún problema, pero en ese momento la Muerte le dice al PJ:

"... yo me quedo aquí, a ver si ahora hay más suerte. Vamos muy rápidos, reduzco".

Y desapareció. El PJ notará el tremendo empujón del vehículo que ahora está totalmente en sus manos. Imagínate 600 caballos desbocados a 238 Km./h, entrando en una chicane y reduciendo de forma inexplicable. Nuestro PJ no podrá hacer absolutamente nada más que rezar. Tirada en Imposible y podrá controlar el coche, si no lo consigue, el vehículo se parará en el arcén de forma milagrosa, unos cincuenta metros antes de la Virage Ford, donde le esperaban los hombres mandados por Tora. Será recogido por las asistencias y alejado de la pista. Más tarde será recogido por una rubia poderosa que ante los atractivos del PJ no tendrá a mal el llevarle hasta París, con alguna que otra escala. El Toyota nº37 abandona Le Mans a las 07,43 horas por un inexplicable fallo del diferencial. En el box de la Toyota Tora avanza amenazante hacia stand del Mazda de la Yukio, acompañado por sus tres inseparables y el controlador mecánico. El Toyota nº38 también ha perdido toda esperanza, y se pierde entre el grupo que no opta a la victoria. Los Peugeot avanzan hacia una victoria que no se les escapará.

Son las 07,58 horas. El Mazda nº 58 decelera hasta parar a la entrada de su box, el piloto va a ser sustituido por un hombre de confianza de Tora. Bajo el casco del nuevo piloto una banda con la bandera imperial rodea su frente. Todo lo que está sucediendo ha sido previamente preparado por el responsable del equipo y por Tora. Mientras el controlador revisa la máquina, un artefacto esférico de 40 cms. de diámetro ha sido colocado al lado del conductor,

contiene una pequeña bomba de un curioso componente desarrollado por el K.H.T., (su fuerza equivale a 2 Megatones con una relación peso-potencia de 1/20), su nombre secreto es KAMIKAZE. Tora manipula el mecanismo y establece la secuencia temporal en 04,40 minutos, 40 segundos para que el coche se ponga en marcha y 4 minutos para que el vehículo se sitúe otra vez frente a los graderíos principales en la línea de meta. Aprieta el pulsador rojo y cierra la trampilla. El controlador mecánico no ha terminado todavía, un pequeño problema en los cables que conectan el sistema de apoyo informático con el control electrónico del encendido. Tora se impacienta. Ante las prisas el controlador mecánico decide anular el cable de conexión y se concentra en el de color rojo, junto al verde-amarillo. El trabajo lo realizará el sistema electrónico sin la ayuda del ordenador, no sería un buen recurso de cara a continuar en la carrera pero está convencido de que durará al menos unas vueltas. 20 segundos después Tora hace una señal al piloto y este avanza por la línea de boxes hacia la pista.

Antes de abandonar Le Mans te comentaremos que el Michelin fue atropellado por el BMW SHC6 de Bourdais, a las 07,57 horas. Por supuesto no estalló. El coche quedó inutilizado en un "estúpido accidente". Del comando libio no se supo más. Y decir

también que el Mazda privado de Yukio Club jamás estalló. Al llegar a los boxes tras 3 vueltas al circuito se descubrió que la maniobra *in extremis* del controlador mecánico había desconectado el cable rojo que está junto al verde-amarillo, en el interior de la bomba, inutilizando su sistema de ignición. Un exceso de bioenergía.

Para ese momento Tora viajaba en helicóptero hacia el aeropuerto de Orly, contento por el éxito, aunque parcial, de la operación. Y recordando graciosamente las últimas palabras de su jefe directo:

- *"Ten cuidado Tora, si hubiera tenido opción jamás les habría elegido para esta misión".*

Un último aviso de la megafonía del circuito, a la 16,00 del domingo 20 de Junio de 1.993:

**LOS TRES PEUGEOT HAN COPADO
LAS PRIMERAS PLAZAS.
UN EXITO SIN PRECEDENTES DEL
AUTOMOVILISMO FRANCES.**

Le Mans bramó al unísono.

Apéndice A

PROTAGONISTAS, ANTAGONISTAS Y CARNE DE CAÑÓN

AGNES LEBLANC 25 Años

Azafata de Congresos (Agente de Heracles)
Francesa

Características

FUE: 4 DES: 6 VOL: 8 PER: 3 INT: 4 CAR: 10
P.VIDA: 4 P.ORGULLO: 12

Habilidades

Combate sin armas (5) / Saltar (7) / Conducir coche (8) / Orientación (6) / Intuición (8) / Convencer (9) / Seducción (9) / Armas de fuego -Todas- (5) / Submarinismo (4) / Idioma nativo -Francés- (6) / Idioma extranjero -Inglés- (6) / Idioma extranjero -Alemán- (5) / Idioma extranjero -Arabe- (5) / Ciencias políticas (4)

Rasgos especiales

Simpatía miembros del sexo opuesto.
Disfunción cerebral: cuando se encuentra bajo una extrema presión, sufre un derrumbamiento emocional y toma la personalidad de su héroe de infancia, James Bond, por lo que pasa a ser Leblanc, Agnes Leblanc, al servicio de su majestad Kaufmann.
Extremadamente sincera (no puede evitarlo, siempre procura no mentir).

DAGUERRE 35 Años

Agente de Heracles
Francés

Características

FUE: 5 DES: 5 VOL: 8 PER: 4 INT: 4 CAR: 6
P.VIDA: 5 P.ORGULLO: 12

Habilidades

Armas improvisadas (5) / Combate sin armas (5) / Conducir coche (7) / Camuflaje (8) / Disfraces (7) / Frialdad (5) / Convencer (8) / Liderazgo (5) / Teatro (7) / Armas de fuego -Todas- (5) / Mecánica (4) / Idioma nativo

-Francés- (6) / Astronomía (4)

Rasgos especiales

Higado de Acero

Poder Mutante

Mesmerismo (5) P.BIOENERGIA: 85

El mesmerismo es una variante del Poder de control de voluntad, donde en vez de controlar las acciones de la víctima la envuelves con tu verborrea, induciéndole tus conclusiones, hasta el punto de que realmente creerá que son suyas.

El mutante deberá gastar 1 P.B. durante cada asalto que trate de mesmerizar a la víctima, debido a que la naturaleza del poder requiere el elemento externo de la convicción, la víctima no tendrá su habitual tirada de resistencia, sino que el mutante deberá superar una tirada de Convencer en la siguiente dificultad según la INT de la víctima.

INT: 1-2- Fácil / 3- Normal / 4-5- Dificil / 6-7-8- Muy Dificil / 9-10- Imposible.

TORA 44 Años

Agregado de la embajada (Agente del K.H.T.)
Japonés

Características

FUE: 6 DES: 6 VOL: 9 PER: 6 INT: 7 CAR: 3
P.VIDA: 6 P.ORGULLO: 20

Habilidades

Combate sin armas (7) / Armas improvisadas (8) / Buscar (5) / Intuición (8) / Convencer (6) / Frialdad (8) / Sigilo (7) / Liderazgo (9) / Armas de fuego -Todas- (6) / Explosivos (5) / Armas Exóticas -Katana- (8) / Informática (5) / Ingeniería (5) / Idioma nativo -Japonés- (9) / Idioma extranjero -Francés- (4) / Idioma extranjero -Inglés- (5)

Rasgos especiales

Elegante

Poder mutante

Control de percepción (8) P.BIONERGIA: 123

GENDARMERIA, RESTO DEL K.H.T y COMANDO LIBIO

Ver características POLICIA en el juego base, página 94

LOS HOMBRES DE JOURNIAC y LOS TRES TRISTES TIGRES DE TORA

Ver características POLICIA DE ELITE en el juego base, pagina 95

MUJERES y SARGENTO DE LA CRUZ ROJA

Todas sus características están a 3, las habilidades según tu prefieras.

LOLA, la camionera que nunca desearás conocer

38 años

Francesa

Características

FUE: 6 DES: 4 VOL: 3 PER: 3 INT: 2 CAR: 3
P.VIDA: 6 P.ORGULLO: 3

Habilidades

Armas improvisadas (6) / Combate sin armas (8)

Rasgos especiales

Puños de acero inoxidable

Manía desagradable (escupe el chicle que mastica hacia la "jeta" de su oponente)

VITTORIO CONTI 29 Años

Periodista

Marroquí

Características

FUE: 3 DES: 3 VOL: 4 PER: 3 INT: 4 CAR: 6
P.VIDA: 3 P.ORGULLO: 4

Habilidades

Archivos y Bibliotecas (4) / Burocracia (5) / Convencer (4) / Buscar (3) / Fotografía (4) / Intuición (4) / Charlatanería (4) / Teatro (3) / Audiovisuales (2) / Ciencia políticas (4) / Idioma nativo -Italiano, Francés y Arabe- (6) / Idioma extranjero -Inglés- (5) /

Rasgos especiales

Triple lengua materna -Francés,Arabe e Italiano-
Manía desagradable -Saca el mentón cuando se enfada-

DELORS 41 Años

Redactor jefe de televisión (agente de Heracles)

Francés

Características

FUE: 5 DES: 5 VOL: 6 PER: 5 INT: 6 CAR: 3
P.VIDA: 5 P.ORGULLO: 12

Habilidades

Sus habilidades son idénticas a las que poseen los Agentes de Elite no mutantes de un servicio M, pero por supuesto, este si es mutante.

Rasgos especiales

Viajero infatigable

Gourmet

Ambidextro

Poder mutante

Viajero Astral (12) P.BIONERGIA: 90

Esto, esto, esto... es todo, amigos

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 Amilucea, la brigada J.M.K....

LT#1011.....2.400 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 vérselas 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#1090.....2.500 pts.



Información y pedidos en Ludotecnia:

Apartado de Correos 1.028 - 48080 - Bilbao. Tfno: 94 - 416 04 58

T.N.C. TORMENTA NO CONTROLADA

Le Mans. Un nombre que huele a asfalto, a velocidad, a 24 horas en el límite. Aparentemente un lugar perfecto para vivir excitantes aventuras. Pero, ¿qué sucedería si en tan sugerente escenario apareciese el grupo más incompetente de agentes de Heracles?. ¿Y si sus enemigos estuvieran a su altura?.

T.N.C., Tormenta No Controlada, es un módulo demencialmente paródico del universo de Mutantes en la Sombra en el que los sufridos P.J. tendrán que vérselas cara a cara con terroristas libios, saboteadores japoneses, unas cuantas Damas de la Cruz Roja, una camionera marsellesa y la pista del circuito de carreras más famoso del mundo, siempre y cuando las carcajadas no se lo impidan... y todo ello en 24 horas: en LAS 24 HORAS...

**T.N.C.
Tormenta No Controlada©**



Ludotecnia. Ref. LT# 1080

