



€7,99

JULIO 2012

APROBADO
POR
COMICS
CODE
A
UTHORITY

MANUEL J.
SUEIRO
PEDRO J.
RAMOS

LA MIRADA DEL CENTINELA

JUEGO DE ROL



LA MIRADA DEL CENTINELA

FOREST HILL

JUEGO DE ROL

MANUEL J. SUEIRO Y PEDRO J. RAMOS

FOX HARBOUR



CRÉDITOS

LA MIRADA DEL CENTINELA

Un juego de rol escrito por

MANUEL J. SUEIRO Y PEDRO J. RAMOS

Con la inestimable colaboración de

FRANCISCO J. ESTUPIÑÁ, ROSENDO CHAS, SUSANA ARROYO, LORENZO BRASCHI, JAVIER EIZAGUIRRE Y JOKIN GARCÍA

Ilustrado por

**BORJA PINDADO, BREOGÁN ÁLVAREZ
PACO RICO Y LUIS NCT**

Mapas creados por

DAVID LLORENTE

Corrección

PILAR M. ESPINOSA

Diseño y maquetación

MANUEL J. SUEIRO

Pruebas de juego

ÁNGEL PAREDES, DANIEL CABEZA, FRANCISCO J. ESTUPIÑÁ, JAVIER EIZAGUIRRE, JOKIN GARCÍA, LARA LÓPEZ, LIDIA ALÁEZ, LORENZO BRASCHI, MARCOS PEÑALOSA, MARIO PALMERO, MIRELLA PAREJA, ROSENDO CHAS Y SUSANA ARROYO

Correspondencia

**NOSOLOROL EDICIONES
C/ DEL MIRLO 23, 3º D 28024 MADRID
EDICIONES@NOSOLOROL.COM
WWW.NOSOLOROL.COM**

El sistema Hitos se declara **open content** y puede ser utilizado y modificado libremente de acuerdo a los términos de la **Open Game License** que se encuentra al final de este libro. El resto del texto, así como las ilustraciones, se declaran **product identity**.

PRÓLOGO

No recuerdo exactamente cuándo leí mi primer cómic del Centinela, pero sí sé cuál es el primer cómic del Centinela que recuerdo. Y en realidad, ni siquiera es un cómic del Centinela propiamente dicho. Se trata del ya mítico *Time of Watchers* #156 en el que el Centinela es capturado por el maquiavélico Rey Dragón y un puñado de justicieros tienen que unir fuerzas para liberarle.

Por aquel entonces ya había leído otros cómics de superhéroes, aunque casi todos estaban protagonizados por mutantes con vistosos poderes, por lo que me fascinó la idea de un hombre normal, simplemente bien entrenado, capaz de marcar la diferencia en la lucha contra el crimen. Pero quizás lo que me resultó más sorprendente incluso es que ese hombre no estaba solo.

Yo todavía no comprendía, supongo, el concepto de Centinela como ideal que trasciende a los miembros del equipo, de modo que para mí el Centinela era puramente el tipo que llevaba la armadura negra con los ojos en el pecho y la gabardina molona... A día de hoy sigo intentando encontrar una gabardina semejante para mí. Pero a lo que iba es que, aunque yo hacía una identificación entre el hombre con el traje y el propio Centinela, no podía dejar de notar que el justiciero recibiría ayuda lejana de gente que se comunicaba con él por radio.

Me encantó cómo, mientras todos los demás creían que el Centinela sabía de todo y lo podía hacer todo, yo compartía el secreto de que en realidad sólo era un tío cachas al que le ayudaban unos cerebritos desde lejos.

Aquello supongo, me gustó especialmente porque yo era un cerebrito a mí manera y yo pensaba que aquella sinergia entre el héroe musculoso y las mentes brillantes me abría la puerta de formar parte de la lucha por la justicia. Después de todo, puede que en cierta forma intuyera que aquellos hombres que le gritaban instrucciones al tío de la armadura también eran el Centinela.

Casi inmediatamente empecé mi colección de cómics del Centinela y cuál fue mi sorpresa al descubrir que había dos personas turnándose para llevar el disfraz. Conforme me hacia con el nuevo número que salía cada mes (bueno, nuevos, ya que el Centinela se publicaba, igual que ahora, tanto en *Sentinel* como en *Investigation Comics*), trataba de ir consiguiendo números antiguos, que me desvelaban más y más secretos sobre la ciudad de Betlam y sus héroes.

Conforme fui creciendo, el género de superhéroes dejó de ser mi favorito y mi colección de cómics empezó a contener una ecléctica mezcla de géneros. Pero el Centinela siguió teniendo su lugar en mis estanterías. Supongo que fue porque, mientras otros superhéroes se mantenían permanentemente en los veinticuatro años, mientras el mundo cambiaba a su alrededor y sus orígenes eran reinventados una y otra vez, los personajes del Centinela envejecían, abandonaban, morían y eran sustituidos por otros. En cierta forma, mientras otros superhéroes quedaban congelados en un síndrome de Peter Pan incurable, el Centinela crecía conmigo.

Hoy tengo el placer de presentar este libro, en parte juego de rol, en parte guía de referencia, que he escrito en colaboración con mi buen amigo Pedro J. Ramos, uno de los mayores expertos en los cómics del Centinela que existen actualmente. Podéis imaginaros que sintetizar los casi 70 años de historia que el guardián de Betlam carga a sus espaldas no ha sido tarea fácil, aunque no por difícil ha sido menos placentero.

Quizás lo más chocante ha sido descubrir que, a pesar de todo el esfuerzo evolutivo que el personaje supone, existen incoherencias en algunos datos, fechas o circunstancias, especialmente producidas por las colecciones modernas del Centinela que ahondan en su pasado (como *Tales of the Sentinel*). Después de discutirlo largo y tendido, Pedro y yo decidimos mantener esas pequeñas (y escasas) incoherencias, quizás como una forma de no olvidar que, en último término, el Centinela es un mito moderno y que, como tal pueden existir diferentes versiones contradictorias entre sí de algunos datos. Confío y deseo que estas incongruencias no impidan disfrutar de la compleja historia global del personaje.

Y nada más por mi parte, excepto desear al lector, tanto al fan del Centinela como al que se aproxima al personaje por primera vez, que encuentre en las páginas siguientes al menos una fracción de la diversión que los cómics del Centinela me han proporcionado durante todos estos años.

Manuel J. Sueiro

CONTENIDOS

LIBRO 1: EL JUEGO DE ROL

Introducción	8
¿Qué es un juego de rol?	8
¿Qué necesitas para jugar?	8
¿Qué es La Mirada del Centinela?	8
Betlam City	8
El Centinela	8
Los villanos	9
La unidad de crímenes especiales	9
Otros vigilantes	9
Los cómics	9
El sistema Hitos	9
Dados	9
Puntuaciones	9
Aspectos	9
Este manual	9
Personajes.....	10
Niveles de poder	10
Creación de personajes	10
Paso 1. Consulta a tu Director de Juego ..10	
Paso 2. Concepto del Personaje ..10	
Paso 3. Características ..11	
Paso 4. Hitos ..11	
Paso 5. Habilidades ..13	
Paso 6. Drama ..14	
Paso 7. Puntuaciones de combate ..14	
Paso 8. Complicación ..16	
Paso 9. Haz las cuentas ..16	
Paso 10. Completando los detalles ..16	
Paso 11. Aprobación del DJ ..16	
Las habilidades que no tienes ..16	
Ejemplo de creación de personaje ..17	
Personajes Oficiales ..18	
El inexorable paso del tiempo ..18	
Personajes oficiales y Drama ..19	
Sistema	20
¿Qué habilidad escoger? ..20	
Mecánica básica ..20	
Pruebas Enfrentadas ..20	
Tiradas de acción prolongada ..20	
Crítico y Pifia ..20	
Puntos Dramáticos ..21	
Aspectos ..21	
Aspectos propios ..22	
Aspectos ajenos ..22	
Aspectos de situación ..22	
Aspectos implícitos ..22	
Activar Aspectos ..22	
Agotar Aspectos ..23	
Aspectos temporales ..24	
El Director de Juego y los Aspectos ..24	
¿Más de un aspecto para la misma tirada? ..24	
Combate ..25	
Secuencia ..25	
Iniciativa ..25	
Ataque ..25	
Críticos y Pifias en combate ..26	
Daño ..26	
Persecuciones ..26	
Salud ..27	
Secuelas ..27	
Opción: Persecuciones entre vehículos ..27	

Otras fuentes de daño ..28	
Drogas contra el dolor ..28	
Curación ..29	
No es tan grave como parece ..30	
Evolución del personaje ..30	
Los héroes están hechos de otra pasta ..30	
Equipo y dispositivos ..31	
Reglas Adicionales ..32	
Acciones conjuntas ..32	
Secuaces ..33	
Dirección ..34	
Dirigir un juego de rol ..34	
Definir las líneas maestras ..34	
Guionizar la trama ..36	
Ilustrar la historia ..37	
El formato de la historia ..37	
Número único ..38	
Serie limitada ..38	
Serie regular ..38	
Crossovers ..39	
El sabor de un cómic ..39	
terminología rolera ..39	
Estilos de juego ..40	
Mi ciudad ..40	
¿Quién vigila a los vigilantes? ..40	
Enemigos íntimos ..41	
Los chicos de azul ..41	
Primera plana ..41	
La ley de Betlam ..41	
Ex-criminales ..41	
A corazón abierto ..41	
Yo también puedo ser un héroe ..41	
Niveles de amenaza ..42	
Delincuentes callejeros ..42	
Crimen organizado ..42	
Villanos y supercriminales ..42	
El affaire cósmico ..42	
Diseñando villanos ..42	
Villanos y secuaces ..43	
Fundamentos del villano ..43	
Los Cinco factores de la personalidad ..43	
Introduciendo villanos en tus partidas ..44	
El regreso del villano ..44	
Arquetipos de villano ..44	
Los villanos en términos de juego ..46	
villanos más trimensionales ..46	
Las reglas y el Director de Juego ..47	
el medidor de la violencia ..47	
Proezas atléticas ..48	
Tabla 15: Proezas atléticas ..48	
Dispositivos en juego ..48	
Recursos Narrativos ..49	
Cliffhanger ..49	
Director Invitado ..49	
Doble Rol ..49	
Elegía ..49	
En anteriores capítulos ..49	
Flashback ..49	
Flashforward ..50	
In media res ..50	
Jugar retrospectivas ..50	
La historia dentro de la historia ..50	
Música y atrezzo ..50	
La opinión de los lectores ..51	
Correo de los lectores ..51	
Mientras tanto ..51	
Una decisión en la familia ..51	
Algunas cuestiones para reflexionar ..51	
LIBRO 2: GUÍA DE REFERENCIA	
Organización ..54	
Origen ..54	
Hoy ..54	
Cronología del Centinela ..54	
La mirada del Centinela ..54	
La fundación Wayland ..54	
El código ..56	
Reclutamiento ..56	
Poniendo a prueba a los candidatos ..56	
Financiación ..57	
Entrenamiento ..57	
Identidades secretas ..66	
Posiciones ..66	
Bajo la máscara ..66	
Control ..66	
Operaciones ..66	
Ejemplos de conceptos ..67	
Instrumentación ..67	
Móvil ..67	
Otros ..67	
El secreto del Centinela ..68	
La red de contactos ..68	
El Protocolo Terminus ..68	
Andrés Buendía ..69	
Malcolm Balcazar ..69	
Lisa Cheng ..69	
Jeanne Finnegan ..69	
Brandon Blazer ..69	
Brian Longstowe ..69	
John "Nine" McCarthy ..70	
John T. Russell ..70	
Maus ..70	
Doctor Howard Bates ..70	
Nuevos Contactos para el Centinela ..70	
Instalaciones ..71	
Base principal ..71	
Protocolo de Eliminación de pruebas físicas ..73	
Base secundaria ..74	
Pisos fracos ..74	
La base original ..74	
Dispositivos ..74	
Armadura ..75	
Arpón Z ..75	
Cápsulas de humo ..75	
Casco ..76	
Gabardina ..76	
Guantes táser ..77	
Pistola de gel explosivo ..77	
Rastreador ..77	
Vocoder ..77	
Centivan ..77	
Archivos ..78	
El origen: un héroe solitario (1945-1958) ..78	
Jugar en la época del héroe solitario ..78	

CONTENIDOS

A
B
C
D

LA MIRADA DEL CENTINELA

El dúo intrépido (1958-1965)	78
Jugar en la época del dúo intrépido	80
La primera formación (1965-1973)	82
Jugar con la primera formación.....	82
La era de los Vigilantes (1974-1991)	82
Jugar en la era de los vigilantes.....	83
El centinela: primero entre iguales	90
El ciclo de la violencia (1992-2000)	93
Jugar durante el ciclo de la violencia	94
El nuevo equipo (2000-2008).....	94
Jugar en el nuevo equipo.....	96
La actualidad.....	96
Lo que está por venir	98
Centinela 2070.....	98
Otros mundos	99
Centinela luz de gas.....	99
Centinela rojo	99
El Centinela que acecha en la oscuridad	99
El trono del Centinela.....	99
Centinela: Cazavampiros	99
Escenario.....	100
Betlam City.....	100
Los Barrios de Betlam en Aspectos	100
Old Betlam	100
La Cueva de los Murciélagos.....	101
Forest Hill	101
Finger Park District.....	101
Chinatown	104
Bayonne	105
Penitenciaría de Lighthouse Rock	107
Fox Harbour	107
Moore International Airport.....	108
Union District.....	108
West Side	108
Oak Lane.....	109
Rockaway District.....	110
South Beach.....	110
Upper East Side	110
East Side	111
Riverview Hills	111
Grant Park	111
Giordano Harbour.....	112
Industrial Park	112
Bolingbrook.....	112
Asilo Dunwich para criminales dementes...113	
Personal del asilo	115
Lynnwood	116
Silverdale.....	116
Tacony Creek	117
South Heights.....	119

Metro de Betlam	119
Niño perdido.....	120
Ley y orden	120
Fiscal del distrito Edward Garrison	120
Policías de Betlam	120
Los chicos de azul.....	122
Finanzas	124
Hieroglyphics Inc.....	124
Industrias Wayland.....	124
La fundación Lemarck.....	127
Gobierno	127
Alcaldesa Evelyn Heights.....	127
Concejala Janice Rich.....	128
Gobernador George Woods.....	128
Crimen	128
La familia West.....	128
La triada de la Casa Carmesí	129
La familia Braschi.....	130
Bandas callejeras	130
Pietro Mazzo y los exterminadores	130
Los genex.....	133
La Liga del Dragón.....	135
Crimelink	135
El Resto del Mundo.....	136
Zumbatsa	136
Thasa	136
Antagonistas	138
Grupos de villanos	138
El Circo Macabro.....	138
La Feria de Monstruos	138
La Alianza Siniestra.....	138
El Primer secuaz	163
Secuaces	163
Tipología del secuaz	163
El Circuito de Secuaces	165
Jugar con secuaces	166
Dispositivos	167
Condicionador Neural	167
Robots Perdición.....	167
Centinela: Imán de lo extraño	167
Operaciones	168
Historias listas para jugar.....	168
¿Cuándo tiro los dados?	168
El orden de las aventuras	168
Un centinela cierra los ojos	169
El regreso de sentencia	170
El estado del arte	171
La caza	172
El tic-tac de la muerte	173
Bajo una luna oscura	174
El espectáculo más grotesco	175
De padres a hijos	176
Con sus propias armas	177
Dunwich Asylum.....	178
Un ladrón de manos blancas	179
Los niños perdidos	180
Situación límite	181
En las garras del dragón	182
El fuego del odio	183
A lo grande	184
El caso Lacrost.....	185

APÉNDICE: MATERIAL EXTRA

Los cómics del centinela.....	187
Investigation Comics	187
Sentinel	187
The Time of the Watchers	187
The Eyes of the Sentinel	187
Tales of the Sentinel	187
Betlam Central	187
Otros cómics	187
El héroe	188
Los ayudantes	190
Los villanos	192
Glosario de personajes	194
Open Game License	197

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de poder de la campaña	10
Tabla 2. Características	11
Tabla 3. Ejemplos de rasgos	11
Tabla 4. Ejemplos de hitos	12
Tabla 5. Habilidades	13
Tabla 6. Ejemplos de profesiones	15
Tabla 7. Dificultades	21
Tabla 8. Ejemplos de acciones	21
Tabla 9. Niveles de Daño	26
Tabla 10. Resistencia al daño	26
Tabla 11. Daño por caídas	28
Tabla 12. Venenos	29
Tabla 13. Explosiones	29
Tabla 14. Fuego	29
Tabla 15. Acciones conjuntas	32

ÍNDICE DE PLANOS Y MAPAS

Centivan	65
Base principal de operaciones	72
Base secundaria de operaciones	74
Betlam City	103
Penitenciaría de Lighthouse Rock	106
Asilo Dunwich	114

ÍNDICE ALFABÉTICO DE FICHAS DE PERSONAJE

Adalid	84	Cobra plateada	144	James Goldfield	59	Polecat	88
Alimaña	139	Corbatón	145	Jonathan Spencer	91	Profesor Morgue	155
Allan Paul	64	Coronel	146	Leo Szilard	58	Relojero	156
Anabel	118	Deux Irae	85	Linx I	81	Rey Dragón	134
Anónima	140	Doctor Fatos	147	Linx II	97	Rey Púrpura	157
Blackout	141	Fedora	62	Lord Midnight	151	Sentencia	89
Brenda Farrell	65	Felina	92	Luna Negra	152	Svástica	158
Brooke Wayland	125	Géminis	148	Mark Wong	63	Thomas Mann	95
Cable	142	Genex Supremo	132	Mayhem	153	Tigre Ciego	159
Calista Walker	126	Gran Galletín	149	Miranda Rage	137	Tiloncillo	160
Centinela original	79	Hamelin	150	Mollete	154	Troll	161
Chatarrero	143	Horus	86	Norma Grim	123	Troy Sanders	60
Christopher Bates	61	Iris	87	Piloncillo	160	Vibora	162



LIBRO 1: EL JUEGO DE ROL



INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol es un juego de imaginación, en el que tú y tus amigos os reunís y creáis personajes ficticios (llamados Personajes Jugadores o PJs), para luego narrar sus aventuras alrededor de una mesa. Uno de los jugadores asume el papel de Director de Juego (o DJ) y describe el escenario y los desafíos que encuentran vuestros personajes. El Director de Juego interpreta a los personajes secundarios y a los villanos de la historia. El DJ también actúa como un árbitro a la hora de aplicar las reglas del juego y asegurarse de que todo se desarrolla de una manera equitativa.

Vuestra imaginación es la única cosa que limita la clase de aventuras que podéis tener, dado que tus amigos y tú creáis el mundo, los personajes y dichas aventuras. Es como escribir vuestro propio cómic, pero ¡con vuestros propios personajes como héroes! Toda la acción se desarrolla en vuestra imaginación, y la historia puede seguir adelante tanto como queráis, con una emocionante aventura tras otra.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Esto es lo que necesitas para empezar a jugar al juego de rol **La Mirada del Centinela**:

- ▶ Este libro, que contiene todas las reglas para crear un personaje y jugar con él así como la descripción del mundo en el que las historias de **La Mirada del Centinela** tienen lugar.
- ▶ Un personaje para cada jugador, creado con las reglas de este libro o elegido entre los personajes ya creados que os ofrecemos.
- ▶ Un lápiz y algunas hojas de papel.
- ▶ Dados de diez caras (d10) que puedes encontrar en cualquier tienda especializada. Con tres es suficiente, aunque el juego será más fluido si cada jugador dispone tres dados para sus tiradas.

¿QUÉ ES LA MIRADA DEL CENTINELA?

La Mirada del Centinela es un juego de rol ambientado en las historias de héroes de cómic “realistas”. Historias en las que los protagonistas son personas excepcionales cuya determinación les lleva a luchar contra la injusticia y contra un sistema corrupto, a menudo con todo en contra.

Los protagonistas de **La Mirada del Centinela** no tienen capacidades extraordinarias, ya que el juego está ambientado en un mundo muy parecido al nuestro en el que no existen los superpoderes. Sin embargo, es un mundo donde sí existen personas con un entrenamiento superior capaces de desafiar al peligro para mantener la ciudad a salvo. De este modo, los personajes de las historias de **La Mirada del Centinela** serán capaces de realizar todo tipo de proezas físicas, bordeando siempre los límites de la capacidad humana.

BETLAM CITY

Las historias descritas en este libro ocurren en Betlam City, una ciudad imaginaria de la costa oeste de Estados Unidos, en el estado de New Jersey. Betlam es una ciudad corrupta, extraña y oscura. Una ciudad que es un imán para los criminales disfrazados deseosos de convertirse en estrellas mediáticas batiendo el anterior récord de muertes. Una ciudad en la que la mayoría de los policías están a sueldo del crimen organizado cuyos lazos con los políticos de la ciudad están en boca de todos. Una ciudad violenta y despiadada, un auténtico Mani-

comio (un juego de palabras entre el nombre de la ciudad, Betlam y Bedlam, que significa manicomio).

Betlam es una especie de versión oscura de Nueva York. En ella encontrarás lujosos rascacielos en los que influyentes y despiadados hombres de negocio dirigen los destinos del mundo y callejones sórdidos en los que acecha la muerte para el que simplemente tenga la mala suerte de pasar por allí.

Encontrarás una detallada descripción de Betlam, sus distritos y los principales lugares de interés en el capítulo **Escenario** (pág. 100).

EL CENTINELA

Por suerte para ella y sus habitantes, Betlam tiene un protector. Una figura legendaria que desde principios del siglo XX ha luchado contra las fuerzas oscuras que dominan la ciudad, impidiendo que la consumieran por completo. Es el Centinela.

Balanceándose entre los rascacielos o apareciendo súbitamente justo donde se le necesita, el Centinela patrulla la ciudad por la noche, en su hora más oscura, y nada ni nadie ha conseguido detenerle en casi un siglo de existencia. Para la mayoría de los habitantes de Betlam, el Centinela es un espíritu protector, un ser indestructible que mantiene la esperanza de que, al final, todo puede salir bien. Muy pocos le han visto, no hay documentos gráficos claros sobre su existencia y las personas de bien sólo hablan de él entre susurros, como de una leyenda en la que les avergüenza creer. Fuera de la ciudad, el Centinela es un mito urbano surgido de la Era de los Vigilantes (ver pág. 82), una época en la que hombres y mujeres de bien trataron de luchar el crimen armados de buenas intenciones y con extraños trajes y nombres extraños. Pero para los habitantes de Betlam el Centinela es real y su mirada lo alcanza todo...

La realidad es uno de los secretos mejor guardados del mundo, pero que vamos a compartir contigo y tu grupo de juego: el Centinela no es un hombre ni un mito, sino que es una pequeña organización que lucha contra el crimen desde hace décadas. Hombres distintos, pero que compartían una total dedicación por la causa y un entrenamiento físico excepcional, han estado bajo la máscara del Centinela todos estos años. Tanto es así que desde hace tiempo son siempre dos los hombres turnándose en interpretar este papel para fortalecer la imagen de que nada puede dañar al Centinela, que nunca descansa y que puede desaparecer de un sitio y aparecer en otro en cuestión de segundos. Pero estos hombres que llevan el manto no son realmente el Centinela, sino que son sólo una parte de él. Porque el Centinela tiene un “cerebro” compuesto por un reducido grupo de expertos en diversas áreas: un jefe táctico que llevó el traje de Centinela en su juventud, un genio inventor que diseña todos los dispositivos que el Centinela necesita y una experta en ordenadores que nutre al héroe de toda la información existente sobre cualquier tema. Y no solamente eso, sino que el Centinela tiene un “aparato locomotor”, una unidad móvil que le lleva discretamente a donde necesita en tiempo récord y que está preparado para recogerle y atenderle si ocurre una de las habituales emergencias...

Jugar a **La Mirada del Centinela** es ponerse en la piel de una de esas personas que, sobre el terreno o desde la distancia, son parte del Centinela. En el capítulo **Archivos** (pág. 78) encontrarás una descripción de la historia del Centinela, desde sus orígenes como héroe solitario hasta nuestros días... y más allá. Podrás ambientar tus historias en cualquier época del Centinela, utilizar a los personajes pregenerados que componen el equipo actual (descritos en el capítulo **Organización**, pág. 54) o crear los tuyos propios para recrear sus historias del pasado o del cercano futuro.

LOS VILLANOS

De algún modo, quizás por la presencia del Centinela o tal vez por el clima de corrupción y violencia que empapa la ciudad, Betlam es un imán para los criminales disfrazados, lo que los medios de comunicación han bautizado como los villanos. Criminales tecnológicos, locos disfrazados, depredadores nocturnos, errores de la naturaleza... La ciudad atrae (y engendra) a la peor clase de criminales existentes y, a lo largo de los años, los nombres de los villanos y sus crímenes han quedado para siempre grabados en su historia. En el capítulo **Antagonistas** (pág. 138) encontrarás descripciones sobre los villanos más importantes con los que el Centinela ha tenido que enfrentarse a lo largo de las distintas épocas, así como sugerencias para crear tus propios villanos y a sus secuaces, los delincuentes de poca monta que colaboran en sus actividades criminales.

Si quieras explorar el lado oscuro de la ciudad, te ofreceremos consejos para jugar con villanos, interpretar a los peores enemigos del Centinela (o diseñar vuestros propios criminales disfrazados) y enfrentarlos a la feroz competencia de la ciudad mientras tratáis de librados para siempre del héroe de Betlam. ¡O incluso podréis jugar con los secuaces de los villanos y confrontar el drama y el humor negro de la peligrosa vida como esbirro de un criminal disfrazado!

LA UNIDAD DE CRÍMENES ESPECIALES

En el corrupto cuerpo de policía de Betlam, los policías honrados escasean y sus jefes están deseosos de librarse de ellos. Por eso, si eres un poli honesto, tarde o temprano acabas en el destino más peligroso y desagradable que existe en el departamento: la Unidad de Crímenes Especiales (UCE). Se trata de un pequeño grupo de detectives y agentes encargados exclusivamente de investigar los delitos que involucran a criminales disfrazados, lo que incluye por supuesto a los degenerados villanos, pero también al Centinela, contra el que pesa una orden de detención desde hace años, con una siempre creciente lista de cargos en su contra.

En la página 121 encontrarás más información sobre la UCE, sus miembros destacados y sus operaciones más frecuentes. Con esta información podrás enfocar el juego hacia aspectos policiales y convertir en protagonistas a los últimos policías honrados de Betlam City, luchando contra los criminales más letales inimaginables y tratando de resolver los crímenes más atroces mientras sus caminos se cruzan con los del Centinela.

OTROS VIGILANTES

Desde mediados de los años 70 hasta finales de los 80, los Estados Unidos de **La Mirada del Centinela** vivieron un fenómeno sin antecedentes: docenas de hombres y mujeres en las ciudades más importantes se erigieron en defensores de la justicia, se fabricaron un traje llamativo y se pudieron un nombre extraño, lanzándose a patrullar las calles. Fue lo que los libros de historia terminaron llamando la Era de los Vigilantes. Naturalmente, Betlam City era su epicentro.

Si quieras un estilo de juego con más héroes disfrazados, de modo que cada jugador pueda interpretar el suyo, con su propio método y características personales, encontrarás más información sobre esta época y sobre los principales vigilantes que se unieron al Centinela en su lucha contra el crimen en la página 82. Además, quién sabe si en los años venideros el fenómeno de los vigilantes puede resurgir en Betlam, por lo que no tienes porqué constreñirte al pasado si deseas explorar este estilo de juego.

LOS CÓMICS

Los juegos de rol y los cómics tienen en común ser dos formas de contar historias tremadamente divertidas. **La Mirada del Centinela** es un juego de rol que toma prestados elementos narrativos de los cómics y los traslada al lenguaje de los juegos de rol. A lo largo de este libro jugamos continuamente con la idea de que los cómics del Universo del

Centinela existen y acompañamos las fechas de los acontecimientos más importantes con una referencia al cómic en el que tuvieron lugar. Naturalmente, no hay cómics del Centinela (¡todavía!), pero hacerlo de este modo contribuye a crear la atmósfera apropiada para tus partidas. En el capítulo dedicado de **Dirección** (pág. 34) encontrarás consejos para emplear el lenguaje del cómic en tus partidas de rol.

EL SISTEMA HITOS

Todo juego necesita unas reglas y en un juego de rol éstas se utilizan para resolver las acciones importantes que los personajes realizan en el curso de las historias. **La Mirada del Centinela** usa un sistema de juego ligero, basado en la interpretación y la narración que se denomina sistema Hitos. Encontrarás estas reglas descritas con detalle en el capítulo **Sistema** (pág. 20), pero aquí mencionamos algunos conceptos clave que conviene que conozcas para que te resulte más fácil la lectura de este manual.

DADOS

Para representar las variaciones del azar, el sistema Hitos utiliza tres dados de diez caras. En la mayoría de las tiradas, deberás lanzar los tres dados, ordenarlos de mayor a menor y quedarte con el valor central. Si dos dados obtienen el mismo resultado, entonces dicho resultado es el valor central de la tirada.

PUNTUACIONES

Los personajes se describen habitualmente mediante una serie de valores numéricos o puntuaciones que reflejan lo buenos que son en sus capacidades innatas (características) y aprendidas (habilidades). Estas puntuaciones se suman al resultado de las tiradas de dados para determinar si los personajes tienen éxito en las acciones que emprenden. Habitualmente, a cada tirada se añade una habilidad y una característica.

ASPECTOS

Además de las puntuaciones, los personajes están formados por aspectos: cualidades o frases que describen cómo es el personaje o hechos importantes de su pasado. Los aspectos influyen en la acción y en la narración de las historias, tal y como se explica a partir de la página 21.

ESTE MANUAL

Este manual se encuentra estructurado en dos secciones principales o libros. La primera es el **Libro 1: El Juego de Rol**. En él se incluye esta introducción (lo que estás terminando de leer ahora mismo), se describen las reglas para crear personajes (pág. 10) y se presenta el sistema Hitos (pág. 20), el conjunto de reglas necesarias para jugar las historias del Centinela. Además, se incluye un completo capítulo del Director de Juego (pág. 34) en el que se dan trucos y consejos para convertir tus partidas en una experiencia próxima a los cómics.

El **Libro 2: Guía de Referencia** está dedicado enteramente a la ambientación del juego. Se presentan valores de juego o reglas especiales cuando el contexto lo requiere, pero el grueso de la información es puro trasfondo. El libro 2 comienza con un capítulo dedicado a la organización del Centinela (pág. 54), en el que se presenta su estructura y se ofrecen los históricos y valores de juego de los integrantes actuales del grupo. Sigue con la historia del Centinela (pág. 78), presentando los distintos momentos históricos en los que jugar, incluyendo un futuro posible y diversas ideas para mundos alternativos. Después se muestra el escenario (pág. 100), una descripción del mundo del Centinela y, fundamentalmente, la ciudad de Betlam. Los antagonistas (pág. 138) se describen en el capítulo siguiente, siguiendo un esquema de fichas de personaje de cómic. Por último, el capítulo de **Operaciones** (pág. 168) ofrece diecisiete aventuras de una página cada una para poner a tu equipo a jugar de inmediato.

PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, en qué destacan y cuáles son sus puntos débiles.

A continuación encontrarás reglas y sugerencias para generar tus propios personajes basados en tus ideas y en el tipo de historias que el Director de Juego quiere que protagonicéis.

Aunque **La Mirada del Centinela** es un juego escrito fundamentalmente para jugar con personajes miembros del equipo del Centinela (para los que encontrarás información más detallada y completa) este capítulo recoge referencias a otros estilos de campaña que son también posibles con la información contenida en este juego.

En el capítulo **Organización** (pág. 54) encontrarás un buen número de personajes pregenerados miembros del equipo del Centinela, con los que podrás empezar a jugar de inmediato. En otros capítulos de este libro tienes otros personajes que también pueden ser utilizados por los jugadores. Consulta el índice de fichas de personaje (pág. 5) para más información.

NIVELES DE PODER

No todos los personajes de **La Mirada del Centinela** son igual de poderosos. Algunos son personas extraordinarias con entrenamientos intensivos o talentos excepcionales; otros son personas esforzadas que se convierten en protagonistas muchas veces sin pretenderlo; el resto son personas normales, gente corriente que serán en el mejor de los casos secundarios o meros figurantes en las historias.

Todo el proceso de creación de personajes en **La Mirada del Centinela** se realiza mediante puntos. Estos puntos se utilizan para comprar los valores de juego de modo que puedas diseñar exactamente el personaje que quieras interpretar, sin intervención del azar y sin mayor restricción que el número de puntos de personaje disponibles y los límites que tu Director de Juego considere adecuados. El número de puntos dependerá del nivel de poder de la campaña.

Tu Director de Juego es quien decide el nivel de poder de la campaña según el tipo de historias que vayáis a protagonizar. Fundamentalmente hay dos posibilidades:

- ▶ **Héroes (o villanos):** los personajes son personas excepcionales, con entrenamiento superior y capacidades únicas en el mundo. Esta es vuestra opción si vais a jugar con miembros del equipo del Centinela, con otros justicieros o con villanos. Los jugadores disponen de 24 puntos para sus características y 40 puntos para las habilidades del personaje.
- ▶ **Gente de Betlam:** los personajes son personas normales, destacadas y competentes dentro de la normalidad, pero normales al fin y al cabo. Esta es la opción si vais a jugar con agentes de la unidad de crímenes especiales o con otras personas normales de la ciudad (por ejemplo, de la oficina del fiscal del distrito, miembros de una banda o seguidores de un villano). Los personajes disponen de 16 puntos para las características y 30 puntos para las habilidades.

TABLA 1. NIVEL DE PODER DE LA CAMPAÑA

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Héroes	24	10	40	10	3
Gente de Betlam	16	7	35	7	5

Date cuenta que los personajes del Director de Juego (Personajes No Jugadores o PNJs) no tienen porqué ajustarse exactamente al número de puntos descritos anteriormente, sino que se crean en función de las necesidades de la historia.

CREACIÓN DE PERSONAJES

La creación de un personaje en **La mirada del Centinela** sigue una serie de sencillos pasos, descritos a continuación. Para la creación de tu personaje, necesitarás una copia de la hoja de personaje incluida al final de este manual y algo de papel para tomar notas.

PASO 1. CONSULTA A TU DIRECTOR DE JUEGO

El primer paso para la creación de un personaje es disponer de información sobre el tipo de campaña que tu Director de Juego quiere llevar a cabo y, por tanto, del tipo de personajes que serían aceptables en dicha campaña.

Necesitas al menos tres datos que el Director de Juego debe proporcionarte:

1. En qué época tiene lugar la acción. Aunque el momento “oficial” para jugar **La Mirada del Centinela** es en la actualidad, este libro presenta diversos períodos históricos de la ciudad de Betlam que pueden ser muy interesantes, desde los años 40 hasta un futuro lejano.
2. Qué tipo de campaña jugaréis: puede ser una campaña del equipo del Centinela, en la que todos los jugadores interpretan personajes miembros del equipo, una de justicieros en la que el Centinela queda en segundo plano y cada jugador interpreta a un vigilante distinto, una de villanos, una policíaca en la que los jugadores interpretan a los agentes de la Unidad de Crímenes Especiales (UCE) u otra que se le ocurra al Director de Juego.
3. Cuál es el nivel de poder de la campaña (ver más atrás): ¿serán los personajes gente corriente o se trata de personas excepcionales?

PASO 2. CONCEPTO DEL PERSONAJE

Antes de gastar ni un solo punto, piensa en el concepto de tu personaje. ¿Quién quieras ser en el juego? Naturalmente, el concepto tiene que ser compatible con la información sobre la campaña que tu Director de Juego te ha proporcionado: no puedes ser un villano si la campaña es sobre la UCE... normalmente.

A todos los efectos, el concepto del personaje actúa como aspecto que puedes invocar siempre que el personaje esté actuando dentro de los parámetros del mismo o persiguiendo motivaciones u objetivos característicos del concepto. Los aspectos y su uso se detallan en el capítulo del **Sistema** (pág. 21).

Revisa también que tu concepto no choca ni pisa al de otros jugadores, aunque si lo haces siempre puedes darle una vuelta de tuerca para sea lo suficientemente singular. ¿Los dos queréis interpretar a un genio inventor que diseña dispositivos para el Centinela? Bien, ¿qué tal si uno joven delincuente con un talento excepcional para la electrónica al que la Fundación Wayland ofrece una posibilidad de redimirse mientras

que el otro es el veterano inventor que ha perdido la vista en un accidente y necesita que alguien sea sus ojos?

Los puestos dentro del equipo del Centinela ofrecen algunas ideas sobre conceptos de personaje, tal y como se describe en el cuadro de la página 67. Igualmente, las tipologías de villano ofrecidas en la página 44 pueden ser útiles para guiar el proceso de creación si la campaña es sobre criminales disfrazados. Por último, la sección dedicada a la Unidad de Crímenes Especiales en la página 121 ofrece interesantes ideas sobre personajes pertenecientes a la policía de Betlam.

Ejemplos de conceptos: Matón redimido, Científico poco ortodoxo, Vengador dispuesto a todo, Maestro de artes marciales, Exjusticiero famoso, Policía comprometido con la causa, Hacker metido a héroe, Cazador de leyendas urbanas, Cruzado por la justicia, Niño prodigo.

PASO 3. CARACTERÍSTICAS

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro, dos físicas y dos mentales. Cada una engloba realmente un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

► **Fortaleza:** representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.

► **Reflejos:** es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.

► **Intelecto:** refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.

► **Voluntad:** esta característica se refiere a la presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.

Reparte 24 puntos entre las cuatro características si el nivel de poder de la campaña es Héroes o 16 si es Gente de Betlam (ver pág. 10). Para cada una de ellas el mínimo es 1 y el máximo inicial es 10, si el nivel de poder de la campaña es Héroes, o 7 si es Gente de Betlam. La media para una persona normal está en 3 puntos.

TABLA 2. CARACTERÍSTICAS

- 01 Bastante por debajo de la media. Destacadamente bajo.
- 02 Bajo pero dentro de la media. No llama la atención.
- 03 Valor medio de una persona adulta en circunstancias normales.
- 04 Algo por encima de la media, pero nada destacable.
- 05 Bastante por encima de la media. Entra dentro de lo normal, pero llama la atención
- 06 Muy por encima de la media. Destaca mucho y es más que posible que tenga una cierta fama.
- 07 Muy destacado, y sin duda famoso por ello.
- 08 Élite mundial. La Fortaleza de Schwarzenegger (de joven) o el Intelecto de Stephen Hawking.
- 09 Pasará a la historia. Los Reflejos de Bruce Lee, el Intelecto de Einstein o la Voluntad de Gandhi.
- 10 Uno de los mejores de la Historia, no sólo de la actualidad. Algo legendario.

Para cada característica, escoge un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustre cómo se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Este sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto. Para el DJ, resultará especialmente útil para describir a los PNJs y permitir que los jugadores se hagan una idea de ante quiénes se encuentran.

TABLA 3. EJEMPLOS DE RASGOS

Rasgos de Fortaleza	Rasgos de Reflejos
Músculos de gimnasio	Dedos ágiles
Complexión fuerte	Felino
Fibroso	Flexible
Espaldas anchas	Bien coordinado
Muy delgado	Parkinson
Entrado en carnes	Movimientos torpes
Claramente sedentario	Imposible cogerle por sorpresa
Corre 10 Km todos los días	Ilusionista profesional
Pequeño pero matón	Nunca ha tropezado
Desprecia la actividad física	Se piensa cada movimiento
No es un hombre de acción	Buena puntería
Escuchimizado	Enamorado del "Parkour"
Rasgos de Intelecto	Rasgos de Voluntad
Mirada despreocupada	Introvertido
Calculadora humana	Terco
Actúa antes de pensar	Voluble
Sin imaginación	Carismático
Memoria prodigiosa	Valiente
Oído fino	Mirada heladora
Distraído	Su fe es inquebrantable
Capta todos los detalles	Siempre llega hasta el final
Concentración imperturbable	Líder nato
Siempre en las nubes	Chaquetero
Desprecia lo que no entiende	Supersticioso
Sabelotodo	Organizado

PASO 4. HITOS

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento en su historia. No se tratan de cualidades positivas o negativas, sino que son momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarle como perjudicarle, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspectos.

Los hitos definen aspectos de la personalidad del personaje, así como nos informan de lo que sabe o no sabe hacer, pero en todo caso son siempre biográficos. Lo correcto es "Licenciado con deshonor por insubordinación" en lugar de simplemente "Rebelde".

Cuando crees tus primeros personajes, elegir los hitos te resultará posiblemente la parte más difícil, aunque verás como posteriormente lo haces sin ninguna dificultad. En todo caso, si algún jugador se atasca en esta parte del proceso, recomendamos que continúe el proceso de creación y deje la elección de hitos para el final. Incluso, puede comenzarse a jugar con un personaje que sólo tiene uno o dos hitos, permitiendo que se escojan los restantes durante el juego.

No hay un clasificación de hitos cerrada, cada uno de ellos representa un momento clave de la vida del personaje y eso significará cosas muy

TABLA 4. EJEMPLOS DE HITOS

Tuvo que dejar la Universidad y ponerse a trabajar cuando murió su padre.

Sus padres fueron asesinados en su presencia cuando era niño.

Intentó suicidarse tomando pastillas cuando su novia le dejó.

Sobrevivió al accidente de coche en el que murieron su marido y sus hijos.

Combatió en la Guerra del Golfo.

Ha dado tres veces la vuelta al mundo.

Es el mayor de cinco hermanos.

Al morir su padre descubrió que había sido un justiciero en los 80.

Cumplió condena por un asesinato que no cometió.

Concurrió en Gran Hermano.

Fue rehén del Circo Macabro en una de sus actuaciones.

Hace unos meses le diagnosticaron cáncer.

Su carrera como deportista profesional se truncó cuando se lesionó la rodilla.

Es adoptado.

Su padre es un villano famoso.

Pertenece a una larga estirpe de policías.

Tiene una de las mayores colecciones de recortes de prensa sobre el Centinela.

No ha conseguido vender ninguno de sus cuadros.

Ha ganado la lotería dos veces.

Ha perdido la custodia de sus dos hijos.

Le robaron la patente de su invento, que ha resultado dar millones.

En su adolescencia fue una destacada gimnasta.

Perdió su casa y casi todas sus pertenencias debido al huracán Katrina.

Se hizo rico gracias a las .com

Conoció a su pareja trabajando en Médicos del Mundo.

Estudió Ingeniería electrónica con una beca de la Fundación Wayland.

Es incapaz de recordar nada de antes de tener diez años.

Está obsesionada con el bebé que perdió en un aborto natural.

Mataron a su compañero durante un tiroteo en los barrios bajos.

Su abuelo era un secuaz del Doctor Fatos.

Su familia murió en un atentado de Mayhem.

Sobrevivió al genocidio de Ruanda.

Estudió en un internado en Alemania.

Tiene una marca de nacimiento en forma de media luna.

Fue el primero de su promoción en el Instituto Tecnológico de Massachusetts.

En su juventud, fue boxeador profesional.

Su madre era prostituta y tuvo muchos "padres"

Durante tres años vivió en la calle.

Cobró un cuantioso seguro de vida después de sus padres murieran en extrañas circunstancias.

No terminó medicina por falta de dinero.

Su hermano gemelo y él juegan a hacerse pasar por el otro.

De pequeño, el Centinela le salvó de un incendio.

El nacimiento de su hija fue el día más feliz de su vida.

Su comportamiento temerario le valió numerosas reprimendas.

1
2
3
4

diferentes para unos personajes u otros. Aún así, te ofrecemos unas directrices que quizás puedan ayudar a los jugadores primerizos:

► **Traumas de la infancia.** Un hito puede referirse a un momento importante, traumático o revelador de la infancia del personaje: la muerte violenta de un ser querido, el primer encuentro con un villano o justiciero, un descubrimiento sobre sus progenitores, etc.

► **Convertirse en un héroe.** Si el personaje es un héroe o villano (por ejemplo, un miembro del equipo del Centinela), el momento de conversión a esa nueva vida estará marcado por un hito: la prueba para ser aceptado en la organización del Centinela, un hecho violento que le convence para convertirse en justiciero, las circunstancias que le empujan hacia el crimen (en el caso de un villano), etc.

► **Éxitos y fracasos.** En la vida profesional y personal del personaje habrá momentos destacados en los que haya conseguido grandes triunfos o sufrido reveses. Esto será especialmente colorido si se trata de un héroe: una brutal paliza sufrida a manos de un villano, haber causado una muerte accidental, haber evitado un grave atentado, etc.

PASO 5. HABILIDADES

Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer así como sus conocimientos. Puedes repartir los puntos entre tantas habilidades como quieras, pero procura escoger entre siete y doce habilidades. Siete debería ser el mínimo de cosas que un personaje sabe hacer, mientras que doce (catorce a lo sumo) ya representa un nutrido grupo de capacidades para el personaje.

Si el nivel de poder de la campaña es Héroes, los personajes reparten 40 puntos entre las habilidades, mientras que si es Gente de Betlam reparten 35 puntos.

Recuerda que el máximo número de puntos que puedes poner en la misma habilidad es 10 si el nivel de la campaña es Héroes y 7 si es Gente de Betlam, mientras que el mínimo es 1, salvo que el Director de Juego permita que una habilidad esté a 0 por circunstancias del trasfondo.

TABLA 5. HABILIDADES

- 01 Conoce los rudimentos. No haría el ridículo en una convención.
- 02 Tiene nociones y suele practicarlo de vez en cuando.
- 03 Se le da bastante bien, casi podría dedicarse a ello
- 04 El valor medio de un profesional
- 05 Un profesional destacado. Probablemente no tendrá problemas para encontrar trabajo
- 06 Un profesional bastante cualificado. Las empresas se lo rifan.
- 07 De los mejores en su círculo. Cualquiera que esté en el mundo habrá oído hablar de él.
- 08 De los mejores en su país. Si es una actividad deportiva, seguramente sea internacional
- 09 Seguramente el mejor de su país, y uno de los mejores del mundo
- 10 No solo es el mejor del mundo, sino que es también de los mejores de la Historia. Nikola Tesla tendría un 10 en "Genio de la física" y Mozart lo tendría en "Tocar el piano"

El sistema Hitos no posee una lista de habilidades cerrada, sino que invita a que los jugadores elijan para sus personajes las habilidades que les parezcan más descriptivas y apropiadas. Esto es porque el nombre de cada habilidad es un aspecto más del personaje, que podrá ser utilizado como cualquier otro aspecto. De este modo la habilidad de combate de un personaje deja de ser un simple "Pelear" para convertirse en "Luchar sucio", "Multiestilo Centinela", "Pistolero", "Krav Magá" o "Matar con las manos desnudas". Esto no significa que las habilidades anteriores sólo puedan utilizarse de la manera que indica su descripción: todas son habilidades de

combate y podrán utilizarse siempre que el personaje pelee, con o sin armas. El personaje con "Pistolero" utilizará su habilidad cuando esté armado con una pistola, pero también cuando use un cuchillo o cuando luche con las manos desnudas. Al fin y al cabo, un Pistolero seguro que sabe hacer todas esas cosas. Ahora bien, el nombre de la habilidad es, como hemos dicho, un aspecto y solo podrá activarse en las condiciones adecuadas: armado con un cuchillo no podremos usar nuestro aspecto "Pistolero", mientras que con una *Desert Eagle* en la manos será otra historia muy distinta. Idealmente, deberías tratar de personalizar las habilidades con el significado que tienen para tu personaje, pero siempre procurando que no se pierda el referente, es decir, que esté claro para qué se puede utilizar la habilidad.

A pesar de lo anteriormente dicho, los nombres de las habilidades deben escogerse con cuidado para no ser muy genéricas: el DJ debe evitar que una misma habilidad se utilice para situaciones muy diversas, sobre todo si la estrategia del personaje ha sido precisamente escoger pocas habilidades muy genéricas con altas puntuaciones. Además, conviene recordar que las habilidades no son hitos ni rasgos, y que deben reflejar conocimientos o pericias adquiridas por el personaje.

Para guiar la creación de personaje y que no se omita ninguna habilidad importante para el juego hemos identificado ocho tipos de habilidades básicas que cubren la mayoría de las situaciones en las que un personaje de **La Mirada del Centinela** puede verse envuelto. Se recomienda, por tanto, que todo personaje tenga al menos una puntuación de 1 en cada una de ellas. A discreción del DJ, un personaje determinado podría tener 0 en alguna de estas habilidades "básicas" si su trasfondo lo justifica, pero debería elegirse la habilidad correspondiente aunque no se le otorguen puntos de habilidad. Esto no debería permitirse en más de una habilidad, y siempre que se trate de una de estas habilidades "básicas". El DJ debe tener en cuenta que cada habilidad, aunque tenga puntuación 0 sigue siendo un aspecto activable, y por tanto no debe permitir que los jugadores abusen de ello poniéndose varias habilidades a 0 sólo para tener más aspectos activables sin gastar más puntos.

Todo esto no implica que los personajes tengan sólo estas siete habilidades y nada más: un personaje puede tener dos o más habilidades del mismo tipo para representar una mayor diferenciación, pues cada habilidad es un aspecto que puede ser activado durante el juego, y por supuesto, el DJ es libre de sugerir otros tipos de habilidades no contemplados aquí que le parezcan útiles o interesantes para el juego.

Forma física: Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un héroe tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de Combate). Ejemplos: Deportista aficionado, Acrobacias, Corredor infatigable, Cargar grandes pesos, Entrenamiento Centinela.

Combate: Betlam es un sitio peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate. Ejemplos: Pistolero, Luchar en la Oscuridad, Matar con las Manos Desnudas, Tirador Experto, Multiestilo Centinela, Pelea sucia, Experto con la Navaja, Boxeo, Kárate, Francotirador, Entrenado por el Tigre Ciego, Desarmar al Oponente, Evitar los Golpes.

Interacción: Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resu-

men, la misma frase, dicha por dos personajes diferentes puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre antagonistas y secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje, adquiriendo distintas habilidades de interacción. Ejemplos: Irresistible para el Sexo Opuesto, Mala Reputación, Etiqueta, Infundir Respeto, Amenazar, Lengua Viperina, Famoso, Ganarse la Confianza, Chantajear, Dar Pena, Liderazgo Intimidante, Torturar.

Percepción: Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar las emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos. Ejemplos: Ojos en la Nuca, Atento a los Detalles, Leer los Rostros, Oído Agudo, Visión Global, Tu Cara me Suena, Siempre Alerta, Aficionado a la Ornitológia, Meticuloso, Distinguir una Conversación de entre una Multitud.

Subterfugio: La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida... Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz. Ejemplos: Fintar, Mentirosa Convinciente, Pasar Desapercibido, Rostro Inexpresivo, Silencioso, Ocultar su Navaja, Infiltración, Encontrar Escondites, Dejar Falsas Pistas, Infiltración, Carterista.

Cultura: Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de un mar de maleantes o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje sólo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión citada más adelante. Ejemplos: Licenciado en Cambridge, Cultura Televisiva, Autodidacta, Viajero Incansable, Adicto a Internet, Conocimiento de las Calles, Historia de Betlam, Siempre a la Moda, *Freak*.

Profesión: Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. Por ejemplo, es cultura general saber que la aspirina es un anticoagulante, pero sólo los que han recibido la enseñanza médica adecuada saben curar las heridas y tratar a los enfermos; análogamente, todo el mundo puede tratar de encontrar algo en *Google*, pero solamente los que tienen conocimientos profesionales suficientes podrán piratear la base de datos del Pentágono.

De este modo, dentro del término profesión están incluidas una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión para tu personaje, personalizando su nombre como con cualquier otra habilidad, pero procura dejar claro con el Director de Juego los usos adecuados para la habilidad escogida. Si en una situación determinada la habilidad de profesión se solapa con alguna de las habilidades básicas, podrás elegir qué habilidad utilizar. Igualmente, si un personaje posee dos o más habilidades de profesión que puedan aplicarse a una determinada situación, el jugador decidirá cuál de ellas emplear en cada caso, pero únicamente podrá usar una.

En la **tabla 6** se listan unas cuantas habilidades de profesión a modo de muestra, describiendo los principales usos de las mismas. Los jugadores son libres de inventar nuevas habilidades de profesión, conforme a las pautas ofrecidas y siempre que cuenten con el beneplácito del DJ.

PASO 6. DRAMA

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Si el personaje es más poderoso, tendrá una puntuación en Drama menor, pudiendo influir menos en la narración y dependiendo más de sus puntuaciones. En cambio, si el personaje es comparativamente menos poderoso, tendrá una puntuación superior en Drama, lo que le permitirá una modificación mayor de la historia que compensa sus atributos inferiores. Al comienzo de cada partida, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama.

Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para activar o forzar aspectos, lo que les permite influir en la historia o mejorar sus posibilidades de éxito en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando aparezcan en la partida. Por tanto, es una buena idea tener ciertos aspectos negativos para el personaje que puedan aparecer con facilidad en la historia. Si recibes puntos adicionales durante el juego tu total de puntos dramáticos puede superar tu puntuación de Drama, sin embargo estos puntos se pierden al comienzo de la siguiente partida.

El uso de puntos dramáticos se describe más extensamente en el apartado de mecánica básica (ver pág. 20).

Si el nivel de poder de la campaña es Héroes, los personajes comienzan con una puntuación de Drama 3: sus capacidades son lo bastante altas para realizar proezas excepcionales sin que necesiten habitualmente recurrir a los puntos dramáticos. En cambio, si el nivel de poder es Gente de Betlam, los personajes comienzan con Drama 5: necesitarán mucha suerte y el apoyo de la historia para enfrentarse a los retos con los que van a encontrarse.

Los jugadores pueden modificar esto, con el permiso del Director de Juego, para comenzar con personajes de mayor o menor poder. En concreto, un punto de Drama puede cambiarse por dos puntos de característica o cuatro puntos de habilidades, o un punto de característica y dos de habilidades. También puede hacerse el cambio contrario para obtener mayor puntuación en Drama. Un personaje debe empezar el juego con una puntuación de Drama entre 1 y 7.

El atributo de Drama equilibra a los personajes dentro del mismo nivel de poder: no mezcles personajes creados para una campaña de Héroes y Gente de Betlam a menos que quieras que exista un claro desequilibrio entre unos y otros. Aunque los segundos empiecen con más puntos dramáticos, esto no va a equipararlos a los primeros.

PASO 7. PUNTUACIONES DE COMBATE

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo del juego y que se calculan a partir las características y habilidades. Siempre que haya que hacer un redondeo para estos cálculos, se realiza hacia abajo.

Aguante: Tu Aguante es igual a tu Fortaleza más la mitad de tu Voluntad (Fortaleza + Voluntad/2).

Puntos de Resistencia: El total de tus Puntos de Resistencia es el triple de tu Aguante (Aguante x3).

Defensa: Es igual a la suma de tu característica de Reflejos más tu habilidad física o de combate (la que sea mayor) más cinco (Reflejos + habilidad física o de combate + 5). Tu Defensa **desprevenido** (cuando no sabes que van a atacarte) es tres puntos menor.

Iniciativa: tu iniciativa es igual a tus Reflejos más la mitad de tu intelecto (Reflejos + Intelecto/2)

TABLA 6. EJEMPLOS DE PROFESIONES

Profesión	Sugerencias de uso
Abogado	Contactos en el mundo legal. Posiblemente tenga bastante dinero. Influencia sobre la gente que depende de él o a la que ayudó. Conocimientos de leyes. Capacidad de negociación
Arqueólogo	Conocimientos de historia, mitología y lenguas muertas. Sabe cómo llevar una excavación o preparar una expedición. Acceso al material de museos y universidades, que no está al alcance de todos.
Artista (especificar tipo)	Contactos en el mundo del arte, museos, mecenas, fundaciones etc. Conocimientos de su campo artístico. Posiblemente haya viajado. Capaz de analizar con gran detalle la obra de otros en su mismo campo.
Azafata de vuelo	Facilidad de desplazamiento a lugares lejanos. Acceso a zonas restringidas de los aeropuertos. Conocimiento de muchos lugares diferentes. Posiblemente atractiva o con don de gentes.
Bibliotecario	Sabe buscar información eficientemente y manejarse en archivos. Acceso a ciertas bibliotecas y su material restringido. Puede conocer libros u obras infrecuentes, dónde encontrarlas u otros detalles sobre ellas.
Bombero	Bien entrenado físicamente. Preparado para resistir situaciones de peligro o tensión con la cabeza fría. Reacciones rápida. Sabe cómo afrontar situaciones problemáticas como incendios o inundaciones.
Científico (especificar tipo)	Conocimiento de ciencias de su rama. Acceso a material de trabajo, así como a instalaciones, laboratorios y universidades, bien de su entorno de trabajo, bien de otros colegas dispuestos a colaborar. Puede diseñar o fabricar dispositivos o compuestos apropiados para su rama científica.
Corresponsal de guerra	Sangre fría. Supervivencia. Contactos en zonas de conflicto (militares, otros periodistas, fuerzas de seguridad, etc.). Conocimiento sobre los conflictos en los que haya estado. Conocimiento de la geografía de zonas de guerra. Capacidad de negociación.
Ejecutivo de multinacional	Influencia en su empresa. Grandes recursos económicos. Contactos comerciales o con personas influyentes de su nivel social. Conocimientos de gestión y leyes. Capacidad de negociación.
Entrenador	Capacidad de liderazgo y mando. Conocimiento deportivo en general y de su deporte en concreto. Conocimiento de educación física. Primeros auxilios básicos.
Estudiante universitario	Conocimientos avanzados sobre lo que estudie. Acceso limitado a la Universidad. Amigos y contactos en el campus.
Hacker, Programador	Conocimientos de matemáticas y programación. Búsqueda de información rara o difícil de encontrar en la Red. Hackeo y sistemas de seguridad informáticos.
Marino	Conocimiento del mar. Manejo de embarcaciones. Conocimiento de los puertos y ciudades que haya visitado. Contactos entre colegas y conocidos esparcidos por todo el mundo.
Matón, Mercenario	Capaz de luchar. Contactos en el mundo del hampa. Intimidante. No se amedrenta ni impresiona fácilmente. Acceso limitado a armas.
Mecánico	Acceso a herramientas, materiales e instalaciones de reparación. Puede reparar o hacer funcionar dispositivos a los que esté habituado, o que tengan algún parecido.
Médico	Conocimientos sobre medicina, anatomía y medicamentos. Capacidad de diagnóstico, primeros auxilios y, dependiendo de su especialidad, atención profesional de daños graves. Acceso a zonas restringidas de los hospitales y a material médico.
Mendigo	Conocimiento de la ciudad y sus aspectos más turbios. Contactos entre otros marginados. Pasar desapercibido. Supervivencia en las calles.
Militar, Exmilitar	Entrenamiento avanzado. Posible acceso a armas. Amigos duros dispuestos a jugarse la vida entre sus compañeros. Posible experiencia en regiones de conflicto.
Pandillero	Conocimiento de las calles. Acceso a trapicheros, informadores y mercado negro. Es posible que tenga amigos dispuestos a arriesgarse por él en situaciones fuera de la legalidad.
Periodista	Contactos en diferentes grupos sociales, lugares u organizaciones. Red de informadores. Búsqueda de información en la Red. Acceso limitado a ciertos lugares restringidos al público. Cultura de actualidad.
Piloto	Manejo de aviones. Conocimiento geográfico práctico. Contactos en aeropuertos y acceso a zonas restringidas de los mismos. Jerga de vuelo y conocimientos básicos de mecánica.
Policía	Acceso a armas de fuego. Entrenamiento de combate. Apoyo (hasta cierto punto) de las fuerzas de seguridad. Acceso a lugares restringidos gracias a su autoridad. Capacidad para intimidar o coaccionar, hasta cierto punto.
Político	Influencia sobre la administración pública. Poder y recursos dentro del área de la que esté a cargo. Puede tener bastante dinero. Contactos entre las personas influyentes de su nivel (otros políticos, empresarios, mafia, banqueros, etc.). Labia, capacidad de mentir o carisma. Influir, coaccionar o amenazar a gente por debajo de su nivel social. Conocimientos de gestión. Acceso a lugares restringidos en su área de influencia.
Sacerdote, Pastor, Rabino	Influencia y prestigio en su comunidad. Conocimiento teológico. Nociones de oratoria. Empatía y capacidad para convencer a los demás (hasta cierto punto).
Taxista	Sabe conducir bien. Conocimiento de rumores, de la ciudad y del tráfico. Facilidad para sociabilizar. Puede estar al tanto de lo que ocurre en toda la ciudad gracias a sus compañeros.

Bonificaciones al daño: Para ataques a distancia, la bonificación de daño es un cuarto de tu habilidad de combate (habilidad de combate/4). Para ataques cuerpo a cuerpo, añade tu Fortaleza a tu habilidad de combate y divide el total entre cuatro ([Fortaleza + habilidad de combate]/4).

PASO 8. COMPLICACIÓN

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. El jugador determina una complicación para su personaje, situaciones que le colocarán en desventaja o le causarán problemas en determinados momentos. Así, cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un punto dramático. El Director de Juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva (o irrelevante) en su historia.

El personaje recibe un punto dramático por cada escena en el que una complicación entre en juego. El Director de Juego decide cuándo surge una complicación determinada, aunque el jugador puede ofrecer algunas sugerencias cuando se presenten las oportunidades adecuadas. En todo caso no puede recibirse más de un punto dramático por escena debido a complicaciones, ni siquiera si proceden de complicaciones distintas.

En realidad, una complicación es como un aspecto, solo que el personaje difícilmente podrá invocarlo a su favor. A pesar de esto, si la situación lo favorece y la imaginación del jugador lo propicia, el Director de Juego debería permitir que las complicaciones puedan ser invocadas por el jugador para favorecer a su personaje.

Ejemplos de complicaciones: Padre soltero, Juramento de lealtad, Código de honor: ni mujeres ni niños, buscado por la ley, perseguido por un asesino, fama de maleante, racista, fanático, despistado, repulsivo, sádico, cobarde, demasiada ira contenida, complejo de culpa, temerario, adicción (elige una sustancia a la que sea adicto), enfermo (en el sentido de una enfermedad crónica, molesta o ligeramente incapacitante, pero no demasiado: tiene que poder jugarse con el personaje. Por ejemplo: asma, diabetes, migrañas, narcolepsia, hemofilia, etc.), alguna afección mental (paranoico, psicópata, bipolar, etc.), grandes remordimientos, antepone su profesión a cualquier otra cosa, múltiples enemigos, tartamudo, obsesionado con una idea, siempre tiene que tener la última palabra, no acepta ninguna autoridad, crédulo, no sabe mentir, casado, hermano propenso a meterse en líos, experiencia traumática en su pasado (habría que especificar cuál fue esa experiencia), actúa demasiadas veces sin pensar.

PASO 9. HAZ LAS CUENTAS

Repasa el reparto de puntos para asegurarte de que todo está bien y no sobran (ni faltan!) puntos por ninguna parte. Pon especial cuidado en no rebasar los límites para el tipo de personaje que estés creando. Revisa que el personaje no carezca de ninguna habilidad fundamental para su concepto y que las dotes que has escogido incluyen todas las competencias fundamentales para que el personaje pueda cumplir su papel en el mundo.

PASO 10. COMPLETANDO LOS DETALLES

Aunque llegados a este punto ya tienes los valores de juego del personaje listos para la acción, falta insuflarle el soplo de la vida. Algunas ideas sobre el personaje te habrán ido surgiendo durante el resto de pasos, pero conviene que te hagas unas cuantas preguntas para tener una idea más clara de cómo interpretarás al personaje.

¿Cómo se llama? El nombre de un personaje es importante, ya que un nombre mal elegido puede inspirar sensaciones erróneas sobre el personaje: no querrás que tenga un nombre ridículo si es un tipo duro. Además, si se trata de un justiciero independiente o un villano necesitará el nombre de su alter ego además de su nombre real.

¿Qué aspecto tiene? Pregúntate por su estatura y peso, su complejión, el color de ojos, pelo y piel, si tiene algún rasgo distintivo (un

LAS HABILIDADES QUE NO TIENES

En un juego de rol contemporáneo, como es el caso de **La Mirada del Centinela**, seguro que te estás preguntando por algunas habilidades típicas como Conducir, Informática o similares. ¿No saben los personajes de **La Mirada del Centinela** hacer estas cosas? La respuesta es sí y no.

Sí, los personajes saben conducir un coche y usar un ordenador de la manera en que cualquier usuario medio puede hacerlo. Pueden viajar con el coche, aparcarlo y todo eso. Con el ordenador enviarán *emails*, buscarán en *Google* y escribirán documentos de texto. No necesitan habilidades para eso, igual que no las necesitan para emplear un bolígrafo o para andar por la calle sin caerse.

Cuando usen el ordenador, las habilidades que empleen dependerán de lo que estén haciendo realmente con él: ¿se trata de convencer a alguien en un chat o es una investigación para averiguar dónde fue el último atentado de un villano desaparecido hace décadas? La acción concreta determinará la habilidad a emplear, siendo el ordenador una simple herramienta. ¿Y qué sucede si lo que el personaje quiere es algo eminentemente relacionado con la informática, como romper una contraseña o programar un virus? Bueno, esas acciones no están al alcance de cualquier persona, sino que es necesario ser un profesional de la informática para hacerlas, luego sólo los personajes con la habilidad/profesión adecuada podrán siquiera intentarlas.

En cuanto a la conducción, la gente normal sabe moverse con su coche pero poco más: no participan en arriesgadas persecuciones, no hace trompos en mitad de la calle ni saltan por rampas poniendo el coche a dos ruedas. Los que hacen esto son los conductores profesionales o los miembros de cuerpos de seguridad que han recibido instrucción para ello. Un personaje cualquiera no tiene, ni necesita, una habilidad de conducción: podrá manejar su coche normalmente sin ella. El que quiera realizar maniobras arriesgadas y peligrosas deberá tener la habilidad de profesión adecuada para ello. El que no lo sea, posiblemente podrá intentarlo... pero esa es otra historia (ver cuadro **¿Qué habilidad escoger?** en la pág. 20).

tatuaje, una cicatriz), y su forma de vestir habitual. Si el personaje es un vigilante ajeno al grupo del Centinela o un criminal posiblemente quieras dedicar un tiempo a diseñar un uniforme adecuado a su nombre y modus operandi.

¿Cuál es su historia? Si el personaje forma parte de la organización del Centinela, hay que saber cómo fue reclutado y que le hizo candidato al puesto. Si es un villano, necesitaremos saber que le hizo escoger el mal camino: la vida fácil, una infancia dura, tradición familiar, afán de aventuras... Lo mismo nos podemos plantear si el personaje es un justiciero o un agente de la UCE.

¿Cómo se comporta? Es sombrío, bromista, tímido, extrovertido... Busca un puñado de adjetivos fundamentales que describan su personalidad y apóyate en ellos para interpretar al personaje.

¿Cómo es su vida? Nos plantearemos dónde vive el personaje y con quién (en una vieja mansión con su anciana madre, en un apartamento de lujo con su tigre doméstico, en una casa con jardín con su mujer y sus hijos...). Si tiene una doble vida, pensaremos algún detalle sobre su identidad secreta (trabajo, compañeros, amigos, quién la conoce...).

PASO 11. APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE JUEGO

Tu personaje está listo para la acción, pero el Director de Juego tiene que dar su visto bueno para garantizar su cabida en la historia. El objetivo es que todos os divirtáis y si tu personaje tiene potencial para arruinar la diversión deberías comprender que el Director de Juego te pida algunos cambios para que ajuste perfectamente en la historia.

PERSONAJES

- 1
- 2
- 3
- 4

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE: ANATOMÍA DE UN CENTINELA

Javier quiere que su personaje sea un justiciero, ha pensado en un joven endurecido por la vida, con un pasado trágico y entrenado desde su adolescencia para vestir el traje del Centinela. Consulta con su Director de Juego (paso 1) y este le informa de que la campaña va tratar, precisamente, del equipo del Centinela, va a transcurrir en la actualidad y el nivel de poder de los personajes es Héroes.

Javier escoge como concepto para su personaje (paso 2) "Buen soldado" para reflejar que vestir el traje del Centinela es un deber para el personaje que ha aceptado con orgullo.

A continuación, reparte 24 puntos entre sus características (paso 3) de la siguiente manera: Fortaleza 10 (Músculos de acero), Reflejos 8 (Rápido), Voluntad 3 (Disciplinado), Intelecto 3 (Cuadrículado). En los rasgos de las características ha optado por enfatizar su concepto: un personaje físico con una mentalidad algo rígida y dispuesta para recibir órdenes.

En el paso 4, escoge los hitos para su personaje. En primer lugar "Sigue esperando encontrar al asesino de sus padres", ya que ha pensado que la tragedia del personaje es que sus padres fueron asesinados frente a él cuando era niño. La imagen del asesino (un hombre con un ojo de cada color) se le quedó grabada y aún espera cruzarse con él algún día. Su siguiente hito lo elige para vincularle a otro personaje del grupo de juego "James Goldfield fue su tutor y entrenador", de manera que este personaje se ha convertido en un referente paterno para él... y ahora es su jefe de operaciones en el equipo del Centinela. Como tercer hito escribe "El equipo del Centinela es como una familia para él", ya que el personaje ha renunciado prácticamente a tener una vida fuera del equipo, ha convertido a sus compañeros en un sustituto de la familia que perdió en la niñez. Su cuarto hito es "Su integridad está más allá de toda duda" porque quiere recalcar su entrega absoluta a la causa.

Javier está listo para repartir 40 puntos entre las habilidades de su personaje (paso 5). Como habilidad de forma física escoge "Entrenamiento Centinela 9", ya que su condición proviene precisamente de los intensivos programas de en-

trenamiento que ha recibido para vestir el traje. Para combate elige "Multiestilo Centinela 8", el conjunto de artes marciales mixtas que se han convertido en el estilo particular de lucha de los diferentes centinelas. Como habilidad de interacción, anota "Intimidación 6": la personalidad del joven justiciero le lleva a ser intimidante, y eso le viene muy bien para presionar secuaces o confidentes. Para percepción elige "Siempre alerta 6": quiere representar que no es fácil sorprender al personaje porque se mantiene vigilante. Como habilidad de subterfugio escoge "Infiltración 5", ya que ha sido entrenado para colarse sin ser visto ni oido y para moverse en las sombras sin llamar la atención. Por último, elige la habilidad profesional "Motorista 3", que le permitirá hacer algunas virguerías con la moto, reparaciones mecánicas y también conocer algunos sitios de moteros. Esta es la única concesión que el personaje se ha permitido a una especie de vida privada.

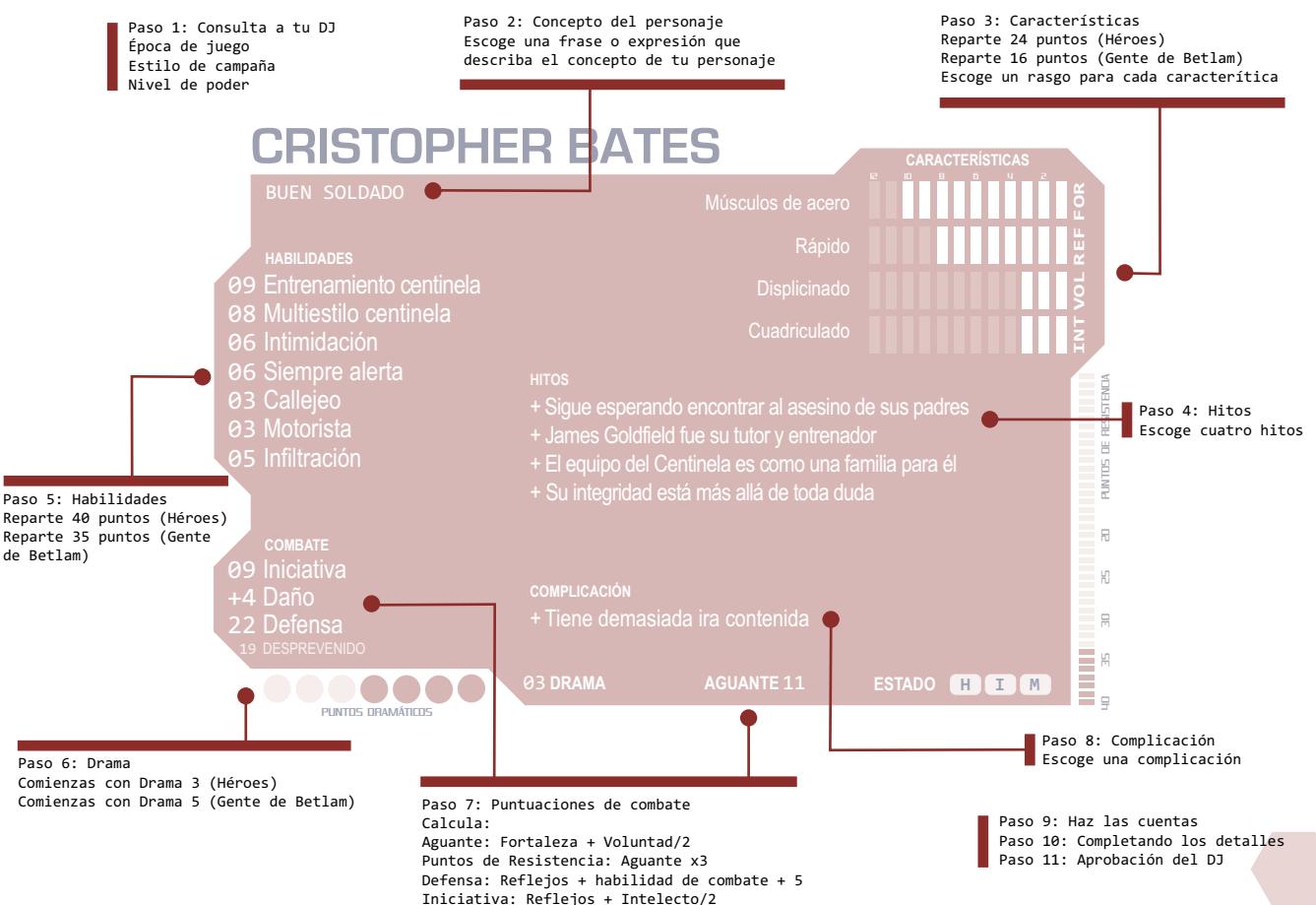
En el paso 6, Javier anota que el personaje comienza con Drama 3 y, por tanto, tres puntos dramáticos.

Ahora toca calcular las puntuaciones de combate (paso 7). El Aguante del personaje es 11 (Fortaleza más la mitad de su Voluntad, siempre redondeando hacia abajo). Sus puntos de Resistencia son 33 (el triple del Aguante). La Defensa es 22 (Reflejos más la habilidad de combate) y su Iniciativa es 9 (Reflejos más la mitad de su Intelecto).

Como complicación (paso 8), Javier elige "Tiene demasiada ira contenida". Le gusta la idea de que, tras la fachada disciplinada y precisa del personaje, hay una bomba de relojería que puede estallar en cualquier momento.

Después de comprobar que todo está bien repartido (paso 9), Javier anota alguna información adicional de su personaje (paso 10). Se llama Christopher Bates, es un hombre alto, rubio que aparenta treinta y pocos, pero tiene realmente veinticinco años, alto, fornido. Escribe una historia para su personaje (que puedes ver en la página 61) y completa algunos detalles adicionales en base a lo que ya hemos dicho. Solo queda que el Director de Juego revise el personaje y lo apruebe en función de las ideas que tiene para la campaña (paso 11).

LA MIRADA DEL CENTINELA



1

2

3

4

EL JUEGO DE ROL

PERSONAJES OFICIALES

Sería casi imposible detallar todos los personajes que han existido en Betlam a lo largo de su historia. Incluso concentrarse en presentar únicamente a los de un periodo concreto llenaría un libro igual de grueso que este. Quizás algún día hagamos ese libro. Mientras, nos hemos concentrado en presentar los personajes más memorables y representativos de la historia del Centinela. A lo largo de los capítulos del siguiente libro encontrarás héroes, villanos y personas normales que han contribuido de manera significativa a esa ciudad de cómic que queremos construir.

Incluso limitándonos a unos pocos personajes importantes, el espacio nos impide presentar como han evolucionado a lo largo de los años, así que para cada uno de ellos ofrecemos sus valores de juego es su momento de máximo esplendor: la época en la que el villano resultara una mayor amenaza o el héroe estuviera en activo o de cualquier otro modo el personaje tuviera un protagonismo más destacado en las historias del Centinela.

Esto significa que para algunos personajes los valores de juego no corresponden a los que tendrían en la fecha oficial de inicio de juego (el año 2008). Nos ha parecido más importante mostrar al personaje “en su tiempo” de modo que las historias ambientadas en épocas pasadas o los flashbacks de las historias actuales tengan personajes listos para utilizarse en su mayor momento de gloria. Creemos que no te resultará difícil adaptar los personajes a otras épocas, pero en todo caso te damos algunos consejos en la sección *El inexorable paso del tiempo*, más adelante en esta misma página.

En cambio, los historiales sí abarcan toda la vida del personaje, aunque por cuestiones de espacio nos hayamos centrado en las cuestiones más destacadas de cada uno. Esto te permitirá saber cuál fue el origen del personaje, cuándo cruzó sus pasos con el Centinela u otros justicieros y cuál es su situación actual. En algunos casos, esto último significa la muerte. No olvides, a pesar de todo, que los personajes de los cómics tienen la increíble costumbre de no estar tan muertos como parecía.

Aunque esperamos que los historiales de este libro te resulten útiles y evocadores, no dejes que la versión “oficial” eclipse tu imaginación. En los cómics es frecuente que algún momento se descubran detalles adicionales, a veces contradictorios, que actualizan los historiales de los personajes.

EL INEXORABLE PASO DEL TIEMPO

Aunque la **Mirada del Centinela** pueden ambientarse en diferentes épocas, de cada personaje presentado en este manual se ofrecen únicamente los valores de juego correspondientes a la época donde ese personaje fue más importante. Si quieras trasladar el personaje a épocas posteriores o anteriores, ten en cuenta las siguientes sugerencias:

▶ Los personajes cambian más que mejoran. Si quieras situar a un personaje en épocas posteriores no lo hagas añadiendo nuevos puntos: redistribuye los que ya existen. Una buena idea para reflejar la maduración (y envejecimiento) es mover puntos de las características físicas (Fortaleza y Reflejos) a las mentales (Voluntad e Intelecto). Cuando hagas esto, piensa que la mayoría de la gente tampoco se vuelven unos genios por el simple devenir de los años, con mover un punto por época de juego es suficiente. Esto se aplica también a las habilidades: disminuye las habilidades más físicas (las de atletismo, combate y quizás percepción) y aumenta en consonancia las mentales (por ejemplo cultura o las habilidades sociales). Como la profesión puede ser más física (por ejemplo, Bombero) o más mental (por ejemplo, Científico) actúa con ella según corresponda. Ya que las habilidades se pueden aprender (u olvidar) más rápidamente, mueve hasta dos puntos de habilidad por época de juego.

▶ Los valores ofrecidos son, en casi todos los casos, los indicados para el momento álgido del personaje. Eso quiere decir que en épocas anteriores o incluso posteriores, deberías plantearte cambiar puntos de características y habilidades por Drama, para reflejar que el personaje todavía no había alcanzado su potencial en esa época o, por el contrario, que ya sufre cierto declive.

▶ Algunos personajes presentados en este manual son jóvenes que no están completamente desarrollados, es decir que no han alcanzado su momento culminante. En estos, sigue la recomendación contraria a la anterior: intercambia Drama por puntos de característica y habilidades.

▶ Unos pocos personajes se han mantenido en su punto álgido durante largo tiempo, o puede que hayan vivido dos épocas doradas. En esos casos deja el Drama como está y mueve puntos como se recomendaba más arriba.

▶ Actualiza los hitos en función de que te muevas a una época posterior o anterior. En una época anterior, algunos hitos desaparecerán sencillamente porque aún no han ocurrido. REMPLÁZALOS con otros hitos que quizás podrían haber perdido importancia con el tiempo. En una época posterior, quizás quieras añadir algún nuevo hito para reflejar un evento importante sucedido en el futuro del personaje. Su historial (que normalmente no se limita a presentar al personaje en su momento de apogeo sino que lo muestra en todo su desarrollo vital hasta el momento presente) te dará pistas en este sentido.

▶ Cambia alguno rasgos de las características para ajustarlos a las nuevas puntuaciones o un giro en nuevas cualidades desarrolladas por el personaje. Con cambiar uno por época debería ser suficiente.

▶ Actualiza los nombres de las habilidades cuando corresponda. Esto probablemente no sea necesario casi nunca, pero merece la pena considerarlo por si acaso.

▶ Dale un último vistazo a la complicación del personaje y decide si tiene sentido en esa otra época. Si te parece que no, cámbiala por otra.

▶ Quizás no haga falta decirlo, pero recalcula todas las puntuaciones de combate en función de los nuevos valores.

Norman Wallace fue el justiciero Polecat durante la *Era de los Vigilantes* (pág. 82). En *La actualidad* (tres épocas de juego después) es un ingeniero de Industrias Wayland, el principal candidato para sustituir a Leo Szilard al frente de la división de Ideas Avanzadas. El Director de Juego quiere presentar a este personaje en una de sus historias y decide someterlo al inexorable paso del tiempo. Como son tres épocas de diferencia, traslada tres puntos de característica: disminuye en dos puntos la Fortaleza y en uno los Reflejos y a cambio aumenta en dos puntos la Voluntad y en uno el Intelecto. En las habilidades, traslada seis puntos: disminuye Kung-Fu en dos puntos, Contorsionista en un punto y Bajos Fondos en tres. A cambio aumenta Mecánica de La realidad, Autodidacta y Trucos de comadreja en dos puntos cada una. El DJ ha decidido que Wallace vive un segundo apogeo, así que decide no cambiar puntos de característica o habilidad por drama. Al moverse a una época posterior, decide que los dos hitos de Norman ya no tienen relevancia en su vida, por lo que cambia *Su punto de mira siempre estuvo puesto sobre La corrupción de La policía de Betlam* por *Es uno de Los ingenieros más importantes de Industrias Wayland y Ha colaborado con el Centinela en diversas ocasiones por Su pareja*,



Clint Saphiro, fue en otro tiempo el Ladrón Llamado Weasel. Cambia también un rasgo, el de Voluntad, que antes era Optimista y ahora pasa a ser Realista: el paso del tiempo ha hecho a Norman un poco más cínico. Los nombres de las características decide mantenerlos como están. Por último decide cambiar la complicación, que antes era *En el fondo desea tener una vida normal* por *Siente una profunda nostalgia de su época de vigilante*.

PERSONAJES OFICIALES Y DRAMA

Los personajes de los capítulos Organización y Archivos se han diseñado específicamente para ser utilizados por los jugadores. Por esa razón se han creado siguiendo las reglas descritas en este mismo capítulo de manera escrupulosa, lo cual incluye la puntuación de Drama y los correspondientes puntos dramáticos. La única excepción es la ficha del Centinela original (Brian Wayland, ver pág. 79), cuyas puntuaciones son bastante más elevadas que las de un personaje estándar, incluyendo la puntuación de Drama y los puntos dramáticos. Esto es así para reflejar el carácter único e irrepetible de este personaje y abrir la posibilidad a partidas de un único jugador.

Los personajes de los restantes capítulos se han diseñado en cambio como personajes del Director de Juego, por lo que no tienen puntuación de Drama ni puntos dramáticos. Tampoco siguen al pie de la letra el reparto de puntos estándar descrito en este capítulo. En su lugar, cada personaje está diseñado al servicio de su papel en la historia, tal y como se describe en la página 46 del capítulo de Dirección.

En algún momento, sin embargo, puede ser interesante que los jugadores interpreten algunos de estos personajes. Cuando así sea, tienes fundamentalmente dos opciones para la adjudicación de las puntuaciones de Drama y los puntos dramáticos asociados:

► **El método rápido.** Recuerda que cada personaje recibe una puntuación inicial de Drama 3 si es el nivel de campaña es Héroes o Drama 5 si es Gente de Betlam. Si un personaje es un villano normal, otórgale dos puntos extra de drama (Drama 5), mientras que si es claramente un secundón, otórgale una puntuación de Drama 6 ó 7, mientras que si un personaje ha sido la némesis del Centinela en alguna de las épocas de juego empieza con Drama 1.

► **El método exacto.** Haz las cuentas. Suma las puntuaciones de las características y de las habilidades y, partiendo de una puntuación de Drama 3 (o Drama 5 para Gente de Betlam), haz los ajustes correspondientes según las reglas de este manual. Recuerda que un punto de Drama equivale a dos puntos de características o a cuatro puntos de habilidades o a un punto de características y uno de habilidades.

Para una partida protagonizada por villanos, el Director de Juego deja a los jugadores elegir el personaje que prefieran del capítulo **Antagonistas** (pág. 138). Uno de los jugadores elige a Corbatón, el gigante retrasado del Circo Macabro, mientras que otro escoge al Gran Galletín, el payaso mortal que dirige dicho circo. El director de Juego decide que Corbatón tendrá drama 7, ya que es un personaje bastante secundario, mientras que el Gran Galletín tendrá drama 1, ya que es la némesis del Centinela de la época *El Ciclo de la Violencia*. Si hubiera preferido el método exacto, hubiera visto que las características de Corbatón suman 20 y sus habilidades 33, de manera que le corresponden nada más y nada menos que cuatro puntos de Drama adicionales, empezando con Drama 7, mientras que el Gran Galletín tiene 25 puntos en características y 43 en habilidades, de modo que debería tener dos puntos de Drama menos y empezar con una puntuación de Drama 1.

SISTEMA

MECÁNICA BÁSICA

El sistema Hitos utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleva a cabo debe lanzarse 3 dados de 10 caras (3d10) y comprobar el resultado de la tirada.

Una vez se ha realizado la tirada tendremos tres resultados (uno en cada dado), que variarán entre 1 y 10. Esto nos dará tres valores, el dado con el resultado más bajo (al que denominaremos dado menor, abreviado "m"), el dado con el resultado más alto (al que denominaremos dado mayor, abreviado "M") y el dado con el resultado medio (denominado dado central, abreviado "C"). Lógicamente en ocasiones es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para determinar el éxito de una acción, escoge el dado central de la tirada y súmala la característica y habilidad aplicables. Ese será el resultado de la tirada. La suma final se compara con un número objetivo: la dificultad (Dif). Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

Aunque normalmente se utilizará el dado central para resolver las tiradas, algunas circunstancias especiales que se describen más adelante pueden hacer que utilicemos otro de los valores; el dado menor si es-

¿QUÉ HABILIDAD ESCOGER?

La Mirada del Centinela utiliza el sistema Hitos, que es un sistema de habilidades abiertas. Como ya viste en el capítulo de creación de personajes, los jugadores eligen los nombres para sus habilidades libremente, lo que hasta cierto punto determinará qué podrán hacer con ellas y qué no. En ese sentido, como Director de Juego, te encontrarás en la situación de que no puedes pedir tiradas de determinadas habilidades para situaciones típicas, simplemente porque no hay una lista de habilidades en la que elegir la apropiada para cada caso. ¿Qué hacer entonces?

Lo primero que deberías tener presente es que debes enfocar las tiradas hacia las acciones, no hacia habilidades concretas. Al escoger sus habilidades, los jugadores lo hicieron con un tipo de acción en mente, con lo que deberían más fácilmente saber cuál habilidad es la que corresponde en cada momento. Además, deberían tener la posibilidad de sugerir cómo trata de resolver su personaje la situación propuesta y, por tanto, la habilidad que usarán para ello. En todo caso, como Director de Juego, siempre tienes la última palabra en la decisión de si la habilidad que quiere utilizar el jugador es adecuada o no para la acción en curso, así como en la elección de cuál es la característica apropiada para añadir a la tirada.

Excepcionalmente, puede suceder que un personaje no disponga de ninguna habilidad adecuada para la acción que trata de realizar. En estas circunstancias, el Director de Juego puede permitirle realizar una prueba utilizando únicamente la característica más acorde. Una prueba de este tipo debería llevar asociado el aspecto "No sabe muy bien lo que se hace" u otro similar, que podría ser activado automáticamente por el Director de Juego para dificultar el éxito del personaje (ver más adelante en la página 22 la sección *Activar aspectos*).

tamos en una situación desfavorable o el dado mayor si nos favorece, o incluso puede que sumemos varios dados.

Una acción puede llevar más o menos tiempo dependiendo del tipo de acción que se realice. En algunos casos algunas acciones se realizarán en muy poco tiempo, como por ejemplo disparar, mientras que otras acciones requerirán más tiempo antes de terminarlas, como por ejemplo rebuscar en un fichero para buscar un documento en concreto. Es tarea del Director de Juego determinar el tiempo requerido para cada prueba.

PRUEBAS ENFRENTADAS

En algunas ocasiones los personajes realizarán acciones opuestas a otros personajes. En ese caso, en lugar de comparar el resultado final con la dificultad, se compara con la tirada del otro personaje. Aquél que consigue el resultado más alto gana.

Un ejemplo de prueba enfrentada es el intento de tu personaje para engañar a un PNJ: mientras que tú harías una tirada de "Intelecto + Mentir" (o cualquier otra habilidad adecuada) el Director de Juego tiraría "Intelecto + Discernir Engaño" (o equivalente) para tu objetivo. Si logras superar el resultado de tu oponente, entonces has tenido éxito.

Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite vuelve a repetir las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

TIRADAS DE ACCIÓN PROLONGADA

Hay acciones que requieren un cierto tiempo para ser llevadas a cabo (reparar una máquina, echar una pared abajo, encontrar un documento en un archivo) para lo que proceden las tiradas de acción prolongada. En estos casos, el Director de Juego decidirá la dificultad de la manera habitual, pero también el número de tiradas exitosas y cada cuánto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora, etc.) es posible realizar una tirada.

Fedora, la pequeña hacker del equipo del Centinela, está tratando de romper los sistemas de seguridad de un banco en las Islas Caimán. Para ello cuenta con su habilidad Hacker 10 y su Intelecto 9. El Director de Juego determina que hacen falta 5 resultados exitosos a dificultad 25 para superar los distintos niveles de protección del banco y que Fedora puede hacer una tirada cada cinco minutos de intensa programación.

CRÍTICO Y PIFIA

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10 el resultado es un crítico. Una tirada cuyo resultado es un crítico es un éxito automático independientemente de la dificultad de la tirada. Además el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal, o algún beneficio adicional.

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1 el resultado es una pifia. Una tirada cuyo resultado es una pifia es un fallo automático aunque se haya superado la dificultad de la tirada. Además una pifia puede ir acompañada de algún tipo de resultado catastrófico en la prueba o de una Secuela si el Director de Juego lo cree conveniente.

TABLA 7. DIFICULTADES

Dificultad	Dif	Rango	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	30	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	35	33-37	Una heroicidad entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y sólo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

TABLA 8. EJEMPLOS DE ACCIONES

Acción	Característica + Habilidad	Dificultad típica
Aguantar toda la noche despierto vigilando	Voluntad + Estado físico	Fácil
Aguantar la respiración dos minutos	Fortaleza + Estado físico	Difícil
Balancearse entre edificios con una cuerda de escalada	Reflejos + Estado físico	Muy difícil
Convencer a alguien neutral de que te ayude a llegar a un hospital	Voluntad + Interacción	Media
Dar una lección magistral de Matemáticas en la Universidad	Voluntad + Cultura	Muy difícil
Desactivar una bomba colocada bajo un coche	Intelecto + Profesión (artíficio o demoliciones)	Muy difícil
Detectar que alguien que conoces superficialmente te está mintiendo	Voluntad + Percepción	Media
Detectar una emboscada en un callejón oscuro	Intelecto + Percepción	Difícil
Diseñar un dispositivo electrónico para triangular una posición	Intelecto + Profesión (ingeniero)	Muy difícil
Ejecutar un baile sensual para seducir a la concurrencia de un bar	Reflejos + Interacción	Media
Encontrar a alguien oculto en una oficina grande cerrada por la noche	Intelecto + Percepción	Media
Encontrar un buen escondite en un parking abandonado	Intelecto + Subterfugio	Media
ENSEÑAR artes marciales básicas a un aprendiz	Voluntad + Combate	Media
Fingir ser un atribulado playboy al que no le importa más que sí mismo	Voluntad + Subterfugio	Difícil
Fintar un golpe para conectar otro distinto	Reflejos + Subterfugio	Media
Girar 180º tirando del freno de mano del coche	Reflejos + Profesión (conductor)	Muy difícil
Hacer creíble una mentira bastante inverosímil	Voluntad + Subterfugio	Difícil
Intimidar físicamente a soplón de poca monta	Fortaleza + Interacción	Media
Mantener inmovilizado con una presa a un hombre de constitución media	Fortaleza + Combate	Media
Moverse sin ser visto ni oído en un centro comercial cerrado	Reflejos + Subterfugio	Media
Notar que dos personas se miran con complicidad, ocultando algo	Intelecto + Interacción	Media
Primeros auxilios aplicados a un traumatismo severo	Intelecto + Profesión (médico o enfermero)	Media
Programar un virus informático para atacar un sitio web	Intelecto + Profesión (hacker)	Difícil
Reconocer un estilo de lucha popular, como el karate o el judo	Intelecto + Combate	Fácil
Recordar la fecha de un evento histórico bastante importante	Intelecto + Cultura	Fácil
Reparar la correa de distribución de un coche	Intelecto + Profesión (mecánico)	Media
Resistir sin confesar después de horas de tortura	Voluntad + Estado físico	Muy difícil
Saltar los ocho metros que separan una azotea de otra	Fortaleza + Estado físico	Muy difícil
Tender una emboscada a un ladrón en un almacén del puerto	Intelecto + Subterfugio	Difícil

Para los preocupados por la estadística, un crítico (o una pifia) ocurre un 3% de las veces. Si te parece demasiado frecuente para el nivel de realismo de tu partida, puedes hacer que sólo el triple diez sea crítico... aunque esto ocurre nada más que una de cada mil veces y quizás un tono más heroico es necesario si quieres mantener el espíritu de los cómics.

PUNTOS DRAMÁTICOS

Los puntos dramáticos permiten a los jugadores de **La Mirada del Centinela** influir de manera activa en la historia y en las acciones que rea-

lizan sus personajes. Todos los personajes comienzan cada sesión de juego con tantos puntos dramáticos como su puntuación de Drama.

ASPECTOS

Cualquier frase que describa a un personaje es un aspecto. Desde el concepto a las complicaciones, los aspectos dan profundidad y vida a los personajes, así como también a los lugares, situaciones o cualquier otro elemento de la historia. A efectos de juego, existen cuatro tipos de aspectos: propios, ajenos, de situación e implícitos.

ASPECTOS PROPIOS

Un aspecto propio es todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Troy Sanders, el centinela número 8, recorre silenciosamente el museo metropolitano de Betlam en busca de unos intrusos que se han colado dentro. Uno de ellos se encuentra oculto a pocos metros detrás suyo y se dispone a dispararle. La habilidad de percepción de Troy es “Ojos en la nuca” así que podría utilizarla como aspecto para mejorar su tirada de percepción en esas circunstancias. En cambio, cuando más adelante está registrando una sala del museo en busca de microcámaras ocultas, “Ojos en la nuca” no le sirve como aspecto para esa situación.

ASPECTOS AJENOS

Los aspectos ajenos son como los aspectos propios pero con la diferencia de que pertenecen a otros personajes, jugadores o no. Es importante tener en cuenta que un jugador puede activar un aspecto de otros personajes distintos al suyo ya sea para beneficiar a su personaje como para perjudicar a los demás.

Mientras está en el hospital visitando a Felina, James Goldfield se ve enfrentado a un asesino a sueldo que viene a terminar el trabajo. El Director de Juego describe al asesino como “un tipo frío, de aspecto fibroso y tuerto del ojo izquierdo”, por lo que Goldfield puede activar el aspecto “tuerto” del asesino para atacarle por su ángulo muerto y tener más posibilidades de impactarle.

ASPECTOS DE SITUACIÓN

Los aspectos de situación no pertenecen a ningún personaje sino que pertenecen al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena. En términos de juego, cualquier cosa que el Director de Juego haya usado para describir la situación puede ser activada como un aspecto por todos los personajes presentes de la misma manera que activarían cualquier otro aspecto.

Leo Szilard sospecha que el Rey Dragón ha colocado un dispositivo de seguimiento en la furgoneta del Centinela, por lo que está tratando de encontrarlo. Revisa el vehículo en un laboratorio de Industrias Wayland, que el Director ha descrito como “lleno de prototipos de última tecnología”, así que Szilard puede invocar este aspecto para encontrar algún dispositivo que le ayude a detectar el rastreador.

ASPECTOS IMPLÍCITOS

No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores serán expresamente mencionados por el Director de Juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del Director de Juego.

El Centinela se ve obligado a intervenir para frustrar un asalto a la embajada zumbatsana de Betlam. Los atacantes son terroristas armados con rifles automáticos, así que cuando uno de ellos

mantiene a raya a Troy Sanders para que no avance, se podría activar el aspecto implícito “munición limitada” para que el rifle se quede sin balas y el centinela número 8 pueda aprovechar el tiempo de recarga para buscar una mejor posición desde la que reducir al terrorista.

ACTIVAR ASPECTOS

Durante el juego, los aspectos de los personajes entrarán a formar parte de la historia modificándola y cambiando sus posibilidades de éxito o fracaso en ciertas situaciones. Aunque los aspectos de un personaje están siempre disponibles para describirle y nos ayudan a entender mejor cómo es, en términos mecánicos sólo afectan al juego cuando son activados. La activación de un aspecto requiere habitualmente tres componentes: una situación dramática adecuada, un aspecto que tenga sentido para lo que quiere conseguirse y el gasto de un punto dramático por parte del jugador que activa el aspecto. El Director de Juego tiene la última palabra para determinar si un cierto aspecto es relevante para la situación o acción en curso y, por tanto, si puede ser activado.

Ten en cuenta que los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama, ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen, lo gana el Director de Juego, y cualquier punto que gasten proviene del Director de Juego. Esto se explicará en profundidad en la sección **El Director de Juego y los aspectos**, en la página 24.

Los aspectos pueden ser activados fundamentalmente con tres finalidades: afectar a una tirada positivamente, afectarla negativamente o introducir un elemento narrativo o dramático.

AFFECTAR A UNA TIRADA POSITIVAMENTE

Puedes activar un aspecto a tu favor para mejorar el resultado en una tirada que te beneficia, normalmente una tirada tuya, pero puede ser la de otro personaje si te afecta directamente. Gasta un punto dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges el dado mayor o la suma de los dobles, lo que dé un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.

Mayhem ha estado realizando una serie de atentados por toda la ciudad y James Goldfield está intentando buscar un patrón común para predecir sus posibles nuevos objetivos. El director de juego le pide una tirada de Intelecto + Historia del Centinela a dificultad 18 (aunque Goldfield no lo sabe todavía, los atentados de Mayhem están relacionados con antiguos crímenes frustrados por el justiciero). Goldfield suma 10 (Intelecto 6 e Historia de Centinela 4), así que el jugador que lo interpreta lanza los dados y obtiene 3, 5 y 8, es decir un total de 15, lo que supondría un fallo. Sin embargo, el jugador gasta un punto dramático para activar el aspecto de Goldfield “Visión holística” (aunque es el nombre de otra habilidad, como aspecto puede ser activado cuando encaje en la situación) para tener una visión de conjunto y no perderse en los detalles. A resultas de ello, decide conservar el 8 de la tirada anterior y repite los otros dos dados, obteniendo dos cincos. Su tirada final es 5, 5, 8, pero como ha activado un aspecto, los dobles se suman y su tirada es 8, 10 y además escoge el valor mayor. Su total es 20, con lo que se da cuenta de que Mayhem está seleccionando lugares en los que el Centinela impidió planes maestros en los últimos cuarenta años. Lo está haciendo siguiendo un orden cronológico con lo que el siguiente atentado debería ser en la Fundación Wayland!



AFFECTAR A UNA TIRADA NEGATIVAMENTE

Es posible activar un aspecto de otro personaje, o de la situación, en su contra, si tiene sentido en la circunstancia en la que está. En ese caso le obligas a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4), es cogiéndose el resultado del dado menor o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus puntos dramáticos al jugador afectado, aunque éste puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote a ti a su vez uno de sus puntos dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarías.

Registrando un viejo almacén del Doctor Fatos descubierto recientemente, Christopher Bates activa por accidente un Robot Perdición. La gigantesca máquina se dispone a eliminar al intruso y ataca con uno de sus lanzallamas. El robot tiene reflejos 6 y la habilidad "Funciones de combate" 9, así que tira con +15 frente a la Defensa del Centinela número 9 que es 22 y obtiene 5, 9, 10 de manera que su total de ataque es 24, suficiente para superar la Defensa de Bates. El jugador que lo interpreta, temiéndose lo peor, gasta un punto dramático y activa el aspecto del robot "Construido en los años 50", aludiendo a que algo tan antiguo puede haberse estropeado con el paso del tiempo. El DJ repite entonces la tirada y obtiene esta vez 2, 3 y 8, pero tiene que quedarse con el resultado menor, que es un 2, con lo que el total del robot es 17: el lanzallamas del robot chisporrotea obstruido por el polvo y la suciedad y no llega a escupir ninguna llama... de momento.

INTRODUCIR UN ELEMENTO NARRATIVO O DRAMÁTICO

Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etc. Gasta un punto dramático e introduce el elemento narrativo, que debe contar con la aprobación del Director de Juego. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. Por ejemplo, poniendo en juego una complicación de dicho personaje. En ese caso, el punto dramático que gasta lo gana el personaje afectado, aunque éste puede rechazar tu elemento narrativo pagándote a ti a su vez un punto dramático.

El grupo ciberterrorista Alianza Invisible está realizando repetidos ciberataques contra los servidores de Industrias Wayland. Aunque Fedora consigue mantener los sistemas a salvo y minimiza los daños, la verdadera cuestión es por qué se ha convertido la empresa de Brian Wayland en objetivo de este grupo. La jugadora que interpreta a Fedora decide gastar un punto dramático para activar su aspecto "Tiene gran reputación en la red" para llamar la atención de los miembros de Alianza invisible. Al DJ le parece un uso adecuado y en pocos minutos una sesión de chat se abre en la consola de Fedora: Icebreaker, un hacker miembro de Alianza invisible quiere saber por qué la famosa Fedora se interesa por sus actividades.

AGOTAR ASPECTOS

La clave del sistema Hitos es el uso de los aspectos y los puntos dramáticos son un vehículo para hacerlo, pero ¿qué ocurre cuando un personaje no tiene puntos dramáticos o no quiere gastarlos? Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos, debe agotarse dicho aspecto.

En lugar de utilizar puntos dramáticos para activarlo, el aspecto activado queda agotado y no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de Juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio del Director de Juego. Un aspecto agotado, en todo caso, sigue pudiendo ser activado por otros jugadores o por el Director de Juego en contra del personaje.

Un jugador sólo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de la situación o los de otros personajes. Si agotas un aspecto, táchalo o haz una marca visible junto a él en la hoja de personaje. Obviamente, tampoco pueden agotarse aspectos implícitos.

Interpreta un aspecto agotado según la situación: quizás tus compañeros de Harvard están hartos de hacerte favores, con lo que más vale dejarles tranquilos una temporada, o puede que ese último esfuerzo para tumbar el enorme armario haya cansado tus "brazos fuertes".

ASPECTOS TEMPORALES

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos tienen dos posibles duraciones: una escena o una sesión.

Los aspectos que duran una escena se obtienen como consecuencia de un resultado de doble 1 o de doble 10 en la tirada de una acción. Desaparecen en cuanto se produce un cambio de escena: una interrupción de la acción por una elipsis o un cambio de escenario.

Los aspectos que duran una sesión son resultado de un triple 1 o un triple 10 en la tirada de dados. Se conservan durante el resto de la sesión de juego, desapareciendo al comienzo de la sesión siguiente.

Los aspectos temporales pueden utilizarse del modo normal. Sin embargo, al contrario que los aspectos normales, los aspectos temporales agotados se pierden como si su duración hubiera expirado.

EL DIRECTOR DE JUEGO Y LOS ASPECTOS

Los personajes no jugadores carecen de atributo de Drama y en consecuencia no tienen puntos dramáticos. En su lugar, el Director de Juego posee una reserva infinita de puntos dramáticos que puede utilizar para activar los aspectos de estos personajes o forzar los aspectos de los personajes jugadores.

En cualquier situación en la que el Director de Juego necesite gastar un punto dramático, por ejemplo, para activar un aspecto de un personaje no jugador para beneficiarle, en lugar del gasto, el Director de Juego otorga un punto dramático al jugador cuyo personaje se vea más directamente afectado por la situación.

Por otro lado, siempre que el Director de Juego gane un punto dramático, ignora esa ganancia. Si la situación lleva asociada que otro jugador gaste un punto dramático, por ejemplo, si un jugador activa un aspecto de un personaje no jugador para perjudicarle, ese gasto se sigue produciendo.

Si el Director de Juego considera que la activación de un aspecto de un jugador puede interferir con la historia (por ejemplo porque quiere garantizar que los personajes sean descubiertos o que un personaje no jugador escape con vida) puede cancelar la activación del aspecto. En este caso, el jugador no gasta ningún punto dramático y recibe un punto adicional. Esto no debe confundirse con la desaprobación del Director de Juego para usar un aspecto en una determinada situación: si un jugador trata de activar un aspecto que el Director de Juego considera inadecuado para la situación, la activación no se produce pero el jugador no recibe compensación alguna por ello.

¿MÁS DE UN ASPECTO PARA LA MISMA TIRADA?

Puede darse el caso de que varios aspectos puedan afectar a una misma tirada (un personaje puede estar en una persecución y ser "vago" y "rápido" o "implacable" y "despistado", y puede darse la cir-



cunstancia de que alguien quiera activar un aspecto para afectar a la tirada positivamente y otro quiera afectarla negativamente. En ese caso, si alguien decide activar un aspecto, antes de que se repita la tirada, cualquier otro personaje que se vea afectado por esa tirada podría activar otro aspecto, con lo que se cancelarían mutuamente. En este caso cada uno gasta un punto dramático (ambos puntos se pierden, el jugador cuyo personaje es afectado negativamente no recibe el punto del otro jugador como sería lo normal) y la tirada se resuelve normalmente escogiendo el valor central.

En cambio, si se ha activado un aspecto y ya se ha repetido la tirada, no se podrá volver a repetir activando otros aspectos.

Bruce y Dick, dos duros secuaces que están tratando de impresionar a una camarera con la mejor historia de sus andanzas trabajando para Géminis. El DJ lo está resolviendo mediante una tirada enfrentada de Voluntad y la habilidad social de cada uno. El jugador de Bruce lanza los dados y obtiene una buena tirada, así que el jugador de Dick decide gastar un punto dramático para activar el aspecto de Bruce "Tartamudea al ponerse nervioso". Si el jugador de Dick aceptara ese revés, se quedaría con el punto dramático de Bruce. También podría rechazarlo pagando además un punto dramático al otro jugador. En lugar de eso, y antes de repetir la tirada, decide activar su propio aspecto "Ha vivido historias increíbles", con lo que ambos efectos se cancelan, los dos jugadores gastan un punto dramático y se aplica el resultado obtenido en la tirada de manera normal.

COMBATE

Gran parte de las reglas en los juegos de rol van enfocadas hacia las escenas de acción. Esto es fundamentalmente porque al ser el rol un entretenimiento narrativo, la mayor parte de las cuestiones sociales y mentales pueden resolverse fácilmente mediante la interpretación, mientras que las escenas de acción necesitan ser regladas de manera más específica.

El combate es el rey de las mecánicas de acción en la mayoría de los juegos de rol: tarde o temprano en el juego alguien quiere resolver sus diferencias mediante la violencia y son necesarias unas reglas para arbitrar estas situaciones. El sistema de combate de Hitos es una implementación del sistema general y está enfocado a la narración, por lo que puede que el jugador experimentado lo encuentre ligero y muy dejado a la imaginación del Director de Juego y los jugadores. Esta era precisamente nuestra intención, de manera que esperamos que tomes las reglas presentadas como una ayuda para la historia y no como un sistema de juego táctico.

SECUENCIA

El combate es cíclico. Todo el mundo actúa una vez en cada ciclo regular, denominado asalto o turno de combate, que equivale a entre cinco y diez segundos de tiempo dentro de la narración. La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido. Un personaje desprevenido tiene un -3 a su Defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido.
2. El Director de Juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si hay combatientes que no son conscientes de sus oponentes tiene lugar un asalto sorpresa antes de que comience el asalto normal. Los combatientes conscientes de sus oponentes pueden actuar en el asalto sorpresa, de modo que realizan una tirada de iniciativa para

determinar el orden en el que actúan. En orden de iniciativa, de mayor a menor, los combatientes que empezaron el combate conscientes de sus oponentes realizan una acción durante el asalto sorpresa. Los combatientes que no sean conscientes de sus oponentes no reciben acción en el asalto sorpresa. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa.

3. Cualquier combatiente que no haya tirado iniciativa aún lo hace en este momento. Todos los combatientes se encuentran ahora preparados para empezar su primer asalto normal.
4. Los combatientes actúan en orden de Iniciativa. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos): disparar un arma y moverse unos pasos, correr hasta una localización cercana, buscar un objeto en una mochila, etc. Acciones más complejas tendrán una duración de varios turnos, determinada por el sentido común del Director de Juego. Ejemplos de estas acciones serían: buscar una información en Internet, cablear un vehículo, convencer a otra persona de que haga algo, realizar primeros auxilios sobre alguien, forzar una cerradura con el equipo apropiado, etc.
5. Cuando todos han tenido un turno de acción el combatiente con el total de iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 4 y 5 se repiten hasta que el combate termina.

INICIATIVA

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa. El resultado obtenido es el valor de Iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de Iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, realiza una nueva prueba de Iniciativa entre los empatados para resolver el orden entre ellos.

Para realizar una prueba de Iniciativa, cada jugador realiza una tirada normal (3d10, quedándose el valor del dado central) y añade su puntuación de Iniciativa (Reflejos + Intelecto/2). También es posible que otras circunstancias modifiquen la tirada.

ATAQUE

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa, sea con armas cuerpo a cuerpo, desarmado o con armas a distancia, se usará una acción de ataque. Se realizan como una acción normal usando siempre Reflejos más la habilidad de combate, pero con la importante diferencia de que la dificultad no la fija el Director de Juego con antelación, sino que depende del objetivo al que se quiera atacar. La dificultad será el valor de Defensa del personaje objetivo, que es 5 más su habilidad de Defensa, usualmente la habilidad de combate u otra que parezca apropiada, más sus Reflejos.

En una de sus pocas salidas de la base del Centinela para aprovisionarse de bebidas inteligentes, Fedora se topa en el camino de vuelta con un grupo de genex, que le cierran el paso con intenciones nada buenas. Fedora tiene reflejos 4 y su habilidad de combate es Aikido 3, así que su total de ataque es 7. Puede que la pequeña hacker esté en un lio...

Las reglas suponen que el blanco del ataque se está defendiendo, por eso la dificultad es su Defensa. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse, penaliza en -2 a su Defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto sólo a defenderse (es decir, no realiza ninguna otra acción durante su turno) recibe un +4 a su Defensa.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Un resultado de crítico siempre es éxito sin importar la Defensa del objetivo y el aspecto temporal al que da lugar será una secuela temporal (ver página 28), cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifia en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone además la ganancia de un aspecto temporal negativo. El Director de Juego debería considerar las posibilidades que ofrece la situación y los detalles de la acción que estaba realizándose, para decidir un efecto de la pifia que tenga sentido y que mueva la historia hacia donde le conviene.

A continuación se muestran algunas ideas para resultados de pifias, junto con una sugerencia del aspecto temporal que podría acarrear, entre paréntesis. El arma de fuego que está usando se encasquilla (“munición defectuosa”, “arma averiada”), el cuchillo se le cae de las manos (“manos sudorosas por los nervios”, “temblor en el pulso”, “quiere recuperar su cuchillo”), se resbala y cae al suelo (“aturdido por el golpe”, “dolor incómodo”, “pierde confianza en sí mismo”), golpea a un compañero por error (“preocupado por su compañero”, “extremadamente nervioso”), su disparo da a un barril de gasolina cercano al objetivo (“sordera por la explosión”, “cegado”, “dolorosas heridas superficiales”), etc.

DAÑO

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva tirada. El daño sufrido por el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada tal como se indica en la tabla 9.

Esto no significa que no haya fuentes de daño más peligrosas incluso: explosiones, incendios, o inmersiones en ácido serán notablemente más letales que las armas normales. A discreción del Director de Juego, exponerse a daños tan graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque los Directores de Juego que deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño $m+C+M$ de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como parezca apropiado.

Un grupo de secuaces hacen explotar una gasolinera con la intención de deshacerse del justiciero que les ha estado persiguiendo. El Director de Juego determina que el daño de la explosión será $m+C+M+3d$. No tiene buena pinta para los que se vean atrapados por el fuego.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado. Por ejemplo, se puede activar un aspecto implícito del arma que estés utilizando como “Filo mellado”, “Gran calibre” o “Fuego automático”, un aspecto del personaje atacante

TABLA 9. NIVELES DE DAÑO

Categoría

Animales pequeños o enjambres de alimañas	Un punto de daño (1)
Ataque sin armas	El resultado del dado menor (m)
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (Cuchillos, nudilleras, láser)	El resultado del dado central (C)
Armas cuerpo a cuerpo (Espadas, hachas, bate de baseball, porra antidisturbios)	El resultado del dado mayor (M)
Armas de fuego pequeñas (Pistolas)	La suma del dado menor y el mayor (m+M)
Armas de fuego medianas (Fusiles, subfusiles y escopetas)	La suma del dado central y el mayor (C+M)
Armas de fuego grandes (Lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	La suma de los tres dados (m+C+M)

como “letal con las manos desnudas”, “no le gusta mancharse las manos de sangre” o “colmillos monstruosos”, o un aspecto del personaje objetivo “difícil de matar”, “anciano” o “ex boxeador”.

BONIFICACIONES AL DAÑO

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su habilidad de combate que esté usando. La Bonificación al Daño (abreviado, BD) es igual a la puntuación de la habilidad de combate, añadiéndole la Fortaleza en ataques cuerpo a cuerpo, dividida entre cuatro. El redondeo, como siempre, hazlo hacia abajo.

Brian McLean, policía de la Unidad de Crímenes Especiales (Reflejos 5, Fortaleza 5, Defensa personal 5), trata de dejar fuera de combate a un secuaz del Circo Macabro con el que se ha enzorzado en una pelea cuerpo a cuerpo. Brian golpea con éxito al payaso utilizando su habilidad “Defensa Personal” (4) y sus Reflejos (3). Brian causará al secuaz tantos puntos de daño como el dado menor (“m”), por golpear con sus manos desnudas, y 2 punto adicionales por su Bonificación al daño (5 de su habilidad más 4 de Fortaleza por ser un ataque cuerpo a cuerpo suman 9; 9 / 4 = 2, ya que redondeamos hacia abajo).

RESISTENCIA AL DAÑO

Los chalecos antibalas y los trajes o armaduras especiales de héroes y villanos pueden reducir el daño recibido. Para representar esto, algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (abreviado, RD). Resta la RD de cualquier resultado de daño que afecte al personaje.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, sólo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

TABLA 10. RESISTENCIA AL DAÑO

Protección	Resistencia al daño
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente	1
Casco de Motorista	2
Armadura de Antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8*
Traje de kevlar	10*

* Sólo frente a ataques balísticos, divide entre tres para otros tipos de daño.

PERSECUCIONES

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción: el villano intenta escapar con el fruto de su crimen (o después de que éste haya sido frustrado) y el héroe trata de alcanzarle. Más allá de cálculos sobre el movimiento de cada personaje, los metros que les separan, etc., el sistema Hitos propone una mecánica abstracta para resolver este tipo de situacio-

Nivel de daño

Un punto de daño (1)
El resultado del dado menor (m)
El resultado del dado central (C)
El resultado del dado mayor (M)
La suma del dado menor y el mayor (m+M)
La suma del dado central y el mayor (C+M)
La suma de los tres dados (m+C+M)

OPCIÓN: PERSECUCIONES ENTRE VEHÍCULOS

Cuando se da una situación de persecución entre vehículos, se da por hecho ambos participantes conducen a la velocidad adecuada, tanto al entorno, como al vehículo o sus propias capacidades. Sin embargo, un conductor puede querer (o necesitar imperiosamente) forzar la máquina en un momento dado, y sacrificar precisión a cambio de velocidad, dejando de lado la prudencia. En ese caso, ganará un +3 a su tirada, pero deberá obtener al menos un resultado total de 15 en su tirada, o las consecuencias serán las mismas que las de pifiar la tirada de persecución, pues su vehículo se habrá salido de la carretera, o habrá chocado contra algo. Adicionalmente, el Director de Juego puede considerar que el conductor y sus pasajeros sufren tanto daño como el resultado del dado central en la tirada fallida.

nes, se trate de una carrera en los callejones del muelle, una frenética persecución entre coches o de un fuga por las azoteas de los rascacielos.

La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

Corta: los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

Larga: los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro "cálido" que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una prueba enfrentada de Reflejos + la habilidad adecuada (generalmente será la de estado físico, pero podría ser "Conducir", si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. El tiempo concreto queda a discreción del Director de Juego: puede ser un turno de combate si se quiere agilizar el proceso, o cada minuto si se quiere una persecución más dilatada. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será Corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de Muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico, o desfavorable si el resultado era una pifia.

En distancia Corta, el perseguidor puede tratar de agarrar al perseguido y detener la persecución: lo logrará con una prueba de Fortaleza + habilidad de combate o estado físico, la que parezca más apropiada. Si supera la Defensa del blanco, le habrá atrapado y parado la carrera.

Naturalmente, durante la persecución pueden activarse aspectos del terreno para modificar los resultados: pueden derribarse obstáculos al pasar para que actúen como aspectos negativos para el oponente o aprovechar elementos positivos del terreno para que actúen como aspectos positivos que te beneficien.

En cualquier momento en que el perseguido esté a distancia Muy larga (o si se activa un aspecto de la situación que lo permita) éste puede tratar de esconderse en lugar de seguir corriendo. Para ello enfrenta su Intelecto + habilidad de subterfugio con Intelecto + habilidad de percepción del perseguidor. Si vence el perseguido, entonces la persecución ha finalizado, pero si pierde la distancia queda reducida a Corta.

SALUD

Cada vez que un personaje es víctima de un ataque u otros peligros, sufre un daño que representa lo leve o grave que es la herida recibida. En términos de juego, el personaje dispone de dos atributos para representar su resistencia al daño: su Aguante y su Resistencia.

El Aguante mide la dureza del personaje y lo fácilmente que puede encarar heridas. Es igual a su Fortaleza más la mitad de su Voluntad

La Resistencia indica el estado de salud física actual del personaje. Su valor inicial (y máximo) es igual al triple del Aguante. A medida que el personaje sufra heridas, irá perdiendo puntos de Resistencia, de forma que si llegara a cero, caería agonizante.

Cada vez que un personaje es herido, compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre **daño masivo** y debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje pasa la tirada o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia perdidos, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

Sano: el personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante y sólo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

Herido: la pérdida de Resistencia del personaje es mayor o igual que su Aguante, pero menos que el doble del mismo. El daño sufrido es doloroso e interfiere en el comportamiento del personaje, que quizás tenga algún hueso roto, hemorragias menores o una conmoción leve. Todas las acciones del personaje así como su Defensa tienen una penalización de -2.

Incapacitado: el personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero menos que el triple de dicho atributo. El personaje sufre un dolor intenso e incapacitante que le impide actuar con normalidad. Tal vez tenga graves fracturas, una hemorragia seria o una conmoción severa, pero en todo caso todas sus acciones así como su Defensa tienen una penalización de -5.

Moribundo: el personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba. Puede tener un daño orgánico grave, o una colección nutrida de fracturas, y hemorragias de diversa gravedad. El personaje cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el Director de Juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una prueba de Aguante con dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado (como "Duro de matar", por ejemplo), o puede ser estabilizado por otro si éste tiene éxito en una prueba de Intelecto más Profesión médica o una habilidad similar, a dificultad 15.

SECUELAS

Un personaje que ha sufrido el estado moribundo y se recupera, nunca llega a hacerlo completamente. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de secuela permanente, que a todos los efectos es una nueva complicación para el personaje que refleja los efectos permanentes sobre su salud que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir su secuela, pero debe ser adecuada al tipo de daño que le dejó moribundo.

En principio, es recomendable que el personaje no acumule secuelas. Es preferible que un personaje que ya sufre una y recibe otra se centre en agravar la que tiene antes que acumular una nueva, siempre que sea posible. Date cuenta de que una secuela, como toda complicación, es un mecanismo de ganancia de puntos dramáticos para el personaje, por lo que si el personaje elige una secuela irrelevante estará posiblemente cerrándose a esa ganancia.

DROGAS CONTRA EL DOLOR

Determinados estados de salud llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su Defensa. Estas penalizaciones son debidas al dolor y al malestar. Por fortuna para el personaje, la farmacia de la esquina está llena de drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor, drogas que pueden conseguirse con la prescripción médica adecuada... y de otras maneras.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan dos puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan cinco puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal "Bajo el efecto de las drogas" u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

Un personaje que abuse de estas sustancias (digamos que las tomen durante más de quince días seguidos) corre el riesgo de desarrollar una adicción a las mismas (a todas luces, una nueva complicación para el personaje).

Un personaje incapacitado adquiere una secuela temporal, es decir, una complicación pasajera que terminará desapareciendo. El personaje pierde su secuela temporal cuando recupera suficientes puntos de Resistencia para alcanzar el estado sano.

También puede recibirse una secuela temporal como consecuencia de un ataque crítico. En este caso la duración depende del tipo de crítico que provocara el daño. Si fue un crítico de doble diez, durará una escena, mientras que si fue de triple diez durará hasta el final de la sesión de juego actual.

OTRAS FUENTES DE DAÑO

Anteriormente, ya hemos visto cómo puede recibirse daño a consecuencia de un ataque, pero hay muchas otras formas en las que el personaje puede herirse. En esta sección describiremos algunas de las más frecuentes.

Caídas

Balancearse entre los edificios y saltar de azotea en azotea puede terminar muy mal. Una caída será habitualmente fruto de una de las dos circunstancias detalladas a continuación:

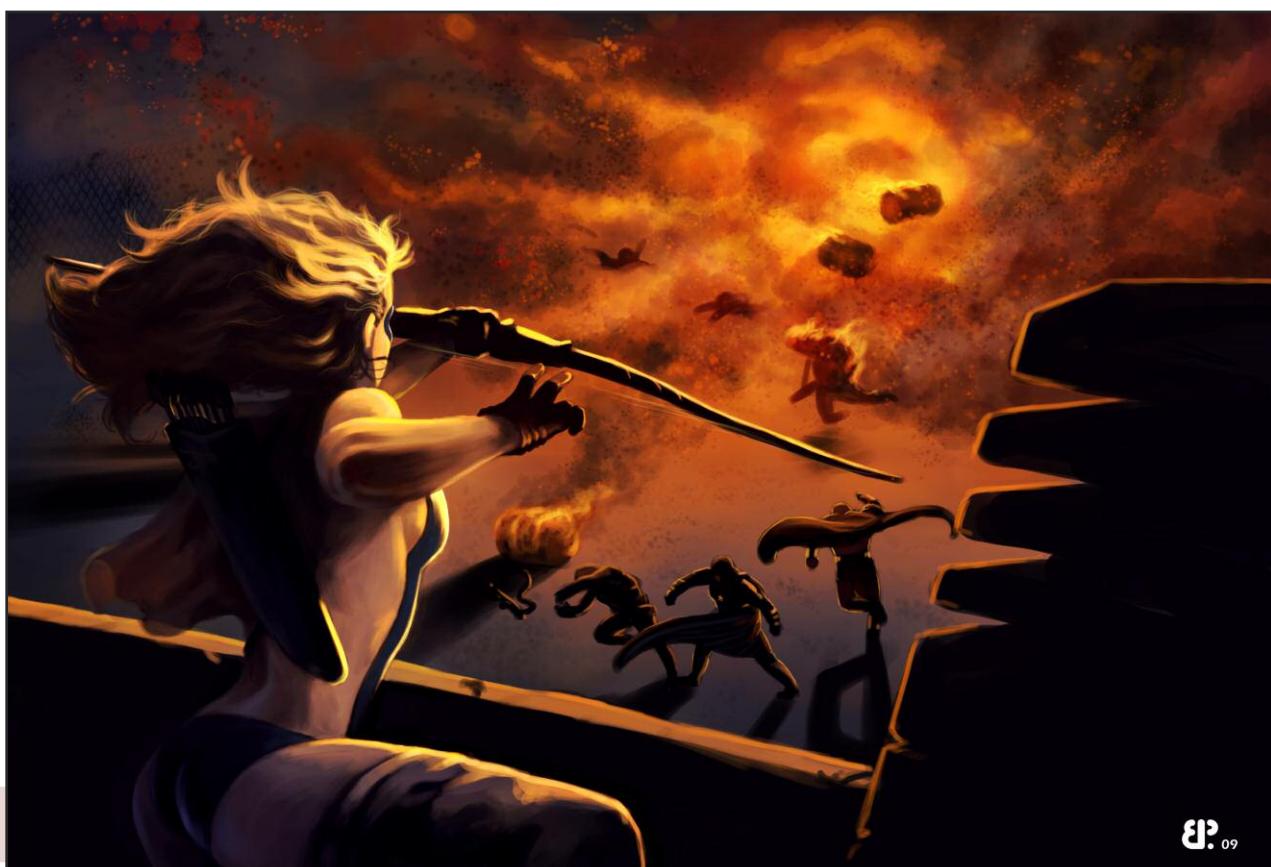
Una prueba fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utiliza los datos de la propia prueba fallida para determinar el daño.

Un ataque de un personaje que empuje o lance al personaje desde lo alto de un edificio. En este caso, utiliza los datos de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la BD cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido. El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla 11.

TABLA 11. DAÑO POR CAÍDAS

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	m+M
15 metros	C+M
18+ metros	m+C+M

Activar un aspecto apropiado durante la caída, como "Felino" o "Siempre cae de pie", o algún aspecto relevante del entorno, como "abundantes toldos y tendederos", puede reducir el efecto de la caída en 3m y por producir, por tanto, un menor daño.



VENENOS

Muchas sustancias son perjudiciales si se ingieren o inhalan y producen determinados efectos nocivos y algunos villanos adoran utilizarlas para hacer la vida de los héroes más interesante... o corta. Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor, corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la prueba de Resistencia, mientras que el mayor se aplica de fallar dicha prueba. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y su forma de exposición y algunos venenos pueden producir efectos adicionales como parálisis, temblores, etc. La prueba para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

TABLA 12. VENENOS

Veneno	Método	Dif	Daño mínimo	Daño máximo
Arsénico	Ingerido	13	m	m+M
Ántrax	Inhalado	13	C	C+M
Veneno de víbora	Herida	11	m	M
Cicuta	Ingerido o Herida	14	C	C+M
Mercurio	Ingerido o Inhalado	10	m	C
Ricina	Ingerido	15	m+C	m+C+M
Toxina Botulínica	Ingerido	18	m+M	m+C+M
Cianuro	Ingerido o Inhalado	12	m	m+C
Estricnina	Ingerido o Inhalado	11	m	M
Fluoroacetato de Sodio	Ingerido o Inhalado	12	m	C
Veneno de pez Globo	Ingerido	12	m	C+M
Gas Sarín	Inhalado	14	C	m+C
Gas Mostaza	Inhalado	11	m	C

ASFIXIA

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede resistir la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante, o como el cuádruple de su Aguante si ha logrado coger aire antes. Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba de este tipo después de la primera. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

FUEGO Y EXPLOSIONES

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director determina dos valores de daño. El daño completo, que representa que el personaje ha sido impactado de lleno y el daño parcial, que se utilizaría si elementos de cobertura, maniobras del personaje u otros factores le protegen parcialmente del daño, como por ejemplo rodar por el suelo o saltar en busca de cobertura, aunque estas acciones rara vez evitan el daño por completo. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial, y en caso de tener cobertura podrían no sufrir daño, a criterio del Director de Juego.

Cada personaje afectado por la situación hace una tirada de Reflejos más habilidad física con una dificultad media o superior, a discreción del Director de Juego. Si tiene éxito, el daño que recibe es el parcial, pero si falla recibe el daño completo. Un éxito crítico evita todo daño y una pifia produce daño completo, doble. En la tabla 13 se ofrecen algunos ejemplos de daño por explosiones.

TABLA 13. EXPLOSIONES

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Explosión de una bombona	M	m+C+M
Coche bomba	m+M	m+C+M+1d
Explosión de una gasolinera	m+C+M	m+C+M+3d

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto que se encontrara el personaje a las llamas. No es lo mismo meter el brazo en un horno que estar en medio de una casa ardiendo. Una vez el personaje se ha prendido de fuego, seguirá recibiendo daño hasta apagarse por completo. Para ello tendrá que realizar tiradas de Reflejos más una habilidad apropiada según cómo pretenda sofocarlo, pero usualmente será rodando por el suelo o tratando de quitarse la ropa ardiendo, es decir, usará la habilidad física. La dificultad dependerá de las circunstancias a discreción del Director de Juego, ya que una pernera del pantalón se prenda de fuego es mucho más fácil de solucionar que si el personaje está empapado en gasolina, y esto es más manejable que si el fuego es de naturaleza sobrenatural.

Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la tirada para tratar de apagarse, mientras que el mayor se aplicará en caso de fracaso. Además, si se obtiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por ejemplo pasando de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la tabla 14. En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como "hay un sistema antiincendios" o "hay un extintor" para eliminar por completo el fuego directamente.

Otros personajes podrían ayudar al que está ardiendo a extinguir el fuego. Para ello podrán realizar una tirada por asalto con la misma dificultad que tenga el personaje. Se aplicarán los mismos criterios que cuando uno mismo intenta apagarse el fuego, excepto que el personaje no sufrirá daños por la tirada de otro personaje.

TABLA 14. FUEGO

Exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menor (menos del 50% del cuerpo)	1	C
Media (entre el 50 y el 75%)	C	m+M
Mayor (más del 75% del cuerpo)	m+M	m+C+M

CURACIÓN

Los personajes que han sufrido daño necesitan descanso y tratamiento para sus heridas. Dependiendo de su estado, puede que incluso necesiten tratamiento profesional para salir de esta. Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras 8 horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: un personaje herido realiza cada semana una prueba de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de Resistencia como el valor del dado central. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana el dado mayor, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado menor. Con una pifia perdería una cantidad de Resistencia igual al dado mayor.

Incapacitado: Un personaje incapacitado hace cada semana una prueba de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado menor.

Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada podrían hacer que recuperara el dado central, mientras que uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel Herido.

Moribundo: un personaje moribundo como ya vimos anteriormente está a las puertas de la muerte y debe hacer cada turno una prueba dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75% del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. Así, un personaje sano se recupera como un herido, uno herido como uno incapacitado, y uno incapacitado no se recupera en absoluto. En su lugar, el personaje incapacitado que continúa su actividad normal debe hacer la habitual prueba de Aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la prueba pierde tantos puntos de Resistencia como el dado central. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado menor, mientras que uno negativo lo elevaría al dado mayor.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que le supervisa debe tener una habilidad apropiada y superar cada periodo que le atienda una prueba cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: fácil si está sano, dificultad media si está herido o difícil si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamento o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si el médico tiene éxito el personaje herido gana el aspecto temporal "Bajo supervisión médica" que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas.

NO ES TAN GRAVE COMO PARECE

Los héroes de los cómics se sobreponen en ocasiones de manera casi inmediata a heridas que parecían muy graves. Simplemente se levantan y continúan luchando, sacando fuerzas de flaqueza y demostrando que, después de todo, su estado no es tan grave como parece. En términos de juego, un personaje involucrado en un combate puede gastar un punto dramático inmediatamente después de sufrir daño para sobreponerse al mismo: después de todo quizás sólo eran contusiones y shock. El personaje gasta el punto dramático y realiza una prueba de recuperación apropiada para el nivel de daño en el que se encuentre. Si dispone de algún aspecto apropiado, puede activarlo pagando un punto dramático de la manera normal. Los puntos de Resistencia recuperados se restan del daño sufrido incluso si son mayores que los que produjo el último ataque.

Troy Sanders acaba de recibir un golpe del Tigre Ciego y ha perdido 4 puntos de Resistencia a causa de ello. No pasaría nada si no fuera el último de una sucesión de golpes que ya le han hecho perder 19 puntos de Resistencia en total, dejándole en un estado incapacitado. Por esa razón, el jugador que

LOS HÉROES ESTÁN HECHOS DE OTRA PASTA

Las reglas de curación anteriormente expuestas pueden hacer que los personajes queden fuera de circulación durante semanas después de exponerse a combates intensos. Quizás te parezca que el tiempo de recuperación es demasiado largo y que eso interrumpe el buen ritmo de la historia. Por eso, si el nivel de la campaña es Héroes, reduce el tiempo necesario para una prueba de recuperación de una semana a un día, de modo que los personajes estarán listos para vestir el traje en poco tiempo. Al fin y al cabo, *los héroes están hechos de otra pasta*.

interpreta a Troy decide gastar un punto dramático y declarar que no es tan grave como parece. Como su estado es incapacitado, debe superar una tirada de aguante a dificultad 15 para recuperar el dado menor. Su aguante es 9, tira los dados y obtiene 2, 6 y 7, suficiente para tener éxito, pero solo recuperaría 2 puntos de Resistencia. Así que el jugador de Troy decide activar su aspecto "Duro de pelar" y repite el 2 y el 6, obteniendo un 4 y otro 7, con lo que su tirada final es 4, 14 (los dos 7 se suman). Como ha activado un aspecto escoje el resultado mayor, más que suficiente para superar la tirada (14 + su aguante 9 son 23) y además se recupera el valor del dado central en lugar del mayor, es decir 7 puntos. Pasa a tener sólo 12 puntos de Resistencia perdidos y su estado se considera herido.

EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

Conforme los personajes se exponen a la peligrosa vida del justiciero, evolucionan en el proceso. Los personajes aprenden nuevas cosas, pero también olvidan otras, mejoran en ciertos puntos pero también empeoran en otros. Por ejemplo, tanto tiempo en las calles posiblemente te vuelva un tipo duro, pero si no practicas es fácil que tus conocimientos de medicina se resentan. El sistema de evolución de **La Mirada del Centinela** tiene esto en cuenta y propone dos mecánicas para simularlo: cambio y mejora.

Cambio es la forma habitual de evolución de los personajes en **La Mirada del Centinela**. Con el paso del tiempo el personaje se aleja de sus orígenes y se transforma en una persona distinta, que sabe hacer cosas diferentes porque se dedica a otras cosas y tiene distintos intereses: un Centinela envejece y su estado físico empeora al tiempo que se hace más sabio y astuto y se prepara para ocupar el puesto de Operaciones. En términos de juego, un **cambio** consiste en una de las siguientes modificaciones del personaje:

- ▶ Trasladar un punto de una característica a otra.
- ▶ Trasladar dos puntos de una o dos habilidades a una o dos habilidades distintas.
- ▶ Cambiar un aspecto (un rasgo, un hito, el nombre de una habilidad o incluso el concepto del personaje o su complicación).

Pero el cambio no es la única forma de evolución posible, ya que en ocasiones los personajes se vuelven abiertamente más poderosos, lo que llamaremos mejora. Una **mejora** consiste en reducir un punto el atributo de Drama del personaje a cambio de una de las siguientes modificaciones:

- ▶ Añadir dos puntos a una característica o un punto a dos características distintas.
- ▶ Añadir un punto a una característica y dos puntos a una habilidad o un punto a una característica y un punto a dos habilidades distintas.
- ▶ Añadir cuatro puntos a una habilidad o dos puntos a dos habilidades, o dos puntos a una y un punto a otras dos, o un punto a cuatro habilidades distintas.

La evolución del personaje se produce habitualmente entre historia e historia. El Director de Juego debería permitir un Cambio entre cada historia de manera libre, o incluso dos o más si transcurre mucho tiempo entre una historia y otra. Las Mejoras deberían permitirse únicamente en presencia de acontecimientos dramáticos que supongan sin duda un cambio trascendental en el personaje, como por ejemplo vestir (o colgar) el traje del Centinela por primera vez, jurar venganza tras la muerte de un ser querido o recuperarse de una larga convalecencia médica. El Director de Juego sólo debería permitir a cada per-

sonaje una mejora cada vez, aunque esta mejora podría ocurrir entre sesión y sesión de juego si la historia lo justifica.

Tanto el Cambio como la Mejora pueden emplearse para que el personaje desarrolle una nueva habilidad, siempre que se destinen los puntos correspondientes y encaje en el trasfondo de la historia.

De un tiempo a esta parte, Troy Sanders ha estado más tiempo en la sala de control ayudando a Goldfield que patrullando las calles vestido con el traje. Resulta bastante patente que Número 4 está entrenando a Sanders para que sea su sustituto en la función de operaciones. Al jugador que interpreta a Troy le parece que es la hora de reflejar esto en las puntuaciones del personaje, así que propone al Director cambiar un punto de la habilidad de combate "Multiestilo Centinela" a una nueva habilidad profesional "Operaciones del Centinela". Al Director de Juego le parece estupendo, así que lo autoriza. El jugador de Troy disminuye su habilidad de combate de 8 a 7 puntos y apunta su nueva habilidad Operaciones del Centinela 1.

EQUIPO Y DISPOSITIVOS

La Mirada del Centinela es un juego contemporáneo, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: ya sabes perfectamente el tipo de objetos que hay disponibles en el mundo actual y puedes consultar sus precios fácilmente en la tienda de la esquina o en Internet. En términos de juego, los objetos hacen aquello para lo que fueron diseñados atendiendo al máximo al sentido común.

No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos a menos que tengan una utilidad narrativa: en la vida real un revólver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a entrar en distinciones a ese nivel, salvo que para la historia sea relevante. Cuando así sea, recurre a la regla de los aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotados de ellos por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto coche deportivo.

Tampoco te molestes en calcular el consumo de energía o similar de los objetos que lo necesiten. Asume que los personajes involucrados en un tiroteo tienen balas suficientes y que las pilas de la linterna durarán lo necesario. De nuevo, recurre los aspectos implícitos para alterar esta situación al servicio de la historia. El director de Juego puede dar un punto dramático al personaje para que su pistola se encasquille o se quede sin munición, o para que las pilas de su linterna se agoten en el momento más inoportuno.

Mención aparte merecen los dispositivos, entendiendo por estos los objetos únicos de alta tecnología que los justicieros (y villanos) utilizan en sus operaciones. El Centinela, precisamente, es un justiciero que utiliza un buen número de estos dispositivos, algunos de los cuales se describen en la página 74.

Ya que los dispositivos serán personales y particulares de cada justiciero, no parece que tenga mucho sentido ofrecer una lista cerrada de los mismos. En su lugar, ofrecemos una clasificación en dos niveles para manejar estos dispositivos en tus partidas: dispositivos básicos y avanzados. Lógicamente, todos estos dispositivos sólo estarán disponibles para los justicieros que sean genios científicos o tengan ingenieros tecnológicos en su equipo (como, por otra parte, es el caso del Centinela). Es necesaria una habilidad profesional adecuada (por ejemplo Genio científico o Ingeniería electrónica) para poder diseñar y construir dispositivos durante el juego.

► **Dispositivos básicos.** Armas no letales, armaduras y dispositivos normalmente militares o versiones miniaturizadas de artílugos ya existentes: cables de escalada automáticos, lentes de visión nocturna o termal, filos retráctiles, comunicadores subvocálicos, ras-treadores tamaño botón, cámaras miniaturizadas, guantes táser, microcargas explosivas, etc. El personaje puede empezar con dispositivos de este tipo en su equipo, describiéndolos con el permiso del DJ y siempre en una cantidad razonable (lo que es razonable lo decidirá, cómo no, el DJ, pero a nuestro juicio 4 ó 5 dispositivos debería ser el máximo para un justiciero cualquiera). Otros dispositivos de este tipo puede añadirse al repertorio del personaje durante el juego, con una prueba de Intelecto + habilidad tecnológica a dificultad 20 o mayor.

► **Dispositivos avanzados.** Dispositivos de ciencia ficción que claramente no existen en el mundo actual ni existe la tecnología necesaria para crearlos (de momento) o son, sencillamente, demasiado poderosos: inteligencias artificiales, gases de control mental, coches voladores, dispositivos de camuflaje o invisibilidad... Sólo pueden desarrollarse durante el juego, con una tirada de Intelecto + habilidad tecnológica apropiada a dificultad 25 (o más, según el criterio del DJ y lo poderoso del dispositivo) y el gasto de un punto dramático por parte del inventor. Son siempre dispositivos temporales: funcionará durante una escena, una sesión de juego o una aventura, según parezca más apropiado, pero luego dejarán de estar disponibles (estropeados por ser muy delicados, consumida su energía o lo que corresponda). Volver a ponerlos en funcionamiento en otra escena (o sesión o lo que corresponda) requiere otra prueba de Intelecto + habilidad tecnológica a dificultad 20 y el gasto de un nuevo punto dramático. A discreción del DJ, si el dispositivo ha parecido ya en varias ocasiones (digamos cuatro o cinco puntos dramáticos gastados en usos anteriores) puede pasar al repertorio del justiciero sin necesidad de nuevas tiradas ni gastos de puntos.

El diseño y construcción de los dispositivos puede llevar días o semanas de intenso trabajo y ser parte del tiempo de juego pero, más comúnmente, ocurren "fuera de las viñetas". Sabemos que el dispositivo existe cuando se le menciona por primera vez y se prueba su funcionamiento, muchas veces en una situación de campo, sin necesidad de que se haya narrado previamente todo el proceso de su construcción. Dicho de otro modo, el dispositivo entra en la historia justo cuando es necesario.

En términos de juego, un personaje con la habilidad tecnológica apropiada puede introducir en la historia dispositivos en cualquier momento en que sea necesario. Solo tiene que describir su funcionamiento, aspecto y efectos y, si el DJ lo aprueba, hacer la prueba de Intelecto + habilidad tecnológica a la dificultad que el DJ establezca. Si tiene éxito, el dispositivo existe y puede ser utilizado en ese momento. Recuerda que si el DJ considera que el dispositivo es lo bastante poderoso puede exigir, además de la tirada, el gasto de un punto dramático. Este punto se gasta sólo si la tirada tiene éxito, es decir no afecta al resultado de la misma (aunque puede usarse otro punto para activar un aspecto normalmente) y no se gasta si finalmente el dispositivo no existe.

El centinela número 9 recorre los viejos túneles del tren neumático buscando una vieja guarida del Doctor Fatos. Según la información de la que dispone el equipo, el túnel en el que se encuentra el Centinela debería seguir y, sin embargo, termina en un muro de hormigón: parece bastante probable que el lugar que buscan se encuentre tras ese grueso muro. Entonces, el jugador que interpreta a Leo Szilard comenta que sería un buen momento para probar la pistola de gel explosivo en el que ha es-

tado trabajando últimamente y que se encuentra en un bolsillo interior de la gabardina de número 9. Nadie había mencionado ese dispositivo anteriormente, pero al DJ le parece una buena idea, así que lo permite. Ahora bien, si es lo bastante potente como para derribar el muro de hormigón debe considerarse un dispositivo avanzado, así que pide a Leo Szilard una tirada de Intelecto + Tecnología dificultad 27 y, si tiene éxito, el gasto de un punto dramático para que el dispositivo funcione como se espera. Una vez utilizado, la carga de la pistola se ha gastado, con lo que si Szilard quiere que el Centinela la use en una escena posterior tendrá que superar otra tirada, esta vez a dificultad 20 y gastar un nuevo punto dramático para recordar que puso una segunda carga para la pistola en otro de los bolsillos de la gabardina.

REGLAS ADICIONALES

ACCIONES CONJUNTAS

En muchas ocasiones, para enfrentarse a un mal mayor, los héroes colaboran entre sí. Igualmente, los secuaces, tratar de utilizar la fuerza del número para derrotar a los vigilantes. Trabajar en equipo no consiste únicamente en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airoso: en términos de juego esto supone una acción conjunta. En principio, cualquier acción puede convertirse en acción conjunta, aunque lógicamente el Director de Juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Por ejemplo, parece bastante claro que se puede trabajar en equipo para luchar contra un rival: mientras un personaje lo distrae o amaga, otro aprovecha para conectar los golpes a las zonas desprotegidas, por ejemplo. También parece indiscutible que se puede colaborar para arreglar un coche, escribir un programa informático o incluso resolver un acertijo. Pero, ¿y para recordar una fecha? Se podría argumentar que no, que esa actividad interna del personaje no puede ser asistida por otro, aunque también se podría decir que un poco de ayuda en forma de las preguntas adecuadas pueden servir para desbloquear el recuerdo. Como hemos dicho, será el Director de Juego quien decide cuándo una acción es adecuada para aplicar esta regla.

TABLA 15. ACCIONES CONJUNTAS

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+5
Tres personas	+9
Cuatro personas	+12
Cinco personas	+14
Seis personas	+15

Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleva la voz cantante en la tarea correspondiente. Será este personaje quién tire los dados y sume su característica y habilidad apropiadas normalmente. Uno o más colaboradores pueden ayudarle (hasta un máximo de cinco, ya que más de seis o siete personas realizando la misma acción posiblemente empiecen a estorbarse más que ser de ayuda, aunque esto queda a discreción del DJ). El primer colaborador proporciona un +5 a la acción. El segundo proporciona un +4 (un total de +9), el tercero un +3 (un total de +12), el cuarto un +2 (un total de +14) y el quinto un +1 (un total de +15). Los personajes colaboradores deben tener la habilidad apropiada para la acción a un nivel igual o superior a la mitad de la puntuación en dicha habilidad que tenga el coordinador, en caso contrario no aportan a la ac-

ción conjunta. Aunque lo más óptimo es que el coordinador sea el personaje con la mayor puntuación, puede no ser así. En ese caso, los colaboradores que superen al personaje en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional.

Para llevar a cabo una acción conjunta, basta con que todos los personajes involucrados estén de acuerdo en ello y hayan colaborado con cierta regularidad en el pasado. En términos de juego valdría que tuvieran un aspecto que justificara esto, pero no es necesario activarlo. Si se trata de una acción de combate, se realiza en el momento de iniciativa más bajo de los de los personajes que participan en la acción conjunta.

Polecat y Sentencia se enfrentan al Tigre Ciego y deciden unir fuerzas para tratar de superar la increíble Defensa del maestro de asesinos. Uno de los aspectos de Sentencia es “Quizás su único amigo sea Polecat” de manera que el Director Juego considera que está justificada que puedan trabajar en equipo de manera natural. Durante este combate, el resultado de iniciativa de Polecat es 15 y el de Sentencia es 9, de manera que deberán esperar en el combate al turno de Sentencia para realizar su ataque combinado. Deciden que Sentencia será el coordinador del ataque (Reflejos + Romper cabezas 13) y dado que la habilidad de ataque de Polecat es menor que la de Sentencia, pero mayor que la mitad de la misma, proporciona un +5 a la acción, con lo que el total de ataque es 18. Mientras Polecat distrae al Tigre Ciego fintando un golpe, Sentencia trata de aprovechar un descuido en la Defensa del villano para impactarle.

Si los personajes no pueden justificar haber trabajado en equipo anteriormente (lo cuál será más difícil cuantos más sean), aún pueden realizar una acción conjunta, pero para ello, deberá mediar la activación de un aspecto adecuado (por ejemplo, Liderazgo, Buen trabajador en equipo, Tácticas, etc.). El único efecto de la activación de dicho aspecto será permitir la acción conjunta. Para obtener los beneficios habituales de emplear aspectos debería activarse otro aspecto diferente, con el gasto de punto dramático extra y la mecánica habitual en este caso.

Allan Paul está arreglando la furgoneta del Centinela y Leo Szilard decide echarle una mano. Pese a ser compañeros, el Director de Juego duda que estos dos personajes tan alejados conceptualmente hayan colaborado mucho anteriormente, así que pide la activación de un aspecto. Ya que Szilard es quien va a prestar su ayuda a Allan, el jugador de éste último activa el aspecto “Ha aprendido la importancia de la educación formal” gastando un punto dramático, para reflejar que su personaje se muestra receptivo a escuchar y seguir las indicaciones del Doctor. A pesar de todo, será Allan quien coordine la acción conjunta, para lo que utilizará su Intelecto y su habilidad Mecánica (un total de 11). Szilard tiene una puntuación de la habilidad pertinente (en su caso Tecnología) superior a la Allan, con lo que proporciona un +6. Además decide gastar un punto dramático para activar el aspecto “Ha diseñado los dispositivos del Centinela desde el principio”, con lo que probablemente conozca bien las modificaciones hechas a la furgoneta. Al Director le parece adecuado, así que el jugador de Allan Paul hace la tirada con un total de 17 y los beneficios normales de activar un aspecto (coger el dado mayor, los dobles suman, etc.).

Para muchos personajes del universo del Centinela, trabajar en equipo es la única posibilidad de tener éxito en ciertas ocasiones. No dejes que tu grupo de juego pierda de vista esta reglas cuando se enfrente a oponentes que, aparentemente, son imbatibles: uniendo fuerzas seguro que lograr tener éxito. Tampoco olvides a los chicos malos cuando se trata de cooperar: aunque los villanos rara vez formarán tandem, los secuaces por el contrario lo harán tan a menudo como les sea posible. En ese último caso, da por supuesto que los secuaces están acostumbrados (y entrenados) para actuar de manera conjunta y haz que se coordinen de la manera más adecuada para tener mejores posibilidades de impactar a los personajes.

SECUACES

Los secuaces son uno de los elementos clásicos de los cómics de justicieros: el villano está con frecuencia protegido por un pequeño ejército de matones, leales aunque no muy capaces que harán todo lo posible para detener o al menos retrasar al héroe.

En términos de juego utilizamos "secuaz" para referirnos, no sólo a los esbirros de los villanos, sino a cualquier personaje sin nombre propio, que forma parte de un grupo más o menos numeroso y cuyo papel en la historia es suponer un obstáculo que en última instancia el héroe superará sin demasiadas complicaciones. Así, un grupo de policías uniformados, una multitud agresiva por los efectos de una droga o incluso una manada de animales furiosos se consideran secuaces a efectos de reglas. Por el contrario, el esbirro de un villano que tenga nombre y una cierta importancia en la trama no será considerado un secuaz en términos de juego, aunque de hecho sea ese precisamente su papel.

Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para que los secuaces sean un obstáculo para los héroes, pero nunca una amenaza. Esto puede cambiar según el nivel en el medidor de violencia que elijas para tu campaña (ver pág. 47) pero básicamente se traduce en que un secuaz no puede matar ni herir gravemente a un héroe y que para un personaje jugador resulta mucho más fácil derrotar a secuaces que a otros personajes. Las reglas siguientes, por tanto, se aplican cuando el nivel de la campaña es Héroes (o villanos):

- ▶ Un secuaz nunca produce daño masivo a un héroe. Aunque el daño infligido sea mayor que el Aguante del personaje, no es necesaria ninguna prueba para resistirlo.
- ▶ Un secuaz no puede producir un resultado crítico a un héroe: aunque el doble diez seguirá siendo un éxito automático, no habrá multiplicación del daño ni secuela como resultado del ataque.
- ▶ Un secuaz no puede matar a un héroe (excepto que se trate de una situación especialmente dramática y el jugador esté de acuerdo en que la muerte de su personaje de ese modo aporta emoción a la historia). Un personaje que queda moribundo debido al ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente el turno siguiente sin necesidad de tirada, pasando a estar incapacitado.
- ▶ Un héroe puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando un punto dramático, sin necesidad de activar aspecto alguno. Interpretalo como que el ataque ha sido parado de algún modo: la bala queda incrustada en la Biblia que el personaje llevaba en el bolsillo, el puñetazo es detenido por la sartén que el personaje llevaba en la mano, etc.
- ▶ Si un héroe infinge un daño superior al Aguante de un secuaz, el secuaz queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto. Esto último parece reservado a las actuaciones de los villanos, pero si el nivel del medidor de violencia (pág. 47) es alto, quizás tus jugadores quieran que sus personajes dejen algunas bajas por el camino.
- ▶ Si el resultado de una tirada de ataque de un héroe es igual o superior al doble de la Defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo

tipo puede ser afectado por el mismo ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la Defensa, tres secuaces pueden ser afectados y así sucesivamente. Por ejemplo, el justiciero puede chocar las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO, o realizar una patada giratoria que afecta a los tres matones que le rodeaban.

Felina se enfrenta a un grupo de cinco policías que le han tendido una trampa cuando trataba de robar el Leopardo Azul, un extraño y valiosísimo diamante expuesto en el Museo Metropolitano de Bettlam. Felina tiene Defensa 25, daño +3, aguante 6 y su total de ataque (Reflejos + Arañar) es 16. Ataca con las manos desnudas (daño m). Los policías tienen Defensa 11, daño +1, aguante 4 y su total de ataque (Reflejos + Arrestar al sospechoso) es 6. Van armados con porras (daño C). Felina gana la iniciativa y trata de neutralizar a un policía. Hace su tirada de ataque, obteniendo 3, 4, 7 en los dados, lo que le deja un resultado de 20 (16 + 4) y un daño de 6 (3 + 3) puntos. Al ser mayor que el aguante del policía, este queda KO: Felina lanza una patada giratoria a la cabeza del policía, que cae inconsciente. Es el turno de los policías restantes, que deciden coordinarse en un único ataque para tener alguna posibilidad contra la ladrona, por lo que realizan un único ataque combinado con 18 (su total de ataque 6 + 12 de cooperar los cuatro). El Director de Juego lanza los dados y obtiene 3, 8 y 10, es decir un total de 26, con lo que los policías consiguen alcanzarla por muy poco, haciéndole 9 (8 + 1) puntos de daño. Esto sería normalmente daño masivo para Felina (superior a su aguante 6), pero como es resultado del ataque de unos secuaces, no necesita tirada para resistirlo. Aún así queda herida, por lo que recibe un -2 a todas sus acciones y Defensa: los policías rodean a Felina amagando sus ataques, mientras ella trata de mantenerlos encarados. Uno de ellos aprovecha la situación para golpearla por la espalda en el costado, rompiéndole una costilla. Nuevamente, es el turno de Felina, que esta vez obtiene en su ataque 4, 9 y 10, es decir un total de 23 (16 + 9 - 2 por estar herida) y un daño de 7 (4 + 3) puntos. Como su ataque es igual o superior al doble de la Defensa de los policías, su ataque afecta a dos de ellos y ambos quedan KO (porque el daño es superior a su aguante): Felina salta estirando las piernas y pateando en la cara a dos de sus enemigos, que caen redondos. Los otros dos policías intercambian una mirada y luego salen corriendo cada uno en una dirección.

Además de estas reglas, permítenos una última reflexión sobre los secuaces en el juego. Las puntuaciones de los secuaces son mucho menores que las de los personajes, especialmente en lo que se refiere al combate. En algunos casos, el total de ataque de los secuaces será insuficiente para poder superar la Defensa del héroe, condenándole a fallar una y otra vez. ¿Qué sentido tiene tirar los dados turno tras turno esperando un milagroso doble diez? La respuesta es ninguno: por eso los secuaces atacan en grupo siempre que pueden y huyen en cuanto ven que sus posibilidades han desaparecido. No olvides utilizar las reglas de acciones conjuntas cuando tus secuaces ataquen a un enemigo superior, pero tampoco descuides que los secuaces tienen aspectos que pueden ser activados en algunos momentos para poner la cosa algo más emocionante. Es más, si quieres un grado mayor de emoción en los enfrentamientos con secuaces, resérvala esta última regla en la manga: cualquiera de las reglas de secuaces puede ser ignorada pagando al jugador afectado un punto dramático.

Ser el Director de Juego en un juego de rol siempre supone una gran responsabilidad. El Director de Juego no es únicamente el árbitro que modera las reglas de juego o el creador de historias que pone desafíos ante el resto de jugadores. Es también responsable de dotar de un hábito de vida y verosimilitud a la partida. Por todo esto es frecuente que el resto del grupo de juego tienda a identificar al Director de Juego con el responsable último de que todo el mundo se lo pase bien. En este capítulo se proporcionan varias herramientas para facilitar la labor del Director de Juego, pero también se hace una declaración de intenciones: **La Mirada del Centinela**, como el resto de juegos de rol, es una diversión grupal y participativa. El resto de jugadores, además de interpretar sus personajes, son responsables de colaborar para conducir la historia en la dirección en la que el grupo de juego desee llevarla. Por ello, aunque este capítulo es de obligada lectura para toda persona que quiera ejercer como Director de Juego, también es recomendable que el resto del grupo de juego lo conozca. Después de todo, la labor de Director de Juego no es un título vitalicio, y cualquiera puede ejercer este papel en un momento u otro.

DIRIGIR UN JUEGO DE ROL

Hablando en términos de cómic, ser el Director de Juego equivale a ser el editor, guionista principal e incluso ilustrador de **La Mirada del Centinela**.

El editor de un cómic es el responsable último de la colección. Puedes verlo como una suerte de jefe que trata de congeniar los objetivos de la empresa con las creativas ideas de los autores. Como consecuencia, a veces tiene que convencer a la editorial de las bondades del producto del autor, aunque inicialmente parezcan no ser compatibles con lo más ortodoxo, y otras veces convencer al autor que añadir un poco más de acción en su historia de vanguardia de inspiración noruega no está tan mal.

El guionista principal suele ser la estrella del show. Salvando el auge de los dibujantes *hot* de los años 90, el guión suele ser lo que más atrae a los lectores. El guionista principal establece unas tramas que va desarrollando número a número y, en definitiva, conduce la historia hacia algún lugar. En ocasiones es sustituido por otros guionistas de forma esporádica mientras se toma un descanso, y cuando deja de guionizar a un personaje se acaba la "etapa" del guionista y comienza otra nueva, con muchos cambios en el status quo del protagonista y su entorno, a veces incluso un reinicio completo del personaje.

El ilustrador será quién lleve a hechos las historias ideadas por el guionista principal. Con sus lápices y colores convierte una serie de ideas en impactantes imágenes con las que el lector conecta. Un ilustrador hábil es capaz de utilizar sus recursos para reforzar la historia que cuenta el guionista, dotándola de una fuerza mayor.

Así pues, el Director de Juego debe ser capaz de definir las líneas maestras de la colección, ejecutar arcos argumentales interesantes que reflejen esas líneas maestras, y hacer partidas tan espectaculares como una *splash page*. Todo ello manteniendo la atracción de esos metafóricos lectores que son los demás jugadores. A continuación trataremos cada uno de estos aspectos.

DEFINIR LAS LÍNEAS MAESTRAS

Como todo buen amante de los cómics sabe, no todas las etapas de una serie son iguales, especialmente en las series de superhéroes. En

DIRECCIÓN

sus décadas de historia personajes como Spiderman, Superman y Batman han tenido diferentes responsables editoriales que, junto con los guionistas, han definido cómo sería una determinada etapa del superhéroe. Recordando una época relativamente reciente, las colecciones de Spiderman sufrieron un peculiar revulsivo cuando el responsable editorial de Marvel decidió que un superhéroe felizmente casado no era tan divertido como uno soltero. En cuanto a la "Distinguida Competencia", Superman ha tenido diferentes niveles de poder según qué guionista trabajase con él, y Batman ha tenido largas etapas en solitario y otras acompañado de su fiel Robin. En **La Mirada del Centinela** ocurre exactamente lo mismo, y cada Director de Juego podrá imprimir el tono que prefiera a la historia.

Pero, ¿qué "tonos" diferentes pueden darse a una historia? Podría hacerse una larga disquisición teórica acerca de los infinitos matizes de gris, pero probablemente sea mucho más útil una distinción como ésta:

► **Edad de Oro.** La Edad de Oro nace en la década de 1930 y podemos considerarla el inicio de los superhéroes tal y como los conocemos. Los protagonistas de los cómics son héroes con trajes coloridos, muchas veces con poderes o aptitudes por encima de lo normal, y que adoptan una actitud muy agresiva con sus enemigos. Durante la 2ª Guerra Mundial era frecuente encontrarse historias en la que los protagonistas se enfrentaban a los nazis. También fue una gran época para las historias *pulp*. Gran parte de los héroes más conocidos del cómic tiene su origen en esta era, aunque nuestro recuerdo de los mismos esté impregnado por eras posteriores en las que son presentados de una forma más "humana". Si como Director de Juego quieras ambientar tus historias al estilo de la Edad de Oro podrías adoptar el estilo *pulp*, sirviéndote de villanos extravagantes como el Doctor Fatos y Lord Midnight, e introduciendo en tus tramas extrañas joyas arqueológicas y elementos de ciencia límite. Si prefieres mantenerte en el talante superheroico puedes dejar en un segundo plano las historias personales de los miembros del equipo del Centinela y dedicarte a narrar tramas en torno a enfrentarse a un gran mal que impregna la ciudad, como puede ser el crimen organizado.

► **Edad de Plata.** Entre la Edad de Oro y la Edad de Plata transcurrieron varias décadas en las que el cómic no pasó por sus mejores momentos. Sin embargo, entre 1959 y 1963 surge una nueva oleada de grandes historias, muchas de ellas con un claro talante de evasión de la realidad mediante la introducción de tópicos de la ciencia ficción como alienígenas. Como reflejo de la época muchas historias se basan en el peligro de la energía atómica y las mutaciones, que generaron tanto héroes como villanos superpoderosos. Tal vez precisamente por ese componente de evasión los cómics de la Edad de Plata tienen un tono muy ligero y hasta cómico, en el que se introducen elementos que hoy en día nos parecen ridículos, sin dar tregua a que los lectores nos preguntemos por qué hay un Museo de Objetos Gigantes en Beltrám y qué interés tiene para un villano asaltarlo. Otro aspecto distintivo de la Edad de Plata es la clara distinción entre héroes, que siguen algún tipo de código de honor, y villanos, que están más allá de toda redención. Un Director de Juego que quiera utilizar la Edad de Plata como fuente de sus historias debería inspirarse en la paranoia de la Guerra Fría, el miedo a la ciencia desconocida e introducir elementos que puedan ser fantásticos. Villanos como El Rey Dragón, un inocente Gran Galletín e incluso una versión ridícula de El Coronel podrían tener cabida en estas historias. Y, dado que ésta



fue la época en la que los cómics con monos en sus portadas vendían más que los demás (N.A.: totalmente verídico, consulta el nombre de Julius Schwartz en Internet si no nos crees), el Profesor Morgue debería tener un puesto de honor en historias de la Edad de Plata.

► **Edad de Bronce.** La Edad de Bronce se desarrolló durante los años 70 y 80, y en cierta manera su influencia todavía está patente en los cómics que se hacen hoy día. Los héroes se aproximaron a la humanidad, y además de contar con códigos de honor tenían preocupaciones y problemas que dificultaban su labor como héroes. La sociedad también tenía problemas, y se utilizaban los cómics para abordar cuestiones polémicas como la drogadicción o la creciente presencia de las minorías en la sociedad. También es destacable la influencia de las "modas" de la época, apareciendo héroes que utilizaban la música disco, se desplazaban en monopatín, e incluso que adquirían sus poderes después de ser expuestos a drogas experimentales. En las partidas con espíritu de la Edad de Bronce, villanos relacionados con el mundo criminal como Géminis y Hamelin deberían hacer de las suyas, y las tramas personales deberían aparecer en las historias con cierta frecuencia, aunque solamente sirvan para que los protagonistas se planteen sus acciones y por qué actúan de la forma en que lo hacen. Ocasionalmente deberían aparecer elementos "de moda", como por ejemplo la banda de los Gamers, y también historias autoconclusivas relacionadas con elementos desagradables de la sociedad en la que vivimos.

► **Edad de Hierro.** Suele decirse que después de la luz llega la oscuridad (¿o era al revés?), y la Edad de Hierro es algo así como una "era oscura" para los superhéroes. Los personajes dan un giro hacia lo siniestro, y en muchas ocasiones son sustituidos por unos personajes similares para justificar ese cambio de carácter (p.ej. un héroe se retira y otro recoge el testigo con el mismo traje pero una actitud más agresiva). Es la época de las grandes armas, las armaduras tecnológicas, las operaciones encubiertas y la acción espectacular sobre las tramas. En partidas ambientadas en la Edad del Hierro los enemigos deberían apoyarse en la tecnología como Blackout, ser expertos en artes marciales como el Tigre Ciego y todo debería tener un tono menos fantasioso (dentro de lo que es un cómic, claro). Todos los personajes tienen matices de gris, y a veces la diferencia entre el héroe y el villano es una cuestión difusa.

► **Edad Actual.** El momento en que nos encontramos ahora está fuertemente influido por la Edad de Plata y la Edad de Bronce. Avergonzados en cierto modo por los excesos de la Edad de Hierro los cómics tienen guiones mucho más trabajados, y se suele trabajar en arcos argumentales complejos que tienen ecos en años posteriores. Los héroes pueden ser muy poderosos, pero siguen teniendo valores y problemas humanos y tratan de conciliar todas sus facetas. Hay héroes bondadosos y villanos irredimibles, pero también innumerables matices de gris. Las tragedias ocurren y es difícil que un villano cometa una fechoría sin alguna baje en el camino. Los Directores de Juego que quieran ambientar sus partidas en la Edad Actual harán bien en echar un vistazo a los cómics que se hacen hoy en día para construir sus historias, mezclando a villanos apropiados de todas las eras anteriores y dándoles un trasfondo más verosímil y una mayor di-

SUEIRO · RAMOS · PINDADO

LA HORA DE LOS DIGILANTES

mensionalidad. Ahora el héroe no solamente quiere detener al villano, sino que precisa comprenderle.

Así pues, cuando el Director de Juego prepara una partida, debe pensar cuál es el tono que desea imprimir. No tiene por qué ser el mismo siempre, aunque algunos Directores encuentran muy agradable mantenerse en un tono concreto en cada juego al que dirigen, mientras que otros hacen cambios drásticos incluso en una misma historia. Sin embargo, los autores de este juego creemos firmemente que cuando la mesa de juego (es decir, el Director y los Jugadores) toma decisiones en conjunto se reducen las discrepancias y se crean unas expectativas similares. Es decir, el grupo de juego construye unas líneas maestras para las historias que van a jugar.

Cuando leas la historia del Centinela y las diferentes fases que ha atravesado, desde el traje de licra hasta su oscura etapa actual pasando por las infantiles historias junto a Linx (en el capítulo **Archivos**, pág. 78) verás que hay cierta correspondencia entre los períodos de la historia del justiciero y las diferentes edades de los cómics. Esto es porque precisamente hemos intentado reflejar todas esas épocas en **La Mirada del Centinela** para darle una coherencia interna a todo el mundo de ficción, pero no quiere decir que no puedas tomar esas épocas y alterar el tono, convirtiendo la época actual en una remembranza de la Edad de Plata o contar historias propias de la Edad de Hierro ambientadas en los primeros años de actividad de Brian Wayland. Es parte de lo divertido de ser el Director de Juego.

GUIONIZAR LA TRAMA

Existe una estructura clásica que han replicado sistemáticamente todas las obras literarias (cómics incluidos): planteamiento – nudo – desenlace. En ocasiones, sobre todo en la narración moderna, se producen alteraciones del orden, pero los tres elementos siempre están presentes.

El planteamiento es el punto de partida, la premisa inicial. Son las primeras páginas de un cómic, donde vemos cómo son las cosas “un día cualquiera” antes de que algo las altere. Ese algo puede afectar a todo el universo ficcional (como la amenaza de un villano con destruir Betlam) o al microuniverso del personaje (como que uno de los aliados del Centinela sea secuestrado). En cualquier caso, el planteamiento supone una ruptura con la aburrida rutina y conduce a que los protagonistas, es decir, los personajes jugadores, actúen.

El nudo suele ser la parte más extensa. Como su propio nombre sugiere, la historia está enrevesada, y los personajes jugadores deben desentrañarla. Para evitar que un villano destruya Betlam, el Centinela debe saber qué villano es, cómo pretende hacerlo, cuándo va a hacerlo, dónde va a hacerlo, y seguramente también por qué. Lo mismo ocurre cuando se trata de rescatar a un aliado. Cualquier trama requiere que los personajes jugadores hagan investigaciones, se muevan por Betlam y, en definitiva, desenreden el “nudo”. Aunque pueda parecer obvio, no está de más recordar que un grupo de juego solamente es capaz de desenredar un nudo si es capaz de seguir el “óvalo”. Es decir, si el Director de Juego no proporciona pistas, el resto de jugadores no sabrá qué hacer para solucionar la historia. Esto es muy frustrante para toda la mesa de juego, pero es fácilmente solucionable: si el Director de Juego escucha a sus jugadores y sus deliberaciones es capaz de saber cuándo están siguiendo una pista (aunque sea falsa) y cuándo están perdidos. Un grupo de juego callado en el que se miran los unos a los otros es un grupo que no tiene pistas y necesita algún tipo de revulsivo.

Sin embargo, si todo ha ido bien el nudo acaba conduciendo al desenlace. Una vez desenredada la madeja todo queda claro y los hechos se precipitan. Con frecuencia el desenlace tiene una escena climática, en la que tanto el Director de Juego como los personajes jugadores ponen toda la carne en el asador y emplean todos sus Puntos de Drama, ideas y capacidad de narración. Es la batalla final contra el villano o el rescate del aliado de una situación casi imposible. Después es el momento de las felicitaciones, que los personajes jugadores retornen a una situación de calma (que puede o no ser la misma en la que se encontraban en la fase de planteamiento) y la historia concluya.

Sin embargo, tenemos que admitir que la metáfora que estamos utilizando, comparar las partidas de rol con la creación de un cómic, tiene algunas carencias. La principal es que podría pensarse que, dado que el Director de Juego es el guionista principal, es su labor definir meticulosamente lo que sucede, construir historias complejas en las que los demás jugadores deben sorprenderse una y otra vez, y mantenerlos en los “raíles” de la historia, como si fuera un tren. Pero nosotros hemos definido al Director de Juego como el guionista principal de la serie, no como el guionista único.

¿Qué quiere decir eso? Que a diferencia de lo que ocurre en un cómic, los jugadores tienen algo que decir en la trama del Director de Juego. ¡Y mucho! Después de todo, hemos definido a los personajes jugadores que interpretan como los protagonistas de la historia. Si ellos hacen bien su trabajo (interpretar sus personajes de acuerdo con sus aspectos e historial) van a influir en la trama... y no siempre como el Director se imagina. Y ésa, precisamente, es una de las partes más divertidas de una partida de rol. Saber a cuál es el destino (la trama) pero no el camino (desarrollo) que te lleva a él. Porque esa incertidumbre es tanto o más divertida que la introducen los dados cuando los lanzas: pones una situación a los perso-

najes jugadores y ellos la afrontan como buenamente pueden. Y, como consecuencia, suceden cosas.

Por todo ello, lo que te sugerimos es que prepares las tramas no como un guión en el que hasta los personajes jugadores tienen su diálogo escrito y predefinido, sino como lo que podrías leer en la contraportada de un tomo recopilatorio. En la contraportada no te relatan detalladamente cada una de las escenas que acontecen, sino que te deleitan planteándote el punto de partida y, a lo sumo, intuyendo hacia dónde va a derivar la historia. Preparar las partidas de esta forma permite hacerlo en menos tiempo, pero también de una forma más interactiva y divertida para el grupo de juego. Además, disminuye la posibilidad de malgastar el tiempo detallando una escena que luego los jugadores pueden “saltarse”. No obstante, también es cierto que requiere una mayor capacidad de improvisación por parte del Director de Juego.

Improvisar es algo que todos los Directores de Juego deben hacer tarde o temprano. El Centinela está investigando una escena del crimen y decide enviar a un contacto que tiene en la policía a hacer unas preguntas a los vecinos. Tal vez el Director de Juego no ha previsto esa posibilidad y se ve en la tesitura de plantearse qué saben los vecinos del crimen... e incluso quiénes son esos vecinos. Puede parecer difícil, pero hay una serie de principios que ayudan a conseguirlo:

1. Mantener a los jugadores en la meta. Seguir pistas falsas es divertido... un rato. Puede ser que hayas construido un sendero de pistas para que los personajes jugadores lo encuentren, pero no siempre es así. Muchas veces la información les confunde, tienen un día poco acertado o, sencillamente, consideran que es mejor optar por otra vía. Cuando eso ocurre, tu labor como Director de Juego es dejarles explorar esa posibilidad alternativa, pero manteniéndoles próximos a la trama. Si después de interrogar a todos los vecinos de un bloque de edificios los jugadores siguen tan perdidos como sus personajes es que algo no está funcionando como debe. Para mantener a los jugadores en la trama tendrás que improvisar dando la misma información que tenías pensada, pero de forma distinta. Por ejemplo, si contabas con que el Centinela encontrase un informe en la caja fuerte pero los jugadores ni siquiera saben que existe, tal vez el abogado al que sí han interrogado pueda dárles esa misma información aunque no estuviera planeado inicialmente. Quizá el plantearte por qué ese personaje tiene esa información te ayude a dar más coherencia a la historia. La contrapartida de este consejo es que los jugadores se dediquen a “forzar los límites” de la historia seguros de que más tarde o más temprano tú les re conducirás. Si tu grupo de juego adopta esa actitud deberías plantearte hablar con ellos. No diriges un juego de rol para divertirles, diriges para divertirlos todos.

2. Conocer el género. Los cómics son trampolos. Como no tratan de ser realistas, sino solamente verosímiles, nos encontramos con situaciones rocambolescas como que si el villano secuestra a un niño al azar de un colegio será precisamente el niño con el que uno de los personajes jugadores tiene algún tipo de lazo. No es algo negativo, es parte de las “reglas” del cómic, y al igual que los guionistas tú también puedes y debes sacar partido de ese tipo de tópicos. Muchos jugadores de rol que han jugado a otros juegos se encuentran sorprendidos ante estas casualidades, giros de guión, etc. Nuestra experiencia nos hace recomendarte que mantengas estos clichés y, es más, promuevas que los jugadores también los utilicen a través de sus aspectos y puntos dramáticos. La historia será más digna de un buen cómic. Encontrarás algunos ejemplos de estos clichés en el apartado “El sabor de un cómic” en este mismo capítulo.

3. Mantener la diversión. Nunca olvides que jugáis a rol para divertiros. Verse envuelto en una escena improvisada no debe ser una fuente de estrés, debe ser una ocasión para que todos encontréis

una fuente adicional de satisfacción. Por ejemplo, puedes improvisar una escena con cierto componente cómico, o puedes aprovechar para sacar a relucir tus dotes de interpretación creando un personaje no jugador con una personalidad muy marcada, o incluso puedes crear una situación de acción que sirva sencillamente para recrearse en la tensión del momento como si fuera un cómic *hot* de los 90. Si todos os divertís difícilmente va a ser una escena desagradable para nadie.

4. ¿Por qué no? Una de las cosas que más cuesta a los Directores de Juego es saber decir que sí cuando la situación se desmadra. Si tú habías planeado que los héroes siguieran un par de pistas falsas antes de llegar al enfrentamiento final y ellos te sorprenden desentrañando el misterio en minutos es fácil pensar "Bueno, voy a improvisar cualquier cosa que evite que los jugadores lleguen a ese punto hasta el final de la sesión". Eso funciona... a veces. Pero, siendo sinceros, como te descubran el truco generarás un gran disgusto en ellos, una sensación de que les has arrebatado un triunfo merecido. Como contrapunto te ofrecemos que te hagas una pregunta "¿Por qué no?" ¿Qué ocurre si los personajes llegan allí mucho antes de lo que habías pensado? ¿Puede servirte para generar una situación más compleja, interesante o divertida? En ese caso deberías decirles "¡Por qué no!" (así, con admiraciones) y continuar con la partida. Puede que descubras que el rumbo tomado por la partida te gusta más que el que habías planeado.

5. Reglas y dificultad. En ocasiones al improvisar nos vemos obligados a decidir sobre reglas sin tener demasiado tiempo para pensar. En estas situaciones es donde es más fácil que nos equivoquemos aplicando una regla o asignando una dificultad excesivamente alta o baja, y una vez que las palabras han salido de nuestra boca tienen difícil solución. Como consejo general, siempre que necesites tiempo para pensar en términos de reglas da peso a la narración, y, más específicamente, a que los jugadores describan lo que hacen e interpreten sus personajes. Tu mente ganará tiempo para pensar, y la partida ganará en potencial narrativo. Junto a ello, las dificultades son un hueso duro de roer cuando decidimos en décimas de segundo, por ello está bien que tengas a mano la tabla de dificultades y los ejemplos que la rodean. Si dudas, trata de fijar la dificultad por analogía y en caso de tener que tomar partido por los personajes jugadores o no jugadores trata de beneficiar a los primeros: no suelen quejarse si lo haces, pero si actúas al contrario te lo recordarán durante meses.

ILUSTRAR LA HISTORIA

El ilustrador de un cómic es el intermediario entre las ideas del guionista y los lectores. Dota de vida lo que ocurre en la trama para que el lector "viva" lo que sucede. El Director de Juego también hace eso, y sus ilustraciones son las reglas de **La Mirada del Centinela**.

Como ya sabrás, las reglas de este juego de rol son sencillas, casi minimalistas. Se basan en una premisa simple: lanza los dados cuando haya una situación de tensión, en la que la historia puede divergir según lo que suceda, y afecta la tirada con tus aspectos si lo crees oportuno. Ya está. El resto son detalles para hacer el sistema más verosímil o para hacerlo más divertido.

El Director de Juego utiliza las reglas para contar una historia con los jugadores. Suele ser él el que pide las tiradas (o acepta que se realicen cuando el grupo de juego lo sugiere), el que otorga puntos dramáticos y el que resuelve las dudas sobre las reglas al resto del grupo de juego. Por ello, es importante conocerlas para respetarlas... pero también para relativizarlas. Una partida en la que cada paso que dan los personajes jugadores depende de un resultado de dados convierte un juego de rol en un juego de mesa. Una partida en la que toda la mesa de juego cree que determinada regla es errónea y la sigue aplicando

acaba frustrándose. Un Director de Juego que restringe sistemáticamente el uso de aspectos porque no se atienen a la literalidad de su descripción consigue que éstos se conviertan en poco más que unas habilidades con mecánicas especiales.

Al igual que ocurre con las líneas maestras, un buen Director de Juego es capaz de, una vez conocido el sistema de juego, trasladarlo a las partidas de forma que haga el juego más emocionante. El buen Director de Juego establece o negocia con el grupo de juego qué reglas se van a usar y cuáles no (por ejemplo, si crees que es absurdo que los personajes no jugadores tengan aspectos tus jugadores necesitan saberlo para no intentar invocarlos sin éxito una y otra vez). Y, durante el juego, el buen Director no detiene la partida por las reglas: hace una consulta al libro de reglas o a los demás jugadores, el grupo toma una decisión, y se continúa jugando. Muchos grupos de juego han perdido una sesión entera por debatir sobre la interpretación de una regla... ¡Procurad no hacerlo vosotros!

Antes nos hemos referido a los aspectos, y es probablemente uno de los elementos más divertidos de este juego de rol. Los aspectos son una suerte de comodines que van a hacer que la historia se mueva en una dirección significativa para los personajes jugadores. Si un jugador activa un aspecto está diciéndole a su Director de Juego que lo que está ocurriendo en la historia es importante para él. Si el Director de Juego concede un punto dramático está reforzando lo que está pasando en la historia. En definitiva, los aspectos mueven la trama, y por ello es importante animar a todo el mundo a utilizarlos de manera creativa. Volviendo a lo que se comentó a propósito de la creación de tramas, los aspectos pueden servir como "atajos" cuando los jugadores se atascan. El Centinela no encuentra pistas sobre un robo, uno de los personajes jugadores tiene un aspecto que lo vincula con los bajos fondos y... ¡tachán! Invocándolo puede crear un contacto que le proporcione información que permita que la historia siga adelante. Si toda la mesa utiliza los aspectos, toda la mesa se divierte.

Sin embargo, hay una cosa que debe tenerse en cuenta a la hora de poner en juego los aspectos, y es ser permisivo respecto a su literalidad. A diferencia de otros juegos de rol que utilizan este tipo de elementos, **La Mirada del Centinela** se caracteriza porque los personajes tienen multitud de aspectos a invocar, desde sus características a habilidades pasando por sus hitos. Para un jugador resulta sencillo invocar aspectos de su personaje porque los tiene delante... pero, ¿y los de los demás jugadores? ¿Y cómo puede el Director de Juego recordar todos ellos? Como decíamos antes, la clave está en ser permisivo. Si el Director de Juego describe a un personaje no jugador como "anciano chapado a la antigua" eso puede funcionar como un aspecto para los jugadores, aunque en la hoja de ese personaje el aspecto se llame "Su moral se quedó en los 50". De igual forma, dado que los jugadores interpretan sus personajes de acuerdo con sus aspectos, debería permitirse a los demás jugadores invocarlos aunque no se refieran a ellos por su literalidad. En definitiva, lo que se pretende es que los aspectos hagan el juego más dinámico, interesante y divertido, no convertirlos en una fuente de discusión sobre reglas.

EL FORMATO DE LA HISTORIA

Decidir la duración de la historia que quieras contar puede parecer algo imprevisible y que es mejor dejar en manos del simple devenir de las partidas. Algunos grupos de juego son impredecibles y cambian continuamente de composición o de juego de rol según las apetencias de cada momento. Sin embargo, tener la oportunidad de estimar a grandes rasgos el tiempo (en sesiones de juego) que se le va a querer dedicar al juego tiene importantes ventajas de cara a la planificación de las tramas, su grado de complejidad y el potencial desarrollo de los

personajes junto con la historia. Siguiendo nuestra analogía con los cómics podemos diferenciar cuatro formatos de duración, que pasamos a describir a continuación, del más breve al más largo.

NÚMERO ÚNICO

Es lo que los americanos llaman *oneshot*. Básicamente consiste en una historia que se desarrolla en un único número de cómic (de 24, 32 ó 48 páginas habitualmente). Llevado al terreno de juego, se refiere a una historia cuya duración es de una única sesión de juego.

Un número único puede servirnos para presentar nuevos personajes protagonistas, para explorar un momento pasado de los personajes habituales o para elevar a los secundarios habituales a la categoría de estrellas por un día.

Narrativamente, el número único presentará normalmente una única trama (excepcionalmente podrían ser dos tramas relacionadas, por ejemplo un paralelismo entre presente y pasado o dos historias aparentemente inconexas que terminan convergiendo) y tendrá un final cerrado, aunque puede dejar algún fleco o cabo suelto para desarrollar en el futuro.

Un número único es la forma ideal de presentar el juego a nuevos jugadores: no compromete a continuidad y permite explorar los conceptos fundamentales del juego. También es muy interesante para un grupo de juego habitual que quiere descansar de las tramas principales, para explorar otros modos de juego o cuando otro DJ sustituye al habitual en una sesión y no quiere afectar a las tramas en curso.

Es una buena idea utilizar personajes pregenerados para los números únicos. Al fin y al cabo, sólo vais a tener las tres o cuatro horas que dure la sesión de juego para desarrollar la personalidad de los personajes, así que tal vez no merezca la pena invertir tiempo en el proceso de creación. Este libro está lleno de personajes pregenerados, de modo que eso no debería ser un obstáculo en absoluto.

Por último, aunque puedes tratar en un número único cualquier tema o trama habitual del juego, es habitual aprovechar el carácter singular y cerrado de este formato para apostar por estructuras o personajes poco habituales o para probar temáticas distintas. Por ejemplo, si tu serie regular del Centinela habitualmente es violenta y trata temas adultos, tal vez sea refrescante abordar un número único *full color*, con un villano histrónico, objetos gigantes y una trama más bien ingenua; o si tu estilo habitual es muy interpretativo, centrado en las vidas privadas de los personajes y cómo las compaginan con la lucha contra el crimen, entonces un número único lleno de acción y adrenalina será un excelente contrapunto antes de continuar con vuestra serie regular.

SERIE LIMITADA

En cómic, una serie limitada cuenta con un comienzo y un final planeado desde el principio, por contraposición a la serie regular que, aunque puede ser cancelada y tener por tanto un final, está pensada originalmente para extenderse ilimitadamente en el tiempo. La serie limitada tiene por lo tanto una estructura pensada inicialmente y constituye un arco argumental cerrado.

A su vez, se distingue habitualmente entre miniserie y maxiserie. Las series limitadas tienen menos de 12 números se consideran miniseries, existiendo una categoría a parte para aquellas que, siendo limitadas en todo caso, tienen una duración prevista mayor.

En las partidas, la correspondencia entre episodio y sesión de juego nos lleva a establecer que una serie limitada sería aquella con una duración limitada (y pequeña) de sesiones. Tal vez, al contrario que el cómic, no podáis planificar si la serie limitada durará 2, 3 ó 4 sesiones (o 10, 11 ó 12), pero en todo caso la voluntad de contar una historia determinada y concluir el juego al finalizar la historia convierte la partida en serie limitada.

Como ya estarás imaginando, una miniserie del Centinela comparte muchas características con un número único: posibilidad de explorar nuevas opciones poco convencionales, poco tiempo para desarrollar los personajes, una trama que necesita un final cerrado, etc. Sin embargo, la serie limitada bien estructurada en episodios, cuando es posible, nos va a permitir un mejor uso de recursos narrativos que resultan más forzados en el número único. Por ejemplo, nada impide que entre una escena y otra de un número único haya una elipsis de días, semanas o meses, pero la tendencia de los jugadores a encadenar la narración en tiempo real puede hacer que el uso del recurso sea abrupto y no encaje bien. En cambio, en la serie limitada puedes emplear la elipsis entre sesión y sesión con total comodidad, comenzando la acción justo donde tú quieras en virtud de la magia narrativa del cómic llevada a tu mesa de juego. Es fácil que tu número único se convierta en miniserie de 2 ó 3 episodios si los jugadores se van por las ramas o el tiempo que dedicáis a jugar cada sesión es menor del esperado. Cojerle el pulso al tiempo de la sesión es una cuestión de experiencia dirigiendo que irás depurando y que en todo caso siempre tiene un margen de error.

Una maxiserie, por su parte, cuenta con la ventaja de permitir un desarrollo mucho mayor y, por tanto, tramas más complejas, sin necesidad de pensar continuamente en qué pasará después. El Director de Juego puede planificar la maxiserie con una única trama o una serie de arcos argumentales más pequeños, con un hilo común. Esto se emplea muchas veces en los recopilatorios en tomo de algunas series que se publican en grapa, creando arcos de cuatro números que son recopilados después en un tomo único con tres arcos relacionados, dando sensación de unidad. Trasladar a la mesa de juego este tipo de estructura resulta sencillo, porque se trabaja en un corto plazo (cuatro sesiones de juego por arco) y a la vez permite contar historias más ambiciosas. En el lado negativo, las maxiseries construidas por una serie de ideas sueltas tienden a parecer como poco significativas para los jugadores, porque sienten que han estado jugando muchas historias de relleno con sólo una o dos interesantes. Junto a ello, exigen un esfuerzo de planificación mayor que una miniserie.

SERIE REGULAR

La serie regular se caracteriza porque la historia no tiene un final predefinido. El cómic continúa publicándose durante años (décadas incluso) y mediante arcos argumentales se van cerrando tramas. Estos arcos argumentales siguen el esquema de las series limitadas, solamente que los elementos introducidos en los arcos anteriores sirven para sustentar los siguientes. Por ejemplo, el Gran Galletín puede causar una catástrofe en el primer arco argumental, el Centinela necesitar la ayuda de un contacto que será el que suscite la aparición del segundo arco argumental, y en el tercer arco una víctima del desastre del que causó el Gran Galletín en el primer arco podría convertirse en un nuevo villano.

La mayor ventaja de las series regulares es que tienes todo el tiempo que necesitas para profundizar en las historias y los personajes. La parte mala es que precisamente eso puede acabar generando historias tédiosas y que no van a ningún sitio. Más de uno y de dos colecciones han cerrado precisamente por eso: el guionista había agotado sus ideas hacia muchos números.

Como solución a este problema os recomendamos trabajar en arcos argumentales cerrados, es decir, historias que vayan alcanzando un desenlace, pero que a la vez sean la semilla de nuevas historias. Plantéate tramas que trasciendan varios arcos argumentales y ve introduciéndolas poco a poco para que los jugadores tengan siempre ganas de que llegue el siguiente arco argumental. Junto a ello, un truco que los cómics han empezado a tomar de las series de televisión es la idea de temporada: varios arcos argumentales que juntos dan lugar a una única trama que se cierra conforman una temporada, y una serie abierta se compone de varias temporadas, a veces incluso con un distinto equipo

TERMINOLOGÍA ROLERA

Si éste es el primer juego de rol que lees es posible que cuando cojas otro o cuando leas sobre juegos de rol en Internet te encuentres con términos que se no se utilizan en **La Mirada del Centinela**, pero son frecuentes en otros juegos y en el argot rolero general. A continuación te introducimos los más comunes:

► **3d10:** éste es un ejemplo de nomenclatura consensuada en la mayor parte de juegos de rol. La letra "d" simboliza los dados, el número indicado antes de la letra es el número de dados a lanzar y el otro número las caras que tienen los dados. Así, el ejemplo que hemos puesto es de tirar tres (3) dados (d) de diez caras (10). Si quisieramos tirar ocho dados de cuatro caras pondríamos 8d4. Por otra parte, si queremos que al resultado de la tirada se le sumase algo (como por ejemplo el modificador al daño por Fortaleza, como ocurre en este juego) un signo + acompañado del número. Por ejemplo, 1d8+1 quiere decir que se lanza un dado de ocho caras y se le suma uno al resultado. Existen muchas más combinaciones, pero todas suelen seguir esta nomenclatura.

► **Máster, Árbitro:** son otros nombres para el Director de Juego.

► **Módulo:** es un término empleado para describir una historia, normalmente escrita pensando en que la jueguen terceras personas. Si el módulo es autoconclusivo se trata de un *oneshot*, pero otros se hilvanan unos con otros convirtiéndose en una miniserie o incluso una maxiserie. A esto último se le suele denominar campaña.

► **Munchkin:** es el sobrenombre que recibe el tipo de jugador que trata de optimizar su personaje y sacar el máximo partido de las reglas, aprovechando agujeros en las mismas para "ganar" el juego. Para muchos Directores de Juego, este tipo de jugador es un fastidio, ya que está más preocupado porque su personaje obtenga ventajas que por contribuir a la historia.

► **Pantalla:** con este nombre se denomina a una herramienta que utilizan algunos Directores de Juego. Se trata de una protección, la mayor parte de las veces de cartón, que sirve para separar las notas del Director de Juego del resto de la mesa de juego, y que así los jugadores no puedan ver qué página del libro está consultando el Director de Juego, qué resultado obtiene en los dados, etc. Lo más frecuente es que esta protección tenga entre tres y cinco "cuerpos" (como páginas, de tamaño folio o inferior) y que al menos en el lado del Director de Juego tenga un resumen de las reglas del juego y otra información de utilidad. Por el contrario, la cara que pueden ver los jugadores suele tener una o varias ilustraciones impactantes que les ayudan a meterse en la historia.

► **PJ / PNJ:** son las abreviaturas de personaje jugador y personaje no jugador respectivamente. Muchos juegos las utilizan, pero nosotros hemos preferido no abusar de ellas. Creemos que no se pierde tanto espacio empleando los términos completos y, en cambio, se consigue una mayor legibilidad.

► **Sandbox:** este término inglés, tomado prestado del mundo de los videojuegos, hace referencia a partidas en las que el Director de Juego se limita a presentar un escenario lo más amplio posible y son los propios jugadores los encargados de buscarse motivaciones y hacer literalmente "lo que quieran", muchas veces evitando las tramas planificadas. En **La Mirada del Centinela** no proponemos ningún estilo de juego tipo sandbox, pero el formato de dirección de serie regular se puede asemejar a esto si no se sigue un hilo argumental claro.

creativo (en términos de juegos de rol, con un Director de Juego diferente). Preparar tus partidas de esta forma te ayudará a construir tus historias, y a tus jugadores a seguirlas.

Crossovers

Un crossover es un cruce entre los personajes de series distintas de cómics, como si por ejemplo Batman y Spawn comparten una historia en la que deben hacer frente a una amenaza conjunta. Normalmente estas historias se insertan dentro de una Serie regular.

En un principio este tipo de historias es difícil de trasladar a una mesa de **La Mirada del Centinela**, porque solamente hay un "héroe" (el Centinela), pero aún así pueden producirse algunas situaciones curiosas similares a este tipo de cómics:

► **Todos juntos.** Puedes invitar a unos jugadores extras a que vengan a una partida especial de manera que todo el equipo del Centinela trabaje junto, desde Móvil hasta Operaciones. Otra versión de este método consiste en que el Director de Juego dirija dos mesas diferentes, una con unos miembros del equipo y otra con el resto, y que ocasionalmente los una en una misma partida.

► **Invitados especiales.** En la historia del Centinela ha habido otros héroes, desde Linx hasta Sentencia. Puedes imitar un crossover entre la colección del Centinela y la del otro héroe introduciendo a jugadores que interpreten a esos nuevos personajes e incluso recompensándoles por introducir detalles en la narración que den pie a pensar que son personajes con una historia detrás (p.ej. que cuenten anécdotas de aventuras anteriores que jamás se jugaron).

► **El verdadero crossover.** Nada te impide sorprender a tus jugadores introduciendo detalles de otro juego de rol u otra fuente de ficción. ¿Y si Batman viajase a Gotham persiguiendo al Joker? ¿Y si los agentes de Acción Global de *Eyes Only* precisan de la ayuda de Leo Szilard? ¿Y si Luna Negra se ha aliado con un grupo de secuarios de *Cultos Innombrables*? No debe abusarse de este tipo de medidas, pero sin duda sorprenderá a tus jugadores cuando se den cuenta de lo que ocurre.

EL SABOR DE UN CÓMIC

Una de las claves de **La Mirada del Centinela** es convertir una partida de rol en una experiencia similar a vivir un cómic interactivo. Para ello no basta con que los jugadores puedan decidir sobre las acciones de los protagonistas o que la ambientación propuesta sea digna de un cómic, es preciso que el Director de Juego le dé algunas pinceladas que evoquen la misma sensación de los cómics. A continuación tenéis algunos de los ejemplos más representativos que podéis poner en práctica sin demasiado esfuerzo:

► **Portada.** Puedes empezar cada sesión describiendo la hipotética portada del cómic que vais a jugar. Esto te permite empezar creando ambiente y sembrar en los jugadores algunas expectativas sobre lo que se van a encontrar. Si en la portada describes a Géminis apuntando a Norma Grim con un revólver los jugadores esperarán enfrentarse a este villano a lo largo de la sesión, y que Norma también participe en la aventura. Sin embargo, imitando de nuevo el estilo del cómic a veces puedes utilizar portadas no relacionadas con el contenido para confundir a los jugadores.

► **Viñetas.** Los cómics se organizan en viñetas. Organizar una partida de rol de la misma manera sería complicado, pero puedes utilizar la transición entre escenas para contar a los jugadores qué es lo que se ve en la última viñeta de la página (el final de escena) y qué se ve en la primera de la siguiente página (la siguiente escena). Junto a ello, puedes utilizar este truco para narrar escenas en las que los personajes jugadores no participan, pero quieras que sus jugadores sí conozcan. Por ejemplo, pueden servir para presentar las acciones que está realizando el villano mientras los héroes tratan de atraparlo.



► **Onomatopeyas.** Las onomatopeyas son la salsa de los cómics de superhéroes. Basta leer "SNIKT!" para saber que cierto canadiense ha sacado sus garras. De igual forma, puedes asociar determinadas onomatopeyas a determinadas acciones del Centinela o los villanos, y usarlas en los momentos apropiados y solamente en esos. Los jugadores acabarán reaccionando al ruido anticipándose a lo que vas a narrar, y de esa forma estarán inmediatamente "a tono" para lo que va a suceder.

► **Casualidades.** Ya lo hemos comentado anteriormente, pero no está de más volverlo a hacer: si un nuevo villano aparece, muchas veces tendrá un encuentro con el héroe o con su identidad secreta antes de convertirse en villano. Si solamente muere un niño en un ataque a un colegio, será justamente el niño que los personajes jugadores conocen. Y así sucesivamente. Este recurso ha sido utilizado en cómic en numerosísimas ocasiones, y nosotros también debemos hacer uso de él.

► **Nombres.** Muchos personajes de cómic tienen una peculiaridad en sus nombres y apellidos: ambos empiezan por la misma letra. Algunos ejemplos son Peter Parker, Stephen Strange, Matt Murdock y Lois Lane. Tú puedes seguir este mismo sistema de creación para personajes que tengan alguna relación con la trama, de esta forma puedes facilitar a los jugadores la labor de discriminar entre personajes no jugadores relevantes y no relevantes en una partida, o usarlo como recurso para improvisar nombres.

► **Muertes y resurrecciones.** Se suele decir que en el mundo de cómic la muerte es un estado temporal. Sin embargo, eso es propio de ambientaciones más fantásticas que la de **La Mirada del Centinela**, donde somos firmes creyentes de que muerto significa muerto. Sin embargo, nada te impide jugar con el viejo truco de la presunta muerte: todo aquél que desaparezca en una explosión, ahogado en el río o en medio de un edificio derrumbado es susceptible de reaparecer en el futuro junto con una explicación más o menos peregrina de su regreso.

► **Retrocontinuidad.** Tan importante como respetar la continuidad (lógica y coherencia histórica) de una serie es dejar huecos para la retrocontinuidad. Esto consiste en insertar en la continuidad detalles del pasado de forma coherente. Por ejemplo, si sabemos que un personaje jugador fue a la Universidad nada nos impide utilizar la retrocontinuidad para introducir un compañero de Universidad del que nada se ha dicho anteriormente. En el momento en que forma parte de la "continuidad" deberán respetarse los detalles (deberá ser un compañero de Universidad, y no del trabajo) pero seguirán quedando huecos del pasado que llenar. No debe abusarse de este recurso por parte el Director de Juego, o los jugadores pensarán que sus historiales no tienen peso alguno. Sin embargo, sí puede incentivarse a que ellos lo utilicen como un medio para emplear sus puntos dramáticos introduciendo nuevos detalles en la partida.

ESTILOS DE JUEGO

En **La Mirada del Centinela** caben muchos estilos de juego diferentes. Los cómics nos han demostrado en varias ocasiones que los héroes son importantes, pero no la única fuente de interesantes historias. Tomando ejemplo, os proponemos diferentes formas de divertiros en Betlam City:

MI CIUDAD

El estilo de juego por defecto, implica que sólo hay un justiciero en la ciudad: El Centinela. Los jugadores interpretan, por lo tanto, a miembros del equipo del Centinela, sean los personajes ofrecidos en este libro u otros creados por ellos. La acción se desarrolla en dos escenarios simultáneamente: las calles en las que opera el Centinela y la base de operaciones donde el resto del equipo da instrucciones, investiga pistas, etc. En este estilo el nivel de la campaña es Héroes (ver pág. 10), los personajes se crean con las reglas normales y tienen a su disposición todos los recursos de la organización del Centinela (ver pág. 54).

¿QUIÉN VIGILA A LOS VIGILANTES?

A la sombra del Centinela pueden surgir otros justicieros que tratan de ayudarle o sencillamente quieren desarrollar su propia y singular guerra contra el crimen, como ocurrió en la llamada Era de los Vigilantes (ver pág. 82). Cada jugador puede aquí crear libremente su justiciero, elegir su nombre, su uniforme, sus técnicas de lucha, etc. Entre todos pueden incluso crear un grupo que cuenta con el auspicio (o no) del Centinela. Si quieres un tono más *full color* incluso, unos jugadores pueden ser vigilantes hechos y derechos mientras que otros interpretan a sus ayudantes adolescentes. ¡Incluso puedes permitir magia o poderes psiónicos a los personajes para darle un toque más *pulp*! Si optas por este estilo de juego, adjudica a la campaña un nivel de Héroes (ver pág. 10), pero ten en cuenta que si va a haber cuatro o cinco



enmascarados combatiendo el crimen juntos tendrás que aumentar el nivel de las amenazas de tipo físico o se convertirán en un pasatiempo trivial para tus jugadores.

ENEMIGOS ÍNTIMOS

Una vuelta de tuerca a las historias clásicas del Centinela puede ser interpretar a los villanos. Los jugadores pueden ponerse en el papel del Relojero, Mayhem, Luna Negra o Géminis y preparar su golpe definitivo contra el Centinela. O pueden crear sus propios villanos, quizás unos recién llegados a la ciudad que creen que el Centinela es un invento de la policía para disuadir a jóvenes emprendedores como ellos o de los criminales para mantener alejada a la competencia. Quizás este estilo no dé para una larga serie, pero sí puede permitir una interesante serie limitada o intercalarse en episodios sueltos con la serie regular del Centinela que estéis jugando. Crea los personajes con las reglas del nivel de campaña Héroes (ver pág. 10) y presta especial atención a que los villanos forman siempre alianzas inestables y terminan volviéndose unos contra otros.

LOS CHICOS DE AZUL

En una ciudad repleta de peligrosos criminales, donde un justiciero al margen de la ley impone sus reglas, la policía tendrá algo que decir. En esta serie los personajes son policías de la ciudad de la Unidad de Crímenes Especiales (ver pág. 121): aquellos que investigan los extraños y retorcidos delitos de los más peligrosos enemigos del Centinela. Dentro de la corruptela de la policía local, los personajes van a tener que manejarse no sólo con individuos tan peligrosos como Géminis, sino también con sus propios compañeros y jefes que querrán echar tierra por encima de algunos asuntos turbios.

Alternativamente, los personajes podrían ser una fuerza especial creada para detener de una vez por todas al Centinela, policías que tendrán que interrogar a todos los viejos enemigos del justiciero, tenderle trampas y tratar de unir todas las piezas sobre la identidad oculta bajo la máscara reluciente.

En este estilo de juego, el nivel de la campaña es Gente de Betlam (ver pág. 10) y temas como el peligro, la muerte y la camaradería deberían explotarse especialmente. Ya que los personajes van a tener que enfrentarse a enemigos muy superiores y a menudo despiadados, quizás quieras aumentar sus posibilidades de sobrevivir haciendo que comiencen el juego con una puntuación de Drama 6, en lugar del 5 habitual.

PRIMERA PLANA

Betlam City es fuente de noticias continuamente. Noticias que venden periódicos, ganan audiencia en los informativos de las seis y convierten textos de dudosa calidad en bestsellers. Los personajes pertenecen a algún medio de comunicación, como pueden ser los periódicos The Betlam Times o The Daily City (ver págs. 101 y 105), y persiguen las historias acerca del Centinela y sus enemigos por toda la ciudad tratando de conseguir LA NOTICIA, con mayúsculas. En partidas de este tipo los personajes estarán todavía más expuestos que en los casos anteriores, al encontrarse en el epicentro de las crisis y sin la formación necesaria para hacerles frente.

Entre las opciones de juego desde esta perspectiva encontramos la posibilidad de que los personajes pertenezcan a medios de comunicación que compiten entre sí por una exclusiva, llevándoles a asumir paulatinamente más y más riesgos... hasta que alguno de ellos acabe en manos de algún villano siendo utilizado como rehén. También es interesante explorar la cara humana de Betlam, y cómo la gente de la calle percibe las acciones del Centinela. En un partida de este tipo las tramas pasarían a un segundo plano, con los personajes siendo una suerte de "cronistas no oficiales" de la historia del Centinela mientras hablan con las personas que salvó, los criminales que encerró, sus defensores y sus detractores en la ciudad, etc.

Como en el caso anterior, el nivel de juego es Gente de Betlam (ver pág. 10), pero los personajes empiezan con los cinco puntos dramáticos habituales: sus historias van a tener que ver más con la investigación y deberían exponerles menos a peligros físicos.

LA LEY DE BETLAM

Por mucho que ellos piensen lo contrario, hasta los villanos responden ante la ley. El contexto judicial ofrece interesantes opciones para los grupos de juego interesados en explotar el carácter de sus personajes antes que las escenas de acción (que también pueden aparecer en este tipo de historias, claro está). En una partida de este tipo los jugadores encarnan a diferentes miembros del sistema judicial de Betlam (abogados o fiscales probablemente sean la mejor opción) que participan en casos relacionados con las acciones del Centinela. Pueden ser abogados de oficio a los que se les asigna defender a sicarios de un célebre villano, celeberrímos abogados pagados de sí mismos que están sacando continuamente a psicópatas de la cárcel por pruebas circunstanciales, o incluso fiscales empeñados en encarcelar a ese vigilante al que todo el mundo parece adorar. De nuevo se trata de un estilo de juego que corresponde al nivel de campaña Gente de Betlam.

EX-CRIMINALES

Aunque parezca mentira, algunos matones y villanos aprenden la lección y deciden enmendarse. Esto muchas veces consiste en colgar los bártulos e iniciar una vida normal... pero eso no quiere decir que la vida que has dejado atrás no vaya a venir a por ti. En una partida de este tipo los personajes jugadores son villanos o antiguos matones de un mismo villano que llevan vidas comunes en Betlam City, pero que son importunados por antiguos compañeros de tropelías y, de forma voluntaria o no, obligados a volver a su vida criminal. Lo normal sería que trataras esta campaña como de Gente de Betlam (ver pág. 10), aunque si los personajes son antiguos villanos de renombre más que meros secuaces podrías darles tres o cuatro puntos adicionales de característica para representarlo.

A CORAZÓN ABIERTO

El mundo hospitalario puede ser también una fuente de potenciales historias en **La Mirada del Centinela**. Desde el particular punto de vista de Móvil 1 y Móvil 2 puede apreciarse una cara más próxima al "hombre de la calle" de las aventuras del vigilante, pero también puede usarse la figura del doctor Terrance para desmarcarse totalmente del ambiente heroico y contar historias "de la calle". ¿Y si nos centramos en el día a día del hospital de Terrance, en sus malabarismos para que no descubran su conexión con el Centinela, o incluso los lós amorosos de hospital? los personajes jugadores deberán lidiar, además de con pacientes comunes, con aquéllos relacionados con las actuaciones del Centinela, desde víctimas de los villanos hasta los matones a los que rompe los huesos de la mano para evitar un atraco. Este estilo de juego encaja con un nivel de campaña Gente de Betlam (ver pág. 10).

YO TAMBIÉN PUEDO SER UN HÉROE

El Centinela ha tenido imitadores. No sólo las personas preparadas para combatir el crimen (como ocurriría en una campaña del tipo "¿Quién vigila a los vigilantes?") sino a gente común que decide que ellos también pueden salvar su ciudad, se ponen un pasamontañas y salen a la calle con una gabardina y un bate de béisbol. Los personajes jugadores pueden pertenecer a este particular grupo y tratar de limpiar su ciudad con poca o nula experiencia. Con un claro tono cómico, este tipo de historias nos habla de las imprudencias que se cometen al tratar de ser un héroe sin la formación adecuada. Yendo un poco más allá, este tipo de historias pueden narrarse de forma seria como un oneshot, en el que seguramente los "héroes" acaben muertos o lisados de por vida.

Los personajes de este estilo de juego no son verdaderos héroes, así que el nivel de la campaña será definitivamente Gente de Betlam

(ver pág. 10). Sin embargo, si quieras que la letalidad baje un poco y los personajes tengan alguna oportunidad deberías concederles un par de puntos adicionales en características y quizás un punto adicional de Drama.

NIVELES DE AMENAZA

El Centinela tiene que enfrentarse con amenazas de tipo muy distinto, lo que significa diferentes modos de actuación, diferentes objetivos y diferentes resultados. En tu serie del Centinela puedes mezclar unos tipos de amenazas con otros, de la manera más natural, pero seguramente un tipo destaque sobre el resto en función de cuál sea el tema general de tu serie y qué grado de realismo quieras para tus historias.

DELINCUENTES CALLEJEROS

Este es el nivel más bajo, el de los crímenes violentos que ocurren en plena calle simplemente porque alguien pasa por el sitio inadecuado en el momento inadecuado. Los oponentes aquí son pandilleros, atracadores de poca monta, drogadictos, vagabundos dementes y el ocasional psicópata. Los crímenes son bastante aleatorios y brutales y evitarlos exige estar en el sitio correcto en el momento preciso.

Un poco de trabajo de investigación puede revelar una pauta: zonas peligrosas, horarios determinados, etc. Atrapar al criminal y servírselo en bandeja a la policía de Betlam es el modo de operar habitual, pero el hueco dejado por el detenido se llenará pronto por otro elemento indeseable, perpetuando un ciclo de criminalidad que parece no tener fin.

CRIMEN ORGANIZADO

Varias organizaciones criminales operan en Betlam City con cierta impunidad, como la familia Braschi (ver pág. 130) o la Tríada de la Casa Carmesi (pág. 129). Prostitución, juego ilegal, extorsión, tráfico de drogas y ajustes de cuentas son sus principales actividades, siempre ocultas bajo una máscara de respetabilidad. Al nivel del crimen organizado, las autoridades de Betlam y la policía son una pieza más en el engranaje, elementos a sueldo del crimen organizado a todos los efectos alineados con el enemigo.

Desarticular estos elementos requiere reunir pruebas, arrancar confesiones y difundir fuera de los cauces policiales la información obtenida: hacerla llegar a los medios más "libres" o involucrar al gobierno federal o a policías honrados de Betlam. Naturalmente también hay que frustrar las operaciones criminales en sí: boicotear un intercambio de droga destruyendo el dinero y la mercancía, evitar asesinatos de potenciales testigos, liberar a inmigrantes ilegales retenidos para el tráfico de personas, etc.

VILLANOS Y SUPERCRIMINALES

Este es el nivel en el que se pone mayor énfasis en este libro: el Centinela se enfrenta a diario con una nutrida, colorista y letal galería de villanos disfrazados, peligrosos maníacos para los que enfrentarse al Centinela es su forma de vida. Para la mayoría de estos villanos el crimen es solo un medio para medirse física e intelectualmente con el justiciero de Betlam y aunque todos posean sus propias motivaciones (riqueza, poder, venganza) su existencia está íntimamente ligada a la del Centinela. Tanto es así que muchos renunciarán a matar directamente al héroe o incluso a desenmascararlo si tienen oportunidad. En su lugar, preferirán una complicada trampa que suponga un duelo de ingenio, o abandonar malherido al justiciero para que viva sabiendo que ha fracasado.

Jugar con villanos de esta índole como oponentes supone explorar todos los clichés del género, aprovecharlos, retorcerlos cuando sea preciso y a veces ignorarlos para provocar un estudiado efecto de contraste. De este modo, el cliché dicta que el villano actúe de manera sonada e inesperada para llamar la atención, quizás un par de veces, para a continuación comenzar a dejar pistas o un patrón que permita pre-

decir sus movimientos. Esto, casi invariablemente conducirá al héroe a una trampa, y sólo tras librarse de ella mostrando más inteligencia o habilidad que el villano llegará al enfrentamiento final, a vida o muerte, que finalmente no será tan letal como se preveía. Naturalmente por el camino habrá enfrentamientos con esbirros, interrogatorios violentos, deducciones y retorcidas pruebas físicas, etc.

Por supuesto, repetir este cliché partida tras partida puede cansar muy rápidamente a tus jugadores: aunque cambien los villanos y escenarios tarde o temprano tendrán la sensación de ser más de lo mismo. Por suerte, las reglas del género funcionan igual de bien cuando se siguen que cuando se rompen, especialmente cuando creemos que las conocemos: por ejemplo, acostumbrados al discurso en el que el villano cuenta su plan maestro al héroe para vanagloriarse de su inteligencia, permitiéndole de este modo frustrarlo más adelante, nos impacta gravemente cuando resulta que las confesiones del villano no se refieren a planes futuros, sino a algo que ya ha ocurrido mientras el héroe se enfrentaba a una distracción preparada a tal efecto.

En todo caso, los villanos de cómic son personas trastornadas y extrañas, obsesionadas con idea raras y deseosas de fama y notoriedad. Sus crímenes serán espectaculares y retorcidos, algunas veces brutales y otras veces coloridos (dependiendo del tono de tu campaña) y rara vez lucrativos. Además, los villanos serán recurrentes, mucho más que el resto de los adversarios del Centinela, protagonizando fugas o engañando a las autoridades para que crean que están reformados, para volver a las andadas lo antes posible.

EL AFFAIRE CÓSMICO

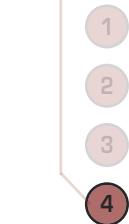
Las historias del Centinela transcurren en un mundo lo bastante parecido al nuestro para que no existan los superpoderes, los imperios galácticos de multiformes y los devoradores de mundos. Sin embargo, las historias de conflictos cósmicos constituyen un género en sí mismas dentro de las historias de héroes de cómic, e incluso los personajes sin poderes que combaten el crimen en oscuros callejones se ven a veces involucrados en ellas.

Si en tu mundo de juego el Centinela coexiste con mutantes, dioses encarnados, alienígenas que obtienen sus poderes de las estrellas u otras formas de superhéroes, tal vez te apetezca probar qué tal se porta el equipo del Centinela cuando hay que luchar por la salvación del Universo frente a seres de otra dimensión o algo semejante. Demostrar la capacidad y solvencia de Sanders, Goldfield y compañía cuando el enemigo viaja entre los universos con total naturalidad puede ser un verdadero reto para la imaginación y la creatividad de todo el grupo de juego, y crear un contraste increíble entre la humanidad de los personajes y sus reacciones y relaciones y lo semidivino de la amenaza cósmica.

Incluso si te sitúas en el mundo oficial del Centinela, en el que no existen los superpoderes, todavía puedes concederte una licencia cósmica y enfrentar a tus personajes contra una invasión alienígena, vampiros del espacio u horrores lovecraftianos. ¡Seguro que tus jugadores no se lo esperan!

DISEÑANDO VILLANOS

En *La Mirada del Centinela* los villanos son tan importantes como los héroes. Piensa en tus iconos superheroicos favoritos y te darás cuenta de que siempre acabas recordando a sus enemigos. Ya sea un payaso psicópata o un científico loco, los enemigos que el Director de Juego introduce en sus partidas son clave para que los jugadores se emocionen con las historias que protagonizan sus personajes. En esta ambientación te ofrecemos una galería de villanos con su historia, motivación, poderes y objetivos, pero en este apartado vamos a darte algunos consejos para crear tus propios villanos.



VILLANOS Y SECUACES

Antes de comenzar a detallar los entresijos de los villanos es importante delimitar la diferencia entre villanos y secuaces. Es posible que ya tengas alguna noción de cuáles son sus diferencias (por ejemplo, en términos de juego) pero hay una distinción clara y fundamental desde el punto de vista de la dirección de partidas de rol: los villanos son la máquina de tren que mueve la historia, los secuaces son los vagones que van a travesando los héroes para llegar a la máquina y detenerla antes de que se desboque. ¿Qué queremos decir con esto? pues que los secuaces van a ser una constante en las partidas que involucren a gran parte de los villanos, y son relevantes para los personajes jugadores porque se van a enfrentar a ellos, pero que en el fondo sólo son un medio que usa el villano (el verdadero adversario) para poner las cosas difíciles a los héroes.

Es decir, si en vuestras partidas los secuaces empiezan a ser más interesantes que los villanos, es el momento de replantearse algunas cosas.

FUNDAMENTOS DEL VILLANO

Al crear un villano para tus partidas hay una serie de elementos que debes plantearte. De hecho, probablemente la idea para el villano probablemente surja de uno de estos elementos (desde "quiero un villano que haya perdido a sus padres" hasta "un villano capaz de congelar a la gente sería muy interesante"). Una vez que tengas una idea de villano puedes acudir a este listado de preguntas e ir respondiéndolas una a una para crear tu villano.

- ▶ ¿Qué tipo de villano es? un poco más adelante en este mismo capítulo encontrarás un apartado titulado **Arquetipos de villano** (ver pág. 44). En él hemos catalogado los diferentes villanos de las historias de superhéroes. El villano que vas a crear probablemente se puede adscribir a uno de esos arquetipos, ¿A cuál exactamente? ¿Por qué?
- ▶ ¿Qué puede hacer? los villanos son peligrosos porque hace cosas. Bien por sus propios medios (por ejemplo, son muy fuertes) o bien por sus recursos (pueden contratar a gente muy fuerte para que te haga daño). Plantearse qué puede hacer el villano y por qué es fundamental en el desarrollo del mismo, porque definirá el tamaño de la amenaza que supone para los personajes jugadores, su modus operandi, e incluso sus orígenes.
- ▶ ¿Cuál es su motivación? Aceptémoslo, los casos de villanos que se definen a sí mismos como tales son verdaderamente escasos, por lo que tan importante como la creación del villano es saber por qué hace lo que hace. ¿Tal vez se cree un salvador de la humanidad o piensa que sólo él es capaz de hacer que Beltrám vuelva a ser lo que era? Establecer motivaciones interesantes para los villanos garantiza el interés de los jugadores por los mismos y la posibilidad de tratar determinados temas en las partidas que van más allá del mero "enfrentamiento con el villano antes de que haga de las suyas". Motivaciones interesantes construyen personajes interesantes.
- ▶ ¿Cuáles son sus orígenes? Las capacidades del villano, su motivación, su apariencia... todo eso surge de un único punto, su origen. ¿Cuándo se convirtió en la persona que es? ¿Hubo un suceso traumático que le marcara o siempre fue un poco extraño? más que un origen pintoresco, lo que debe buscarse es un origen coherente con lo que es el villano ahora. Bien utilizado, el origen es una fuente de información para los héroes, que pueden buscar en el pasado del villano para tratar de derrotarle, humanizarle o redimirle.
- ▶ ¿Cuál es su personalidad? Los villanos suelen tener una personalidad marcada que guía sus actos. Piensa en cómo es la personalidad del villano que estás creando, ¿Es histriónico como los de las películas hollywoodienses o calculador como un conspirador de novelas

LOS CINCO FACTORES DE LA PERSONALIDAD

Un elemento que podemos tomar prestado del mundo real para definir a nuestros villanos son los cinco factores de personalidad o "Big Five". Algunos psicólogos los utilizan para categorizar la personalidad según la combinación de valores en los mismos. Si te es útil, puedes usar esta clasificación para definir la personalidad de tus villanos, o incluso de otros personajes no jugadores importantes para la historia. Los factores son los siguientes:

- ▶ **Estabilidad emocional.** Un villano con una baja estabilidad emocional es propenso al nerviosismo, a hacer planes de manera constante tratando de prever todas y cada una de las contingencias posibles. Si los héroes consiguen encontrar un punto débil en su plan puede caer presa de la histeria. En el lado opuesto, un villano con alta estabilidad emocional es frío y distante, e incluso cuando es sorprendido actúa de manera calculada.
- ▶ **Extraversión.** La propensión a socializar del villano. Un villano extravertido suele rodearse de secuaces, soltar largos monólogos e incluso parecer amable cuando te está conduciendo a una muerte segura. En el lado contrario, un villano introvertido se muestra reservado, usa pocos secuaces (o ninguno en absoluto) y es difícil arrancarle una sola palabra.
- ▶ **Apertura a la experiencia.** La apertura a la experiencia hace referencia a lo dispuesto que está el villano a probar cosas nuevas, bien sea a poner en marcha planes imaginativos o a contactar con otros villanos para proponerles una alianza. En el lado contrario, un villano con escasa apertura a la experiencia es obsesivo y predecible, moviéndose siempre entre los mismos modus operandi una y otra vez.
- ▶ **Amigabilidad.** La mayor parte de los villanos son poco o nada amigables, pero hay otros (sobre todo los que no se ven a sí mismos como villanos, sino como salvadores de los demás) que se muestran amables y cordiales, aunque incomprendidos. Establecer un adecuado tono de amigabilidad para el villano es complicado, pero ayuda a darle mucho carisma personal en sus apariciones.
- ▶ **Responsabilidad.** La capacidad del villano para hacerse responsable de sus actos y de quienes le rodean. Un villano con una alta responsabilidad velará por el bienestar de sus secuaces, será fiel a sus planes si cree que sirven a un bien mayor y será muy coherente con su filosofía y escala de valores. Un villano irresponsable, en cambio, será impulsivo, no pensará en las consecuencias de sus actos y no temerá sacrificar a sus secuaces para salvar el pellejo.

Es importante resaltar que estos cinco factores no son exclusivos entre sí, sino complementarios. Planteándote cuál será el nivel en cada uno de ellos conseguirás personalidades profundas para tus villanos.

Si quieras practicar, prueba a analizar la personalidad de los villanos del Centinela presentados en el capítulo correspondiente (pág 138). Así descubrirás, por ejemplo, que el Relojero tiene una alta estabilidad emocional, es introvertido, con una alta apertura a la experiencia para idear sus trampas, poco amigable y moderadamente responsable.

Si quieras utilizar los factores de personalidad en tus partidas, una buena idea es utilizarlos como base para crear aspectos para los personajes. Ya que se trata de aspectos de la personalidad, están muy relacionados con lo social y, por tanto, funcionan muy bien como rasgos de la característica de Voluntad.

de espionaje? normalmente la personalidad va muy ligada al arquetipo del villano, pero no siempre tiene por qué ser así.

► **¿Cómo viste?** La forma de vestir dice mucho de los villanos, les da mucho carácter. De hecho, en el mundo de los cómics lo habitual es que los villanos cambien poco o nada de traje, y cuando lo hacen suelen ir ligado a motivos de la trama y cambio de etapa de guionista o dibujante, como una muestra de innovación. Cuando crees tu villano piensa muy bien cómo viste, y hazlo acorde con sus capacidades, motivación, etc. Un señor del crimen no necesita ir vestido con llamativos colores para que todo el mundo le señale, un loco que busca sus quince minutos de gloria en la televisión tal vez sí.

► **¿Cómo crees que puede evolucionar?** Aunque estés creando el villano no está de más pensar en su futuro. ¿Es un villano para más de una historia? ¿Es posible redimirle o está más allá de toda salvación? Pensar en algunas posibilidades de evolución para el personaje ayudan a verlo como algo más complejo y conectado con la campaña que estás desarrollando.

► **¿Cómo se traduce todo esto en términos de juego?** Al final, todo este ejercicio de reflexión debe traducirse en términos de juego para que los personajes jugadores puedan enfrentarse al villano en las partidas. Por ello, cuando llegue el momento de crear el personaje conforme a las reglas no olvides los rasgos característicos que has ido definiendo planteándote estas preguntas para que haya consonancia entre el villano presentado "en ambientación" y su acción en reglas.

INTRODUCIENDO VILLANOS EN TUS PARTIDAS

Tan importante como tener un buen villano es saber hacer uso de él. Piensa en tus villanos favoritos y rápidamente te darás cuenta que en muy pocas ocasiones se limitan a aparecer y enfrentarse al héroe. Todo lo contrario. Como si fueran una historia dentro de la historia, los villanos suelen tener su propia introducción, nudo y desenlace.

► **Presentación.** Más que una aparición del villano, en este momento lo normal es encontrarse con las consecuencias de sus actos: un asesinato con una particular firma, un robo magistral a un banco... la presentación del villano tiene que decir mucho de él, sus métodos y su carácter, pero sin mostrarlo realmente. Es una suerte de advertencia para el héroe, diciéndole que se cierne una nueva amenaza sobre él.

► **Nudo.** El nudo supone que el héroe descubra la amenaza a la que se enfrenta. Puede consistir en averiguar detalles de la vida del villano, tener un enfrentamiento con él o con sus sicarios, o tal vez descubrir el patrón tras sus crímenes. En cualquier caso, supone una actividad interesante por sí misma, que puede convertirse en una partida en sí misma, o introducirse como tema longitudinal en varias sesiones.

► **Desenlace.** Como no podría ser de otra forma, el desenlace consiste en enfrentar al héroe y al villano. El enfrentamiento debe estar cimentado en la presentación y el nudo, convirtiéndose en el clímax de la historia.

Este sencillo esquema puede adaptarse a cada situación concreta, dando lugar a un inmenso número de presentaciones de villanos, todas diferentes entre sí. También puedes, de manera puntual, romper el esquema o alterarlo, precisamente para innovar y que el grupo de juego se sorprenda. Un ejemplo de esto es comenzar una sesión de juego por el nudo y después, mediante el uso de técnicas como flashbacks, establecer la presentación.

EL REGRESO DEL VILLANO

En el mundo del cómic los buenos villanos siempre regresan. Por ello, cuando los personajes jugadores derrotan a sus enemigos siempre es conveniente dejar una puerta abierta que permita su regreso. El Cen-

tinela ya ofrece esa vía porque no mata a sus enemigos, sino que los recluye en prisión o en el Asilo Dunwich, de donde pueden fugarse cuando sea necesario. Otras opciones son explosiones u otros sucesos catastróficos de los que no debería haberse salvado nadie, o huidas en el último minuto dejando a los secuaces para que entretengan a los personajes jugadores.

A diferencia de los cómics, en una partida de rol el guionista principal (es decir, el Director de Juego) no tiene un control tan marcado de los acontecimientos como para saber con seguridad que el villano escapará. Por ello, os ofrecemos tres formas de lidiar con esta cuestión, según el tipo de grupo de juego que seáis y vuestra filosofía de juego:

► Opción nº1 "Los héroes sobre la historia". En esta opción los jugadores son compensados a cambio de que el Director de Juego manipule los hechos para que el villano escape. No nos engañemos, el Director de Juego puede falsear sus tiradas para hacer que el villano supere a los héroes y se escape... pero eso es frustrante y poco divertido para ellos. A cambio, sugerimos que cada vez que el Director de Juego fuerce las circunstancias para que el villano se escape, los personajes jugadores reciban un punto dramático por las molestias.

► Opción nº2 "La historia sobre los héroes". En esta opción el regreso del villano es algo aceptado y pactado por la mesa de juego. Los jugadores no necesitan ningún incentivo para no perseguir al villano hasta las últimas consecuencias, sino que hasta cierto punto participan de su escapada distrayéndose en salvar a los rehenes, luchando con los secuaces, etc. Seguir esta opción supone consensuar con los jugadores que esto puede ocurrir (y ocurrirá) con frecuencia en las partidas, y que todos estéis compinchados para que vuestros villanos favoritos vuelvan unos episodios más tarde. Como contrapartida, a los jugadores les fastidia parte de su sensación de incertidumbre, pero también les está dando una perspectiva superior de la que tienen como jugadores: la de un grupo de juego divirtiéndose en conjunto, no sólo por sus logros individuales.

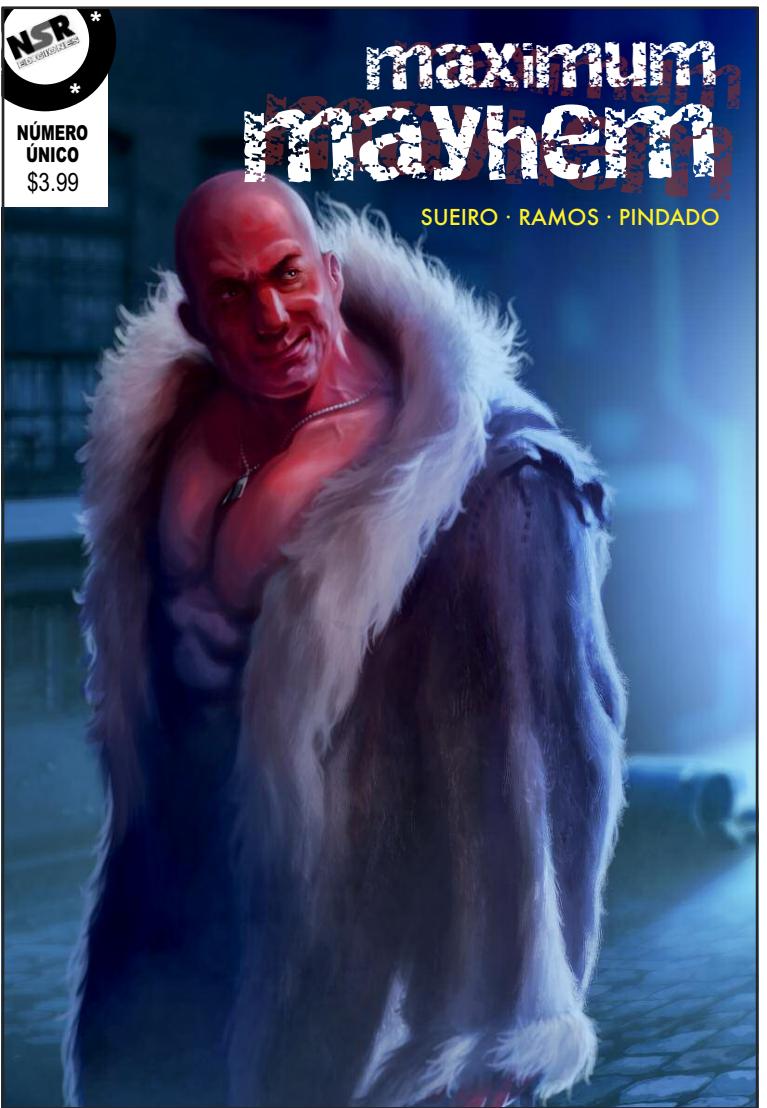
► Opción nº3 "Los dados sobre los héroes". Aquí nadie va a simular nada. Si hay una gran explosión y el villano está en medio, sufrirá el daño como cualquier otro personaje que esté en el radio de efecto de la explosión. Y si muere, muerto está. Esta versión es la más ecuánime desde el punto de vista de las reglas... pero para nosotros también es la menos interesante narrativamente. Los Directores de Juego que se decanten por esta opción probablemente tengan que crear nuevos villanos con mayor frecuencia que los demás, y garantizar que los villanos que se crean son lo suficientemente carismáticos no siempre es fácil. Una opción realista y justa, pero peligrosa por su capacidad para eliminar potenciales ganchos de la trama de la serie.

ARQUETIPOS DE VILLANO

Cuando crees tus propios villanos una buena pregunta que hacerte es "¿A qué arquetipo corresponde el villano que estoy creando?". Si examinamos unos cuantos cómics nos daremos cuenta de que podemos incluir a los grandes enemigos del héroe en una clasificación similar a la que os planteamos aquí.

CIENTÍFICO LOCO

Los científicos locos se ven como genios incomprendidos. En algún momento su mente se torció, y ya nunca verán el mundo de la misma forma en la que lo vemos nosotros. Quizá por eso sean los genios que son. Para ellos cosas como el respeto a la vida humana o la ética son cadenas puestas a la ciencia para que ésta no desvele sus secretos, y están dispuestos a hacer lo que haga falta para conseguir el progreso, demostrar que sus teorías son ciertas o, sencillamente, para mostrar que son mejores que los demás. Los científicos locos se sirven de sus des-



arrollos científicos para conseguir secuaces, bien sean robots de combate o monos amaestrados. Sus planes suelen poner en peligro a cientos de personas de una sola vez, pero también son muy esperpéticos y dados a contar todos los detalles de su plan a la menor ocasión.

► **En términos de juego:** como cabría esperar, el Intelecto es la característica más elevada de los científicos locos, así como la habilidad de cultura y una de profesión que resulte más pertinentes para su especialidad científica. Algunos también tienen una complicación relacionada con su amor hacia su objeto de investigación (p.ej. hacia los animales, las máquinas o las plantas) que les lleva a protegerlo de cualquier daño.

► **Ejemplo de científico loco:** Profesor Morgue.

FUERZA BRUTA

Como su propio nombre indica, los villanos de fuerza bruta confían en sus capacidades personales para hacer sus fechorías y confrontar los peligros. Allí donde un genio criminal crea un intrincado plan y un ladrón de guante blanco una elegante estrategia para pasar desapercibido, el villano de fuerza bruta se abre paso a golpetazos o balazos. Muchas veces son algo tontos o imprudentes, con tendencia a pensar corto plazo y dejarse llevar por sus impulsos. Su excepcional forma física los hace fácilmente identificables, pero difíciles de vencer. Si el héroe no se anda con cuidado podría acabar lisiado de por vida por un golpe mal encajado de este tipo de villanos.

► **En términos de juego:** un villano de fuerza bruta tiene una elevada puntuación en Fortaleza, y destacan también en la habilidad de estado físico y la de combate.

► **Ejemplo de fuerza bruta:** Troll.

GENIO CRIMINAL

Probablemente uno de los más peligrosos enemigos de todo héroe, el genio criminal tiene un intelecto privilegiado que utiliza con un único fin: hacer el mal. Son propensos a realizar intrincados planes que son difíciles de descubrir hasta que casi es demasiado tarde, resultándoles enormemente placentero ver cómo su inteligencia les pone por encima de los demás. Su capacidad para prever contingencias en sus planes los hace terriblemente difíciles de atrapar. Es frecuente que se rodeen de secuaces a su servicio, a los que toma como ineptos y manipula para que hagan lo que él quiere. Se dan casos de genios criminales que disfrutan tanto del juego del gato y el ratón con los héroes que dejan que les atrapen una y otra vez para volver a jugar, como si fuera alguna clase de adicción.

► **En términos de juego:** todos los genios criminales se caracterizan por una puntuación de Intelecto excepcional, que a menudo va a acompañada de una elevada Voluntad. El resto de rasgos de personaje varían mucho según su naturaleza, intereses y forma de actuación.

► **Ejemplo de genio criminal:** El Doctor Fatos.

LADRÓN DE GUANTE BLANCO

El ladrón de guante blanco es un villano especialmente carismático, hasta el punto de que en ocasiones quien lo apresa puede sentirse culpable de cumplir con su deber. A diferencia de otros tipos de villano, el ladrón de guante blanco actúa cuando nadie está presente, entrando en los sitios y robando lo que le interesa sin dejar siquiera un indicio de que se haya robado algo. Elude los enfrentamientos físicos, confiando en su agilidad y recursos para desaparecer antes de que puedan apresarle. Muchos villanos con el arquetipo del ladrón de guante blanco tienen algún fin noble que motiva sus actos, aunque también los hay que sólo buscan el dinero.

► **En términos de juego:** un ladrón de guante blanco tiene una puntuación elevada en Reflejos y en la habilidad de estado físico (posiblemente de tipo acrobático) y subterfugio. Algunos de ellos suelen elegir una complicación relacionada con su fin noble o la obsesión por alguna figura icónica (por ejemplo, los gatos).

► **Ejemplo de ladrón de guante blanco:** Felina.

LOCO PERTURBADO

El loco perturbado no es villano por gusto, lo es porque su mente no le deja otra opción. Tal vez oye voces en su cabeza que le dicen que queme cosas, o puede que esté convencido de que todos los demás hombres de la Tierra son alienígenas disfrazados. En cualquier caso, el loco perturbado se comporta constantemente de acuerdo con sus extravagantes creencias, lo cual lo suele convertir en un villano de corto recorrido: actúa conforme a un patrón, el héroe lo identifica, y posteriormente lo atrapa antes de que dé su siguiente golpe. No obstante, las partidas en torno a un loco perturbado y sus "pistas" suelen ser muy estimulantes de cuando en cuando. En algunas ocasiones el delirio del personaje le lleva a rodearse de otros que comparten su locura o se sienten atraídos por sus palabras, pero no suelen durar mucho junto a él.

► **En términos de juego:** el loco perturbado suele destacar por su Intelecto y Voluntad, así como por alguna habilidad profesional en la que es condenadamente bueno (como química o ingeniería) y que usará

para matar. También suele ser un experto en pasar desapercibido, para lo cual puede tendrá una habilidad de subterfugio adecuada. Su complicación suele estar relacionada con su propia locura.

► **Ejemplo de loco perturbado:** El Gran Galletín.

MEGALÓMANO

El megalómano es un villano que tiene delirios de grandeza. Tal vez cree que sus capacidades le sitúan como el más apto gobernante de su nación, o cree ser el hijo de una divinidad. En cualquier caso, se comporta de acuerdo a su condición, mostrándose altivo y llevando a cabo planes a cuál más delirante. Invariablemente se rodea de seguidores, a los que gobierna mediante el carisma personal, engaños, o miedo. Reinterpreta lo que ocurre a su alrededor de acuerdo con su delirio. Los héroes que se enfrentan a un villano megalómano a veces se encuentran obligados a halagarle o hacerle concesiones para poder acercarse lo bastante para derrotarle. Algunos villanos megalómanos se obsesionan con los héroes que le atrapan, haciéndoles formar parte de sus delirios y obligándoles a detenerles una y otra vez.

► **En términos de juego:** el megalómano puede adoptar muchas formas, por lo que no hay unos rasgos determinados para ellos, aunque una Voluntad alta es frecuente. Los que gobiernan mediante el miedo suelen tener una habilidad social relacionada con la intimidación lo bastante alta, mientras que otros más sutiles optan por alguna forma de manipulación. Eso sí, todos están rodeados por nutridos grupos de secuaces fanáticos y suelen tener una complicación asociada a su delirio.

► **Ejemplo de megalómano:** Luna Negra.

PROFESIONAL

A diferencia de otros villanos, el profesional no comete sus fechorías en aras de un bien mayor o de una misión que solamente él entiende. Sus objetivos son claros, fríos y descarnados: el beneficio personal, habitualmente de carácter económico. Un profesional roba, mata o comete cualquier otro crimen de manera analítica y calculada, sin implicarse emocionalmente en sus actividades. Hace su "trabajo" como lo haría cualquier otra persona, solo que su trabajo implica cometer actos deleznables. En ocasiones el profesional tiene alguna fibra sensible que puede convertirse en su particular talón de Aquiles, como un asesino que no mata a niños o un ladrón que no roba dinero público por considerarlo una traición a su nación. En historias con un villano profesional resulta tan interesante capturar al profesional como descubrir quién está detrás de él, por lo que en muchas ocasiones el profesional no deja de ser un villano destinado a caer en mitad del arco argumental en curso. En cualquier caso atrapar al profesional no es nada fácil, porque no perderá los nervios como hacen otros villanos y porque estará dispuesto a hacer cuanto sea necesario para evitar ser capturado.

► **En términos de juego:** el profesional suele contar con una elevada Voluntad, así como excelentes valores en sus ámbitos profesionales. Así, un asesino profesional contará con una puntuación alta en Reflejos y en su habilidad de combate.

► **Ejemplo de profesional:** Tigre Ciego.

SEÑOR DEL CRIMEN

El señor del crimen es un villano que prefiere actuar bajo docenas y docenas de sirvientes a sus órdenes, desde los matones que le hacen el trabajo sucio en la calle, hasta su leal mano derecha que le protegerá hasta la muerte. Un señor del crimen es algo así como un empresario del mundo criminal, y donde los demás ven "golpes" y asesinatos el sólo ve un balance de gastos y beneficios. Enfrentarse a un señor del crimen es complicado, porque muy a menudo ocultan su identidad (¡incluso pueden llegar a ser personas de gran prestigio social!), saben cómo evitar que se les asocie con los crímenes y por todos los sicarios que hay que vencer antes

de poder enfrentarse a ellos. Las historias en torno a un señor del crimen suelen conllevar varios arcos argumentales, en los que los héroes se dedican a reunir minuciosamente las piezas del puzzle que les lleven a derrotar a su adversario de una vez por todas.

► **En términos de juego:** un señor del crimen cuenta con un alto valor de Voluntad, así como unas habilidades de interacción (normalmente de tipo intimidar o liderazgo) y subterfugio (engaños o pretender ser quien no es) muy elevadas. Sus hitos estarán relacionados con una elevada posición social, porque es ahí donde se encuentra su principal poder.

► **Ejemplo de señor del crimen:** El Rey Púrpura.

VILLANOS MÁS TRIMENSIONALES

Estos arquetipos de villano no son excluyentes entre sí. Si examinas la galería de villanos del Centinela encontrarás algunos que podrían encajar en más de una categoría. Eso no es malo, es una forma de no cortar a los enemigos exactamente por el mismo patrón. En cualquier caso, es habitual que uno de los arquetipos prime sobre el otro, delimitando la mayor parte del carácter, motivaciones y forma de actuación del villano.

Si estás dando tus primeros pasos en los juegos de rol en general y en *La Mirada del Centinela* en particular es recomendable que te ciñas al canon marcado por los arquetipos al crear tus villanos, para posteriormente ir componiendo otros más complejos.

LOS VILLANOS EN TÉRMINOS DE JUEGO

Los arquetipos anteriores dan algunas sugerencias de en qué habilidades y características puede destacar un villano según el arquetipo al que pertenezca pero ¿con qué puntos creas a ese villano?

La respuesta rápida es que uses los que necesites. Un villano es un recurso de la trama, un vehículo para el lucimiento de los personajes que presenta un determinado reto. No debería quedar incompleto porque no tienes suficientes puntos para repartir entre sus características: simplemente decide qué puntuación quieras que tenga en cada una de ellas y haz lo mismo al determinar sus habilidades.

Ahora bien, no tiene sentido dramático alguno enfrentarse a alguien que tiene un 10 en todo, de manera que si estás tendiendo a inflar a los villanos para hacerlos invencibles, te estás equivocando en algo. Recuerda que los protagonistas de la historia son los héroes y, excepto en historias concretas sobre superación personal, eso suele significar que son mejores que sus oponentes. En su contra, los héroes tienen ya que serán superados en número, que se enfrentarán a oponentes sin cortapisas morales, y que a penas podrán descansar entre un oponente y el siguiente. No necesitan un villano inflado para hacerlo más interesante, ya lo tienen lo bastante difícil. De manera que si ves que estás creando villanos demasiado poderosos, quizás es que estés cometiendo el error de creer que los villanos son tus personajes, cuando el Director de juego debería pensar más bien que su personaje es la historia. Si crees que puede estar pasándote esto tal vez quieras unas reglas de creación de villanos más restrictivas...

Y ahí entra la respuesta lenta. Para crear un villano estándar, reparte 20 puntos en las características del villano y 35 en sus habilidades. Elegí cuatro hitos y una complicación, de la manera habitual. Si crees que necesitas uno o dos puntos de adicionales de característica o hasta 5 de habilidades, añádelos para redondear al personaje. Los límites son los mismos que para crear un héroe (es decir entre 1 y 10) pero no superes la puntuación del personaje con la habilidad más alta de tu grupo. Es decir, si el personaje con mayor habilidad de combate tiene 8, entonces no hagas un villano con más de 7 en su habilidad de combate. No apliques esta limitación a las características. Pero si estás



creando la némesis de un héroe (como fue el Doctor Fatos para el Centinela original, el Gran Galletín para el Centinela de los 90 o Mayhem para el actual equipo) entonces hazlo como un héroe completo: reparte 24 puntos en sus características y 40 en sus habilidades. Al contrario que en el caso anterior, no está mal si el villano iguala o supera a los personajes en algún campo: quizás el genio científico del villano rivalice con el de Szilard o su habilidad de combate supere a la de Sanders. En ese terreno es en el que librará su guerra. Si para esto tiene que superar la puntuación de 10 en alguna habilidad, permítete llegar hasta 12 (pero sólo en villanos muy excepcionales). Como en el caso anterior, si necesitas un par de puntos de característica adicionales o cinco puntos de habilidad, úsalos sin reparos.

Una última consideración sobre tu villano... ¿es totalmente humano? La respuesta será sí el 95% de las veces, pero en la ambientación del Centinela hay un pequeño resollo en el que caben mutantes como el Tigre Ciego (ver. pág. 159), Troll (pág. 161) o Alimaña (pág. 139). La mejor forma de representar esta inhumanidad es rompiendo los límites de las características: eleva sobre 10 (con 11 ó 12 será más que suficiente) una característica del villano para indicar que no es del todo humano, y redondea la cuestión usando un rasgo que resalte esa naturaleza parahumana. Si tu villano tiene un "poder especial" (como la manipulación mental de Anabel, ver pág. 118) refléjalo con una habilidad única. Límita el uso de esta habilidad de alguna manera para no desequilibrar el juego, por ejemplo haciendo que cause daño al villano cuando la usa o restringiendo su empleo a una sola vez por escena.

LAS REGLAS Y EL DIRECTOR DE JUEGO

En este apartado no encontrarás reglas adicionales a las ya explicadas sobre el sistema Hitos. Como Director de Juego sabrás tanto de las reglas como tus jugadores, si es que se han leído ese capítulo. Y, a diferencia de lo que otros juegos de rol proponen, eso no es malo en absoluto.

La Mirada del Centinela se basa en la premisa de que el grupo en conjunto debe divertirse, y a todos nos gusta saber cómo funciona un juego para disfrutarlo a fondo. Cuando jugamos a un videojuego queremos saber qué controles hay que pulsar para obtener determinadas acciones, y cuando jugamos al parchís necesitamos saber si se tiene que entrar justo o se "rebota". Lo mismo ocurre en el juego de rol. Además, como Director de Juego te encontrarás ocasionalmente desbordado, por ejemplo si tienes que resolver una escena de acción complicada con muchos personajes no jugadores involucrados. En esas ocasiones agradecerás que los jugadores conozcan el reglamento y te puedan ayudar, por ejemplo, gestionando ellos la Iniciativa mientras tú tomas decisiones.

Sin embargo, era preciso hablar de las reglas en un capítulo como éste. Como Director de Juego, el resto de jugadores te considerarán el árbitro, la persona que debe mediar cuando hay conflicto al interpretar una situación o la que debe decidir en situaciones difusas. Es un papel que harás mejor cuanto más te "ruedes" dirigiendo, pero hay dos consejos que pueden ayudarte. El primero es que cuando dudes actúes por analogía. Puede que este reglamento no incluya consejos detallados para que los personajes se desenvuelvan en gravedad cero, pero ojeando las reglas puede que encuentres cosas similares que te ayuden a tomar una decisión. El segundo consejo es que no detengas una narración por una regla si puedes evitarlo. Dejar al héroe colgado de un precipicio para pasarse treinta minutos discutiendo sobre una regla rompe totalmente el clímax. En esos momentos es importante ser capaz de tomar una decisión rápida (sea consensuada con los demás o no) y si es preciso revisarla a posteriori. Como regla general te aconsejamos que si la consecuencia de la decisión puede ser grave para un personaje jugador (por ejemplo, una situación de vida o muerte) actúes en su beneficio. Es mejor que el jugador reciba un beneficio inmerecido

EL MEDIDOR DE LA VIOLENCIA

Al igual que ocurre en los cómics, las partidas de **La Mirada del Centinela** pueden mostrar diferentes grados de violencia de acuerdo con los deseos del DJ y su grupo. Estos niveles se traducen en pequeñas modificaciones en las reglas de juego, pero también en el estilo de juego y en la narración. Los cuatro niveles del medidor de violencia son los siguientes:

Nivel 1: Acción para todos los públicos. Este es el nivel de mínima violencia. Nadie muere como resultado de un combate. El nivel "moribundo" realmente hace referencia a quedarse fuera de combate. Todas las heridas son magulladuras y contusiones que se recuperan rápidamente: trata todos los estados de daño como si fueran heridas a efectos de velocidad de curación y emplea la regla *Los héroes están hechos de otra pasta* (pág. 30) para todo el mundo. Incluso los disparos sólo rozan a los blancos o impactan en objetos del entorno produciendo daño indirecto, por lo que si se invoca un aspecto adecuado puede ignorarse todo el daño sufrido en un ataque. Los villanos cometen habitualmente robos y secuestros y las escasas muertes son siempre limpias y ocurren "fuera de plano". Los héroes respetan el código escrupulosamente: nunca matan ni permiten una muerte por omisión y sólo emplean amenazas verbales para interrogar.

Nivel 2: Las imprudencias pueden matarte. El mundo parece más peligroso de lo que realmente es. Los villanos pueden dar el paso y matar a otras personas, pero darán muchas vueltas antes de hacerlo, dando tiempo a que los héroes actúen. Éstos, por su parte, cumplen el código y aunque usen la violencia no matan a nadie. No obstante, los "accidentes" ocurren y los villanos o secueces pueden perder la vida a sus manos por un golpe desafortunado o una caída inesperada. En términos de reglas este nivel se utiliza igual que en el nivel 1, pero con una diferencia: los personajes no jugadores carecen de "inmunidad de guión" y los héroes pueden fallecer al enfrentarse a un villano de relevancia para la historia. Por ejemplo, en este nivel de violencia el Centinela no morirá a manos de los secuaces del Gran Galletín, pero sí puede hacerlo a manos de éste: aplica las reglas de secuaces tanto si el nivel de poder es Héroes como si es Gente de Betlam. Usa las reglas de curación normales, pero aplica la regla *Los héroes están hechos de otra pasta* (pág. 30) para los personajes principales. Los personajes jugadores se estabilizan solos automáticamente en el nivel moribundo, a no ser que estén enfrentándose con el villano principal de la historia.

Nivel 3: El mundo es un lugar peligroso. El mundo no es blanco ni negro, sino completamente lleno de matices de gris. Hay personas que mata sin contemplaciones y otras que jamás se atreverán a dar ese paso. La violencia de todo tipo está patente, pero los extremos sólo son perpetrados por aquéllos que se encuentran más allá de la normalidad. Éste es el nivel por defecto de juego y todas las reglas se aplican tal cual se describen en el capítulo correspondiente. Aún así, aún puedes aplicar para los héroes la curación rápida descrita en el cuadro de la página 30 si lo deseas.

Nivel 4: La muerte te pisa los talones. Éste es el nivel de máxima violencia. Incluso los combates sin armas son letales. Los villanos asesinarán al héroe si tienen la más mínima oportunidad, sin contemplaciones ni planes rocambolescos. El canibalismo, los abusos sexuales, la tortura y la mutilación están presentes en las historias: muchos de los villanos son seres atroces capaces de cometer actos imaginables. Los héroes interpretan el código de manera flexible en ocasiones, considerando que no se aplica a los peores villanos, y predominan la idea de que algunos fines justifican cualquier medio. En términos de reglas jugar con el nivel 4 de violencia supone que no se pueden invocar aspectos para estabilizar a los personajes moribundos, reducir el nivel de daño ni gastar puntos dramáticos para invocar la regla *No es tan grave como parece*. Tampoco apliques en este nivel las reglas de secuaces: cualquiera con un arma puede matarte.



que escuchar sus críticas después de la sesión porque cometiste un error que, además, puede ser difícil de arreglar argumentalmente.

Otra parte importante de tu trabajo como Director de Juego es conceder puntos dramáticos a los personajes jugadores. Los puntos influyen en el discurrir de la historia y ayuda a que los jugadores tengan cierto control sobre lo que sucede a su personaje. Tú controlas el flujo de esos puntos (cuántos reciben) y ellos cómo los gastan. Visto así, no les estás poniendo más fácil el desafío que les has planteado, sino que les das recursos para enfrentarlo. Junto a ello, no debes olvidar que los puntos dramáticos tienen un gran poder para reforzar el comportamiento de los personajes (y de sus jugadores). Recompensa con puntos dramáticos lo que haga la historia más interesante (p.ej. introducir detalles en la trama que den juego o realizar una interpretación elocuente) en lugar de tener suerte en una tirada de dados. Con el tiempo llegarás a "sentir" cuándo ha llegado el momento de dar un punto dramático.

Si tu grupo de juego es especialmente participativo, puedes intentar trasladarles la responsabilidad sobre los puntos dramáticos y que sean ellos quienes decidan cuándo debe recibir puntos uno de sus compañeros. Esta estrategia no funciona con todos los grupos pero si el tuyo es uno de ellos descubrirás que una cosa tan sencilla puede dinamizar increíblemente una partida.

PROEZAS ATLÉTICAS

Los personajes de los cómics realizan con frecuencia proezas casi sobrehumanas: saltos, carreras y levantamientos de peso que están al límite de lo que es un ser humano es capaz. Una buena referencia para saber lo que un personaje puede intentar hacer es fijarse en los récords de atletismo correspondientes. La dificultad para acciones que supondrían un récord debería ser Muy difícil (25) o más si se trata de una proeza que supera el record ampliamente. En la tabla 15 tienes algunos records (redondeados) de disciplinas atléticas para que te sirvan de referencia:

TABLA 15: PROEZAS ATLÉTICAS

Proeza	Record
Correr 100 metros	9,5 s
Salto de longitud	9 m
Salto de altura	2,5 m
Salto con pértiga	6 m
Levantamiento de peso (tumbado)	450 kg
Levantamiento de peso (de pie)	260 kg

DISPOSITIVOS EN JUEGO

Las reglas de dispositivos de **La Mirada del Centinela** son deliberadamente libres, para posibilitar que los personajes "inventores" contribuyan durante la historia sin necesidad de tediosas sesiones de planificar los dispositivos para que luego jamás se den las circunstancias para que resulten útiles. Creemos además que esta forma de dejar los dispositivos "fuera de las viñetas", de manera que el héroe tenga a su disposición la herramienta necesaria justo en el momento adecuado, es mucho más fiel al espíritu de los cómics.

Pero también es verdad que esto puede empujar a los jugadores a tratar de disponer de dispositivos para cualquier situación posible, lo que quita a estos aparatos todo su carácter especial y, lo que es peor, le roba protagonismo a quienes realmente importan: los personajes. Para



controlar esta posibilidad te ofrecemos unas pequeñas directrices que harán más fácil tu labor como Director de Juego.

► Limita el efecto de los dispositivos. Haz que la mayoría de los dispositivos básicos (ver pág. 31) sólo sirvan para un obtener un +2 a las pruebas correspondientes o imiten el efecto que en todo caso tendrían dispositivos de la vida real. Los dispositivos avanzados requieren el gasto de un punto dramático para funcionar, así que puedes ser más permisivo con su potencia.

► Limita el número de dispositivos. Divide entre cinco la suma de Intelecto + Tecnología del personaje inventor del grupo: ese es el número máximo de dispositivos que pueden introducirse en cada sesión de juego (sea básicos o avanzados). Si quieres una razón para que no haya más dispositivos funcionando recuerda a tus personajes que cada dispositivo es caro y artesanal, fabricado como un prototipo y que, aunque se diseñe y construya "fuera de las viñetas", el inventor tiene tiempo limitado para hacer cosas nuevas o reponer las usadas anteriormente.

► Mantén el principio de "el hombre sobre la máquina". Si el personaje tiene habilidades para hacer algo, entonces no permitas un dispositivo que le solucione la papeleta. Los héroes tienen que demostrar lo que valen, si no cualquiera con el equipo suficiente podría ser el Centinela.

► Si lo anterior no funciona con tu grupo porque adoran los dispositivos... pues dispositivos para todo el mundo. Si todos los villanos

usan camuflaje óptico, visores nocturnos, pulsos electromagnéticos y todo lo demás, la superioridad volverá a quedar en manos del hombre bajo la máscara.

RECURSOS NARRATIVOS

Al margen de recurrir a las tramas para hacer la partida más interesante, existen una serie de técnicas y consejos no tan habituales en los juegos de rol clásicos y que sin embargo pueden ser especialmente apropiados para una historia de **La Mirada del Centinela**. Su uso dentro de una partida es opcional y es posible que mientras que algunos te resulten totalmente pertinentes, otros te parezcan poco apropiados y no los incluyas. Siéntete libre para utilizarlos a tu antojo, están para que todos lo paséis bien, no para constreñir la diversión en aras de una presunta “narración perfecta”.

CLIFFHANGER

Un *cliffhanger* ocurre cuando la historia finaliza en un punto sorprendente o emocionante, en el que el espectador desea que la acción continúe. En ocasiones las series apuestan por *cliffhangers* capítulo a capítulo, mientras que otras sólo lo utilizan ocasionalmente. El recurso que mejor suele funcionar, no obstante, es concluir una temporada con un *cliffhanger* que deje a los personajes (y aún mejor, a los jugadores) clavados al suelo y deseosos de jugar la siguiente temporada. Utilizar de esta forma los *cliffhangers* puede servir, además, para alimentar los ánimos de los jugadores antes de comenzar una nueva temporada, sobre todo si ésta va a tardar un tiempo en arrancar, ya que el Director de Juego puede proporcionar algún “adelanto de la nueva temporada”, en la forma de descripción, narración o incluso de pequeña partida que sería tratada como un *flashforward*.

DIRECTOR INVITADO

La idea de este recurso es bien sencilla: ocasionalmente, puedes invitar a uno de tus jugadores (o incluso a una persona que no participe en la serie) a que haga las veces de Director de Juego durante un arco argumental autoconclusivo. La idea es que sea una historia lo suficientemente cerrada como para que el Director Invitado no tenga que saber nada de la trama de la serie que no se haya revelado hasta el momento y que tampoco altere el status quo de la partida sin el consentimiento del Director de Juego. Es una forma fresca de cambiar de aires dentro de una misma partida sin que la cosa se vaya de las manos, así como una manera de dar un día libre al Director de Juego de cuando en cuando.

DOBLE ROL

El recurso del doble rol (un desarrollo del recurso anterior, el de Director Invitado) es algo parecido a lo que se hace hoy día en las grandes series de televisión. En éstas, normalmente hay un guionista principal, el creador de la serie, que es quién decide qué ocurre en la historia en términos generales, pero también hay dos o tres guionistas secundarios que apoyan a éste desarrollando historias concretas. Aquí proponemos hacer algo parecido, aunque una escala más pequeña: dos Directores de Juego, jugando y dirigiendo a la vez.

La base de este recurso es que los Directores de Juego no dirigen a la vez, sino que se alternan en arcos argumentales. Es recomendable que de los dos Directores de Juego, uno de ellos lleve la voz cantante (sea el “creador de la serie”), decidiendo cuál es la trama global y qué cosas deben ocurrir mientras el otro hace de “estrella invitada” en la dirección.

Una vez asignados ambos papeles, lo único que debe hacerse es lo siguiente: el Director de Juego principal es quien construye la trama de la serie, facilitándole al otro Director de Juego (Director Invitado) pequeñas claves básicas necesarias para que él elabore sus partidas, pero sin dar demasiada información para no arruinarle el misterio. A partir de ahí, la serie arranca de forma habitual y el Director de Juego invitado crea su propio personaje y participa en la partida como cual-

quier otro jugador. Llegado cierto punto pactado por ambos, el Director Invitado dirige un arco argumental propio, en el que aparece algún personaje de cierta importancia en la trama que le hace participar en los mismos términos que a los personajes jugadores, siendo éste interpretado por el Director de Juego principal. Los detalles de este arco argumental “especial” son decididos por el invitado, pero la trama en general debe ser definida por el Director de Juego principal.

Como vemos, las ventajas del doble rol permiten al Director de Juego descansar de su labor sin temor a que su serie pierda su rumbo, además de introducir nuevos aires en las tramas de la partida.

ELEGÍA

En ocasiones, cuando la serie es larga, la muerte de un personaje jugador deja al grupo consternado. Llevaban mucho tiempo haciendo correrías juntos, y ahora uno de ellos ha caído en acto de servicio. Puede que sea el momento de darle una elegía.

La elegía consiste en un capítulo autoconclusivo en el que se repasan los “Grandes Éxitos” de la vida del personaje jugador. Desde la vez que salvó a su compañero hasta el nacimiento de su única hija. El Director de Juego debería definir conjuntamente con el jugador cuáles son esos grandes momentos de la vida del personaje y servirse de los flashbacks para contar esa historia, quizás vinculándola con el presente en el que durante el funeral del personaje los demás personajes dan un pequeño discurso cada uno. Una partida de estas características bien llevada puede dotar de sentimiento a la historia y convertirse en una despedida para un personaje muy querido. Desaconsejamos utilizarlo con cada personaje que fallezca para no agotar el recurso.

EN ANTERIORES CAPÍTULOS...

Habitualmente, en las partidas tipo serie abierta el espacio entre arcos argumentales conlleva el paso de varios días de tiempo real entre una y otra sesión de juego. Por ello, el Director de Juego suele empezar comentando qué ocurrió en sesiones anteriores, de manera que todos pueden recordar por dónde iban y qué estaba haciendo cada personaje. Este mecanismo, que en los cómics suele consistir en una introducción en la primera página, también ha sido utilizado por las series de televisión en la forma de una recapitulación inicial que comienza diciendo “En anteriores capítulos...”

A diferencia de un resumen normal, una introducción de este tipo es narrativa, no descriptiva. El Director de Juego no dice “Bueno el otro día tú y tú estabais frente al Circo Macabro cuando...” sino que lo que se dice son cosas como “Géminis mira por la ventana y murmura unas palabras mientras varios de sus hombres salen armados del edificio. Después la escena muestra al Centinela huyendo de una lluvia de balas de esos mismos sicarios. Entre ambas escenas, aparece un hombre al que no veíais desde hace varios capítulos: el Dr. Fatos, reproduciéndose el momento de su supuesta muerte al precipitarse al vacío...”

Una forma especialmente divertida de usar este recurso es utilizar una grabadora para grabar las partidas. Utilizando la grabación, el Director de Juego puede hacer un montaje a modo de resumen y ponerlo justo antes de empezar a jugar la partida como ocurre en las series de televisión.

Además, como hemos visto en este pequeño ejemplo, esta técnica permite que el Director de Juego recuerde no solamente escenas de las sesiones más inmediatas, sino que puede aprovechar para introducir cosas del pasado remoto que van a volver a la actualidad. Si el Dr. Fatos era un personaje que había desaparecido de la historia hace muchas sesiones... ¿Por qué el Director de Juego lo menciona al empezar? ¿Puede que los rumores sobre su muerte fueran exagerados? ¿Tal vez un secreto salga a la luz? Tendremos que jugar para averiguarlo, muchachos...

FLASHBACK

Utilizado en las historias de intriga en general y en los cómics en particular, los flashback son escenas en las que los personajes recuerdan una

parte de su pasado, de manera que este recurso sirve para ampliar información sobre algo que ocurre actualmente en la trama (por ejemplo, si se produce un ataque al Aeropuerto Moore, el flashback podría explicar cómo consiguieron los criminales el material para dicho atentado), para hacer una revelación (por ejemplo, se descubre que uno de los personajes estuvo casado cuando este dato no se conocía previamente por parte de los demás) o para comprender mejor las acciones de los personajes (por ejemplo, si un personaje ha mostrado miedo a las serpientes, un flashback puede explicar que esa fobia se produjo a partir de que su mejor amigo de la infancia encontrara la muerte a manos de una).

Un recurso como éste no requiere que los jugadores interpreten a sus mismos personajes, sino que durante una breve escena encarnarán a cualquier personaje que sea necesario para comprender la historia. Los flashbacks se utilizan en **La Mirada del Centinela** de tres maneras diferentes: en primer lugar pueden ser jugados como una escena cualquiera, en la que se explica superficialmente el carácter de cada personaje interviniendo y se juega la escena; en segundo lugar, puede jugarse de una forma totalmente descriptiva, en la que el Director de Juego explica lo que ocurre. La tercera forma utiliza la complicidad de los jugadores para que la escena sea adecuada a la vez que divertida: en este caso, el Director de Juego explica a los jugadores que vayan a participar en el flashback en qué va a consistir la escena y les proporciona algo de tiempo para que la preparen. Después la representan en la mesa, ante de todo el grupo, como algo más próximo al teatro que al rol: lo que debería ocurrir ocurrirá, porque es algo del pasado, pero la forma en la que ocurrira (los diálogos concretos, las acciones, etc.) serán definidos por los jugadores que participan en el flashback.

FLASHFORWARD

El *flashforward* es idéntico al flashback, aunque con una particularidad, y es que la pequeña historia narrada no sucede en el pasado, sino en el futuro. Si el *flashforward* se centra en un personaje, esto implica que el mismo sobrevivirá a la historia en la que está involucrado, pero puede que eso no sea lo que se pretende explorar: se pueden introducir misterios nuevos mencionando cosas que se saben en el futuro pero no en el pasado (una muerte, un traidor, un cambio...) o proporcionar información que se va a descubrir de inmediato en el presente para sorprender presentándola en el futuro. Si el *flashforward* se centra en algo que no es un personaje, además de hacerse eso se introduce la incertidumbre de qué ocurrirá con los personajes.

El uso de este recurso debería ser mucho más limitado que el de los flashbacks, dado que de otra forma el Director de Juego puede verse preso de sus propias "profecías" impuestas por lo que narra, y verse obligado a mantener aspectos de la historia que no desea. Los *flashforwards* son vislazos al futuro de los espectadores, no revelaciones sobrenaturales de los personajes, los personajes seguirán sin saber lo que les ocurrirá, pero los jugadores sí y tienen todo el derecho a exigir su cumplimiento.

IN MEDIA RES

Término latino que podríamos traducir como "en medio de las cosas", aplicarlo al juego es tan sencillo como iniciar un capítulo de una forma atípica: empezando por la mitad. Puede que la sesión comience con un titoteo en el que los personajes jugadores deben hacer lo posible por sobrevivir y, aún sin acabar la escena, se inicia un largo flashback que explica cómo han llegado los personajes a esa situación.

Otro modo de utilizar este recurso es para empezar una historia sin entrar en detalles, ideal para cuando se tiene poco tiempo. Quizás todo comience con uno de los protagonistas esperando a que su avión aterrize mientras revisa los últimos papeles necesarios para la misión o tal vez el Director de Juego empiece describiendo con todo detalle cómo es la celda en la que se encuentra el grupo de agentes... este recurso es especialmente divertido si los propios jugadores participan de él y en lugar de buscar objeciones a por qué no deberían encontrarse ahí co-

laboran con el Director para hacer más coherente la historia. Por ello, es recomendable pedir su ayuda para su uso en partida.

JUGAR RETROSPECTIVAS

Un recurso utilizado en algunas historias son las llamadas retrospectivas. La lógica que sigue este mecanismo es que los jugadores vuelvan a jugar una parte de la historia especialmente relevante en el presente, aunque no con sus personajes. La retrospectiva se diferencia del flashback en que éste se basa en información nueva, en tanto la retrospectiva se basa en una historia ya jugada, siendo además un recurso que permite a los jugadores cambiar el registro de sus personajes.

Ante esto podríamos preguntarnos qué añade el jugar una retrospectiva y la respuesta es bien sencilla: información. La idea es que la retrospectiva profundice en información no disponible para los personajes pero que a los jugadores les puede ayudar a comprender la historia. Por ejemplo, si hace varios capítulos el Centinela neutralizó a un peligroso criminal, falleciendo éste en extrañas circunstancias (explosión, caída en una catata, etc.), podrían jugar ahora la misma escena interpretando al criminal y sus sicarios. La retrospectiva puede continuar después de lo que se jugó originalmente, sirviendo por ejemplo para descubrir que realmente su enemigo sobrevivió y se marchó jurando venganza.

En definitiva, las retrospectivas permiten ampliar la información de la trama de la historia sin tener que caer en tópicos de misteriosos informantes que parecen saberlo todo. Con este recurso los jugadores podrán intuir cosas que antes encontraban extrañas (por ejemplo, ¿por qué explotó esa bomba si yo la desactivé?, ¿cómo es que nuestros adversarios se enteraron de lo que hizo Norma Grim antes que nosotros si la estábamos vigilando?) sin que parezca que el Director de Juego modifica los sucesos a su antojo para que todo salga como él quiera.

LA HISTORIA DENTRO DE LA HISTORIA

Este recurso puede utilizarse para que los jugadores participen de la historia incluso cuando se están informando sobre algo. El recurso consiste en jugar una especie de flashback, sólo que los jugadores no interpretan a sus personajes, sino a los que protagonizan la historia de la que se están informando. Imaginemos que los personajes están registrando una antigua guarida del Doctor Fatos descubierta hace poco y que parece relacionada con unos crímenes que se están cometiendo en la ciudad. Entre los extraños cachivaches que Fatos guardaba en este lugar, los personajes encuentran un viejo magnetófono...

...y en ese momento el Director de Juego, en lugar de informarles de lo que escuchan, les proporciona personajes nuevos para jugar los sucesos que se describen en la grabación que han encontrado. Entonces juegan precisamente esa historia, de manera que sirve tanto como una historia autoconclusiva como de fuente de información para los personajes.

MÚSICA Y ATREZZO

Muchos grupos de juego gustan de utilizar otros recursos más allá de las palabras y su imaginación para dar un mayor sabor a las historias, siendo los dos más habituales la música y el atrezzo.

Utilizar música en las partidas es como ponerle la banda sonora a una película, los temas deben reflejar lo que sucede en la historia. Por ello, el Director de Juego puede escoger un tema para la serie en sí (que podría ponerse cada vez que comience la partida), otro para cada personaje no jugador importante (por ejemplo, el archienemigo de los personajes) y otros diversos para escenas de acción, intriga, romance... combinándolos las partidas pueden ganar en intensidad, pero siempre que la música sea como en el cine: algo de fondo, no algo que monopoliza la partida y hace que el Director de Juego esté cambiando constantemente la música o que los jugadores se distraigan tarareando...

En cuanto al atrezzo, se trata de algún objeto material que ayuda a evocar la partida. Si por ejemplo los personajes van a una fiesta de etiqueta, quizás los jugadores puedan ir algo más arreglados que de cos-

tumbre o comprar algo de comida entre todos. Si Leo Szilard ha fabricado algún nuevo dispositivo nuevo, el Director puede llevar un objeto que se asemeje para que los jugadores lo "palpen" y sepan cómo es. Esto también es generalizable a documentos, archivos de ordenador, etc. (por ejemplo, si los jugadores van a recibir un informe, redáctalo y entrégaselo, si van a infiltrarse en un ordenador y dispones de uno cerca, prepara una simulación de cómo buscan en el mismo). Sin embargo, tampoco debe olvidarse que es un apoyo a la historia, y no es conveniente ni que sea un objeto que provoque bromas o juegos continuos ni que tenga un coste excesivo para algo que realmente no va a servir más que para mostrarlo.

LA OPINIÓN DE LOS LECTORES

En el mundo de los cómics las ventas son indicadores de si la historia que se está publicando es del gusto de los lectores o no. Si las ventas no acompañan suelen tomarse medidas drásticas, desde introducir cameos de otros héroes hasta dar un giro de ciento ochenta grados a la trama para tratar de ganar nuevos lectores. Nosotros podemos utilizar una dinámica similar para tomar el "pulso" a nuestra mesa de juego. Si les preguntamos directamente es posible que algunas personas oculten su malestar por temor a molestarnos o para reforzar el duro trabajo que hemos realizado preparando la historia, por ello sugerimos una alternativa. Busca algún tipo de objeto que pueda servir para votar, como piedras de dos colores distintos o diferentes tipos de legumbres. Después pide a los jugadores que, secretamente, elijan votar la sesión de manera positiva o negativa de acuerdo con sus preferencias personales, y vota tú también. Despues haced el recuento de votos conjunto y, basándoos en el resultado, tratad de amoldar la partida a los gustos de todos. De esta forma es más fácil que todos participen en el debate en lugar de personalizar en torno a "por qué a Fulanito no le ha gustado la sesión".

CORREO DE LOS LECTORES

En los años anteriores a la Era de Internet era muy frecuente que los cómics fueran acompañados de una sección de "correo de los lectores", en la que los aficionados escribían cartas realizando observaciones, sugerencias y preguntas a la editorial. Algunas de ellas eran elegidas para ser contestadas en el propio cómic, y muchas veces se utilizaban para hacer adelantos de lo que estaba por venir. ¿Por qué no retomar esa costumbre?

Este recurso narrativo consiste en ofrecer a los jugadores (o incluso a terceras personas que sepan que jugáis la partida pero no participan en ella) la posibilidad de escribirte cartas o correos electrónicos dando su opinión sobre la partida y haciendo sugerencias y preguntas. Tú puedes contestarles públicamente y aprovechar para crear expectación sobre lo que está por venir en tu partida. Este método es especialmente divertido si se utiliza para animar los días que transcurren entre sesiones de juego, contribuyendo a que todo el mundo esté más pendiente de la partida y lo que ocurre en ella.

MIENTRAS TANTO...

Un recurso habitual de muchas películas, cómics y series de televisión es dejar de lado temporalmente a los protagonistas para centrarse en otras cosas que ocurren mientras tanto. Esas otras cosas pueden ser los ardides de los enemigos de los personajes, historias de PNJ de relevancia para la trama o cualquier otra cosa. Su uso en partidas de rol es adecuado, aunque por lo general es mejor no abusar de ello y sólo utilizarlo para descubrir aspectos de la trama si los jugadores son capaces de jugar sin utilizar esa información en partida, ya que después de todo la conocen ellos y no sus personajes.

Para representar la escena puedes o bien narrarlo tú mismo o, si tu grupo se ve capaz, puedes escoger jugadores para que te ayuden en escenas concretas, describiéndoles en privado qué va a ocurrir y qué deben hacer ellos, como si fuera una escena de teatro improvisado. De esta forma las escenas ganan en profundidad, aunque se pierda algo más de tiempo de juego preparando la escena.

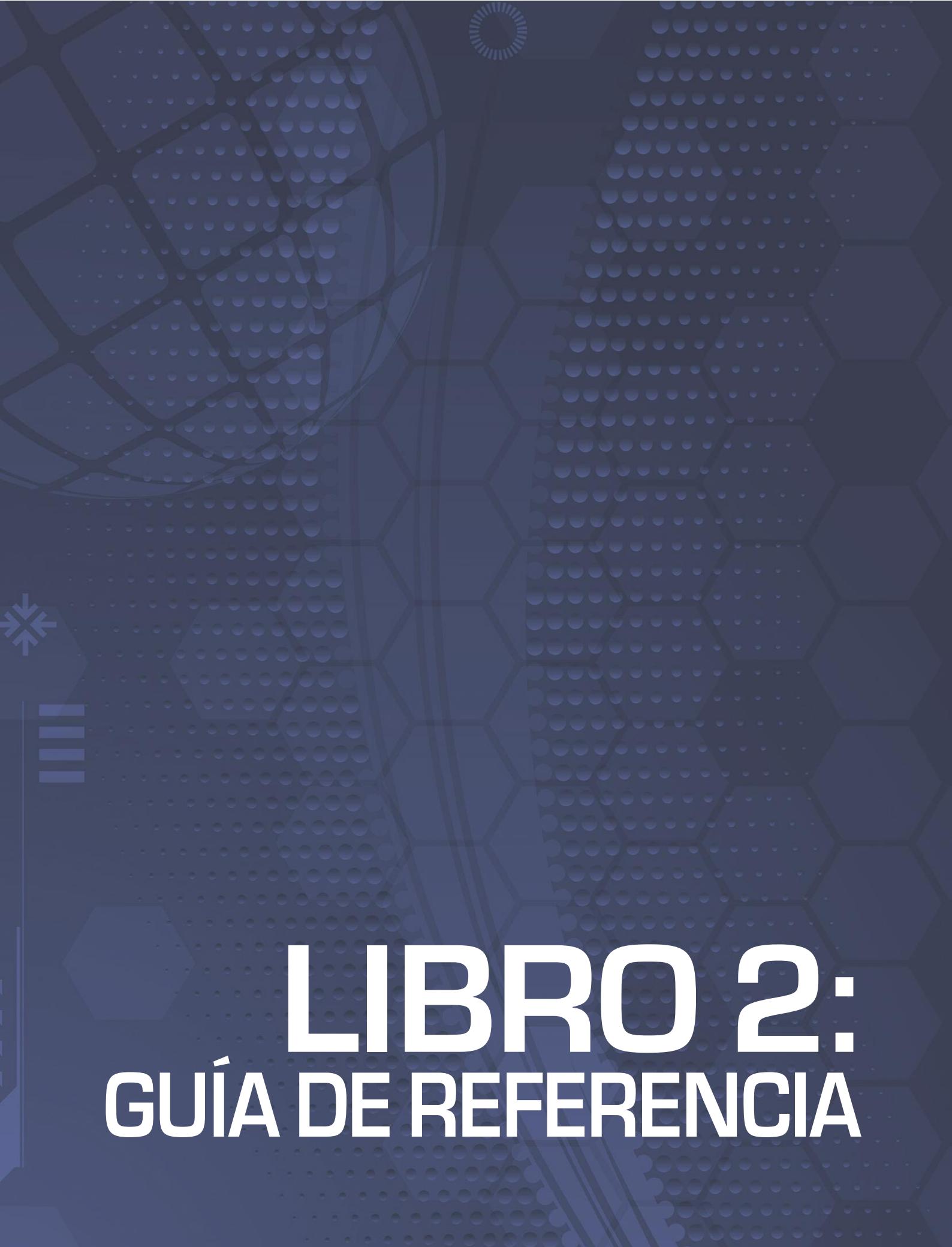
UNA DECISIÓN EN LA FAMILIA

A finales de los años 80 la editorial DC Cómics llevó a cabo un interesante experimento dejando en manos de los lectores el destino de un personaje muy relevante del mundo de Batman. Los lectores debían llamar a un número de teléfono para decidir si el personaje moría o sobrevivía. Esto puede trasladarse a las partidas de *La Mirada del Centinela* concluyendo un arco argumental en el que el destino de algo relevante para la historia (p.ej. la vida de un personaje no jugador, o los resultados de un atentado) se deja en manos de la opinión de los jugadores. Todos pueden votar (quizá como en el recurso "La opinión de los lectores", o incluso escribiéndote un correo electrónico razonando su respuesta y sugiriendo algunas implicaciones de la decisión) y la opción más votada será la ganadora. En cualquier caso, es recomendable no abusar de esta técnica ni dejar en manos de los jugadores aquéllas decisiones que son fundamentales para el devenir de la trama preparada por el Director de Juego.

ALGUNAS CUESTIONES PARA REFLEXIONAR

Queremos concluir el capítulo con una serie de cuestiones que pueden servir para reflexionar sobre la labor del Director de Juego. No hay una respuesta correcta o incorrecta, sino que cada Director de Juego obtiene la suya propia:

- ▶ Si la trama de ese cómic me ha gustado tanto, ¿por qué no adaptarla?
- ▶ Si lo que sugiere un jugador es mejor que lo que habías pensado, ¿por qué no usarlo?
- ▶ Si una trama no es divertida, ¿por qué utilizarla?
- ▶ Si una tirada de dado puede arruinar una historia, ¿importa el resultado?
- ▶ Si algo es plausible dentro de un cómic, ¿no puede serlo también aquí?
- ▶ Si Betlarn es una ciudad ficticia, ¿por qué no personalizarla a tu antojo?
- ▶ Si un jugador no puede asistir a una sesión, ¿puede la ausencia de su personaje contribuir a crear una situación interesante para la historia?
- ▶ Si estás jugando a un juego de rol que imita el mundo del cómic, ¿de verdad es preciso que los villanos sean anulados permanentemente?
- ▶ Si tienes claro el tipo de partida que quieres hacer, ¿por qué no decírselo a los jugadores?
- ▶ Si no te estás divirtiendo, ¿por qué no haces algo para arreglarlo?
- ▶ Si ese personaje desaparece de la historia, ¿la trama se ve afectada de manera sustancial?
- ▶ Si empleas ese giro de guión, ¿los jugadores lo verán como una "trampa" o como algo divertido?
- ▶ Si esa regla no es importante para la historia, ¿es preciso pararse a discutir sobre ella?
- ▶ Si aceptas la propuesta del jugador en esta ocasión, ¿sentarás un precedente que puede causarte problemas?
- ▶ Si los jugadores no tienen puntos dramáticos, ¿deberías ofrecerles la ocasión de ganar alguno?
- ▶ Si no os estás divirtiendo, ¿qué debería cambiar?
- ▶ Si la ambientación del juego no aclara determinado punto, ¿no sería mejor inventárselo?
- ▶ Si la ambientación del juego aclara determinado punto que no es de tu interés, ¿no sería mejor cambiarlo?
- ▶ Si tú no interpretas a los personajes no jugadores, ¿por qué esperar que tus jugadores lo hagan?
- ▶ Si tú no te estás divirtiendo, ¿cómo lo van a hacer tus jugadores?



LIBRO 2: GUÍA DE REFERENCIA



ORGANIZACIÓN

Un héroe misterioso, un vigilante, patrulla por las noches las calles oscuras de Betlam City combatiendo el crimen, la corrupción y la maldad que anidan en el corazón de la ciudad. Imbatible, incansable, indestructible, inmortal... así es el Centinela, el oscuro guardián de Betlam.

Pero el Centinela guarda un secreto que muy pocos conocen, y es que no es una persona: el Centinela es un equipo, un grupo reducido de personas que han puesto sus diferentes talentos al servicio de un ideal: luchar contra el crimen y proteger a los inocentes en una ciudad en la que nadie más está ya dispuesto a hacerlo. Los miembros del equipo Centinela son héroes y lo demuestran cada noche. Puede ser vistiendo el traje del Centinela y patrullando las calles, puede ser aportando en tiempo real toda la información táctica necesaria para tener éxito, puede ser diseñando los sofisticados dispositivos que el Centinela necesita, puede ser dando atención médica al justiciero herido o recogiéndolo en un callejón y poniéndolo a salvo... Cada cual tiene su lugar en el equipo, ¿sabes ya cuál es el tuyo?

Este capítulo describe la organización del Centinela actual, con sus miembros presentes y la estructura y forma de funcionamiento que tiene en la actualidad. Si quieras más información sobre épocas pasadas (o incluso futuras o alternativas) visita el capítulo **Archivos** (pág. 78). En todo caso, notarás que la historia presentada del Centinela acaba en 2008, que es la fecha oficial de inicio de la campaña de **La Mirada del Centinela**. Esto es así para proporcionarte los suficientes años para introducir en el equipo los cambios necesario para incluir nuevos personajes si tus jugadores y tú optáis por no utilizar los personajes pregenerados ofrecidos en este libro.

ORIGEN

Aunque la leyenda del Centinela se remonta en Betlam hasta principios del siglo XX, el primer hombre en utilizar realmente ese nombre para luchar contra el crimen en la ciudad fue el millonario Brian Wayland en 1945. Los padres de Wayland fueron asesinados siendo él un niño, lo que le obsesionó con la idea de la justicia y el castigo de los culpables. Wayland fue un vigilante solitario y formidable, pero finalmente tuvo que pasar el testigo a otro hombre más joven, el que había sido ayudante del Centinela en su adolescencia: Andrew Dixon. Pronto fue obvio que ningún otro hombre podía llevar él solo la carga de ser el Centinela, por lo que Wayland organizó un equipo que apoyara a su sustituto dándole apoyo táctico, médico, etc. Incluso así, el trabajo continuaba siendo demasiado duro y se introdujo entonces una segunda persona para turnarse con Dixon en vestir el traje. Era obvio ya que el Centinela había dejado de ser una persona disfrazada y se había convertido en un concepto impulsado por un equipo.

Incluso en una época, otros héroes anónimos se unieron a la cruzada por la justicia en Betlam City, hasta que la ciudad y sus habitantes les dieron la espalda, les rechazaron y despreciaron su sacrificio, haciéndoles abandonar, dejando de nuevo solo al Centinela.

Aún así, el Centinela nunca está realmente solo... Bajo la máscara hay un hombre, pero el Centinela es mucho más que ese hombre: es un equipo. Durante los años, distintas personas han formado parte de ese grupo y han luchado por el ideal del Centinela. Algunas han muerto, otras, finalmente, abandonaron. Pero otras llegaron para tomar el relevo y mantener al Centinela con vida, para siempre.

HOY

Hace unas semanas, Thomas Mann, el hombre más joven en vestir el traje del Centinela fue asesinado por un nuevo y demente villano que se hace llamar Mayhem. Mayhem puso explosivos en diversos puentes

de la ciudad sembrando el caos y la destrucción y cobrándose numerosas víctimas. El Centinela se enfrentó con él heróicamente, en el puente Lindsay, pero el hombre bajo la máscara no estaba preparado para Mayhem. Mortalmente herido, Thomas se precipitó al río desde lo alto del puente mientras el nuevo villano simplemente desapareció triunfante.

Hoy, Brian Wayland ha muerto. El hombre que lo empezó todo ha llegado al final de su vida. En una cama de hospital, la lucha contra la vejez ha sido finalmente la única que no ha podido vencer y, a los 86 años, le ha llegado finalmente su hora.

El Centinela original y el Centinela más joven han muerto con siete días de diferencia, pero la leyenda del Centinela sigue viva en los integrantes actuales del equipo, a los que no va a faltarles trabajo.

CRONOLOGÍA DEL CENTINELA

En la página de al lado encontrarás una cronología que muestra algunos de los eventos más destacados en la historia del Centinela y sirve como referencia rápida para entender la evolución del equipo. Una descripción más pormenorizada de las distintas etapas que ha atravesado el justiciero y los integrantes que formaban el grupo en cada momento puede encontrarse en el capítulo **Archivos** (ver pág. 78).

LA MIRADA DEL CENTINELA

LA FUNDACIÓN WAYLAND

La Fundación Wayland es una organización destinada a la ayuda a los desfavorecidos. La Fundación sostiene varios programas diferentes de carácter benéfico. El más conocido de estos programas es la Beca Wayland para Huérfanos de Crímenes Violentos, que ofrece estabilidad económica y acceso a estudios de alto nivel a niños que han perdido a sus progenitores como resultado de un delito de sangre. Con menos repercusión pública se encuentra el programa de Reinserción para Pacientes Psiquiátricos, a través del cual la Fundación subvenciona a varias instituciones mentales, incluyendo el Asilo Dunwich para criminales, y concede un premio anual a la innovación al que se presentan equipos de psiquiatría de todo el país.

El presidente honorífico de la Fundación ha sido hasta ahora el propio Brian Wayland. En la práctica, la mayor parte de las cuestiones de funcionamiento de la organización son gestionadas por personas de confianza ajena al secreto del Centinela. Sin embargo, Wayland siempre ha procurado que los miembros del equipo estén estrechamente relacionados con la Fundación, ejerciendo como tutores de los becarios, supervisores de determinados programas, etc.

La Fundación se financia de diversas formas, aceptando donaciones particulares y de empresas, organizando lujosas cenas benéficas, etc., pero fundamentalmente obtiene sus fondos de la fortuna personal de Brian Wayland y de una partida destinada a tal efecto de Industrias Wayland. La sede la Fundación es la Torre Wayland, bajo la cual se encuentra la base principal del Centinela.

A pesar de que su labor social es encomiable, no conviene olvidar que la Fundación sirve realmente a un propósito oculto: todos sus medios, programas e infraestructuras están de un modo u otro vinculados a la labor del Centinela y sus intereses: a través de la Fundación se reclutan los nuevos miembros del equipo, se monitoriza a los enemigos del Centinela que se encuentran en prisión, se financian investigaciones que pueden mejorar el sofisticado equipo el justiciero, etc.

ORGANIZACIÓN

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

Año Suceso

- 1923 Nace Brian Wayland, el Centinela original.
- 1931 Los padres de Brian Wayland son asesinados ante su hijo. Él jura vengarlos.
- 1945 Primera aparición del Centinela.
- 1953 Leo Szilard empieza a colaborar con el Centinela.
- 1956 La doctora Evelyne Terrance encuentra al Centinela gravemente herido y le salva la vida, descubriendo en el proceso que Brian Wayland es quien se oculta bajo la máscara.
- 1957 Szilard comienza a trabajar en el Protocolo *Terminus* a petición de Wayland.
- 1958 Primera aparición de Linx (Andrew Dixon), el ayudante adolescente del Centinela. Leo Szilard y Amanda Sorenson se casan.
- 1965 Wayland contrae matrimonio con Elizabeth Harris y cuelga la capa. Andrew Dixon se convierte en el nuevo Centinela (Número 2).
- 1968 Un segundo centinela se une al equipo como refuerzo para Dixon. Es Norman Hills (Número 3).
- 1969 Brian y Elizabeth Wayland adoptan al pequeño Steve, de 8 años.
- 1971 El joven genio de los ordenadores, Mathew Williams, se une al equipo como apoyo para Szilard.
- 1973 Diagnóstican una rara variedad de cáncer a Amanda Szilard. Número 3 muere en el cumplimiento del deber. El Doctor Fatos es dado por muerto.
- 1974 James Goldfield pasa a formar parte del equipo como Centinela (Número 4). Tres nuevos vigilantes, Polecat, Sentencia y Horus, comienzan sus actividades en Betlam City.
- 1975 Pese a todos los esfuerzos de Leo Szilard, su esposa Amanda muere víctima del cáncer. Primera aparición de Felina.
- 1976 Medios conservadores inician una cruzada para desprestigar a los vigilantes a raíz de diversos incidentes con heridos y cuantiosos daños materiales.
- 1977 El gobierno de EEUU crea la División Antivigilantes.
- 1978 Aparece el primer vigilante con apoyo gubernamental: Adalid.
- 1981 Fatos reaparece y Dixon se retira. Jonathan Spencer se convierte en su sustituto (Número 5).
- 1982 Steve Wayland, hijo de Brian Wayland, contrae matrimonio con Susan Wingfield, su novia de toda la vida.
- 1983 Mathew Williams es diagnosticado de ataxia de Friedreich, una enfermedad degenerativa mortal. Nace Brooke Wayland, la hija de Steve y Susan Wayland.
- 1986 Horus desvela públicamente su identidad secreta: es Marcus King, un influyente hombre de negocios afroamericano. Es detenido.
- 1987 Felina abandona sus actividades criminales a petición de Goldfield y comienza un romance secreto con él. Marcus King es declarado inocente de todos los cargos que pesaban contra él y anuncia su candidatura a la alcaldía de Betlam.
- 1988 Surgen pruebas que involucran a Adalid en un escándalo sexual y poco después se suicida.
- 1989 La nieta de Wayland, Brooke, es secuestrada por Hamelin. El centinela (Goldfield) la rescata en una operación coordinada por el propio Brian Wayland. Es la última operación de Goldfield como Centinela, que cuelga la capa y abandona el equipo. Clive Burrows se convierte el centinela Número 6.
- 1990 Spencer se retira. Stephen Lincoln entra a formar parte del equipo como Número 7.
- 1991 El vigilante Sentencia actúa por última vez. Acaba oficialmente la llamada Era de los Vigilantes.
- 1992 Elizabeth, Steve y Susan Wayland fallecen en un accidente de avión en Boston. Goldfield, que se había desvinculado del equipo, sustituye a Wayland como jefe de operaciones.
- 1995 Mathew Williams fallece a causa de su enfermedad. Un joven hacker conocido como Cable le sustituye en el puesto de Control.
- 1997 Burrows cuelga la capa y Troy Sanders entra en el equipo (Número 8).
- 1999 Lincoln muere en un enfrentamiento contra la Feria de Monstruos del Circo Macabro. Christopher Bates (Número 9) le sustituye.
- 2000 Troy Sanders abandona el equipo. Goldfield vuelve a ponerse el traje para sustituirle mientras termina el entrenamiento de Thomas Mann.
- 2001 Goldfield resulta gravemente herido en un enfrentamiento con Luna Negra y pierde la movilidad de la pierna izquierda. A resultas de ello, Thomas Mann se convierte en el Centinela más joven (Número 10).
- 2006 Un intruso informático se cuela en el sistema del Centinela. El equipo rastrea la intrusión y captura a su causante, que resulta ser una joven mujer llamada Fedora. Su colaboración en una crisis posterior hace que sea liberada bajo la promesa de no revelar lo que sabe sobre el Centinela. Se descubre que Cable llevaba meses robando dinero de la Fundación Wayland con un virus informático. Es expulsado del equipo y puesto a disposición de la justicia. Se ofrece a Fedora el puesto de Control.
- 2008 La muerte de Thomas Mann obliga a Goldfield a pedir el regreso temporal de Troy Sanders, que vuelve al equipo. Muere Brian Wayland.

1

2

3

4

5

EL JUEGO DE ROL

EL CÓDIGO

El Centinela se rige por un código que todos los miembros del equipo deben seguir escrupulosamente. Seguir el código es lo que significa ser el Centinela y desviarse del mismo, deformarlo, retorcerlo o saltárselo es estar fuera.

El primer y fundamental artículo del código es que el Centinela no mata. Ni por acción ni por omisión. Nadie espera que el Centinela evite todas las muertes accidentales de sus enemigos, pero sí se espera que las intente evitar y que, bajo ningún concepto, las provoque deliberadamente.

El segundo artículo del código se refiere al secreto del Centinela. Nadie, absolutamente nadie ajeno al equipo debe conocer el secreto del Centinela. Ni familiares, ni seres queridos. Nadie. Excepcionalmente algún centinela ha desvelado su identidad secreta a alguna persona concreta (como hizo James Goldfield con Felina), pero incluso en ese caso bajo ningún concepto se puede revelar que el Centinela es una organización y no una única persona.

El tercer artículo es el del sacrificio. Para los miembros del equipo del Centinela, el proyecto es toda su vida. No debe haber nada más, ni ambiciones, ni intereses personales, ni privacidad, si eso interfiere en el proyecto. Todo miembro del equipo tiene que estar completamente dispuesto a darlo todo por el Centinela, incluida la vida.

El cuarto artículo es el de la honestidad. Los miembros del equipo no pueden tener secretos entre sí. No debe haber intereses ocultos, ni segundas intenciones ni nada parecido. La sinceridad entre los miembros del equipo debe ser total.

En realidad, como ocurre con todas las leyes, el código del Centinela está sujeto a interpretaciones. Quizás el primer y el segundo artículos son los más claros y tajantes, pero es cierto que a lo largo de su historia, diversos miembros del equipo han interpretado con mucha flexibilidad el tercer y cuarto artículos y no por ello han sido expulsados. En definitiva, aunque rara vez se explice de esa forma, el equipo del Centinela es más una extraña (y obsesionada) familia algo artificial que una organización de otro tipo. Y eso significa exigir a los tuyos un comportamiento digno, pero también estar dispuesto a perdonar o hacer la vista gorda ante desviaciones insignificantes. El medidor de violencia de tu campaña (ver pág. 47) matizará seguramente también la rectitud con la que los personajes siguen el código.

RECLUTAMIENTO

La puerta de entrada al equipo del Centinela ha sido, tradicionalmente, la Beca Wayland para Huérfanos de Crímenes Violentos. La Fundación Wayland concede estas becas anualmente para asegurar un vida digna y tranquila a niños y niñas cuyos padres han muerto asesinados. La beca tiene una dotación suficiente para garantizar la tranquilidad económica de los padres adoptivos o tutores del huérfano y ofrecer al chico oportunidades educativas de cierto nivel. Como contraprestación, personal de la Fundación supervisa el desarrollo de los becados y se asegura de que el dinero de la beca es destinado a su bienestar, denunciando y batallando legalmente contra cualquier adulto que trate de beneficiarse de la condición de becado de su pupilo.

Paralelamente, la beca incluye actividades formativas adicionales en la Fundación Wayland de alto nivel, tanto físicas y deportivas como intelectuales. Los becados pueden practicar deportes de equipo, recibir entrenamiento en autodefensa, asistir a cursos avanzados de física, informática o electrónica, etc., en función de su edad. Un tutor asignado por la Fundación se encarga de supervisar al chico, asesorarle sobre las actividades a realizar y velar por su bienestar físico y psicológico. La beca dura mientras la situación económica del becado lo requiera y éste continúe formándose con buenos resultados académicos. Naturalmente, conductas impropias como cometer un delito, copiar en un examen o similares significan la inmediata expulsión del programa.

PONIENDO A PRUEBA A LOS CANDIDATOS

Justo ante la injusticia. Un miembro del equipo, que hace de gancho, se reúne con el candidato en un lugar público (por ejemplo, una cafetería). Allí le informa de que ha sido sorprendido copiando por un profesor (o se le culpa de algún hurto o cualquier otra falta inventada) y que a resultas de ello ha perdido la beca de la Fundación. Se expresa esta expulsión con dureza, sin dejar margen al candidato a defenderse, produciéndole una situación muy injusta dejando claro que no hay absolutamente nada que el candidato pueda hacer para que cambien de decisión. Entonces, un desconocido se lleva un maletín del gancho que grita pidiendo que atrapen al ladrón. Se espera que el candidato, a pesar de lo ocurrido, vaya tras el ladrón. Al atraparle en un callejón u otro lugar discreto, el ladrón le dirá que el maletín tiene mucho dinero, que has escuchado la conversación en la que expulsaban al joven y que si le deja marchar puede quedarse con un buen pellizco del dinero (por ejemplo, 100.000 dólares). Si el joven rechaza el soborno y detiene al ladrón, entonces el gancho de la Fundación aparece y descubre la mascarada: el candidato ha mostrado ser moralmente apto para vestir el traje.

Sobre lo personal. Durante las últimas semanas, un miembro de la organización del Centinela (normalmente uno de los que visten el traje) hace de gancho haciendo al candidato la vida imposible en la Fundación Wayland: le elige como objeto de burlas y bromas pesadas, le pone en aprietos, etc. Se espera que esta primera fase de la prueba el candidato no responda a las provocaciones. Después, se prepara el escenario: una noche que el candidato sale tarde de la Fundación, presencia cómo en un callejón el gancho está recibiendo una paliza de un grupo de matones (para esta prueba, los matones no están compinchados, sino que se busca el enfrentamiento con ellos). Para superar la prueba, se espera que el candidato olvide sus problemas personales con el gancho e intervenga en su defensa.

Decenas de muchachos y muchachas entran cada año en el programa de la Fundación y se benefician de la beca durante años. Las primeras promociones de la beca han formado a importantes y prometedores científicos, abogados y deportistas (se dice que el equipo de fútbol americano de la Fundación, los Vampiros de Wayland, es la mejor cantera de futbolistas profesionales de la costa este). Pero la beca ha hecho por Betlam mucho más de lo que la gente cree.

Seleccionados por sus aptitudes físicas y su perfil psicológico, la Fundación monitoriza a través de la beca a futuros candidatos a formar parte del equipo del Centinela. Normalmente se mantienen dos o tres candidatos en observación más próxima, tutorizados directamente por miembros actuales del equipo, a los que se entrena y motiva de manera excepcional preparándolos de manera subrepticia para una posible incorporación al grupo.

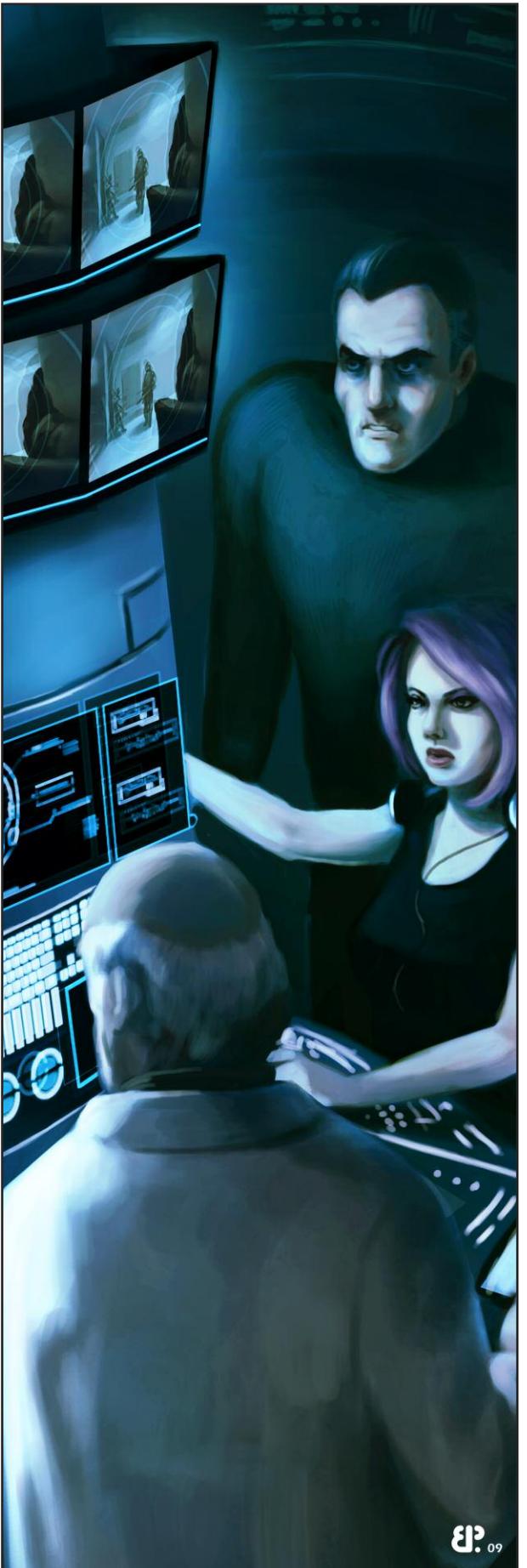
Los jóvenes preseleccionados de este modo reciben un seguimiento constante y se procura muy activamente mantenerlos centrados en sus actividades y más bien aislados socialmente, si bien se les enseñan los valores fundamentales del trabajo en equipo y la cooperación, habitualmente empleando a los Vampiros como medio. Se hace especial hincapié en el entrenamiento del joven en artes marciales, especialmente conforme va creciendo.

Después de años de trabajo duro, ha de seleccionarse a uno de los jóvenes en seguimiento para incorporarlo en el equipo. Originalmente esta era una decisión personal del propio Wayland, pero se ha ido trasladando hacia Operaciones, habitualmente con el consejo del resto del equipo y, especialmente, de Leo Szilard. Después, se prepara una prueba de honestidad y resolución, una situación de acción ficticia de aparente peligro donde el joven tiene que elegir entre correr un riesgo

ORGANIZACIÓN

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA



y hacer lo correcto o recibir un gran beneficio personal, y si todo va bien, ha llegado la hora de contar con un nuevo centinela.

El recién llegado pasará aún un tiempo "en rodaje" entrenándose en la base de operaciones y desplegándose sólo en misiones de pequeña envergadura hasta que llegado el momento, unos meses después, reciba el testigo de uno de los centinelas en activo, que normalmente pasará a la bien merecida reserva.

Aunque el reclutamiento a través de la beca se ha utilizado habitualmente para seleccionar centinelas, hay casos en el pasado en el que otros miembros del equipo (fundamentalmente de Control o Móvil) han surgido también de esta forma.

FINANCIACIÓN

El proyecto del Centinela gasta miles de dólares al mes sólo en energía eléctrica. Los carísimos equipos, la manutención de sus miembros y unos salarios que les permitan vivir desahogadamente (si tuvieran tiempo para gastárselos) son gastos continuos que el proyecto Centinela tiene que hacer frente.

Todo el dinero necesario sale de Industrias Wayland, a través de la división de Ideas Electrónicas Avanzadas que dirige Leo Szilard. Se trata sin embargo de una partida de fondos especial desviada creativamente que requiere de la continua supervisión del mismísimo Brian Wayland: una salvaguarda para evitar que contables demasiado curiosos descubran dónde va el dinero o que alguien poco escrupuloso se beneficie de la partida para su propio provecho.

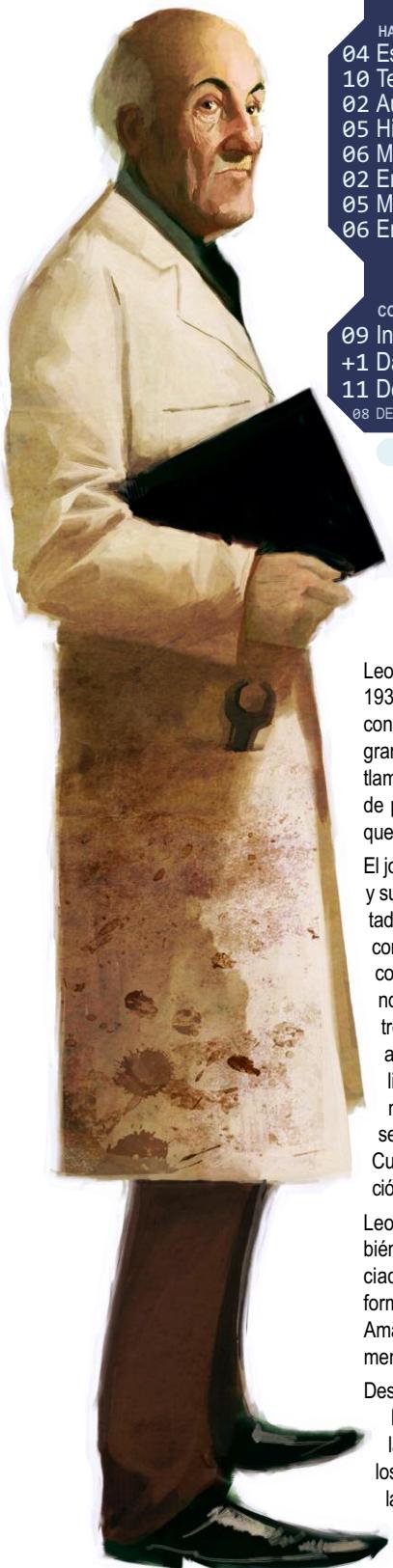
Sin embargo, con la muerte reciente de Brian Wayland no está claro qué va a ocurrir con la financiación del equipo. De momento, hay dinero para funcionar unos meses, pero pasado ese tiempo si las aportaciones no se renuevan de manera constante la lucha contra el crimen del Centinela habrá acabado... por falta de fondos.

ENTRENAMIENTO

Cada futuro Centinela es entrenado desde su juventud en diversas artes marciales y prácticas deportivas. Aprovechando la Beca Wayland, se selecciona a los jóvenes más prometedores para tratar de desarrollar al máximo su potencial físico. Una pieza clave de este mecanismo son los Vampiros de Wayland, el equipo juvenil de fútbol americano que la Fundación mantiene como parte de su programa de educación juvenil. En los Vampiros, los jóvenes candidatos a Centinela son entrenados rigurosamente en el plano físico, a la vez que aprenden disciplina, trabajo en equipo y rudimentos de estrategia.

Pero la parte fundamental del entrenamiento de los aspirantes a vestir el traje ocurre en el dojo, a través de las artes marciales. Esta labor es llevada a cabo por el jefe de operaciones en persona (en este caso James Goldfield, aunque Goldfield también es el entrenador de los Vampiros de Wayland) que va preparando a los más becarios más prometedores en un estilo de lucha mixto que internamente se conoce como multiestilo centinela. El multiestilo centinela bebe de diversas artes marciales clásicas y modernas, mezclando *aikido* con *kenpo*, *muay thai* y *jiu-jitsu*. Aunque cada nuevo centinela (y cada jefe de operaciones) ha incorporado nuevos elementos a esta mezcla en función de sus propios puntos fuertes y preferencias, el multiestilo centinela es esencialmente un desarrollo del estilo de combate que el Centinela original utilizó.

Mantenerse en plena forma es esencial para un Centinela, de manera que una vez seleccionado para el puesto tendrá que entrenar cada día entre 4 y 8 horas diarias, como si de un deportista de élite se tratara. El entrenamiento se realiza fundamentalmente en la base de operaciones, aunque es bastante común que los centinelas en activo paseen sus identidades secretas por las instalaciones deportivas de la Fundación Wayland, entrenando codo con codo con los jóvenes aspirantes al traje más prometedores, que ignoran que están siendo evaluados por sus futuros compañeros.



LEO SZILARD

GENIO CIENTÍFICO

HABILIDADES

- 04 Escucha activa
- 10 Tecnología
- 02 Autodefensa
- 05 Historia de Betlam
- 06 Meticuloso
- 02 En forma
- 05 Medicina
- 06 Enciclopedia

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +1 Daño
- 11 Defensa
- 08 DESPREVENIDO



HITOS

- + Gracias a sus inventos, Industrias Wayland es una de las principales empresas del mundo
- + Ha diseñado los dispositivos del Centinela desde el principio
- + No pudo encontrar la cura para salvar a su mujer pese a sus esfuerzos
- + Ha vivido toda la historia del Centinela

COMPLICACIÓN

- + Últimamente se sorprende pensando en retirarse

03 DRAMA

AGUANTE 06

ESTADO H I M



Nombre real: Leo Szilard

Fecha de nacimiento: 18/08/1928

Identidad: secreta

Estatura: 1,67 m

Pelo: blanco

Alias: ninguno conocido

Situación: en activo

Ocupación: genio científico

Peso: 63 kg

Ojos: castaño

Leonard Szilard nació en el seno de una familia judía en el pequeño pueblo de Tihany, Hungría, en 1932. Su padre, Ferenc Szilard era un importante ingeniero civil, y un inventor de prestigio, pero con la ascensión de los nazis en Alemania y de la ultraderecha en Hungría se vieron forzados a emigrar a los Estados Unidos en 1941 para escapar de la Segunda Guerra Mundial. Afincados en Betlam City, su padre encontró trabajo como fontanero, algo muy por debajo de su posición. El ambiente de pobreza marcó profundamente al joven Leo, que inmediatamente comprendió que los pobres quedaban a merced de las mafias y los criminales.

El joven Leo destacó inmediatamente en la escuela por su tremenda capacidad con las matemáticas, y su genio inventivo. Tanto que logró una beca para estudiar en la Universidad de Betlam, en la facultad de Ingeniería. Allí también se convirtió en una celebridad por sus geniales inventos, que siempre combinaban eficacia con economía de diseño. Finalizados sus estudios años antes de lo previsto, con tan sólo 18 años entró a formar parte de Industrias Wayland, en 1950. Al principio, su situación no era demasiado buena; sus jefes sentían una tremenda envidia y rencor hacia este advenedizo, treinta años más joven que ellos pero con un talento muy superior. Por tanto, Leo se veía obligado a trabajar en tareas de rutina, con poco espacio para su propia creatividad. Sin embargo, sus habilidades llegaron a oídos del mismísimo Brian Wayland, quien le ofreció personalmente un puesto de mayor relevancia, directamente a sus órdenes. Gracias al ingenio de Szilard, las Industrias Wayland se convirtieron en la principal empresa de Betlam City, y en una de las más importantes del país. Cuando Wayland le reveló la identidad del Centinela, Leo se dedicó de inmediato al diseño y fabricación de los gadgets necesarios para que el Centinela pudiera llevar a cabo su misión.

Leo Szilard se casó con su novia de la Universidad, Amanda Sorenson, en 1958. Amanda era también una ingeniera competente, y colaboró en muchos de los proyectos de Leo en los 60. Desgraciadamente, en 1973 contrajo una forma rara de cáncer. Leo, a pesar de que no había recibido formación médica, se volcó desesperadamente en el intento de lograr una cura, pero fue en vano. Amanda murió el 13 de septiembre de 1975. A partir de entonces Leo se dedicó plena y exclusivamente al trabajo.

Desde entonces, Leo Szilard ha sido una constante en la base Centinela. Generaciones de centinelas han tenido que aguantar al viejo gruñón y sus aparatos inventos, un hombre que parecía vivir en la misma base (y de hecho prácticamente lo hacía). Con los años, sin embargo, ha ido dejando que los demás asumieran el mando, preocupado por lo que será del Centinela una vez que ni Brian Wayland ni él mismo estén para supervisar el trabajo de los demás.

Leo es ahora un hombre de 77 años, de pelo cano. Extraordinariamente delgado como siempre, mantiene sin embargo la habilidad y el ingenio de sus años jóvenes. No obstante, tras una vida dedicada casi exclusivamente al Centinela, empieza a dar signos de agotamiento. Últimamente se sorprende pensando en retirarse.

JAMES GOLDFIELD

JUSTICIERO VETERANO

HABILIDADES

- 07 Liderazgo intimidante
 - 05 Multiestilo Centinela
 - 04 Entrenamiento Centinela
 - 06 Visión holística
 - 08 Procedimiento táctico
 - 04 Historia del Centinela
 - 06 Entrenador

COMBATE

- 07 Iniciativa
+3 Daño
14 Defensa
11 DESPREVENIDO



PUNTOS DRAMÁTICOS

HITOS

- + Vistió el traje durante 15 años
 - + Su romance con Felina puso fin a su carrera como vigilante
 - + Volvió tres años después de retirarse para convertirse en jefe de operaciones a petición de Wayland
 - + La muerte de Thomas Mann pesa en su conciencia

COMPLICACIONES

- + Cojo
 - + El peso de la responsabilidad

03 DRAMA AGUANTE 10 ESTADO H I M

Nombre real: James Goldfield

Fecha de nacimiento: 03/09/1951

Identidad: secreta

Estatura: 1.93 m

Pelo: moreno cano

Alias: Número 4

Situación: en activo

Ocupación: jefe de operaciones

Peso: 97 kg

Ojos: grises

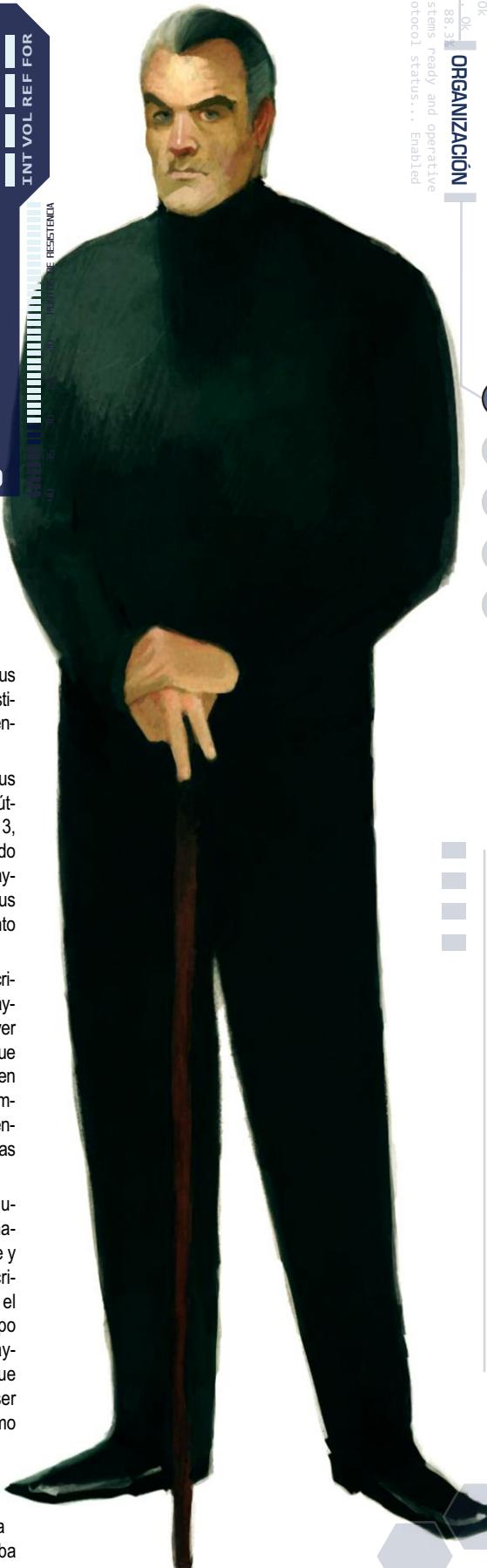
El recuerdo más vivo que Goldfield guarda de sus padres es de la noche de su brutal asesinato, de sus cuerpos ensangrentados, de sus asesinos y del enmascarado que salió de las sombras para hacer justicia y rescatar al niño de los horrores de aquel callejón. Desde entonces, los destinos de James y el Centinela quedaron unidos para siempre.

Creció en la Fundación Wayland para Huérfanos de Crímenes Violentos, destacando no tanto por sus notas como por su carácter protector y su papel al frente de los Vampiros de Wayland, el equipo de fútbol de la Fundación. Pronto se convirtió, sin saberlo, el candidato a sustituir a Norman Hills, Número 3, fallecido en acción. Se vio sometido a una dura prueba para su temple y forma física cuando, acusado injustamente de copiar en un examen, puso todo su esfuerzo para salvar de un robo al propio Brian Wayland, quien minutos antes estaba expulsándole de su Fundación y retirándole la beca Wayland para sus estudios. Todo era un ardor para probar la integridad de Goldfield y su compromiso con la justicia; pronto vestía el traje como "Número 4".

A lo largo de sus quince años como Centinela, James se volvió más duro y astuto, desarrollando un criterio táctico propio que, aunque efectivo, chocaba frecuentemente con la sobrehumana exigencia de Wayland, por aquel entonces jefe de operaciones del equipo. La mayor de sus desavenencias tuvo que ver con Felina, ladrona enmascarada que le enamoró a través de sus encuentros en los tejados y a la que James se empeñó en rehabilitar en lugar de enviarla a Lighthouse Rock. A pesar del éxito de Goldfield en apartar a Felina del crimen, Wayland reaccionó con gran dureza, acusando a Goldfield de no ser un hombre íntegro, de haber perdido el norte por una cualquiera. James, dolido por el desprecio y la incomprendión del hombre que era un padre para él, colgó la capa después de salvar a Brooke Wayland de las garras de Hamelin y se apartó del equipo, centrándose en su trabajo con los chicos de la Fundación.

Habría de volver tres años después, como jefe de operaciones, después de que Wayland le asegurase que era su deber, puesto que no había mejor candidato que él. Reconciliados, a la seca manera de Brian Wayland, Número 4 ha dirigido el equipo desde entonces, formando personalmente y seleccionando a todos los Centinelas posteriores y dirigiéndolos desde Control cada noche. Su criterio equilibrado, claro y preciso ha contribuido a potenciar las acciones del Centinela y a unificar el estilo de los dos Centinelas en activo en cada momento. Aunque no puede evitar pensar en el equipo como su familia, la única que tiene, inconscientemente James imita el estilo duro y exigente de Wayland, lo que le llevó a enfrentarse con Troy Sanders – a la sazón, tan independiente como él – que dejó el equipo. Dispuesto a todo por la causa, un Goldfield cincuentón volvió a vestir el traje para ser derrotado y lisiado un año después por Luna Negra, que tuvo que ser detenida por el jovencísimo Thoman Mann, un pupilo brillante, y más que eso, un hijo para James.

Ahora, siete años después, su muerte es un mazazo para Goldfield, otro más, recibido con estoicismo por la causa. Wayland también se ha ido y Goldfield siente como una losa el peso de la responsabilidad que, en su lecho de muerte, Número 1 puso sobre sus hombros: la de llevar hacia delante a una familia rota, continuar la tarea del Centinela. Pero sea cual sea el precio que deba pagar, Goldfield no está dispuesto a ceder.





ORGANIZACIÓN

TROY SANDERS

HIJO PRÓDIGO

HABILIDADES

- 03 Cultura parroquial
- 05 Ojos en la nuca
- 08 Acechar en las sombras
- 08 Intimidación
- 08 Entrenamiento Centinela
- 08 Multiestilo Centinela

COMBATE

- 12 Iniciativa
 - +4 Daño
 - 23 Defensa
- 20 DESPREVENIDO



TRATOS DRAMÁTICOS

Duro de pelar

Acrobático

Hosco

La vida es una guerra

HITOS

- + Procede de un suburbio deprimido de la ciudad
- + En su infancia el internado protagonizó episodios violentos
- + En su primera etapa en el equipo resultó bastante temerario
- + Ha actuado como justiciero independiente en Chicago bajo el nombre de el Juez

COMPLICACIÓN

- + Conflicto moral: es un homosexual católico

03 DRAMA

AGUANTE 09

ESTADO

H I M

TANT

VOL

REF

FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA

20

25

30

35

40

Nombre real: Troy Sanders**Fecha de nacimiento:** 15/09/1976**Identidad:** secreta**Estatura:** 1,89 m**Pelo:** moreno**Alias:** Número 8, el Juez**Situación:** en activo**Ocupación:** justiciero**Peso:** 91 kg**Ojos:** castaños

Procedente de un deprimido suburbio a las afueras de Bellam City, Troy vivió su infancia en un hogar roto: sabe que su padre les abandonó a él y a su madre cuando Troy tenía solo un año. La Sra. Sanders era una mujer exageradamente religiosa y, poco después de la huída de su marido, comenzó a someter a su hijo a una penitencia que supuestamente debía liberarle de la herencia de pecado de su padre. Finalmente, cuando cayó en la cuenta de que no había forma de limpiar aquella iniquidad, quemó la casa en la que vivían con ellos dentro. Troy escapó de allí de puro milagro.

Pero siempre hubo un ángel de la guarda sobre el hombro de Troy y, la misma noche en que su casa ardió, en vez de quedarse a cargo de los servicios sociales, pasó a la tutela de la Fundación Wayland, a través de su internado para niños víctimas de crímenes violentos.

Los primeros años en el internado Wayland fueron terribles para Troy. Aislado desde el primer día, los otros chicos comenzaron a acosarle a las pocas semanas. Una mañana le cogieron en las duchas y trataron de sacarle desnudo al recinto del gimnasio, donde en ese momento ensayaban las animadoras de los Vampiros de Wayland. Troy dejó inconscientes a tres chicos, le rompió el brazo a otro, que quedó llorando en el suelo, e hizo escapar a los otros tres.

La transición entre el programa de actividades extraescolares, que supuestamente el Sr. Goldfield le impuso para castigar su "exceso de fuerza" al defenderse, y su inclusión en el proyecto secreto de Wayland fue tan gradual que cuando se quiso dar cuenta Troy estaba ya saltando de tejado en tejado con el uniforme del Centinela.

Pero había muchos sentimientos reprimidos, mucha confusión en Troy Sanders, y convertirse en el Centinela encontró de pronto una forma de desahogar la frustración oculta durante años. En su primera noche de servicio desbarató dos bandas armadas y puso a disposición de la justicia a quince criminales. Pero su impulsividad, su insubordinación, su temeridad, fueron desde el principio un problema. De hecho, pasadas sólo dos semanas de aquella primera noche, Troy puso en peligro a unos rehenes a manos de la Araña Azul. Y a pesar de la reprimenda, un mes después, Troy cayó de un edificio de veinte plantas persiguiendo al Águila. Y aunque la reprimenda fue aquella vez mucho más dura, mes y medio después, desoyendo las instrucciones de Control, decidió enfrentarse él solo a una banda de atracadores armados hasta los dientes.

Pero no fue por aquellos desacuerdos con Goldfield y Wayland que Troy abandonó el Centinela. Sin apenas darse cuenta, el joven Sanders se había enamorado perdidamente de su compañero, Número 9, Christopher Bates, y puesto que Troy aún arrastraba la retorcida educación religiosa que su madre le había inculcado, la situación se hizo pronto insostenible. Un día desapareció sin más, como lo había hecho su padre.

Los años siguientes los pasó en Chicago. Allí no aguantó mucho sin hacer lo que mejor sabía hacer, enseguida se buscó un disfraz y comenzó a patrullar por las calles en busca de criminales bajo el nombre de El Juez. Con el paso del tiempo, comenzó a calmarse y a comportarse más acorde con lo que Goldfield había esperado de él.

La noche que volvió a encontrarse a Jame Goldfield, avejentado, con una marcada cojera, a penas medió un saludo. El maestro dijo "Thomas Mann ha sido asesinado, el Centinela te necesita", y el discípulo simplemente asintió.

CHRISTOPHER BATES

BUEN SOLDADO

HABILIDADES

- 09 Entrenamiento centinela
- 08 Multiestilo centinela
- 06 Intimidación
- 06 Siempre alerta
- 03 Callejero
- 03 Motorista
- 05 Infiltración

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +4 Daño
- 22 Defensa

19 DESPREVENIDO



03 DRAMA

AGUANTE 11

ESTADO

H I M

Nombre real: Christopher Bates

Fecha de nacimiento: 09/04/1977

Identidad: secreta

Estatura: 1,91 m

Pelo: rubio

Alias: Número 9

Situación: en activo

Ocupación: justiciero

Peso: 93 kg

Ojos: azules

Hijo de un químico y una historiadora, Bates se crió en una familia de clase media y nunca fue muy aficionado a los deportes, prefería pasarse largas horas jugando o leyendo cómics. Le encantaban las historias de superhéroes y soñaba con ser algún día uno de ellos.

Con 11 años, una mañana de otoño le despertó el sonido de un cristal rompiéndose. Al acercarse a la habitación de sus padres descubrió horrorizado sus cuerpos cosidos a cuchilladas. El asesino aún se encontraba en la escena del crimen cuando Chris entró en la habitación. Era un hombre alto y de complexión fuerte que le observaba con sus extraños ojos, uno verde y el otro amarillo, dirigiendo una malévolas sonrisa al chico justo antes de desaparecer por la ventana.

El suceso tuvo gran repercusión mediática en Betlam City y traumatizó al pequeño Chris volviéndole introspectivo y taciturno. Tras serle concedida la Beca Wayland para Huérfanos de Crímenes Violentos, el mismo Brian Wayland visitó en persona al niño y le dijo "Hay más como tú que han perdido a sus seres queridos. Ahora tienes que seguir adelante y decidir en qué clase de hombre te quieras convertir". Tras oír esto, Chris se secó las lágrimas y se quedó mirando cómo Wayland se iba.

Bajo la atenta supervisión de su tutor en la Fundación Wayland, James Goldfield, Chris comenzó a entrenar a diario con la secreta esperanza de poder atrapar algún día al asesino de sus padres. Pasaron los años y mientras se convertía en uno de los mejores deportistas del instituto y en un entregado practicante de diversas artes marciales, su carácter se volvía más arisco y sarcástico. Esto marcó sus relaciones con la gente que le rodeaba, habiendo pocas personas en las que confiaba y podía llamar amigos, entre ellos el propio Goldfield.

Unos meses después de haber cumplido los 18, Chris presenció lo que parecía una discusión en un callejón mientras regresa a casa por la noche. Al acercarse para observar más de cerca el suceso vio cómo un hombre con un pasamontañas terminaba de amordazar a un joven y se disponía a subirlo en una furgoneta.

El joven Bates salió de la esquina tras la que se había escondido increpando al hombre y ordenándole que lo soltara, pero el tipo se giró sacando un cuchillo militar del abrigo que llevaba.

El recuerdo de la muerte de sus padres fue como un disparador que le empujó a actuar primero cargando contra el tipo. El hombre balanceó el cuchillo varias veces intentando acertar a Bates, quien contraatacó proyectando al hombre contra la pared.

En realidad, aquella escena era una prueba preparada por Goldfield con ayuda de Troy Sanders, que quitándose el pasamontañas se giró hacia Chris y le dijo "felicidades, estás dentro".

Como centinela número 9, Bates ha demostrado ser disciplinado y ha sabido hacer un excelente uso de su entrenamiento. Sin embargo, alberga mucha ira en su interior, con demostraciones de fuerza ocasionales que preocupan a Goldfield. La muerte de Thomas Mann, con quien había trabajado una gran amistad, le ha afectado más de lo que quiere reconocer y arde en deseos de venganza.



HITOS

- + Sigue esperando encontrar al asesino de sus padres
- + James Goldfield fue su tutor y entrenador
- + El equipo del Centinela es como una familia para él
- + Su integridad está más allá de toda duda

- COMPLICACIÓN
- + Tiene demasiada ira contenida



ORGANIZACIÓN

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA



FEDORA

RARA AVIS

HABILIDADES

- 03 Aikido
- 10 Hacker
- 09 I got ya!
- 05 Paranoia
- 04 Parecer inocente
- 05 Subcultura friki
- 04 Empatía mecánica

COMBATE

- 08 Iniciativa
- +1 Daño
- 12 Defensa

09 DESPREVENIDA



PUNTOS DRAMÁTICOS

HITOS

- + Su procedencia y nombre real son desconocidos
- + Se ha dedicado durante años al tráfico de información y al espionaje
- + Tiene una gran reputación en la red
- + Es miembro del equipo del Centinela de pleno derecho desde hace dos años

COMPLICACIÓN

- + Ligera agorafobia

03 DRAMA

AGUANTE 07

ESTADO H I M

CARACTERÍSTICAS

Pequeña

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Contorsionista

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Cabezota

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Ojo clínico

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

INT VOL REF FOR



PUNTOS DE RESISTENCIA

Nombre real: desconocido

Fecha de nacimiento: desconocida

Identidad: secreta

Estatura: 1,61 m

Pelo: violeta

Alias: Fedora

Situación: en activo

Ocupación: hacker

Peso: 51 kg

Ojos: castaños

Tanto la procedencia como el nombre real de la mujer conocida como Fedora suponen un misterio del que apenas se tienen pistas. Según lo poco que ha revelado a sus compañeros de equipo sobre sí misma, se crió en “algun lugar triste de Betlam City” donde, a causa de su ligera agorafobia, desarrolló ya desde niña un total desinterés por el mundo real y una pasión desaforada por los ordenadores y la informática. En su adolescencia, su destreza como hacker parecía ya evidente, de modo que acabó por transformar su hobby en una filosofía y una forma de vida: rebautizada como Fedora, abandonó a su familia y se instaló por libre.

Fue entonces cuando se construyó una guarida en el inmenso ático de un edificio abandonado en los suburbios de Betlam City. Encerrada en su solitaria y bien oculta fortaleza, rodeada de pantallas y cámaras espía, ingenió una vasta red de ordenadores conectados entre sí que formaban un cerebro informático de gran potencia gracias al cual pudo dedicarse a sus actividades profesionales favoritas: tráfico de información y espionaje industrial, combinadas con tareas de mediación en otras operaciones de dudosa legalidad. Bajo una infinidad de alias, seudónimos y personalidades falsas, Fedora se creó una alta reputación como hacker al mismo tiempo que lograba mantener su identidad en un estricto secreto y borraba cualquier pista sobre su pasado. A lo largo de estos años, pudo curiosear impunemente en las bases de datos de importantes compañías, enterarse de algunos asuntos encubiertos en los archivos del ejército y husmear en las cuentas bancarias de muchos magnates.

Sin embargo, su curiosidad acabó por costarle cara. Tras grandes esfuerzos, una noche logró hackear e infiltrarse en la base de datos de una organización anónima a la que Industrias Wayland estaba desviando ingentes sumas de dinero. A los pocos minutos de físgoneo, comprendió que aquella vez había dado con algo que se le quedaba demasiado grande: acababa de colarse en el sistema informático del Centinela. Dada la importancia de la brecha de seguridad, el vigilante nocturno no tardó demasiado en dar con la guarida de Fedora y detener a la aterrizada hacker. Sólo gracias a la mediación de Cable (el por aquel entonces experto en comunicaciones del grupo), quien conocía la alta reputación de Fedora en la red, y a las promesas de ella para guardar silencio sobre lo sucedido, consiguió quedar en libertad.

Un año después, cuando Cable fue súbitamente encarcelado por algunos delitos informáticos cometidos a espaldas de la organización del Centinela, Fedora se perfiló como la candidata ideal para el puesto vacante. Encantada ante la perspectiva de poder trabajar con los avanzados y potentes ordenadores de la organización, Fedora aceptó el puesto. Sus únicas condiciones: no tener que revelar demasiados datos sobre sí misma y disponer de su propia habitación en las instalaciones subterráneas del Centinela.

Pálida y menuda, eficiente pero orgullosa, ligeramente agorafóbica y extremadamente paranoica, adicta a la comida basura y a las bebidas inteligentes, Fedora es desde hace dos años un miembro de pleno derecho en el equipo del Centinela.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

ORGANIZACIÓN

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

MARK WONG

CUCO

HABILIDADES

- 08 Estilo del Tigre Ciego
- 04 Multiestilo Centinela
- 05 Atento a los detalles
- 02 Intentando parecer normal
- 08 Cuerpo y mente
- 07 Tecnofreak
- 06 Alias

COMBATE

- 10 Iniciativa
- +3 Daño
- 21 Defensa

18 DESPREVENIDO



PUNTOS DRAMÁTICOS



INT

VOL

REF

FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA

20
50
80
100

COMPLICACIÓN

- + Dentro de un plan maestro de su padre

03 DRAMA

AGUANTE 08

ESTADO

H I M

Nombre real: Mark Wong

Fecha de nacimiento: 12/11/1991

Identidad: secreta

Estatura: 1,86 m

Pelo: moreno

Alias: ninguno conocido

Situación: en activo

Ocupación: estudiante

Peso: 81 kg

Ojos: negros

Sin que el equipo lo sepa, uno de los más antiguos enemigos del Centinela está a punto de infiltrarse entre ellos. Y es que Mark Wong, el candidato a centinela número 11 es, realmente, el hijo secreto de el Rey Dragón (ver pág. 134).

Mark, nacido originalmente Frank Lee, es el fruto de la relación entre Longwan y una seguidora norteamericana (de San Francisco, concretamente) de la Liga del Dragón (ver pág. 135). El pequeño Frank fue educado en occidente, ignorante de quién era su padre en realidad, hasta la trágica muerte de su madre en un accidente doméstico cuando tenía ocho años. A partir de ese momento, la Liga del Dragón se hizo cargo de su educación.

Frank fue enviado a China, donde diversos adeptos de la Liga le entrenaron en artes marciales. La cúspide de su entrenamiento la obtuvo cuando el legендario Tigre Ciego le aceptó como discípulo. Bajo la supervisión del anciano pasó tres largos años, perfeccionando su estilo de combate y, lo que resultaba tanto o más importante para el plan de su padre, aprendiendo a ocultarlo.

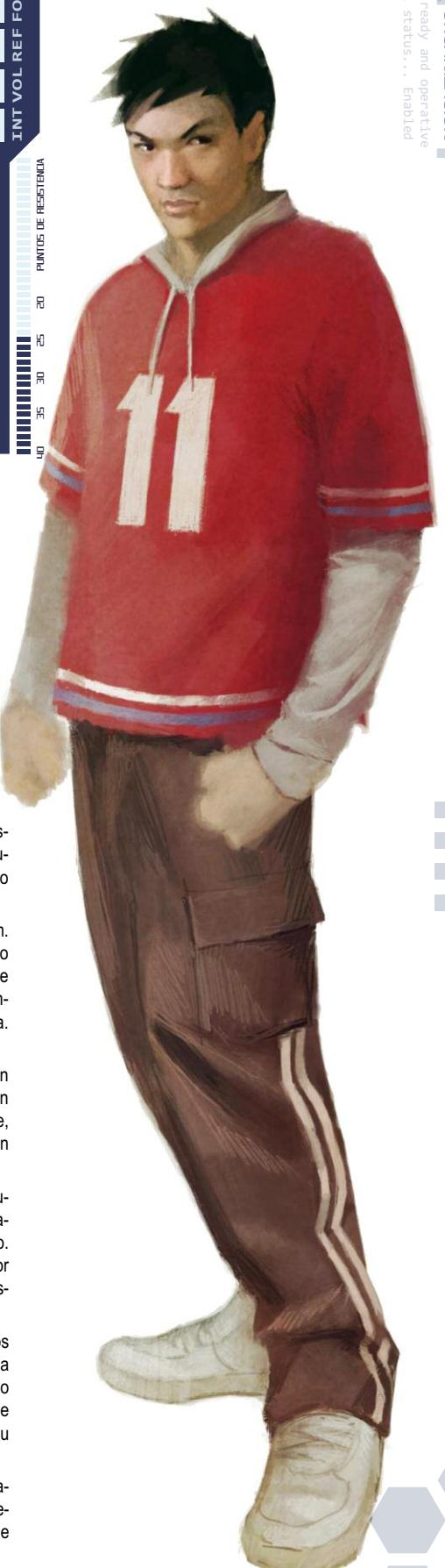
Mientras Frank terminaba su entrenamiento, el plan de su padre se desarrollaba paralelamente en Bellam. La Liga había creado una identidad falsa para Frank, usurpando la de un huérfano real de origen asiático que destacaba por sus habilidades tecnológicas: Mark Wong. El joven Mark era un beneficiario típico de la Beca Wayland para Huérfanos de Crímenes Violentos, con cierto parecido a Frank y, lo que es más importante, con habilidades que estaban a punto de ponerle en el punto de mira del equipo del Centinela. Sin embargo, recientemente había desaparecido en extrañas circunstancias.

De este modo, a los 14 años, Frank vio a su padre por primera vez en persona. El mismísimo Rey Dragón le informó entonces de la importancia del plan que se estaba desarrollando y de su destacado papel en él. Frank ocuparía el lugar del verdadero Mark Wong y se mostraría como un alumno aplicado y eficiente, digno aspirante al puesto de instrumentación. Sin embargo, pronto sus tutores en la Fundación se darían cuenta de que sus capacidades físicas le harían un candidato incluso más apto a vestir el traje.

Y así fue. Durante los últimos tres años, Goldfield en persona ha supervisado los entrenamientos del muchacho, que parece el candidato con más talento en mucho tiempo. Sus conocimientos técnicos, alabados por el propio Szilard, podrían convertirle en el Centinela más completo desde el origen del justiciero. Sólo el recuerdo de la tragedia de Thomas Mann, convertido en enormes dosis de prudencia y cautela por parte de Goldfield, ha bloqueado los progresos del joven Mark Wong en la estructura del Centinela, un obstáculo con el que el Rey Dragón no contaba.

Pero aún hay un obstáculo adicional para el plan maestro que puede hacerle tambalearse: durante estos últimos años Mark ha sentido por primera vez en mucho tiempo que formaba parte de una familia. La gente de la Fundación, especialmente Goldfield y Szilard, le han tratado con una cercanía y afecto que no había sentido desde la muerte de su madre. Esta situación ha sembrado de dudas la mente del joven, que ha empezado a hacerse preguntas sobre los sucesos "casuales" que le han llevado hasta aquí: ¿murió su madre realmente en un accidente? ¿dónde está el auténtico Mark Wong?

La lealtad inculcada durante años hacia su padre, la Liga del Dragón y un plan del que sólo conoce detalles aislados choca ahora con una lealtad más natural, espontánea, surgida hacia personas que son buenas y justas y trabajan por hacer un mundo mejor. Pero, ¿perdonarían estas personas el engaño del que ha formado parte?





ALLAN PAUL

FANÁTICO DE LA VELOCIDAD

HABILIDADES

- 05 Armas improvisadas
- 05 Conoce gente que conoce gente
- 03 Boxeo de gimnasio
- 05 Callejar por Bettam
- 07 Conducción temeraria
- 06 Mecánica
- 04 Primeros auxilios
- 05 Siempre alerta

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +2 Daño
- 17 Defensa
- 14 DESPREVENIDO



HITOS

- + Criado en los barrios bajos de Bettam
- + Ha estado entre coches desde que era un chaval
- + Estuvo al borde del crimen, pero el Centinela le recondujo
- + Ha aprendido la importancia de la educación formal

COMPLICACIÓN

- + Quiere ser un héroe

04 DRAMA

AGUANTE 08

ESTADO

H I M

Nombre real: Allan Paul

Fecha de nacimiento: 29/03/1962

Identidad: secreta

Estatura: 1,83 m

Pelo: negro cano

Alias: Móvil 1

Situación: en activo

Ocupación: conductor paramédico

Peso: 97 kg

Ojos: castaños

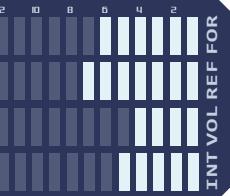
Allan lleva conduciendo la furgoneta del Centinela tanto tiempo que hasta él mismo se ha convencido de que lleva haciéndolo toda la vida. Lo cierto es que conseguir este "trabajo" cambió su vida. El Centinela se cruzó en su camino en los años ochenta, cuando él no era más que un adolescente algo tardío que trabajaba como ayudante en un taller por el día y trataba de meter su cabeza en el mundo de las carreras ilegales por la noche. Su falta de dinero para financiarse un buen vehículo siempre le dejaba en un segundo plano, llevándole a la frustración y el enfado. Llegó a plantearse robar un coche, pero antes de atreverse a dar el paso el Centinela le interceptó y le ofreció conducir un vehículo mejor que ningún otro. Vencido el temor inicial, Allan se atrevió a seguir al justiciero hasta un callejón donde aguardaba el primer prototipo de furgoneta, diseñado y construido bajo las instrucciones de Leo Szilard. A Allan le fascinó aquél vehículo, y comenzó a conducirlo.

En la actualidad es un hombre muy distinto. Sigue siendo una persona de acción, pero también ha aprendido a valorar los conocimientos. Siguió formándose en mecánica, y complementó esos conocimientos con primeros auxilios e incluso algunos cursos aislados de sutura y tratamiento de heridas en catástrofes. Fue él quién salvó a Goldfield de la muerte tras su primer entrenamiento con Luna

Negra, aunque no siempre ha tenido tanta suerte. Todavía se culpa de la muerte de Lincoln, aunque no ha sido capaz de confesárselo a nadie, prefiere guardárselo y expulsar toda su rabia en el gimnasio.

Porque ya hemos mencionado que Allan es un hombre de acción. El tiempo que no pasa conduciendo la furgoneta lo emplea en el gimnasio o ayudando a los jóvenes del Internado para Víctimas de Crímenes Violentos que realizan prácticas de mecánica. Cuando está "de servicio" en ocasiones le cuesta quedarse detrás del volante esperando instrucciones y siente un impulso cada vez más fuerte por salir en ayuda del Centinela.

CARACTERÍSTICAS



Espaldas anchas

Hombre de acción

Altruista

Inteligencia práctica

PUNTOS DE RESISTENCIA

40 35 30 25 20

ORGANIZACIÓN

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

BRENDA FARRELL

MADRE ABNEGADA

HABILIDADES

- 04 Actividades de gimnasio
- 08 Paramédica
- 07 Cuidados de madre
- 05 Discutir, discutir y discutir
- 04 Leyes
- 05 Ojo clínico
- 03 Pelear con uñas y dientes

COMBATE

- 08 Iniciativa
- +1 Daño
- 14 Defensa

11 DESPREVENIDA



04 DRAMA

AGUANTE 08

ESTADO

H I M

INT VOL REF FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA
20
50
90
100
120

Infatigable

Precisa

Tenaz

Práctica

HITOS

- + Es una recién llegada al equipo
- + Su marido la tuvo engañada durante años
- + Compagina su trabajo en el equipo con la lucha por la custodia de sus hijos
- + Quiere ver la basura fuera de las calles de Betlam

COMPLICACIÓN

- + Está perdiendo a sus hijos por el sistema legal

Nombre real: Brenda Farrell

Alias: Móvil 2

Fecha de nacimiento: 31/05/1973

Situación: en activo

Identidad: secreta

Ocupación: conductor paramédico

Estatura: 1,65 m

Peso: 62 kg

Pelo: rubio

Ojos: castaños

Comparada con el resto del equipo del Centinela, Brenda es una recién llegada. No ha trabado amistad con casi ningún miembro del equipo, salvo quizás con Fedora, a la que se siente afín por ser las únicas mujeres dentro del equipo. Pero ahí donde Fedora es impulsiva e inventiva, Brenda es tranquila y disciplinada, tal y como aprendió en sus seis años conduciendo la ambulancia del Hospital Betlam Memorial.

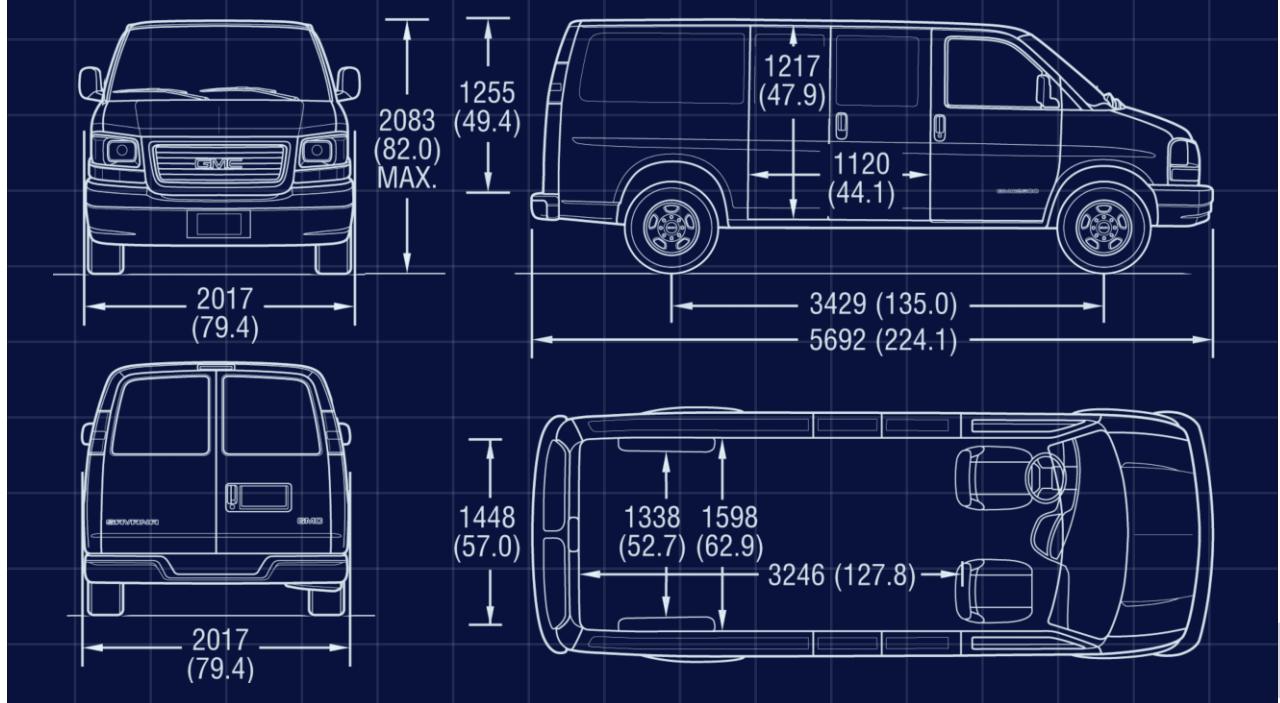
Los destinos de Brenda y el Centinela se entrelazan cuando éste detiene a su marido junto a otros traficantes de drogas en una redada coordinada con la policía. Para Brenda aquello marcó un antes y un después. Ella trabajaba en el turno de noche y no podía creer que había dejado a sus pequeños en manos de un traficante más interesado en acostarse con prostitutas que en la educación de sus dos hijos. Rápidamente inició los trámites del divorcio, pero su falta de fondos y la mala suerte eligiendo abogado hizo que los niños acabaran en un hogar

de acogida y con su padre, en libertad bajo fianza, con opciones de obtener la custodia parcial.

Brenda salió de los tribunales hecha una furia. Fue ese momento en el que Bates la interceptó y le ofreció una forma de solventar todos sus problemas. Esa forma era convertirse en Móvil 2. Brenda aceptó.

Actualmente Brenda cubre más horas de turno que Allan como Móvil. Mientras el caro abogado que ha contratado Bates estudia el caso de su divorcio para recurrir la sentencia, ella patrulla las calles junto al Centinela como una particular forma de redención. Ni siquiera se plantea si lo que está haciendo es bueno o malo para su ciudad. Sólo quiere ver a la basura fuera de las calles y a sus hijos de nuevo con ella. Alguna vez se ha sentido tentada de pedirle a Fedora que localice el hogar de acogida en el que se encuentran sus hijos para visitarlos, pero aún no se ha atrevido a dar el paso.

CENTIVAN [VER PÁGINA 77]



IDENTIDADES SECRETAS

Los miembros de la organización del Centinela están tan entregados a la causa que difícilmente pueden tener lo que habitualmente se conoce como una "identidad secreta": su participación en el proyecto del Centinela es secreta, por supuesto, pero requiere tal entrega que es incompatible con trabajar de periodista en el periódico local oculto tras una gafas de montura de pasta...

En su lugar, la Fundación Wayland mantiene a los integrantes del equipo en puestos de asesoría o consulta (con algunas excepciones: Leo Szilard es director de la división de Ideas Avanzadas, por ejemplo) que les aseguran una fuente de ingresos suficiente para llevar una vida confortable, si bien luego a penas tienen tiempo para gastar ese dinero. Y es que aunque las operaciones del Centinela están normalmente restringidas a la noche, el día se emplea igualmente en entrenar, investigar, preparar el equipo o participar en labores de reclutamiento o captación de posibles candidatos al equipo.

En lo personal, hay poco lugar para las relaciones humanas fuera del grupo y casi todos los que han pasado por el proyecto Centinela han terminado solos. El peso del secreto es demasiado grande para compartirlo con otros y establecer una relación fuera del círculo del Centinela se hace imposible para la mayoría de los que han formado parte del grupo. Quizás por eso los objetivos sentimentales de los miembros del equipo terminan volviéndose hacia dentro (como el caso de Troy Sanders, enamorado de su compañero, Christopher Bates) o hacia objetivos poco recomendables (como el *affaire* entre James Golfield y Felina en su época de Centinela).

POSICIONES

Cada persona en el equipo del Centinela tiene un lugar, una posición concreta que determina cuáles son sus funciones y qué se espera de ella. Pero no te engañes, el formar parte de esta organización no es como tener un trabajo normal, así que la barrera entre las funciones de un puesto u otro pueden volverse borrosas muchas veces.

BAJO LA MÁSCARA

Llevar el traje, salir a las calles y combatir el crimen cara a cara es lo que de puertas a fuera representa el Centinela. Desde Brian Wayland, el Centinela original, hasta el difunto Thomas Mann, diez hombres han llevado el manto del Centinela y han cargado con el peso de ser quienes dan cuerpo al justiciero de Beliam. Dentro del equipo se les refiere siempre con el número que ocupan en esa lista: así Brian Wayland es Número 1 y el resto le siguen en el orden en que se pusieron el traje por primera vez.

Aunque el espíritu del equipo es que todos los miembros son el Centinela, aquellos que llevan el traje son referidos con frecuencia como "centinelas". Pero es importante que el hombre bajo la máscara tenga muy claro que aunque él representa al Centinela y se muestra como tal en el exterior, el Centinela es un concepto emergente que le supera como individuo y que engloba a todo el equipo. En palabras de Szilard: "el que viste el traje es el cuerpo del Centinela, Control es su cerebro y Operaciones su corazón". A pesar de lo dicho, es difícil olvidar quién se juega la vida y está realmente en el ojo del huracán, dándolo todo y viviendo la situación en directo mientras los restantes miembros hacen sin duda un trabajo excelente... lejos de la acción.

De hecho, que vestir el traje sea tan peligroso ha tenido dos consecuencias a lo largo de todos estos años de historia del Centinela. La primera es que desde que Wayland dio el relevo, se ha considerado que hacen falta dos hombres rotándose para cubrir este puesto, de modo que uno pueda descansar o recuperarse de las heridas cuando el otro

sale a patrullar. La segunda es que ha habido más hombres ocupando esta posición que ninguna otra del grupo. En total, ya han sido diez los que han llevado el traje del Centinela: la ya mencionada necesidad de dos hombres dispuestos a cumplir el papel del justiciero se junta con la mortalidad del puesto y, sobre todo, con el hecho de que hace falta ser joven y estar en plena forma para aguantar el ritmo impuesto al Centinela.

CONTROL

Con la llegada de los ordenadores, Internet y la Era de la Información, se hizo indispensable un experto en estos temas en el equipo del Centinela. No sólo los sistemas de comunicaciones se hicieron más complejos, sino que el desarrollo de la informática y su extensión a todas las facetas de la vida, convirtió en un elemento clave a alguien que pudiera violar sistemas de seguridad, acceder a bases de datos gubernamentales, etc. En definitiva, un hacker experimentado y capaz que ponga su talento al servicio de la misión del Centinela. Este puesto recibe el nombre de "Control".

Ha habido tres personas que ha cumplido este papel en la historia del Centinela. El primero fue Mathew Williams, en 1971. Era un joven y prometedor beneficiario de la Beca Wayland para Huérfanos de Crímenes Violentos: muy inteligente, entregado, noble y leal. Su físico enfermizo, sin embargo, le eliminaba completamente como candidato a vestir el traje. Viendo las posibilidades que los ordenadores ofrecían y pronosticando el impacto que iban a tener, Leo Szilard propuso a Wayland ficharlo como miembro del equipo para Instrumentación. Una vez que Mathew empezó a trabajar en la misión del Centinela, quedó claro que su función era distinta, y ya que fundamentalmente ocupaba el puesto de control, se bautizó así su posición.

Williams padeció una enfermedad degenerativa que le llevó a la tumba en el año 1995. Hasta entonces se mantuvo en su puesto a pesar de su creciente minusvalía. A su muerte es sustituido por Cable, un joven hacker que llevaba ya unos años colaborando con el Centinela impariendo su particular visión de la justicia digital. En los años siguientes Cable se encarga de actualizar todo el software del Centinela, aprovechando las posibilidades que el crecimiento de la red global ofrece en acceso y gestión de la información. En colaboración con Szilard, se rediseñan los sistemas de control del traje añadiendo nuevas funcionalidades que permiten procesar las imágenes y filtrar el audio que el Centinela desplegado recibe y devolver información mucho más depurada y útil sobre el terreno.

En 2006, el sistema del Centinela creado por Cable sufrió una intrusión informática. La responsable resultó ser una joven e inquieta hacker, Fedora, y fue apresada por el Número 10 y llevada al Centro de Operaciones. Se pretendía mantenerla cautiva hasta que se averiguara cómo había entrado y qué había averiguado. Durante su confinamiento, una alarma electrónica e informática (que luego resultó ser un gusano que Cable había instalado para robar dinero a la Fundación Wayland y que se encontraba fuera de control) puso en peligro una situación con rehenes en cuya resolución el Centinela estaba interviniendo. Szilard, que estaba solo con la prisionera en ese momento, decidió recurrir a ella para solucionar el problema. Tras ayudarla, Fedora se escapó de las instalaciones. Meses después, Wayland se encargó de que Cable fuera encarcelado por el robo a la Fundación y Szilard propuso a Fedora como sustituta para el puesto de Control.

OPERACIONES

La experiencia es un grado y, en el caso del Centinela, conocer a todos sus enemigos y saber manejar las diferentes situaciones que se presentan puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Cuando Wayland pasó el testigo a Dixon, pronto resultó obvio que el nuevo Centinela necesitaba del apoyo y ayuda del más experimentado. Por radio, Dixon relataba lo que se iba encontrando y Wayland le aconsejaba con su particular estilo directivo. Este puesto pronto

se ganó el nombre de Operaciones, convirtiéndose en algo más que un apoyo: una dirección táctica que desde la experiencia y la visión global de la situación que da la distancia dirigía las actuaciones del Centinela.

Desde entonces, un Centinela veterano ha sido siempre el que ha ocupado este puesto, primero Wayland y desde 1992, Goldfield (Número 4). La persona que ocupa el puesto de Operaciones es considerada el jefe táctico y proporciona instrucciones y órdenes al Centinela desplegado sobre el terreno. Con la inclusión de cámaras en el casco, las posibilidades de ver desde el Centro de Operaciones lo mismo que el Centinela, han hecho incluso más útil esta figura.

EJEMPLOS DE CONCEPTOS

Las posiciones en el equipo del Centinela pueden ser un buen punto de partida para escoger el concepto del personaje. Es más, según se mire la posición en el equipo podría sustituir al concepto como tal si a tu grupo de juego le parece apropiado. A continuación te presentamos una pequeña guía para escoger conceptos que pueden resultar adecuados según el puesto en el equipo:

Bajo la máscara: Es una posición física, así que estaría bien reflejarlo en el concepto. También implica un pasado trágico y una gran capacidad de entrega y sacrificio en la mayor parte de los casos. Se trata de un puesto que requiere recibir órdenes, lo cuál puede representarse con un concepto apropiado o, por contraste, indicando que el personaje es poco disciplinado o más bien rebelde. Algunos ejemplos: *héroe a su pesar, buen soldado, rebelde irredento, buscador de venganza*.

Control: Es un puesto relacionado con la información, su manejo y control, habitualmente implica el uso de ordenadores. Conceptos apropiados pueden tener que ver con la curiosidad, un cierto grado de *frikismo* o la voluntad por ser un justiciero sin tener el físico apropiado para ello: *Robin Hood digital, cazador de secretos, gurú de los cómics, ciberhéroe*.

Operaciones: El puesto de operaciones es ocupado habitualmente por un antiguo centinela, metido ahora a estratega. Conceptos adecuados pueden tener que ver con la experiencia en el puesto, secuelas sufridas durante su época de acción, un carácter forjado a la sombra del Centinela original o una actitud paternalista o distante respecto al resto del grupo. Por ejemplo: *justiciero retirado, discípulo de Brian Wayland, veterano de la guerra en las calles, líder férreo*.

Instrumentación: Esta es una posición creativa, imaginativa, ocupada por mentes brillantes capaces de crear dispositivos increíbles. El concepto de un personaje en esta posición puede reflejar esa capacidad de generar nuevos inventos, retratar que ha llevado al personaje a preferir este destino anónimo frente al éxito y riqueza propio de su genialidad o manifestar alguna excentricidad del personaje. Algunos ejemplos de conceptos podrían ser: *niño prodigo, genio imprudente, teórico de la guerra contra el crimen, megalómano reconvertido*.

Móvil: Normalmente una posición más apropiada para personajes no jugadores, el puesto de móvil corresponde a personas que actúan como héroes anónimos que dan soporte al Centinela para ayudar a construir su imagen de invulnerabilidad. El concepto de estos personajes puede representar esa entrega desinteresada o un secreto orgullo por ser, en el fondo, un héroe en las sombras. También puede referirse a las labores actuales del puesto: conducción de riesgo y primeros auxilios: *héroe anónimo, apasionado de la velocidad, médico frustrado, aspirante a sus quince minutos de gloria*.

INSTRUMENTACIÓN

El Centinela necesita dispositivos de índole muy diversa, la mayoría de los cuales son prototipos desarrollados específicamente para él. Con el apoyo de la división tecnológica de Industrias Wayland y todos los recursos que el dinero puede comprar, Leo Szilard ha sido el responsable de Instrumentación del Centinela desde que Wayland le pidió que trabajara en los diseños de la armadura personal en 1951. Desde entonces ha desarrollado innumerables inventos y dispositivos para la misión, algunos para solucionar problemas concretos y otros que han pasado a formar parte del arsenal permanente del Centinela.

Hasta la fecha, Leo Szilard es la única persona que ha ocupado el puesto de Instrumentación: su increíble genio difícilmente puede ser reemplazado por otra persona, y nadie conoce mejor que él (excepto el propio Wayland) la historia y devenires del Centinela a través de las décadas. Pero Szilard es consciente de su propia mortalidad y a su avanzada edad ha comenzado secretamente a preparar a su sobrina, una brillante estudiante de ciencias, para que algún día pueda sustituirle.

MÓVIL

Balancearse entre los rascacielos y correr por las azoteas no siempre es la forma más rápida de llegar a tu destino... El Centinela necesita un vehículo. Al principio, Wayland utilizaba un coche futurista diseñado por Szilard, capaz de activarse remotamente, alcanzar velocidades punta e incluso levitar de manera limitada. Sin embargo, en seguida fue evidente que un vehículo de esas características atraía demasiado la atención sobre las operaciones del Centinela, justamente lo contrario a lo que sería deseable. Era preferible un vehículo de aspecto discreto que permaneciera inadvertido mientras el Centinela operaba. Y algo más, un equipo que se desplegara con el Centinela y permaneciera en el vehículo, para disminuir el tiempo de reacción en las extracciones y para auxiliarlo cuando las cosas se torcieran más de la cuenta.

Este equipo móvil, formado tradicionalmente por dos personas que reciben los lacónicos nombres código de Móvil 1 y Móvil 2, hizo su primera aparición acompañando al Centinela en 1967. En una furgoneta negra cuya matrícula cambia aleatoriamente para dificultar su rastreo, dos personas entrenadas en conducción peligrosa y técnicas paramédicas han cuidado de que el Centinela tenga un medio rápido para llegar a su destino... y una forma segura de ponerse a salvo cuando es necesario.

Allan Paul (Móvil 1) y Brenda Farrell (Móvil 2) son actualmente estas dos personas. Brenda es una incorporación reciente al equipo, mientras que Allan conduce la unidad móvil del Centinela desde 1985.

OTROS

Otras personas han formado parte del equipo del Centinela durante su historia, cumpliendo funciones específicas o realizando tareas especializadas concretas mientras ha sido necesario. No se trata de simples colaboradores de los que forman la red de contactos del Centinela (ver más adelante), sino de personas que conocen el secreto del Centinela y se han comprometido con su causa, aportando alguna habilidad especial.

Evelyne Terrance, por ejemplo, fue el primer médico en atender las heridas del Centinela. Todo comenzó en enero de 1956, cuando encontró a Wayland gravemente herido, dado por muerto en mitad de un callejón cerca de la clínica en la que hacía prácticas. Dudando sobre lo que hacer, finalmente le llevó a la clínica y allí le salvó la vida. Sin proponérselo, conocía la identidad bajo la máscara (Wayland era una personalidad famosa en Betlam City y no le costó reconocerle) y se comprometió con la causa del Centinela. Así Evelyne se convirtió en el médico oficial del Centinela, y aunque nunca sucedió nada entre ella y Wayland, siempre existió una atracción entre ellos. Incluso después de

casarse y cambiar su apellido, convirtiéndose en Evelyne Sawyer, la doctora continuó sintiendo algo especial por Wayland y lo que el Centinela representaba. Cuando él dejó de ser el hombre bajo la máscara, Evelyne continuó cuidando de la salud del Centinela. En 2001, antes de morir, Evelyne trasladó el testigo a su hijo Ryan, que ajeno a las actividades de su madre se había convertido por méritos propios en un prestigioso cirujano. Comprometido con la causa de su madre y con su memoria, aunque algo incómodo con la situación, el doctor Sawyer se encarga de tratar las heridas más graves del Centinela, acudiendo a su llamada cuando es estrictamente necesario.

EL SECRETO DEL CENTINELA

Que el Centinela no es un único hombre sino un equipo bien entrenado que se ha ido renovando a lo largo de los años es uno de los secretos mejor guardados del mundo. Toda la mitología que rodea al justiciero, su presunta inmortalidad, que jamás desfallezca y su carácter solitario (en que la figura de Linx, su único compañero hasta la fecha, es una extraña excepción) sirven bien al doble propósito de desmoralizar a sus enemigos y proteger a los miembros del grupo.

Pero un secreto de esta magnitud es difícil de guardar, y por ello algunas personas ajenas al equipo han logrado descubrirlo de un modo u

EL PROTOCOLO *TERMINUS*

A finales de 1962, en plena Guerra Fría, la paranoia anticomunista en EEUU está en su punto más álgido. Acaba de ocurrir la crisis de los misiles cubanos y una guerra con la URSS parece inminente. En esas circunstancias, la obsesión de Wayland por proteger la ciudad no hace sino crecer a escala mundial, dándose cuenta de que un solo hombre con un disfraz no puede proteger Betlam de la inminente amenaza comunista. Es más, Wayland sospecha que, llegado el caso, las instituciones de la ciudad (como la policía o las bases militares) pueden ser un obstáculo para el tipo de protección que será necesaria o incluso convertirse en potenciales enemigos controlados por la URSS. Por esta razón diseña el Protocolo *Terminus*.

Con la ayuda de Szilard y empleando tecnología confiscada al Doctor Factos, diseña Centirobots, un ejército de androides Centinela dispuestos a seguir una serie de órdenes programadas para garantizar la seguridad de la ciudad poniéndola bajo el control de un solo hombre: aquel que introduzca las claves de activación del protocolo, que celosamente guardaran Leo Szilard y el propio Wayland.

Centenares de Centirobots descansan en cámaras secretas bajo los principales edificios financiados por Industrias Wayland: el estadio de los Vampiros de Wayland, la Torre Wayland, el Museo Sprang de Objetos gigantes e incluso el Hospital Betlam Memorial. Los robots permanecerían inactivos, durmientes a la espera de las claves de inicio del protocolo, pero una vez en funcionamiento tomarían la ciudad por la fuerza comenzando por la Central de Policía y la base militar de Snowhill, demoliendo los puentes de Old Betlam y aislando así el centro de la ciudad del resto del país.

Por supuesto, la situación política se fue suavizando, y los Centirobots nunca fueron necesarios. Es más, con el tiempo, Wayland y Szilard terminaron considerando el proyecto *Terminus* como una fantasía causada por la histeria reinante aquellos días, una medida cautelar excesiva que solo reflejaba un estado de cosas que, por fortuna, había cambiado. Excepto ellos dos, ningún otro de los miembros del equipo supo nunca de la existencia del Protocolo *Terminus* y todo quedó finalmente olvidado. Pero los Centirobots continúan allí, dormidos en sus profundas cámaras secretas, esperando para conquistar la ciudad por la fuerza tan pronto como sean activados.

otro a lo largo de los años. Por suerte, hasta la fecha, todas han tenido sus propias razones para conservar el secreto, al menos hasta ahora.

Seguramente la primera persona que descubrió que el Centinela no era un único hombre fue uno de sus enemigos más antiguos: el Rey Dragón (ver pág. 134). Obsesionado con su particular visión del nuevo orden mundial a la que el Centinela se oponía, el Rey Dragón empleó todos los recursos de su organización en descubrir la identidad del hombre bajo la máscara. Así fue como en primer lugar supo que Brian Wayland era el Centinela. Con el paso de los años, por su particular y extraña naturaleza, el Rey Dragón ha tenido décadas para enfrentarse a los diferentes portadores del traje y no le ha resultado difícil darse cuenta de que había un relevo generacional e incluso alternancia en el papel del Centinela. Con los vastos recursos que pone a su disposición la milenaria Liga del Dragón, ha llegado incluso a infiltrarse en los sistemas informáticos del Centinela, accediendo a mucha información comprometida sobre la estructura y composición del equipo. Por suerte para el Centinela, el Rey Dragón sigue un estricto código de honor y considera que guardar el secreto del Centinela es su responsabilidad, asesinando a sus propios agentes cuando lo ha considerado prudente. Eso sí, se reserva esa información como as en la manga por si finalmente necesitara destruir de forma definitiva a su admirada némesis.

Mención aparte merece Cable (ver pág. 142), que aunque fue miembro del equipo terminó traicionando la confianza del grupo al robar dinero de la Fundación Wayland mediante un programa informático. Esto llevó a su expulsión del grupo y posteriormente a su detención y encarcelamiento (bajo cargos de estafa informática construidos para que no guardaran ninguna relación con el Centinela, por supuesto). Ni que decir tiene que Cable tenía sus propias ideas sobre lo que estaba haciendo, precisamente por sentirse traicionado al haber descubierto la existencia del Protocolo *Terminus* (ver cuadro adjunto). Ahora mismo, en prisión, Cable siente un profundo rencor por el Centinela, pero entiende que debe guardar el secreto: no tiene pruebas de nada y, además, para apoyar su versión tendría que reconocer haber sido miembro del equipo, lo que le pondría sin duda en el punto de mira de todos los maníacos de Betlam. Además, es lo bastante inteligente, y paciente, para esperar el momento de su venganza.

LA RED DE CONTACTOS

Naturalmente, a lo largo de todos estos años, otras muchas personas han colaborado con el Centinela ofreciendo talentos especiales que eran necesarios para solventar una emergencia. Pero no se trata de personas que formen parte de la organización ni conocen en su mayor parte el secreto del Centinela. Para ellos el Centinela es un justiciero solitario que les contactó en el pasado para pedirles ayuda.

La mayor parte de los miembros de la red de contactos del Centinela son gentes de bien que ayudan de forma deliberada y desinteresadamente a la causa del Centinela. Son seleccionados escrupulosamente de entre varios candidatos disponibles en base a perfiles de personalidad elaborados por Control y Operaciones a partir de la información disponible sobre ellos: pruebas psicológicas para el acceso a la Universidad, historial de multas, informes de hacienda, etc. Se busca honestidad, una cierta flexibilidad mental para operar al margen del sistema y comprensión y compromiso con una causa con la del Centinela, el tipo de comprensión que puede surgir, por ejemplo, de un pasado en el que se ha sido víctima de un crimen violento.

No siempre es posible encontrar al candidato idóneo, a veces la habilidad necesaria es tan específica que sólo la tienen una o dos personas que no aceptarían colaborar con el Centinela de forma voluntaria. Cuando es así, se recurre al engaño, el dinero, la intimidación y en alguna contada ocasión, al chantaje para lograr la cooperación del experto.

Traductores de distintas lenguas exóticas, expertos en artes y ciencias, empleados del gobierno en diversas áreas (como servicios sociales o el FBI) y algún político son los perfiles típicos de esta red de contactos.

ANDRÉS BUENDÍA

Andrés es uno de tantos inmigrantes portorriqueños llegado a los EE.UU. en busca de trabajo. Lo encontró en una licorería, lo que le permitió pagarse los estudios de Trabajo Social en la Universidad Pública. Eso no le sirvió para conseguir un trabajo acorde con su formación, pero sí para incorporarse como teleoperador del turno de noche en el novedoso servicio de atención para la violencia de género de Betlam. Desde allí es donde ayuda al Centinela.

El portorriqueño y el héroe de Betlám cruzaron sus caminos recientemente, cuando Andrés iba hacia su nuevo trabajo se encontró con el Centinela, que sostenía una mujer malherida en brazos. Lejos de cualquier hospital, Andrés se dejó llevar por su instinto y le ofreció el refugio de primera acogida a mujeres maltratadas. Allí Andrés se encargó personalmente de que la mujer descansara y se fuera antes de que nadie notara su presencia. Desde aquél momento Andrés se ha convertido en un peculiar asistente del Centinela: cuando el vigilante necesita dejar a alguien descansando en un lugar seguro y que tenga unas horas de paz y descanso, le da el número con la seguridad de que Andrés se encargará de ella, dándole algo de ropa limpia si lo precisa y cobijándola en una casa de primera acogida del Ayuntamiento. Además, es un servicio que no se refleja en las facturas telefónicas y las conversaciones no se graban, dando cierta seguridad a los interlocutores. Andrés se siente muy orgulloso de ayudar a su ciudad de esta forma, y el Centinela nunca está sobrado de refugios.

MALCOLM BALCAZAR

Malcolm es el perfecto ejemplo de las ilusiones y sueños de los padres transmitidas a sus hijos. Balcazar nunca se planteó otra cosa que no fuera ir a la Universidad, como tampoco se planteó otra cosa que no fuera estudiar Económicas y acabar trabajando como contable en una gran empresa. Esa empresa es Industrias Wayland. Como el jugador de equipo que es, es feliz colaborando con compañeros con los que se siente a gusto, aunque notificar algunas anomalías en las cuentas de la empresa le granjeó la fama de chivato entre los trabajadores menos honrados de la empresa.

Poco después de aquel incidente, Balcazar estaba haciendo unas horas extras para acabar el cierre del año pasado cuando se encontró con el Centinela llamando a la puerta de su despacho. Tenía el acceso a unas cuentas que la mafia utilizaba para blanquear dinero y quería que él las analizase. Con su ayuda, el Centinela pudo poner a media docena de criminales entre rejas, y desde ese momento han colaborado. Con el tiempo Balcazar ha llegado a pensar que el Centinela recibe apoyo o financiación de algún directivo de Industrias Wayland, pero se guarda sus sospechas para él. Sin embargo, el mayor defecto de Balcazar es su exceso de confianza: en una cena de empresa, algo afectado por el alcohol, confesó a sus compañeros que había ayudado al Centinela en algunos casos. Ese comentario podría llegar a costarle la vida si llega a los oídos inadecuados...

LISA CHENG

Doctora en Filología china y profesora en la Universidad de Bellam, Lisa Cheng fue contactada por primera vez por el centinela en 1971 para solicitar la traducción de una llamada telefónica intervenida en un oscuro dialecto mandarín. Lisa era entonces una brillante licenciada que había perdido tres años atrás a su hermana en un tiroteo entre bandas. El Centinela apareció en su casa de la manera menos amenazadora posible y le explicó que su ayuda era necesaria. A pesar del temor inicial a la figura del justiciero, Lisa aceptó enseguida de buena gana.

La conversación resultó ser la contratación de un misterioso y letal asesino para matar al gobernador Stuart. Gracias a la información proporcionada por Lisa, el Centinela pudo frustrar el plan de asesinar al gobernador y derrotó por primera vez al Tigre Ciego. Desde aquella vez sólo ha habido tres ocasiones posteriores en las que las habilidades de la doctora Cheng han sido necesarias para el equipo, todas ellas relacionadas con las actividades de la Tríada de la Casa Carmesí (ver pág. 129).

JEANNE FINNEGAR

La Psiquiatra Jeanne Finnegan destacó por su talento desde la Universidad. Consiguió una beca para incorporarse al Asilo Dunwich como asistente y al concluir sus estudios fue contratada como terapeuta. El entusiasmo de la doctora en aquél momento era enorme, se creía capaz de tratar a cualquier enfermo mental, y la oportunidad de trabajar con alguno de los extravagantes villanos que el Centinela atrapaba le fascinaba. Hizo todo lo posible por acceder a uno de ellos, hasta que le dieron acceso a Alimaña. Poco se imaginaba la doctora que aquél paciente la marcaría para siempre.

Alimaña se ganó su confianza y la manipuló para huir del Asilo. Durante su fuga la tomó como rehén y estuvo a punto de morir en sus garras, pero el Centinela la salvó. Aquello le condujo a una crisis de ansiedad y pasó muchos meses de baja. Aunque sabía que el Centinela estaba allí para proteger la ciudad, sabía que no podía estar en todas partes, y se sentía profundamente indefensa. Finalmente dejó el Asilo y montó su propia clínica particular, en la que trabaja con pacientes comunes y con problemas muy diferentes a los de los supercriminales que tanto le atraían.

Su destino y el del Centinela se cruzó dos años después, cuando éste entregaba a la policía unos criminales. Ella se acercó y le dio las gracias por salvarla en el Asilo, entregándole su tarjeta y ofreciéndose a ayudarla si alguna vez lo consideraba necesario. Él ha aparecido en varias ocasiones en su consulta para pedirle consejo sobre fármacos, ciertas patologías extrañas e incluso sobre algunos villanos, pero nunca, nunca, han vuelto a hablar de Alimaña. Sólo recordarlo hace que la doctora se sienta indefensa y ansiosa de nuevo.

BRANDON BLAZER

Brandon nunca fue un tipo con suerte. Pasó su niñez entre hogares de acogida y reformatorios, y su adolescencia como un delincuente menor en las calles. Cuando llegó a la madurez estaba a punto de ingresar en una banda, pero oyó que un payaso pagaba una muy buena suma a los matones que trabajan para él. Había que disfrazarse de payaso, pero el salario lo valía. Ese payaso era el Gran Galletín, y Brandon en lugar de dólares recibió varios meses de hospitalización cuando el Centinela los detuvo a todos.

Una vez repuesto, Blazer volvió a trabajar con el Gran Galletín con idéntico resultado. Después decidió probar suerte con otro villano, Géminis, pero no tuvo mejor suerte. Después de cada promesa de grandes sumas de dinero sólo conseguía huesos rotos y hematomas, así que decidió dejar su carrera como matón de villano y dedicarse a un oficio mucho más seguro, como el de portero de discoteca.

El Centinela conoce a Blazer y en ocasiones le visita para preguntarle acerca de tal o cual villano. Blazer no es que esté al tanto, pero muchos compañeros de sus tiempos como matón aún continúan en el negocio, siendo una buena fuente de información sobre lo que se cuece en las trastiendas de los villanos.

BRIAN LONGSTOWE

Muchos de sus alumnos de Ingeniería de la Universidad de Betlam se sorprenderían si supieran que el regordete y nervioso profesor Longstowe fue, en su día, un supercriminal que se hacía llamar a sí mismo "El Temible Sapo". Longstowe siempre tuvo una gran inventiva, y

cuando sus "muelles rebotadores" ganaron el Concurso de Ciencias del Condado pensó que podía convertirse en alguien importante. Mucho más identificado con los incomprendidos y coloristas villanos de su juventud que con el sobrio Centinela, el joven diseñó un traje de tonos verdosos y se lanzó a una desastrosa carrera criminal. A lo largo de sus actuaciones no logró robar ningún banco, huyendo como podía hasta que el Centinela le capturó. Aunque a Longstowe no le gusta recordarlo, lo cierto es que lloró y lloró pidiendo perdón, y el Centinela se apiadó de él a cambio de que le entregase su extravagante traje y dejara la vida criminal. Él lo hizo de inmediato y volvió a centrarse en sus estudios.

A lo largo de los años el Centinela ha contactado con él para hacerle consultas puntuales relacionadas con la Ingeniería. Aunque haya dejado su patética vida como criminal, Longstowe sigue teniendo una mente despierta y capaz, ideal para encontrar puntos débiles en los trajes de algunos villanos que dependen de la tecnología para realizar sus fechorías.

JOHN "NINE" MCCARTHY

McCarthy es un anciano bien conocido en el submundo criminal de Betlam a pesar de que nunca llegó a nada. Lleva en la calle más años de los que nadie puede recordar, y su talento como carterista es legendario, incluso después de perder una falange de su mano derecha hace casi veinte años. "Nine", como le llaman desde entonces, es un tipo amable y divertido hombre de la calle, aunque los días que se pasa de la cuenta bebiendo se vuelve mucho más hosco y horaño.

Su trato con el Centinela nace hace casi treinta años, cuando fue atrapado y puesto a disposición de la justicia... durante ocho veces en un

NUEVOS CONTACTOS PARA EL CENTINELA

Lógicamente, éstos no son los únicos contactos del Centinela. A lo largo de los años la organización se ha servido de múltiples personas que forman parte de una amplia base de datos que puede ser consultada en cualquier momento. Así pues, el Director de Juego es libre de introducir nuevos contactos de acuerdo con su criterio, los cuales pueden servir como germe de nuevas aventuras.

No obstante, existe otra forma de hacer crecer el número de contactos del Centinela. Un personaje jugador puede emplear un punto dramático para incorporar un contacto a la historia, para lo cual deberá responder a estas tres preguntas:

- ▶ ¿Quién es el contacto? cómo se llama, dónde trabaja o vive, cualquier detalle relevante sobre su identidad.
- ▶ ¿Cómo se conocieron el Centinela y él? el Centinela conoce a muchas personas durante sus aventuras, ¿Por qué ésta en concreto se ha convertido en un contacto para él?
- ▶ ¿Qué tipo de información puede proporcionar? nadie lo sabe todo. Los buenos contactos proporcionan pistas que hacen avanzar la historia, no resuelven la historia por sí mismos.

Animamos a los grupos de juego a que contesten a estas cuestiones, probablemente como una recapitulación de su personaje (Por ejemplo, "¡Ya lo tengo! Podemos llamar a Burns, lo conocimos durante aquella crisis con el Gran Galletín en la que casi hace explotar un colegio público. Burns era el responsable de los artificieros de la policía. Si le explicamos lo que ocurre quizás quiera ayudarnos... ya sabéis, no es de ese tipo de gente al que le gusten los encauchados").

El Director de Juego puede vetar la incorporación de nuevos contactos si estos no encajan con la partida, le parecen que desequilibran el juego, o no añadirían información relevante a la historia que se está desarrollando.

El mismo mes. La novena vez El Centinela no le llevó a comisaría, sino que le izó hasta un tejado y mantuvo una seria conversación con él. McCarthy le prometió que cambiaría, pero no lo hizo, aunque sí que acabó convirtiéndose en una persona mucho más avariciosa, que sólo comete pequeños robos, y sólo para mantener su modesto nivel de vida. El Centinela hace la vista gorda y, a cambio, "Nine" le informa de lo que se cuece entre los criminales de Betlam: qué bandas están creciendo, quiénes se pasan de la raya, dónde puede encontrarse cierta persona, etc. Es lo que Szilard ha denominado entre sonrisas una "símbiosis de lo más productiva".

JOHN T. RUSSELL

John inició su carrera de periodista persiguiendo a una banda de ladrones de bancos con la deteriorada cámara que heredó de su anciano padre. Vendió sus fotos a The Betlam Times, el periódico más importante de la Costa Este, sin saber que su destino estaba indisolublemente ligado al del periódico. Hoy es el Editor Jefe y principal responsable de su renombrada línea editorial.

Russell no se considera a sí mismo un contacto del Centinela, pero desde que lo encontró husmeando en sus archivos le pasa información a espaldas de sus empleados. Russell no aprueba los métodos del justiciero nocturno, pero entiende que si no se ocultase tras una máscara no podría hacer lo que hace. A lo largo de estos años se había hecho una idea bastante clara de la identidad del Centinela, encontrando importantes vínculos con Industrias Wayland. Incluso una vez preguntó directamente al Centinela si era Brian Wayland, sin obtener respuesta. La muerte de Wayland tiró por tierra sus hipótesis, pero mucho tiempo después, cuando las pistas de sus reporteros volvían a conducir a Industrias Wayland, llegó a la conclusión de que Wayland había financiado al Centinela. Sin embargo, se ha propuesto ocultar cualquier información clave que pueda conducir a la identificación del justiciero. Aunque sería la noticia del siglo, está convencido de que Betlam perdería mucho más de lo que ganaría su periódico.

MAUS

Maus es el alias de John Michael Stevens, un joven titulado en informática que además de jugar todos los viernes por la noche a juegos de rol en su "casa" (el garaje de sus padres) mantiene la web BetlamAlerta.com. En su página web Maus trata de desmitificar las leyendas de la ciudad, para lo cual visita los lugares cámara en mano y entrevista a los testigos (o lo más próximo a la definición de testigo que encuentre). La mayor parte de sus podcast son puro sensacionalismo lleno de preguntas inquietantes que no llegan a ningún sitio, pero en ocasiones se encuentra con información que puede ser útil para el Centinela.

Maus no conoce al Centinela, ni siquiera sabe que forma parte de su red de contactos. Él es buen amigo de Fedora, a la que nunca ha conocido en persona pero sí ha coincidido con ella en foros de Internet y en el canal de su chat. Fantasea con que ella está enamorada de él y "canta" todo tipo de información. De hecho, gracias a Maus el Centinela supo dónde se encontraba uno de los refugios de Anabel y los niños perdidos, evitando que Alimaña los devorase.

DOCTOR HOWARD BATES

El doctor Bates es el actual director del Asilo Dunwich para criminales dementes y, por suerte, es también una de las más valiosas piezas en la red de contactos del Centinela. Encontrarás más detalles sobre el doctor Bates en la página 115.

Durante la historia del Centinela, disponer de la capacidad para entrar y salir libremente de Dunwich y poder entrevistarse o interrogar a los internos ha sido siempre de vital importancia. Esto es tanto por la costumbre de los internos de mover los hilos desde sus celdas como por la información que puedan tener de los planes de otros criminales. Por

ORGANIZACIÓN

1

2

3

4

5

LA MIRADA DEL CENTINELA



esa razón, el director de Dunwich ha sido siempre un valioso aliado en potencia. Por desgracia no todos los directores de la institución se han mostrado receptivos a colaborar con el Centinela y en ocasiones ha habido que buscar otras formas de acceso.

Pero por suerte para el equipo actual, el doctor Bates es un devoto creyente de la causa del Centinela. El doctor está firmemente convencido de que los internos de Dunwich están más allá de cualquier recuperación y que Dunwich es simplemente una prisión para criminales especialmente peligrosos, aunque lleve el envoltorio de ser un centro médico. Al contrario que otros miembro de la red del Centinela, Bates fue quien inició el contacto cuando encontró entre los papeles de uno de sus antecesores un número de teléfono para contactar con el justiciero.

INSTALACIONES

Distribuidas por la ciudad, el Centinela tiene diversas instalaciones que utiliza en su lucha contra el crimen. La base de operaciones principal, situada bajo la Torre Wayland (sede de la fundación del mismo nombre) es la principal de estas ubicaciones. Una base secundaria en el puerto sirve como segundo puesto de control cuando las circunstancias lo requieren, mientras que diversos pisos francesos situados por la ciudad se emplean para fines diversos evitado comprometer la ubicación de estas bases. Por último, bajo la mansión Wayland se encuentra la base original del Centinela, en desuso desde finales de los años 60, pero aún llena de recursos para la lucha contra el crimen.

BASE PRINCIPAL

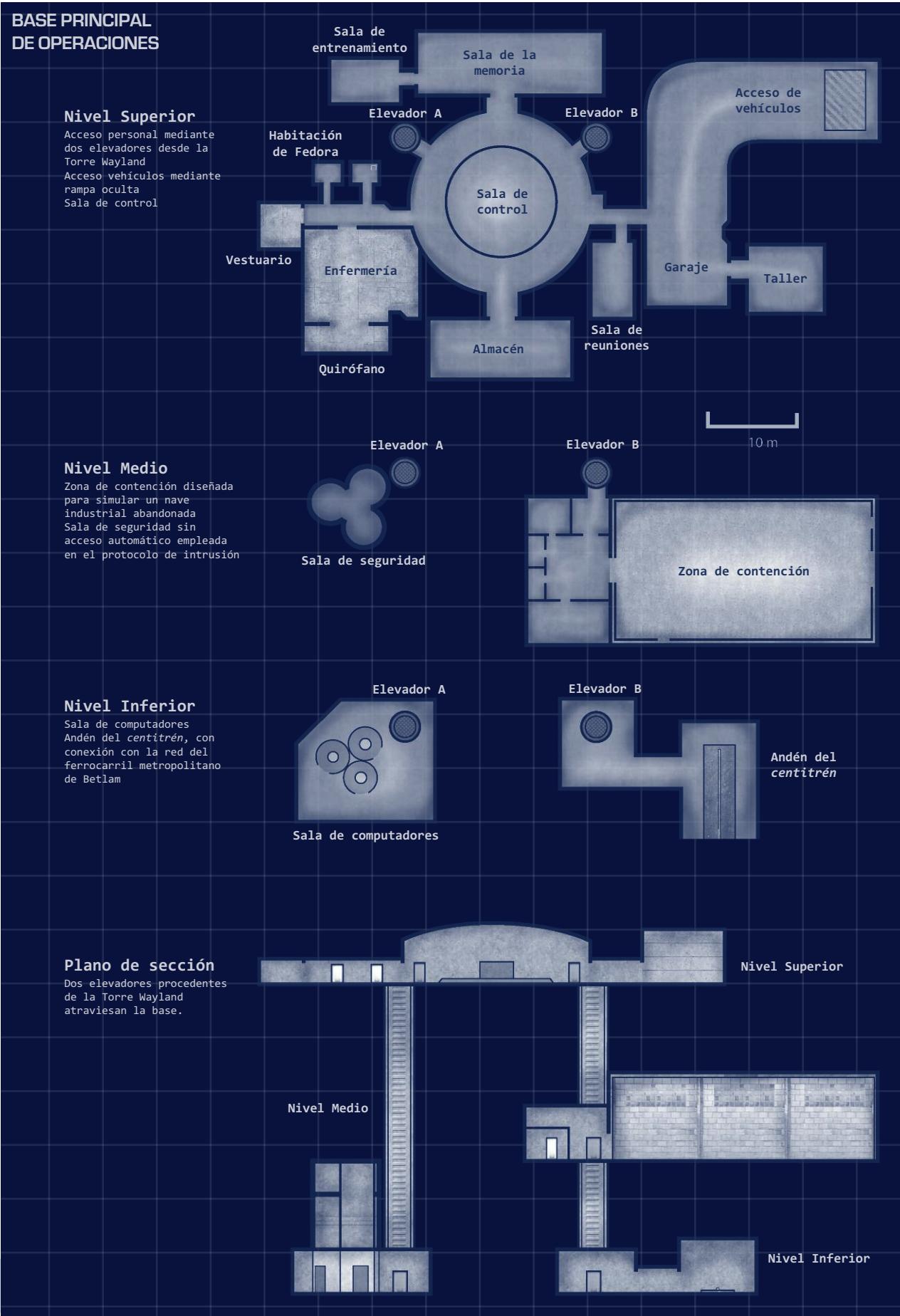
Situada bajo la Torre Wayland, la base de operaciones del Centinela se planificó y construyó en los años 60, junto con la propia Torre, sirviendo como centro principal de operaciones que sustituiría a la base secreta que Brian Wayland había construido bajo la mansión familiar.

La base principal del Centinela es el epicentro de sus actividades y el lugar habitual que el equipo utiliza para dirigir y coordinar las acciones del centinela desplegado. Está formada por tres niveles, aunque la parte principal del complejo se sitúa en el nivel superior.

El acceso a la base se realiza desde tres vías. El acceso principal está constituido por dos elevadores situados en la propia Torre de la Fundación. Estos elevadores, reservados exclusivamente al uso del personal, requieren una tarjeta de identificación para funcionar, pero incluso con ella sólo sirven para moverse por los niveles normales de la Torre. Para el descenso a la base de operaciones es necesaria una identificación por clave de voz y un reconocimiento facial, sin los cuales los elevadores no bajan más que al aparcamiento subterráneo. Lógicamente, los elevadores no tienen ningún botón ni control manual que haga sospechar que conducen a estas instalaciones secretas.

El segundo acceso a la base, para vehículos, es una rampa móvil a la que se accede por una calle secundaria que conduce la parte de atrás de la Torre Wayland. La rampa está oculta tras unos containers situados permanentemente en dicho acceso y funciona de tal manera que una réplica de la furgoneta del Centinela es situada de forma automática junto a los containers cuando el vehículo principal accede a la rampa. De este modo se crea la ilusión de que la furgoneta ha quedado simplemente aparcada al pasar los containers, cuando en realidad ha entrado en la base a través de la rampa, siendo remplazada por su copia. El acceso mediante este sistema debe ser monitorizado y autorizado por el puesto de Control de la base.

El último acceso está en franco desuso, pero fue muy popular en los años 70 y 80. Se trata de un túnel que cruza buena parte de la ciudad y conecta con el sistema monorail del metro de Betlasm. En este túnel hay dispuesto un vehículo rápido que usa esta red de metro para moverse bajo la ciudad. El sistema, creado por Leo Szilard se



llama oficialmente *centitrén*, aunque Wayland siempre se refirió a él como "el expreso Szilard de medianoche". El *centitrén* opera de forma remota manejado desde Control, aunque dispone de mandos manuales para casos de emergencia. El túnel de acceso está protegido por un holograma que simula que el túnel de servicio con el que conecta termina en una vía muerta. Sensores de movimiento situados en la entrada de este túnel se encargan de monitorizar cualquier posible acceso no autorizado.

NIVEL SUPERIOR

El nivel superior está organizado alrededor de la sala de control. En esta sala, diversas pantallas de ordenador se utilizan para monitorizar las actividades del centinela desplegado, mostrar información de cámaras de tráfico o de sistemas de seguridad hackeados, etc. Los elevadores de la Torre Wayland dan acceso directo a la sala de control en este nivel.

En la sala de la memoria se guardan trofeos de las proezas más salientes del Centinela. La sala pretende ser un museo al recuerdo a los caídos en combate y también un homenaje a los éxitos del equipo que sirva para subir la moral y mantener vivo el espíritu de la lucha del Centinela.

Junto a la sala de la memoria hay un gimnasio y sala de entrenamiento con diversos aparatos, un circuito de muñecos robotizados para entrenamiento en artes marciales, pesas, etc.

La enfermería contiene un quirófano y el instrumental necesario para tratar a un centinela herido y mantenerle en reposo y observación. Dependiendo de la gravedad de las heridas puede resultar insuficiente, sobre todo si son necesarias pruebas médicas complejas, pero la mayoría de las veces es suficiente para garantizar la recuperación o convalecencia de un miembro del equipo herido.

En los vestuarios se guardan los efectos personales de los miembros del equipo mientras están en activo y también es el lugar en el que el centinela se pone su armadura. Contiene duchas y aseos como es usual en estos casos, aunque también permite descontaminaciones biológicas o radioactivas. Junto a los vestuarios hay dos pequeños habitáculos con camas que sirven para establecer turnos de descanso cuando es necesario. Fedora ha convertido uno de estos espacios en su residencia habitual en los últimos años.

Un almacén/laboratorio alberga dispositivos del centinela obsoletos o prototipos a medio construir de otros dispositivos. También se usa como sala de pruebas y en su interior se clasifican montones de objetos confiscados a los villanos del centinela a través de los años.

La sala de reuniones es también un comedor y dispone de una pequeña cocina y un frigorífico con alimentos suficientes para resistir un mes. La sala se utiliza últimamente más con fines sociales que para realizar reuniones como tales, que suelen tener lugar directamente en la sala de control.

El garaje contiene espacio para varios vehículos y tiene un taller anexo en el que se pueden realizar las reparaciones apropiadas. El garaje conecta con la rampa de acceso de vehículos.

NIVEL MEDIO

Uno de los dos elevadores da acceso al siguiente nivel de la base, mientras que el otro no hace parada en esta planta.

El nivel medio está fundamentalmente dedicado a la zona de contención: una amplia estancia que simula ser el interior de una nave industrial abandonada. Los detalles se han cuidado al extremo para que un prisionero aquí contenido tenga la sensación de estar en la zona industrial de la ciudad, con iluminación exterior que simula el ciclo día/noche, sonidos de tráfico y similares, etc. El objetivo es, lógicamente, tener un lugar seguro en el que albergar un prisionero que, una vez liberado (o puesto a disposición de la justicia) tenga una idea totalmente equivocada de dónde ha estado encerrado.

La sala de contención está repleta de microcámaras, sensores de movimiento y otros dispositivos de control y ha sido concienzudamente diseñada para que el prisionero en su interior pueda ser monitorizado continuamente al tiempo que se le hace creer que tiene lugares en los que puede esconderse. Una puerta secreta conduce hacia unas salas anexas (precisamente las que conectan con el elevador) algunas de las cuales pueden emplearse también como celdas en caso de necesidad. Desde el interior de la sala de contención, tres puertas falsas condenadas por los cimientos de cemento y hormigón en los que está situada la base sirven como distractores para los prisioneros y refuerzan el escenario de nave industrial.

En este nivel, pero sin posibilidad de acceso excepto desde el nivel inferior, se encuentran también una sala de seguridad, destinada a albergar los macrocomputadores de la base en caso de emergencia. Si una intrusión es detectada, los computadores situados en el nivel inferior se desconectan de la red y ascienden automáticamente hasta esta sala quedando el acceso a los mismos sellado en cuestión de segundos, gracias a la liberación de una espuma de gran expansión que endurece como el acero al contacto con el aire. Esto aísla la información almacenada por la organización sin destruirla, permitiendo que un trabajo posterior (usando los disolventes adecuados) de varias horas restaure el acceso a los computadores una vez solventada la intrusión.

NIVEL INFERIOR

El nivel inferior contiene dos espacios diferentes a los que se accede por cada uno de los elevadores y que se encuentran totalmente desconectados entre sí.

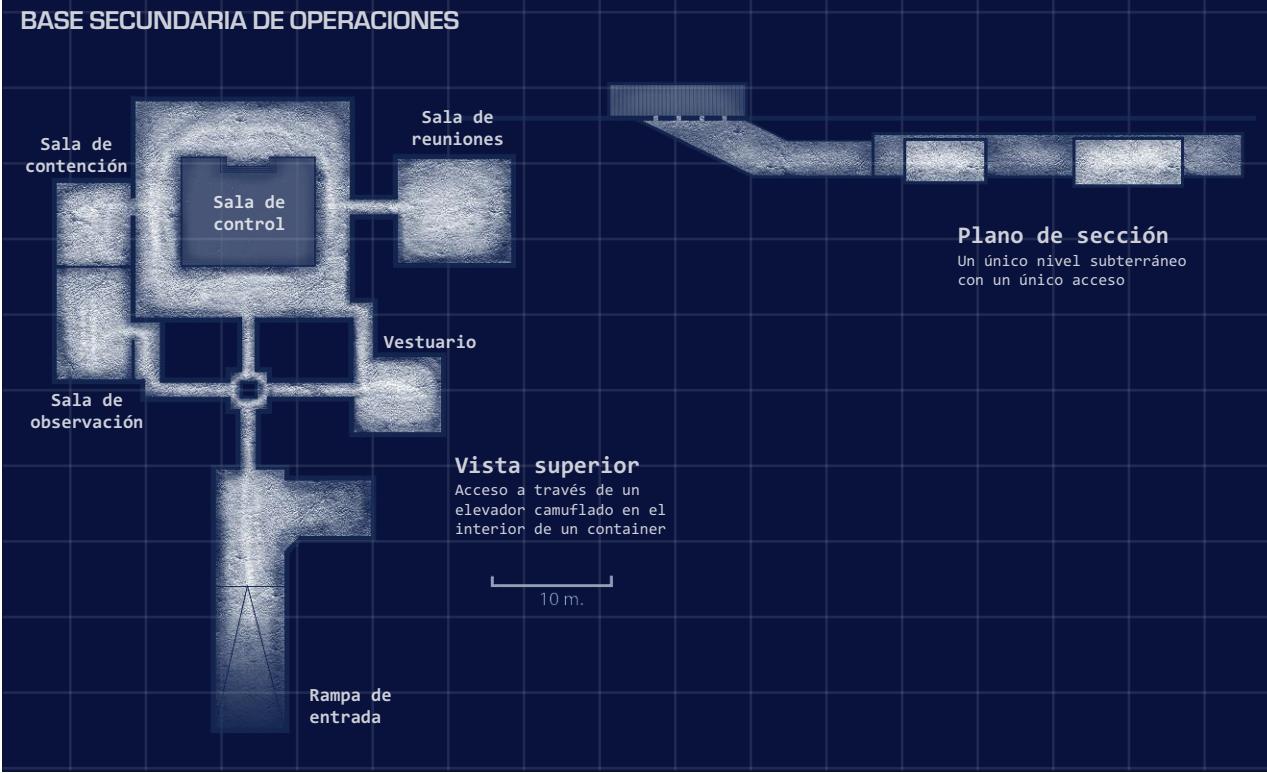
Uno es la sala de los computadores, en el que tres gigantes cerebros electrónicos de última generación procesan y almacenan toda la información que el equipo del Centinela necesita para su trabajo. Los tres supercomputadores trabajan de manera redundante y cada uno está formado por cientos de procesadores funcionando en paralelo. Desde este lugar se puede acceder por un hueco en el techo a la sala de seguridad del nivel anterior. Precisamente dicho hueco está diseñado para que los supercomputadores asciendan en caso de emergencia, quedando entonces el acceso sellado como se ha mencionado anteriormente.

PROTOCOLO DE ELIMINACIÓN DE PRUEBAS FÍSICAS

La seguridad del secreto del Centinela ha sido una de las mayores preocupaciones de Brian Wayland y Leo Szilard desde el comienzo. Preservarlo se considera tan importante como la seguridad e integridad física de los miembros del equipo, si no más. Por esa razón, las bases del Centinela están equipadas con una especie de dispositivo de autodestrucción denominado eufemísticamente "Protocolo de Eliminación de Pruebas Físicas" (EPF). El objetivo del EPF es destruir todo evidencia de la existencia del Centinela y cualquier información sobre el mismo en caso de extrema emergencia.

El EPF consiste básicamente en la liberación por los conductos de ventilación de la base de diversos componentes químicos que producen una reacción exotérmica similar a la reacción térmica, pero mucho más potente. De este modo, plástico, metal e incluso piedra resultan derretidos, destruyéndose cualquier evidencia de la base y sus secretos. Ni que decir tiene que el efecto sobre un ser humano sería absolutamente mortal.

La activación del EPF requiere del uso de unas claves que sólo Szilard y Wayland conocen, y se trata de una medida de seguridad extrema pensada únicamente para un momento de emergencia total en el que el secreto del Centinela esté comprometido de tal manera que no deje otra vía de escape.



El otro espacio de este nivel es el acceso al andén en el que se encuentra el *centitrén*, un vehículo monorraíl que puede ser utilizado para desplazarse por la ciudad utilizando los túneles del metro de Betlám.

BASE SECUNDARIA

Situada en los muelles de Fox Harbour, la segunda base del Centinela es considerablemente más pequeña que la anterior, estando destinada a labores secundarias en las que la base principal no esté disponible o resulte conveniente dividir el centro de operaciones.

El único acceso de la base está situado dentro de un enorme container, que simula almacenar envases de plástico y otros materiales semejantes. Sin embargo, el centro del container es plataforma elevadora preparada para un vehículo. El acceso solo puede activarse por una clave de voz o mediante un control remoto situado en la furgoneta del Centinela. También puede garantizarse el acceso a distancia desde la base principal.

El elevador desemboca en una rampa de entrada que sirve como aparcamiento para el vehículo. Una puerta de seguridad con código de acceso sirve como segundo mecanismo de protección al complejo.

La base secundaria consta de un único nivel dispuesto en varias estancias. Como en el caso de la base principal, el centro neurálgico es la sala de control, con diversos computadores y media docena de pantallas. Aunque tiene autonomía propia, el sistema es fundamentalmente una terminal de los supercomputadores de la base principal, por lo que depende de aquella para el acceso a la mayoría de la información. Ni que decir tiene que desde aquella puede restringirse el acceso de ésta a la información.

Una sala de reuniones anexa sirve como el caso anterior también de comedor y cocina, mientras que el vestuario contiene una copia del traje del Centinela listo y cargado para entrar en acción.

Una sala de contención que puede ser empleada como celda, separada por un espejo unidireccional blindado de otra sala de observación o interrogatorio completan la base.

PISOS FRANCOS

Además de estas dos bases, la organización del Centinela posee cuatro pisos fracos en diferentes zonas de la ciudad. Los pisos se utilizan muy rara vez para proteger a testigos o como base de operaciones secundarias. Todos ellos están repletos de micrófonos y microcámaras ocultas que envían información continuamente al centro de control del Centinela, pero por lo demás son lugares muy anodinos, donde no se guarda nada de valor cuando están en desuso ni albergan ninguna pista que pueda relacionarlos con las actividades del justiciero.

LA BASE ORIGINAL

Bajo la mansión Wayland permanece aún la base original del Centinela, que el propio Wayland empleó como base de operaciones durante sus primeros años como justiciero. Aunque cerrada y en desuso durante décadas, esta vieja base contiene todavía información relevante sobre el Centinela, especialmente sobre sus primeros años y sobre los planes de Wayland más secretos, incluyendo diversos protocolos de emergencia que ni el propio Szilard conoce.

En realidad, muy poca gente ha estado en la base original o sabe como acceder. De hecho, en el equipo del Centinela actual es muy probable que varios de sus miembros ignoren siquiera que existe este lugar.

DISPOSITIVOS

Sin el genio creador de Szilard y la división de Ideas Avanzadas de Industrias Wayland, el Centinela seguiría siendo un hombre bien entrenado vestido con un traje de licra. Los dispositivos mencionados en esta sección son aquellos que resultan más comunes en el repertorio actual del justiciero, pero debe tenerse en cuenta que la misión de Instrumentación es generar continuamente nuevos dispositivos que mejoren el rendimiento del Centinela, haciendo más fácil su labor, al tiempo que otros van quedando obsoletos. Consulta la página 48 para encontrar más información sobre introducir dispositivos en tus historias del Centinela.

ARMADURA

La armadura del Centinela es un traje de combate complejo y pesado, diseñado para preservar la integridad física del Centinela, pero dotándole de libertad de movimiento. Una serie de placas de polímero plástico se superponen a bandas cerámicas entrelazadas formando una estructura de celdillas, mientras que una capa acolchada hace más confortable de traje.

Diversas microbaterías eléctricas dispuestas por toda la estructura formando un sistema redundante dotan de energía a la armadura y al resto de los dispositivos conectados a ella, como el casco o los guantes táser. En un funcionamiento normal, la autonomía de la armadura es de unas ocho horas.

El peso de la armadura es de unos 50 kg y, pese a la movilidad de sus partes, resulta una carga demasiado elevada para que ni tan siquiera un bien preparado centinela se mueva con soltura llevándola. Por esa razón, una estructura servomuscular sintética se sitúa entre la capa acolchada y la cerámica, dotando de mayor fuerza a su poseedor. En la práctica, esta fuerza adicional se utiliza para compensar el peso de la armadura, por lo que una vez activada, la armadura resulta tan ligera como simple ropa.

Desactivada, la armadura es una carga realmente pesada, que penaliza con -2 los Reflejos y la Fortaleza de quien la viste para todas las acciones físicas. Lo normal es que el centinela necesite ayuda para ponerse y quitarse la armadura completa.

Diseñada haciendo hincapié especial en el daño balístico, la armadura tiene RD 15 contra ataques de armas de fuego de cualquier calibre, lo que hace virtualmente invulnerable a las balas al Centinela. Frente a fuego, explosiones y otras fuentes de daño similares la protección de la armadura es de RD 10. Por último, contra golpes (lo cual incluye ca-

idas y también ataques cuerpo a cuerpo) o armas de filo (incluyendo flechas) la armadura tiene sólo RD 5.

ARPÓN Z

Situado en un arnés del antebrazo y listo para salir hasta la mano del Centinela, el arpón Z se ha ido actualizando con los años gracias al genio de Szilard, pero en esencia sigue siendo el dispositivo clásico que el propio Wayland diseñó originalmente: una pequeña pistola dispara un garfio prensil unido a un cable de 30 metros de aleación de titanio ultraligero y un mecanismo recoge ese mismo cable en un par de segundos arrastrando hasta 200 kg de peso.

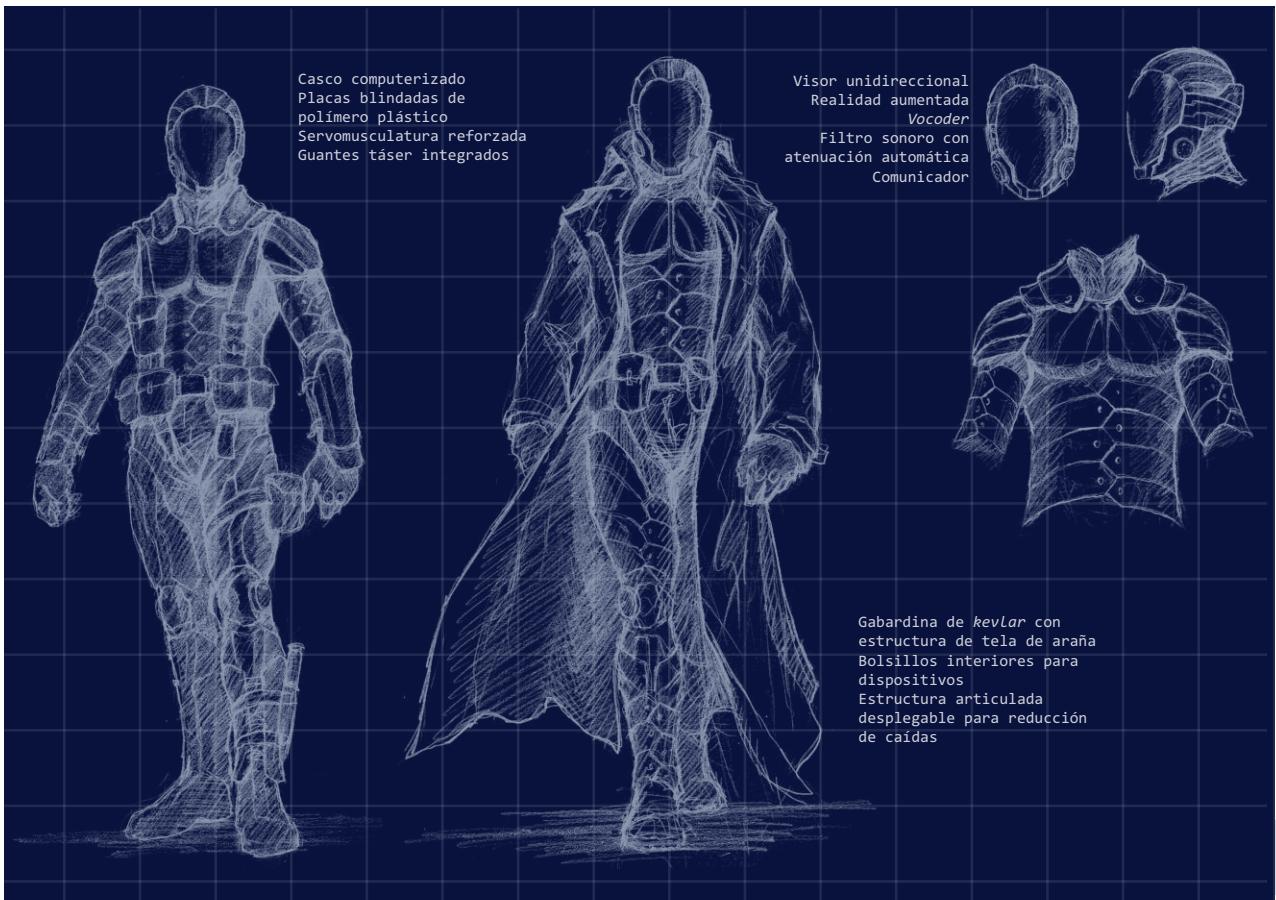
Alternativamente, el cable puede liberarse a una velocidad menor para asegurar descensos controlados o desprenderte de la pistola, pudiendo entonces recargarse con otro garfio. Habitualmente la gabardina del Centinela alberga cuatro de estas recargas para el arpón Z.

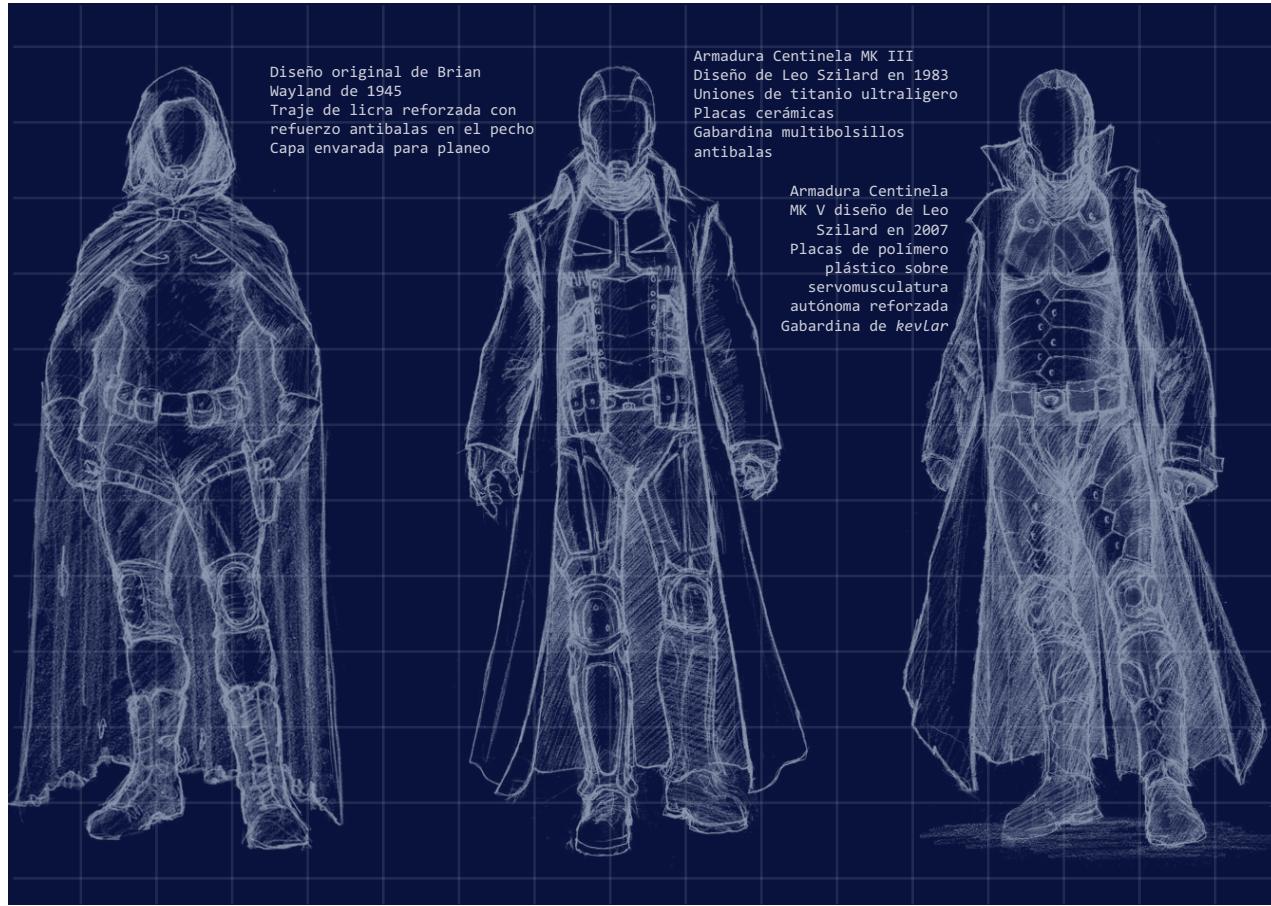
Aunque se diseñó originalmente como un dispositivo de escalada para subidas rápidas o desplazamientos entre las azoteas, el uso del arpón Z como arma para atar a los criminales, derribarles o dejarles colgados e indefensos se ha incorporado al estilo de lucha del Centinela.

CÁPSULAS DE HUMO

La gabardina del Centinela va habitualmente equipada con media docena de cápsulas de humo. Se trata de esferas metálicas de unos cuatro centímetros de diámetro, que al ser activadas liberan humo suficiente para llenar una habitación, reduciendo la visibilidad pero sin ningún efecto adicional.

En términos de juego, todas las acciones de percepción visual o similares en la habitación llena de humo tienen una penalización de -2 y el escenario gana el aspecto "Habitación llena de humo".





CASCO

El centro neurálgico de la armadura del Centinela es su casco, que puede ser considerado a todos los efectos una terminal de la computadora de la base de operaciones. El interior del casco es realmente una pantalla opaca, en la que el Centinela ve el exterior gracias a las microcámaras que están situadas en los laterales del mismo. Esta misma imagen es enviada directamente a la base de operaciones, de modo que Control y Operaciones pueden tener una imagen visual de lo que el centinela despegado está viendo en todo momento.

Sobre esa visión exterior, la pantalla del casco proyecta todo tipo de información relevante para el Centinela, utilizando técnicas de realidad aumentada. Así, por ejemplo, si operaciones traza un ruta de entrada en un edificio, el Centinela no sólo ve el plano del edificio "flotando" en su ángulo de visión superior derecho, sino que puede ver indicadores sobre el camino a tomar en forma de flechas u otros iconos situados directamente sobre el entorno empleando esta realidad aumentada. Incluso puede utilizarse esta tecnología combinada con la imagen pinchada de unas cámaras de seguridad para señalar objetivos en movimiento.

Respecto a los mecanismos de visión, las cámaras del casco están dotadas de visión nocturna e infrarroja, por lo que a todos los efectos el casco actúa como un visor de ambos tipos. En el exterior, unos potentes leds proporcionan luz en caso de ser necesaria.

El casco está dotado también de micrófonos que permiten amplificar o atenuar sonidos. Desde Control pueden aplicarse diversos filtros al sistema de audio del Centinela para aislar ruidos concretos o eliminar sonidos de ambiente. Además, un filtro automático protege al Centinela de ruidos ensordecedores o luces cegadoras.

Respecto a la comunicación, el casco cuenta con su propio comunicador con la base de operaciones aunque, por seguridad, el Centinela lleva un comunicador adicional de corto alcance directamente colocado en su oreja. Un repetidor en la furgoneta amplifica esta señal para funcionar como fuente de comunicación de respaldo por si el casco falla: no olvidemos que se trata de una terminal de ordenador inalámbrica y, como tal, puede ser vulnerable a ciberataques o fallos informáticos.

De hecho, esta medida se ha adoptado debido a que esta incidencia ya ha ocurrido en el pasado. Por esa misma razón, el Centinela lleva un pasamontañas bajo el casco, de modo que su identidad continúa oculta aunque tenga que quitarse este dispositivo si se avería para poder ver.

GABARDINA

La gabardina es un añadido a traje del Centinela pensado para poder albergar los diferentes dispositivos en multitud de bolsillos internos. Está fabricada además en un tejido sintético de estructura de tela de araña que reduce el impacto balístico, frente al que protege con RD 10 (recuerda sin embargo, que la protección de varias armaduras no se suma, sino que se aplica la mayor, por lo que el Centinela no se beneficia normalmente de esta protección, ya que la armadura tiene una RD mayor).

La gabardina también es un sustituto de la capa que llevaba el disfraz del centinela original. Para ello, una red articulada de microfilamentos inteligentes que se endurecen al moverse rápidamente actúa como mecanismo de frenado en caídas al ofrecer una mayor resistencia al aire: reduce a la mitad la distancia de caída llevando la gabardina a la hora de calcular cualquier daño o efecto relacionado (ver **Caídas**, pág. 28).

GUANTES TÁSER

Los guantes del Centinela están equipados con tásers destinados a dejar fuera de combate a sus enemigos. Cada guante es capaz de proporcionar una descarga de 50.000 voltios, que caen a 400 en contacto con un ser humano, generando una corriente de intensidad 2,1mA. A todos los efectos funcionan como una porra aturdidora de las que utiliza habitualmente la policía, con la comodidad de poder usarse a voluntad por el contacto de las manos y emplearse, por ejemplo, en conjunción a una presa o un golpe de artes marciales. Pueden utilizarse unas 20 veces antes de comprometer la energía de la armadura.

Los guantes taser llevan tiempo integrados en el equipo básico del Centinela, por lo que su uso ha quedado incorporado en el estilo de lucha del justiciero. Sin embargo, pese a su no letalidad, el taser puede llegar a ser mortal en algunos sujetos con debilidades cardíacas, por lo que se recomienda su uso comedido.

Un personaje alcanzado por el taser recibe un daño igual al dado mayor (en lugar del daño normal de los ataques sin armas, pero sin la bonificación de daño por Fortaleza) y debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 5 + daño sufrido (una vez restado la RD de cualquier armadura y siempre que al menos el blanco reciba un punto de daño), cayendo inconsciente en caso de fallo. Una pifia en esta prueba puede suponer que el personaje sufre un paro cardíaco, quedando moribundo en ese caso.

PISTOLA DE GEL EXPLOSIVO

En uno de los bolsillo de la gabardina, el Centinela guarda un pequeño dispositivo manual similar a una pistola de cola caliente o silicona miniaturizada. Sin embargo, en lugar de ir cargada con una sustancia explosiva, este dispositivo contiene un explosivo plástico desarrollado por Szilard. La pistola calienta el explosivo, haciendo que pueda ser aplicado como si fuera un gel, normalmente haciendo una fina línea continua con él. Este gel se vuelve inestable en unos 20 ó 30 segundos al volver a enfriarse en contacto con el aire, lo que produce su explosión.

La pistola contiene gel para aproximadamente un metro de aplicación (normalmente un único uso para abrir una entrada en una puerta de metal, una pared de cemento o similar). Su finalidad no es, lógicamente, dañar a las personas y produce una explosión muy controlada diseñada para afectar sólo a los materiales. En todo caso, cualquiera situado a menos de tres metros de la explosión de una carga de gel recibiría un daño M, que ascendería a m+M a un metro de distancia y a m+C+M+1d en contacto con el gel.

RASTREADOR

Desde 1998, todos los miembros del equipo son inyectados con un rastreador, un dispositivo subcutáneo del tamaño de un botón que permite saber en todo momento dónde están. El rastreador ha sido depurado por Szilard con el paso de los años, y, gracias a la genialidad del inventor y a los avances en la tecnología de localización, actualmente permite encontrar a un miembro del grupo en cualquier lugar del mundo con solo unos centímetros de margen de error. Por desgracia, la efectividad de la localización depende aún de emisiones vía satélite, por lo que la señal puede distorsionarse o incluso perderse en zonas de gran profundidad o con interferencias electromagnéticas del tipo adecuado.

Por descontado, la señal del rastreador está codificada de tal manera que se confunde con ruido ambiente si no se dispone de las claves descodificadoras adecuadas, que cambian diariamente, haciendo casi imposible que los enemigos del Centinela pudieran utilizar este método para encontrar a los miembros del grupo en el hipotético caso de que descubrieran de algún modo que los rastreadores existen.

En varias ocasiones se ha discutido en el seno del grupo sobre la posibilidad de instalar rastreadores similares a los enemigos más peligrosos del Centinela. La posibilidad sin embargo se ha rechazado, ya que varios de los enemigos del Centinela podrían tener la capacidad para invertir el proceso y utilizar la tecnología de rastreo para encontrar a los miembros del grupo, incluso a pesar de las claves, si tuvieran acceso a una tecnología semejante. Además, el rastreador, aunque muy pequeño, debe situarse bajo la piel y podría ser encontrado con una exploración cuidadosa y extraído con una sencilla incisión en la piel.

VOCODER

Un dispositivo de distorsión de voz en el casco del Centinela garantiza que la voz que sale de la armadura es siempre la misma, independientemente de quién la vista. Es más, el dispositivo imita a la perfección el timbre de la voz que Brian Wayland utilizaba cuando era el Centinela (una octava más baja que la suya propia).

Además, el vocoder detecta, mediante el frunciendo de los labios, si el sonido producido debe trasmisirse al exterior o únicamente es una comunicación con la base de operaciones. Gracias a esta función, el Centinela puede comunicarse con el equipo sin que nadie más que sus compañeros sepan lo que está diciendo y sin que sea necesario comutar manualmente ningún dispositivo. Tal y como está programado, si el usuario grita o chillla de dolor, el sonido no se trasmite al exterior, reforzando la apariencia de invulnerabilidad del Centinela.

CENTIVAN

La furgoneta actual del Centinela es una GMC Savana Cargo de color negro, modificada por Leo Szilard para incluir interesantes mejoras. La *centivan*, como la llama Fedora (si bien no ha logrado que el nombre termine de cuajar) puede alcanzar velocidades superiores a los 300 km/h con un consumo mínimo, gracias a su sistema híbrido. Su tracción integral mejorada con ocho marchas le otorga la potencia de un todoterreno sin apenas pérdida de estabilidad. A velocidad de crucero, un generador de ruido negro hace a la furgoneta tremadamente silenciosa (unos 20 dB).

La carrocería blindada (RD 10) protege a los ocupantes en caso de que se produzca un tiroteo, pero a la vez es lo suficientemente ligera para no restar velocidad al vehículo. Diversos airbags se disparan en caso de choque, reduciendo notablemente cualquier impacto que sufra el vehículo.

El ordenador de abordo funciona como una terminal con límites del ordenador central del Centinela. Esto permite manejarla remotamente, entre otras cosas. Un sistema de realidad aumentada proyecta sobre el parabrisas toda la información que necesita el conductor, incluyendo la ruta hacia el destino actual, la posición del Centinela respecto al vehículo cuando está desplegado o cualquier otra información que desde Control consideren importante para la misión en curso. Un sistema de visión nocturna posibilita también la conducción a oscuras sin encender los faros.

La placa de matrícula, que puede ocultarse totalmente, es un dispositivo en sí misma: aleatoriamente muestra un código de matrícula diferente cada cierto tiempo, escogido de una base de datos de matrículas de vehículos similares.

En la parte trasera, el vehículo dispone de los sistemas de chequeo necesarios para comprobar el funcionamiento del traje en caso de complicaciones y algún instrumental para una reparación de emergencia. También contiene material médico de urgencia, semejante al que se encontraría en una ambulancia. Un camilla montada sobre un giroscopio (que mantiene el mismo nivel con independencia del terreno por el que vaya la furgoneta) se despliega de uno de los paneles si es necesario transportar al centinela herido.

ARCHIVOS

EL ORIGEN: UN HÉROE SOLITARIO (1945-1958)

Una noche oscura en una ciudad oscura. Dos disparos retumban sobre una ciudad enferma y un crimen sin sentido, que podría ser como cualquier otro, lo cambia todo. Cuando llega la policía, Alison y Nathan Wayland llevan ya tiempo muertos. Junto a ellos, arrodillado, un niño de ocho años mantiene los puños fuertemente crispados. Betlam City aún no lo sabe, pero su salvador acaba de nacer.

La noche que los padres de Brian Wayland son asesinados en un robo corriente a la salida del teatro, su hijo Brian, sólo un niño por aquel entonces que salvó la vida por un atisbo de misericordia en el alma del asesino, queda obsesionado con la justicia. Heredero de la fortuna Wayland, la vida para el pequeño huérfano está más que solucionada. Crecerá sin una figura paterna más allá que los amigos de sus padres atraídos por el acceso a su fortuna que proporciona convertirse en el ocasional tutor del pequeño. Sin embargo, el carácter de Brian los va alejando sistemáticamente y el chico crece autodidacta con una resolución obsesiva por convertirse en el remedio para el mal que aflige Betlam City.

Pronto resulta obvio incluso para un chico que la corrupción policial y política de la ciudad no va a permitir limpiarla operando desde los límites de la ley. No, la única forma de traer la justicia a esta ciudad enferma es hacerlo de forma clandestina, desde las sombras, vigilando en la oscuridad... como un Centinela.

Brian Wayland dedica entonces su juventud y parte de su fortuna a viajar por el mundo, casi siempre bajo identidades falsas. En diversos lugares del globo aprende todo lo que cree que necesitará y convierte su cuerpo y su mente en una máquina perfectamente engrasada. Regresa a la ciudad con un plan muy claro: convertirse en el vigilante de Betlam City, un azote para los criminales y los corruptos.

La leyenda del Centinela, anterior a él mismo, le impulsa a tomar ese nombre: dará cuerpo y forma al ser legendario que los habitantes inocentes de la ciudad siempre han invocado en sus sueños como salvador y alejador de sus temores. Él será ese mito.

Para evitar sospechas, construye alrededor suyo la fachada de un playboy diletante que vive la fortuna familiar, pero se asegura de que personas honradas velan por sus finanzas, a las que nunca deja de vigilar a cierta distancia. Con las técnicas de meditación aprendidas de los lamas y los monjes budistas, reduce su tiempo de descanso a dos o tres horas diarias, y así compagina una agitada vida pública con sus patrullas nocturnas. Entre los criminales de Betlam, así como entre las corruptas fuerzas del orden, el nombre del Centinela empieza a correr como un susurro que llena de terror los corazones.

Pronto entre los malvados surgen quienes quieren ser el opuesto al protector de Betlam. Atraídos como la polilla al fuego, los locos empiezan a tomar nombres extraños y a crear disfraces ridículos. El fenómeno de los villanos nace a la sombra del Centinela, pero como el propio Wayland dijo una vez "Son gente destinada a hacer el mal. Si el Centinela no existiera, quizás no se disfrazarían, pero serían igualmente malvados, sólo que entonces no habría nadie dispuesto a hacerles frente".

A lo largo de los años, otras personas se unen a la cruzada del Centinela y ayudan a Wayland su manera. En 1953, Leo Szilard, un joven y brillante inventor de industrias Wayland comienza a diseñar dispositivos de alta tecnología para hacer más fácil la labor del juez. En 1956 una médica joven e idealista, la doctora Evelyn Terrance, descubre al Centinela mortalmente herido en un callejón y le

salva la vida, haciéndose partícipe de su secreto y comprometiéndose para siempre con su causa.

Pero en una ciudad cada vez más oscura, el Centinela es un héroe violento y solitario, expeditivo y misterioso que llena de terror el corazón de los criminales, cobardes y supersticiosos, al tiempo que él mismo se va sumergiendo en las tinieblas que quiere combatir peses a los esfuerzos de sus amigos. Hasta que un día de 1958, una fuente de luz llega su vida.

JUGAR EN LA ÉPOCA DEL HÉROE SOLITARIO

Una campaña del Centinela en esta época tiene que tener en cuenta que, salvo que los jugadores ideen una solución ingeniosa, Brian Wayland será el protagonista indiscutible de las historias mientras que otros como Szilard o la doctora Terrance quedarán inevitablemente relegados a un segundo plano. Wayland y nadie más es el Centinela en este periodo (está lejos aún de convertirse en un concepto compartido) y como tal se rodea de personas que pueden serle útiles en un momento determinado. Aunque los motivos de Brian son nobles, su determinación y obsesión con su causa lo convierten en un hombre solitario al que le cuesta establecer relaciones profundas y que ha revelado su secreto más para comprometer a otros con su causa que por genuina confianza.

Ahora bien, para un solo jugador y un Director de Juego, jugar en esta época puede representar un desafío narrativo muy interesante: superpuesta a la acción trepidante del combatiente perfecto que encarna Wayland se encuentra el drama de un hombre consumido que se ve arrastrado a la oscuridad que quiere combatir sin que los pocos que conocen su secreto parezcan poder hacer nada por evitarlo. Además, recrear la ciudad en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, con el fantasma del nazismo aún presente y la nueva amenaza del comunismo en el horizonte, puede ser indudablemente interesante.

EL DÚO INTRÉPIDO (1958-1965)

La noche de Halloween de 1957, el joven Andrew Dixon de 13 años presencia el doble asesinato de sus padres en un robo callejero ocurrido exactamente en el mismo lugar en el que murieron los padres de Brian Wayland. La coincidencia del suceso llama la atención de los medios de comunicación y también, claro está, del Centinela. Wayland crea a raíz del suceso la Beca para Huérfanos de Crímenes Violentos, de la que Andrew es el primer beneficiario. Pero Wayland va mucho más allá y toma personalmente al chico bajo su tutela, al que ve como un reflejo de sí mismo, cargado de ansia de justicia y furia contra la ciudad. Durante unos meses, canaliza esa furia hacia entrenamientos atléticos y enseñanza de artes marciales, disciplinas para las que Andrew resulta tener un talento innato.

La idea de contar con alguien en el futuro que comparta su cruzada ya se ha implantado en la mente de Wayland, pero considera que el chico tiene un largo camino de entrenamiento todavía por delante. Sin embargo, Andrew es un chico inteligente e inquieto, que termina descubriendo el secreto del Centinela al encontrar el acceso a la base secreta que hay bajo la Mansión Wayland. Utilizando el disfraz de Halloween que llevaba la noche que asesinaron a sus padres, el chico confeciona un tosco disfraz de lince y sale en busca de su mentor. Lo encuentra en los muelles enfrentándose a una banda de ladrones entre los que Andrew reconoce al asesino de sus padres.

El Centinela observa cómo el chico está bien dispuesto y preparado para la lucha y cómo, además, no le mueve la venganza: durante el combate el asesino está a punto de caer al vacío hacia una muerte se-

EL CENTINELA

CABALLERO OSCURO

HABILIDADES

- 11 Artes marciales mixtas
- 10 Entrenamiento físico
- 09 Detective
- 06 Tecnología
- 09 Sentidos de combate
- 10 Moverse en las sombras
- 07 Finanzas
- 08 Doble vida

COMBATE

- 13 Iniciativa
- +5 Daño
- 26 Defensa
- 23 DESPREVENIDO



05 DRAMA

AGUANTE 14

ESTADO H I M

Nombre real: Brian Wayland

Fecha de nacimiento: 13/03/1923

Identidad: secreta

Estatura: 1,95 m

Pelo: castaño

Alias: El Centinela, Número 1

Situación: fallecido

Ocupación: justiciero, empresario, *playboy*

Peso: 94 kg

Ojos: castaños

En 1923 nació un hombre de los que sólo nace uno cada millar de años. Un hombre con una misión inalcanzable, con un propósito superior, y con la fuerza de voluntad necesaria para moldearse a sí mismo en el desarrollo de esa misión. Ese hombre es Brian Wayland.

La noche en que murieron sus padres, asesinados a la salida del teatro, el pequeño Brian murió también en cierta forma. Y su lugar fue ocupado por una figura oscura, obsesiva y violenta. Pero también justa y noble. Ese día murió un niño, pero nació el Centinela.

Con su futuro asegurado por ser heredero de una pequeña fortuna, Brian Wayland no puede apartar de su mente la idea de la venganza. Encontrar al asesino de sus padres y hacerle pagar por su crimen, ponerle de rodillas implorando perdón y quitarle la vida con sus propias manos... ese sentimiento crece en el joven Brian, mientras recorre el mundo entrenando y perfeccionando su mente y cuerpo para esa misión.

Entonces, en algún lugar del camino, posiblemente mientras aprende enseñanzas orientales en China, el Centinela despierta dentro de Brian. La justicia reemplaza a la venganza. El espíritu de la ciudad reclama su regreso. Pero no como un vengador, sino como un protector, un ángel oscuro que vele por los inocentes y exponga a los criminales ante la justicia.

El código surge casi como una extensión natural, lógica. El Centinela no mata. El Centinela es un secreto. El Centinela vive por y para su misión. El viaje de Brian ha terminado y el del Centinela está a punto de comenzar.

De vuelta a Betlam, Wayland prepara los elementos que necesitará para su plan: un disfraz que oculte su identidad, una base de operaciones desde la que planificar sus actuaciones, vehículos y dispositivos que le ayuden en su misión. Para esto último emplea inicialmente sus nada despreciables habilidades tecnológicas y los recursos de su propia empresa, fundada con el dinero familiar: Industrias Wayland.

Y la lucha contra el crimen comienza. La leyenda del Centinela se extiende entre la población de la ciudad, y al tiempo que la esperanza renace en el corazón de los betlaminas, los corruptos y los criminales sienten un nuevo miedo creciendo en su interior.

Pero incluso el mejor hombre del mundo necesita ayuda para librarse una guerra en solitario y la doble vida de Wayland, que mantiene una fachada como joven *playboy*, resta tiempo que el justiciero necesita para desarrollar dispositivos que le ayuden.

Pronto esta búsqueda de avances tecnológicos que le ayuden en su cruzada la hacen fijarse en un joven y prometedor ingeniero: Leo Szilard. Wayland empieza a tratar a Szilard y darle oportunidades de mejorar en Industrias Wayland, poniéndole pruebas de integridad y lealtad que el joven húngaro supera ampliamente. Al mismo tiempo, el Centinela estudia y vigila al joven genio, hasta que finalmente Brian está seguro de que puede confiar en él. Por primera vez, el secreto del Centinela es compartido.

El resto es historia.



INT VOL REF FOR

20

PUNTOS DE PRESTANCIA

10

0

10

20

30

40

50

60

70

80

90

100

110

120

130

140

150

160

170

180

190

200

210

220

230

240

250

260

270

280

290

300

310

320

330

340

350

360

370

380

390

400

410

420

430

440

450

460

470

480

490

500

510

520

530

540

550

560

570

580

590

600

610

620

630

640

650

660

670

680

690

700

710

720

730

740

750

760

770

780

790

800

810

820

830

840

850

860

870

880

890

900

910

920

930

940

950

960

970

980

990

1000





gura y el chico lo impide, dejándole noqueado a continuación. Después de aquello, Wayland encarga a Szilard un uniforme para Andrew: Linx (lince) ha nacido.

La influencia de Linx resulta tremadamente positiva para el Centinela, en unos años que dejan atrás la oscuridad anterior y se van volviendo más luminosos y esperanzadores, así como algo ingenuos. Los villanos del Centinela parecen contagiadíos por ese espíritu y los delitos son cada vez más rocambolescos y coloridos: los objetos gigantes se ponen de moda, así como los robos estrañafarios y las trampas extrañas, y proliferan los villanos disfrazados, antes muy escasos.

La opinión pública censura inicialmente al Centinela por utilizar un chico en sus actividades, pero la radiante y magnética personalidad de Linx se gana un sitio en el corazón de los betlamitas. Pero con los años, Dixon va creciendo y el papel de Linx se le va quedando pequeño. Así mismo, su relación con Brian Wayland se va haciendo más distante, ya que éste nunca se convierte en el padre sustituto que Andrew quería, siendo más bien un mentor crítico y perfeccionista. En 1963, con 18 años, cambia su uniforme por otro más oscuro y adulto y comienza a operar con independencia del Centinela, aunque conserva el nombre de Linx. De hecho, el Centinela reduce notablemente sus operaciones en esa fecha, ya que Brian Wayland ha comenzado una intensa relación con la periodista Elizabeth Harris, quien ignora que su pretendiente es el justiciero nocturno.

En 1964, Wayland decide que el momento de abandonar esta cerca y comienza a trabajar junto con Leo Szilard en la que será su herencia: el equipo del Centinela. Dixon será el merecido heredero de su lucha contra el crimen, pero Szilard asumirá un protagonismo mayor gracias a un dispositivo que le permitirá estar en contacto permanente por radio con el Centinela, recibiendo además imágenes (en blanco y negro y muy poco nítidas) de lo que está viendo. Así mismo, preparan una base de operaciones subterránea con un acceso desde la Fundación Way-

land que sustituirá a la vieja base bajo la mansión. Para ayudar al Centinela en su despliegue, Szilard introduce la idea de Móvil, un vehículo discreto conducido por una persona de confianza que transporta el Centinela y está dispuesto para proporcionarle primeros auxilios si los necesita. Billy Sullivan, otro beneficiario de la beca Wayland que ha sido tutorizado por Szilard, es elegido para este puesto.

En 1965 Brian Wayland contrae matrimonio con Elizabeth y se retira oficialmente como Centinela. Dixon toma el relevo y no vuelve a oírse hablar de Linx... durante mucho tiempo.

JUGAR EN LA ÉPOCA DEL DÚO INTRÉPIDO

Para dos jugadores y un DJ con ganas de vivir aventuras estrañafarias con un estilo retro, el comienzo de esta época puede llenarse de todos los "Pow!", "Plaf!" y demás onomatopeyas que queráis. Los planes de los villanos pueden ser ridículos y abundan las trampas mortales psicodélicas. Los inventos de Szilard rozan también el absurdo (como su famoso repelente de tiburones) y el tono es para todos los públicos, con la violencia justa e imprescindible, nada de sangre ni sexo y la máxima ingenuidad en las tramas y su desarrollo.

Por otro lado, explorar la parte final de este periodo puede suponer todo lo contrario, un corte cada vez más realista y personal en las historias, con Wayland a punto de abandonar su cruzada y el conflicto entre el pupilo y su mentor en su momento más descarnado. En este momento, Leo Szilard podría entrar como personaje jugador de pleno derecho, cada vez más implicado en la misión del Centinela. El eje central de las historias serían las relaciones humanas, los anhelos y los deseos personales contrapuestos con la absorbente y obsesiva misión del Centinela. La acción en las azoteas y los enfrentamientos con los villanos pasarían a un segundo plano para explorar la tensa relación paterno-filial entre Wayland y Dixon y la figura cada vez más absorbida por el proyecto de Szilard, cuya vida personal se empieza a resentir en consecuencia.

LINX

JÓVEN AYUDANTE DE HÉROE

HABILIDADES

- 05 Entrenamiento centinela
- 06 Multiestilo centinela
- 05 Comentarios ingeniosos
- 06 Curioso
- 05 Ocultarse en las sombras
- 04 Estudiante de secundaria
- 05 Cosas de chicos

COMBATE

- 08 Iniciativa
- +2 Daño
- 18 Defensa
- 15 DESPREVENIDO



HITOS

- + Siempre creerá que pudo hacer algo por salvar a sus padres
- + Es el pupilo legal del hombre más rico de Betlam
- + Fue la primera persona en deducir que Brian Wayland era el Centinela
- + Pudo dejar que el asesino de sus padres muriera, pero lo evitó

COMPLICACIÓN

- + Su necesidad de aprobación le llevará al conflicto con su tutor

05 DRAMA

AGUANTE 05

ESTADO

H I M



Nombre real: Andrew Dixon

Fecha de nacimiento: 30/06/1945

Identidad: secreta

Estatura: 1,63 m

Pelo: castaño

Alias: Linx, Número 2

Situación: retirado

Ocupación: justiciero

Peso: 50 kg

Ojos: castaños

Andrew Dixon era un niño normal, imaginativo e inteligente, querido por sus padres y que soñaba con ser periodista y descubrir la identidad secreta del Centinela. Y la descubrió, pero no como esperaba. El 31 de octubre de 1957, mientras vuelve a casa con sus padres dando un paseo nocturno después de acudir a una fiesta de Halloween, un ladrón de poca monta se topa con ellos y los atraca. Tras tratar de propasarse con su madre, se produce un forcejeo entre el padre de Andrew y el asaltante, que termina apuñalándole. Instigado por su madre, Andrew huye corriendo del lugar, sin dejar de oír a lo lejos los gritos de su madre.

Podría ser un crimen cualquiera en la ciudad de Betlam, pero la casualidad quiere que ocurra en el mismo lugar en el que los padres de Brian Wayland fueron asesinados años atrás. La fatal coincidencia inspira a Wayland a tomar a Andrew bajo su tutela, ya que el joven no tiene otros familiares vivos y sus padres no le han dejado más que un pequeño seguro de vida. Dixon vivirá en la mansión Wayland y será legalmente el pupilo de Brian.

Dixon se convierte así en el primer becario de la Fundación Wayland y comienza a estudiar y entrenar de manera intensiva bajo la supervisión atenta del propio Wayland. A pesar del terrible suceso vivido, la mente infantil de Dixon cicatriza rápido y todas las energías del joven se vuelcan en ganarse a su tutor, tratando de convertirlo en un sustituto de sus progenitores perdidos. Pero Wayland es un hombre distante y emocionalmente inaccesible y aunque Andrew sueña con que algún día le adopte y pueda llamarle papá, ese día nunca llega.

Una noche, Dixon se despierta tras escuchar unos ruidos y su natural curiosidad infantil, unida a su ingenio, le lleva a descubrir el mecanismo secreto tras una librería que da acceso al ascensor que conduce a la base subterránea del Centinela. Wayland ha salido a combatir el crimen, pero el joven Andrew no necesita más pistas y en seguida se da cuenta de que su mentor es, realmente, el justiciero de Betlam. Tras deducir su paradero se viste con el disfraz de lince (Linx) que llevaba la noche que murieron sus padres y va al encuentro de su mentor, que está en los muelles luchando contra una banda de criminales. Entre ellos Andrew reconoce al asesino de sus padres y desplegando todo el entrenamiento que ha recibido hasta ahora, lo derrota e impide que muera de una caída. Esta es la prueba que Wayland necesita de que Dixon está preparado para convertirse en su pupilo también en esta faceta.

Durante años, Linx será el compañero de aventuras del Centinela, un punto luminoso en la oscura existencia del justiciero. Pero con los años, la relación cada vez más fría entre tutor y pupilo, y la personalidad arrolladora de Wayland, transforman al joven Dixon en un personaje sombrío que prefiere actuar por su cuenta, siempre tratando de demostrar que está a la altura de su exigente mentor, sin conseguirlo.



EP 09

81

Checking systems... Login in Sentinel... Eyes Server... Login
GPS-life proof system... Ok
Z-devices... Ok
Vocoder... Ok
Suit energy 88.1%
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

LA PRIMERA FORMACIÓN (1965-1973)

En 1965 Andrew Dixon se convierte en el nuevo Centinela, pero no está solo. Leo Szilard supervisa todas sus operaciones desde la base, en contacto directo y continuo con él, y Billy Sullivan le transporta en una furgoneta especial modificada por Szilard. Ocasionalmente, Wayland participa en las operaciones dando consejo táctico (en la práctica, órdenes) a Dixon desde la base.

Muy pronto resulta obvio que Dixon no es Wayland y que un solo hombre no puede con la carga de ser el Centinela, ni siquiera con apoyo. El cansancio y las heridas sufridas en los enfrentamientos van debilitando a Dixon, que está cada vez más cerca de cometer errores fatales. En 1968 únicamente un rápido rescate de Sullivan y la intervención de la doctora Terrance salvan a Dixon de una muerte segura tras un enfrentamiento con la banda del Profesor Hypnos. Parece que el fin del Centinela está cerca, pero desde luego eso no es algo que Brian Wayland vaya a permitir. De hecho, Wayland llevaba ya varios años entrenando a través del programa de la beca a posibles sustitutos para Dixon por si algo le pasase. Norman Hills, un joven de 23 años que perdió a sus padres cuando tenía 12 a manos de una banda callejera, es incorporado al equipo. En principio, sustituirá a Dixon mientras este se recupera, para luego repartirse el tiempo de intervención entre ambos y así tener de este modo oportunidad de descansar y recuperarse cada uno de ellos.

A Dixon, sin embargo, la idea no le gusta en absoluto y se siente totalmente desplazado por el nuevo. Siente haber fallado a Wayland al no poder convertirse en su sustituto y desprecia a Norman, mucho más disciplinado que él, pero falto de iniciativa. La tensión entre los centinelas se convierte en un peligroso juego de competición por ganarse el favor de Wayland, pese a que éste reprende esa actitud en numerosas ocasiones llegando incluso a amenazar con expulsar a los dos del equipo.

En 1969, Brian y Elizabeth Wayland deciden adoptar un niño, becario de la Fundación, ya que al parecer no pueden tener hijos. El pequeño tiene 8 años y se llama Steve.

Mientras, la familia del Centinela sigue creciendo. En 1971, otro becario de la Fundación, el joven genio Mathew Williams, se incorpora al equipo de la mano de Leo Szilard. Szilard quiere preparar a un sustituto para cuando llegue el momento de su retiro, que prevé cercano ya que quiere pasar más tiempo con su mujer, Amanda. Williams tiene un talento especial para los ordenadores y la base del Centinela comienza a llenarse de computadoras, mientras que gracias al trabajo combinado de Williams y Szilard, el casco del Centinela se convierte en una sofisticada (para la época) terminal de ordenador. También se incorpora al equipo Steve Tucker, que ayudará a Sullivan en la unidad móvil.

En 1973, la competición entre Dixon y Hills está en su punto más alto y ambos desoyen instrucciones con frecuencia, cometiendo numerosas imprudencias. Además, la mujer de Leo Szilard es diagnosticada de una rara variedad de cáncer, y el genio científico se obsesiona con encontrar una cura, descuidando todas sus demás obligaciones y dejando al inexperto Mathew Williams al cargo del puesto de Instrumentación. La situación obliga a Wayland a participar más activamente en el grupo, pero su reciente paternidad le impide hacerlo de manera continuada.

Finalmente, la tragedia se desencadena y Hills recibe heridas mortales en un enfrentamiento contra el diabólico Doctor Fatos. Tucker y Sullivan lo sacan de allí aún con vida y lo llevan a la base, donde la doctora Terrance hace todo lo posible por salvarle. Dixon permanece a su lado todo ese tiempo, dándose cuenta de que Hills ha sido lo más parecido a un hermano que ha tenido en su vida. Pese a los esfuerzos de todos, el centinela número 3 muere y un halo de pesimismo

invade al equipo. Dixon, sin embargo, más entregado y centrado que nunca, se convierte en el faro del grupo y defiende que para honrar la memoria del caído su lucha debe continuar. Unos días después se enfrenta al Doctor Fatos y frustra sus planes, gracias a la información que Hills obtuvo antes de morir. El barco de Fatos explota con él dentro y el villano es dado por muerto.

A petición del propio Dixon, comienza a buscarse un nuevo centinela para que ocupe el puesto Número 4. Ese hombre será el joven James Goldfield y con él se abre una nueva etapa en la historia del protector de Betlam.

JUGAR CON LA PRIMERA FORMACIÓN

Este periodo ofrece grandes oportunidades de diversión al explorar la génesis del proyecto Centinela. Para empezar hay un buen número de personajes disponibles, todos con gran protagonismo en las acciones del Centinela, desde Dixon y Hills hasta Tucker y Sullivan, pasando por la doctora Terrance, el genio Mathew Williams y, por supuesto, Leo Szilard y Brian Wayland, aunque este último quizás se mantuviera mejor como un PNJ en esta época.

Aunque la creación del equipo Centinela como tal y el nacimiento del espíritu de "el Centinela somos todos" son los ejes centrales de este periodo, otros temas de gran calado salpican la campaña en este momento. La competición entre los dos Centinelas activos es uno de ellos. Dixon y Hills parecen odiarse (aunque no abiertamente, ya que el fondo lo que sienten es mutua admiración) y ambos están ansiosos por demostrar que son mejor Centinela que el otro, que pueden con más enemigos, que pueden realizar piruetas más complicadas, que pueden enfrentarse a trampas más mortales... Aunque peligrosa, su rivalidad tiene un componente importante de juego y, como tal, tiene su parte divertida. Por otro lado, algunos personajes como Leo Szilard y la doctora Terrance se han visto arrastrados a esta práctica heróica a tiempo completo casi sin darse cuenta. Para Szilard el drama se desencadena con la enfermedad de su esposa, que dividirá al genio científico obligándole a dejar sobre los hombros de Williams responsabilidades con las que no puede cargar. Para Evelyn Terrance, ha sido su amor no correspondido (y ella cree que secreto) por Brian Wayland lo que le ha arrastrado hasta aquí. Su propia familia ignora que la doctora pasa las noches en una base secreta preparada para curar las heridas del justiciero de Betlam... Mientras el propio Wayland se vuelca más en su propia mujer e hijo dejando al Centinela cada vez más de lado.

LA ERA DE LOS VIGILANTES (1974-1991)

A lo largo de 1974 tres personas corrientes deciden fabricarse un uniforme, asumir un nombre clave y salir a patrullar por las noches las calles de Betlam. Son Polecat, Sentencia y Horus. En los años siguientes, el fenómeno de los vigilantes se extiende por las principales ciudades de Estados Unidos, y en la propia Betlam la lista de justicieros continúa aumentando al mismo tiempo que la popularidad de los luchadores enmascarados se dispara: Penumbra, Deux Irae, Augurio... la lista parece no tener fin. Naturalmente, por cada héroe disfrazado surge un buen número de villanos (algunos francamente ridículos): Acróbata, Weasel, Edipo, Octubre Rojo, Svástica, Equilibrista...

En 1977, el gobierno crea la División Antivigilantes, dedicada a reunir pruebas contra los enmascarados, revelar sus identidades y capturarlos. Los esfuerzos de la división son en general infructuosos y sólo logran pequeños éxitos contra vigilantes de segunda categoría. Los medios de comunicación y los ciudadanos de a pie apoyan abiertamente a los justicieros y la división se ve obligada a cambiar su estrategia. En 1978 aparece el primer vigilante con apoyo gubernamental: Adalid, el héroe americano.



Aunque el Centinela no parece aprobar las actividades de los demás vigilantes de su ciudad, tampoco se opone abiertamente y colabora con ellos en algunas ocasiones. Por ejemplo, en 1982, el Centinela, junto con Adalid, Polecat, Horus y Deux Irae frustran un complejo plan del Doctor Fatos para envenenar con una toxina nerviosa todo el agua de Betlam City.

Sin embargo, la popularidad de los vigilantes se va como vino, y a mediados de los 80 la opinión pública no hace más que vertir tinta contra ellos. La gente no quiere ya vengadores disfrazados haciendo el trabajo de la policía y varios escándalos que involucran a algunos justicieros más bien "disolutos" minan la imagen del resto.

En 1988 Adalid se ve envuelto en un escándalo de pederastia y consumo de drogas cuando salen a luz grabaciones y fotografías suyas muy comprometedoras. Unos días después le encuentran con un disparo en la cabeza y una pistola aún caliente en la mano. Su muerte destapa unos documentos que había dispuesto como seguro de vida por si le pasaba algo, revelando que sus actividades como Adalid (al menos los primeros años) eran una farsa publicitaria urdida por la división antivigilantes. Los teóricos de la conspiración se frotan las manos, pero para la mayoría de la gente sólo es otro escabroso asunto en la historia de los justicieros. La sociedad necesita pasar página y en los meses siguientes casi todos los vigilantes cuelgan el disfraz.

En 1991, Sentencia, el último vigilante en activo (sin contar al Centinela) desaparece sin dejar rastro. La era de los vigilantes ha pasado, la ciudad pertenece por completo de nuevo al Centinela.

JUGAR EN LA ERA DE LOS VIGILANTES

Jugar en esta época explota la posibilidad de que cada jugador interprete a un vigilante distinto. Podéis dejar al Centinela como telón de fondo de vuestras historias y dedicaros a interpretar otros justicieros, sean de creación propia o los que aparecen en las páginas siguientes como ejemplos destacados de la época.

Con o sin el Centinela, este periodo ofrece dos ejes fundamentales para las historias: los villanos disfrazados, muchos de los cuales siguen un viejo código de honor entre criminales que se perderá con los años, y las conspiraciones gubernamentales.

Sobre los villanos, este es quizás el periodo más fructífero a ese respecto, por lo que podréis introducir en vuestras historias una nutrida galería de criminales disfrazados, planes maestros para dominar o destruir la ciudad, etc. La mayoría serán villanos de la vieja escuela, mucho más dispuestos a dejar al héroe capturado en una trampa imposible que a matarlo sencillamente. Hay que tener en cuenta que muchos villanos crecen a la sombra del héroe, adaptando nombres que deliberadamente manifiestan su oposición a un justiciero concreto. Eso no significa que no estén dispuestos a matar, pero de algún modo su existencia está ligada y justificada por la presencia de los vigilantes. Sin embargo, en esta época empiezan a aumentar los villanos cuya残酷, brutalidad y depravación los convierte en auténticos monstruos. Gente como el Rey Púrpura, viciosos y despiadados, alejados del chicle de villano de opereta, eran impensables en el periodo anterior.

Respectos a las conspiraciones gubernamentales, por primera vez el gobierno federal se interesa en el fenómeno de los vigilantes, más allá de lo que las autoridades de Betlam puedan hacer o no al respecto. La Guerra Fría está en su máximo apogeo en este periodo y todo lo que sea tomarse la justicia por la propia mano suena paradójicamente a socialismo en los rectos oídos americanos de Washington. Ajenos totalmente a la "etiqueta" de los disfraces, los agentes del gobierno manipulan, espían, crean y hacen desaparecer pruebas a su antojo, convirtiendo al gobierno en el principal enemigo de los heroicos encapuchados.

DEUX IRAE

SOLDADO DE DIOS

HABILIDADES

- 08 Boxeo
- 06 Entrenamiento diario
- 05 Permanecer en las sombras
- 06 Infundir respeto
- 06 Vigilia
- 08 Averiguar intenciones
- 05 Educado en un seminario

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +4 Daño
- 19 Defensa
- 16 DESPREVENIDO



PUNTOS DRAMÁTICOS

02 DRAMA

AGUANTE 10



INT

VOL

REF

FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA

ESTADO

H I M

Nombre real: Stephen Spinelli

Fecha de nacimiento: 22/04/1939

Identidad: pública

Estatura: 1,84 m

Pelo: blanco

Alias: Deux Irae, Ira Divina

Situación: desaparecido

Ocupación: sacerdote

Peso: 86 kg

Ojos: castaños

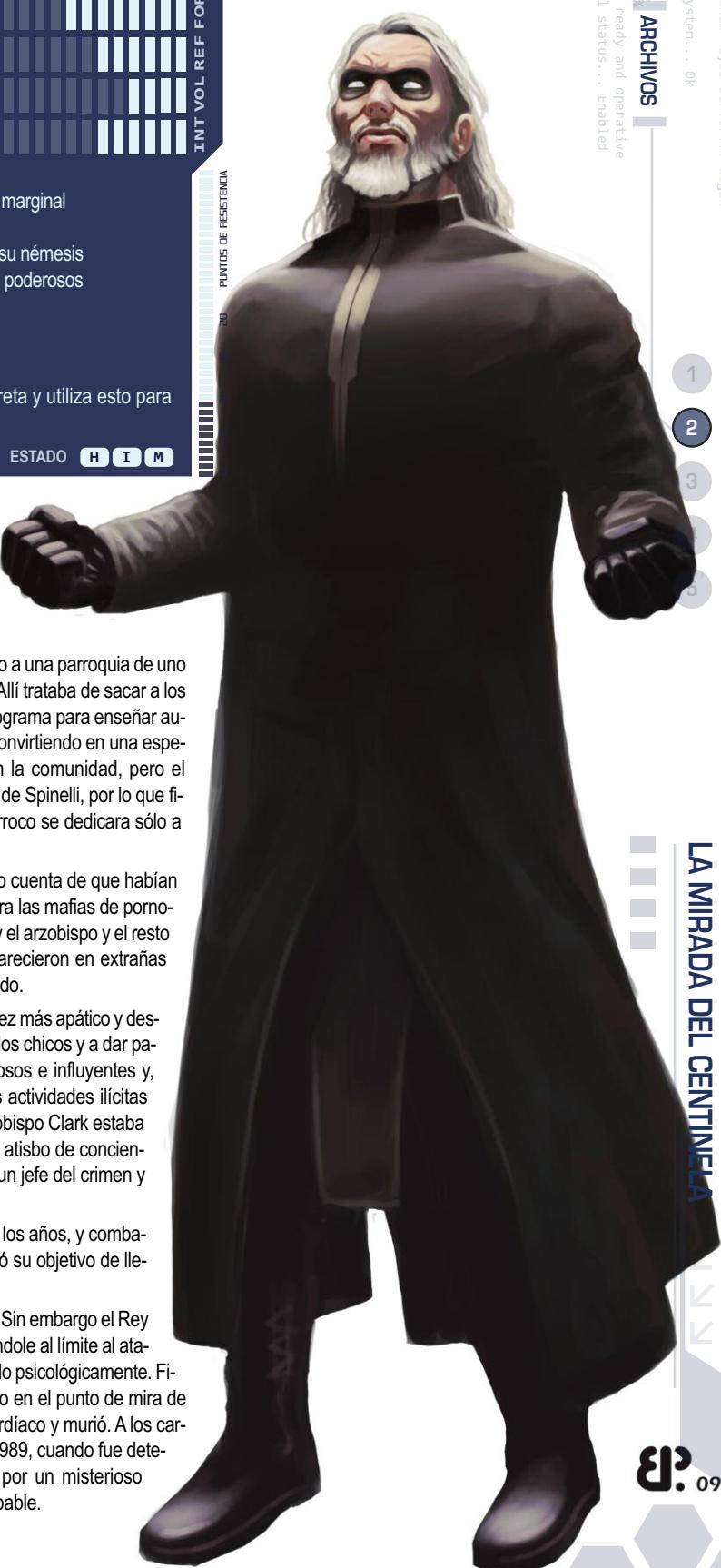
Joven devoto y buen atleta, cuando Spinelli salió del seminario fue destinado a una parroquia de uno de los peores barrios de Belteam: la iglesia de la Trinidad en Industrial Park. Allí trataba de sacar a los jóvenes de las bandas y darles apoyo social y espiritual. Pronto inició un programa para enseñar autodefensa a los más jóvenes y alejarlos de las calles y la parroquia se fue convirtiendo en una especie de gimnasio cristiano. Spinelli estaba haciendo un buen trabajo con la comunidad, pero el arzobispado no venía con buenos ojos la falta de ortodoxia de los métodos de Spinelli, por lo que finalmente decidió ordenar que se clausurara el gimnasio y que el joven párroco se dedicara sólo a sus actividades sacerdotales.

Cuando un escándalo de pedofilia salpicó al arzobispo Clark, Spinelli se dio cuenta de que habían clausurado su programa porque hacia de los niños un blanco más difícil para las mafias de pornografía infantil. Las autoridades vertieron sobre el caso una cortina de humo y el arzobispo y el resto de inculpados influyentes salieron libres, mientras que los testigos desaparecieron en extrañas circunstancias. Para Spinelli fue demasiado: la Ira de Dios se había desatado.

Por el día, el padre Spinelli continúo con sus actividades parroquiales, cada vez más apático y desapasionado, por la noche, salió a patrullar las calles del barrio, a proteger a los chicos y a dar palizas a los maleantes. En su punto de mira siempre estuvieron los poderosos e influyentes y, fundamentalmente, el arzobispo. Reunir pruebas contra él y destapar sus actividades ilícitas fue la verdadera meta de su carrera. Como Deux Irae descubrió que el arzobispo Clark estaba involucrado en todo tipo de operaciones criminales y era un depravado sin atisbo de conciencia que se hacia llamar el Rey Púrpura. A todos los efectos operaba como un jefe del crimen y se convirtió en su némesis.

Deux Irae frustró muchas de las operaciones del Rey Púrpura a lo largo de los años, y combatió contra otros villanos y criminales callejeros. A pesar de todo, nunca logró su objetivo de llevar a Clark ante la justicia.

Deux Irae siempre fue un justiciero solitario y celoso de su identidad secreta. Sin embargo el Rey Púrpura terminó conociéndola e hizo de la vida de Spinelli un infierno, llevándole al límite al atacarle a través de sus seres queridos, excomulgándole y tratando de quebrarlo psicológicamente. Finalmente, el Rey Púrpura hizo pública la identidad de su enemigo y le puso en el punto de mira de las autoridades. En su último enfrentamiento, su némesis sufrió un paro cardíaco y murió. A los cargos contra Deux Irae se unió el de asesinato y Spinelli colgó el disfraz en 1989, cuando fue detenido. Abogados que Spinelli no podía pagar puestos a su disposición por un misterioso benefactor se hicieron cargo del proceso y lograron un veredicto de no culpable.



EP.09



HORUS

FARAÓN MODERNO

HABILIDADES

- 05 Carisma personal
- 05 Predecir
- 07 Artes marciales mixtas
- 08 Gimnasta consumado
- 06 Guardián de los secretos
- 05 VIP
- 04 Porte regio

COMBATE

- 11 Iniciativa
 - +3 Daño
 - 20 Defensa
- 17 DESPREVENIDO

PUNTOS DRAMÁTICOS

Músculos torneados

Agilidad

Autodisciplina incomparable

Planificador

HITOS

- + Ninguna tragedia fue la impulsora de su decisión de convertirse en justiciero
- + Se dice de él que puede esquivar las balas
- + Alternó la lucha contra el crimen con su carrera en el mundo de los negocios
- + Es capaz de eliminar la necesidad de sueño meditando

COMPLICACIÓN

- + Su ego desmedido es su punto débil

01 DRAMA

AGUANTE 10

ESTADO

PUNTOS DE RESISTENCIA

40 35 30 25 20

Nombre real: Marcus King
Fecha de nacimiento: 01/08/1955
Identidad: pública
Estatura: 1,89 m
Pelo: negro

Alias: Horus
Situación: retirado
Ocupación: empresario
Peso: 95 kg
Ojos: negros

Hijo de un influyente hombre de negocios, su madre le inculcó de pequeño el amor por el antiguo Egipto, que Marcus llegó a considerar una tierra utópica llena de misterio y sabiduría. Extremadamente inteligente y con soberbias aptitudes físicas, ninguna tragedia marcó la decisión de King de convertirse en un justiciero. Para él la lucha contra el crimen fue más bien el entretenimiento de un joven diletante que quería probarse a sí mismo y al mundo de lo que era capaz.

Adoptó el nombre de Horus y se equipó con un báculo plegable y una capa envarada que le permitía planear, ambos de su invención. Se enfrentó al crimen con el rostro oculto tras la cabeza del halcón y el pecho descubierto, desafiando continuamente a la muerte. Sin embargo, su excepcional agilidad desarrollada con sesiones de ejercicio intensivas y una autodisciplina incomparable hicieron que apenas fuera herido de seriedad en toda su carrera de justiciero. Se decía de él que podía esquivar las balas. Y era cierto.

Al mismo tiempo, siguiendo los pasos de su padre se convirtió en un reputado empresario, mientras por las noches su guerra contra los bajos fondos continuaba. Encuentró en antiguas técnicas de meditación la capacidad de descansar en unas pocas horas, clarificando la mente y fortaleciendo tanto el cuerpo como el espíritu.

En diversas ocasiones unió fuerzas con diversos enmascarados. Se dice que tuvo un romance con Iris y también un *affaire* con Polecat, pues su ambigüedad sexual era bien conocida. También se dice que su ego le impedía amar a nadie que no fuera él mismo y que trabajar en equipo con él resultaba poco menos que imposible.

Sin embargo, mientras maduraba empezó a darse cuenta de que el mal que infectaba las calles no podía ser erradicado simplemente peleando contra la esencia de la ciudad. Era necesario operar dentro del sistema, en los más altos niveles. En 1986 se retiró, hizo pública su identidad secreta y se enfrentó a los cargos que pesaban contra él por sus actividades como vigilante ilegal. Naturalmente, un ejército de los mejores abogados garantizó su libertad, siendo declarado inocente en 1987 tras un largo proceso del que los medios de comunicación se hicieron eco constante.

Entonces empezó una carrera política que parecía fulgurante. Todo indicaba que se convertiría en el primer alcalde negro de Betlam. Sin embargo, justo antes de las elecciones estalló el escándalo de Adalid, lo que hizo que su popularidad bajara por los suelos. Incapaz de asimilar la derrota, renunció a la política y se dedicó por entero a las finanzas.

ARCHIVOS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

IRIS

HEROÍNA TORTURADA

HABILIDADES

- 09 Arquera
- 08 Atleta
- 05 Valiente
- 06 Visión perfecta
- 05 Magnética
- 03 Moverse en silencio
- 04 Trabajadora social

COMBATE

- 10 Iniciativa
- +4 Daño
- 22 Defensa

19 DESPREVENIDA



HITOS

- + Es una de las pocas mujeres vigilantes
- + Su imagen luminosa y su carácter abierto ha cautivado a la opinión pública
- + Mantiene una fogosa relación con Horus, aunque se le atribuyen romances con otros justicieros
- + Odia a su identidad real, por considerarla débil

COMPLICACIÓN

- + Su identidad heroica y su identidad real están cada vez más disociadas.

03 DRAMA

AGUANTE 09

ESTADO

H I M

Nombre real: Violet Parker

Fecha de nacimiento: 09/04/1982

Identidad: pública

Estatura: 1,87 m

Pelo: rubio

Alias: Iris

Situación: fallecida

Ocupación: trabajadora social

Peso: 60 kg

Ojos: azules

Cuando aún parecía que el mundo de los vigilantes callejeros era sólo para hombres duros, una joven excepcionalmente bella, vestida como una musa de la antigüedad, vino a demostrar lo contrario.

Iris era un foco de luz en la noche oscura de Betlam, su atuendo plateado refulgía en contraste con los oscuros uniformes de casi todos los demás vigilantes y su maravillosa sonrisa iluminaba los sombríos corazones de aquellos luchadores contra el crimen.

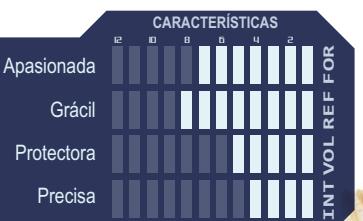
Pero Iris fue mucho más que eso: abnegada luchadora, su excelente forma física la convirtió en un oponente formidable. Se especializó en proteger mujeres y enfrentarse a delincuentes sexuales. Se enfrentó a lo más sucio y peligroso de Betlam y se mantuvo impoluta siendo la cara amable de los vigilantes que enamoró desde el primer día a la opinión pública.

Pero mientras Iris irradiaba energía luminosa por las noches, por el día Violet, una víctima de abusos en su infancia, era una joven taciturna con problemas mentales, solitaria y obsesionada con cultivar su forma física.

Los que la conocieron más, como Horus, supieron que como Violet era incapaz de mantener contacto físico con un hombre, la sola idea de intimidad la repugnaba y en cambio como Iris era una amante fogosa y despreocupada, que sólo buscaba entregarse y recibir cariño y compañía a cambio.

Su personalidad disociada fue a peor con el tiempo y en 1985 empezó a sufrir fugas disociativas: Iris no recordaba lo que Violet hacía, ni viceversa. Empezó a referirse a sí misma en tercera persona ante los que conocían su identidad secreta y bajo el aspecto de Violet a sufrir ataques de paranoia en los que acusaba a Iris de tratar de destruirla.

Finalmente, King intermedió para que fuera ingresada en un centro de reposo mental en 1986, haciéndose pública entonces la identidad secreta de la joven heroína y su trágica historia. En esa época algunos de los criminales contra los que había luchado trataron de atentar contra su vida aprovechando su condición y su identidad públicamente conocida. En 1989, un antiguo enemigo de Iris y Horus, el Alacrán, salió de prisión y se personó en el centro psiquiátrico donde Violet estaba internada, asesinándola. Poco después su asesino se quitó la vida.



EP 09



POLECAT

HÉROE CIENTÍFICO

HABILIDADES

- 08 Mecánica de la realidad
- 08 Alma de la fiesta
- 07 Autodidacta
- 07 Kung fu
- 03 Trucos de comadreja
- 04 Bajos fondos
- 05 Contorsionista

COMBATE

- 08 Iniciativa
- +3 Daño
- 17 Defensa

14 DESPREVENIDO



PUNTOS DRAMÁTICOS



Incansable

Cambiar de estrategia

Optimista

Creativo

HITOS

- + Su padre murió por sus ideales, convirtiéndose en su héroe
- + Entrenó durante años y construyó dispositivos y vehículos a partir de diseños de su madre y suyos propios
- + Su punto de mira siempre estuvo puesto sobre la corrupción de la policía de Betlam
- + Ha colaborado con el Centinela en diversas ocasiones

COMPLICACIÓN

- + En el fondo desea tener una vida normal

02 DRAMA

AGUANTE 09

ESTADO

H I M

Nombre real: Norman Wallace**Fecha de nacimiento:** 19/01/1952**Identidad:** secreta**Estatura:** 1,91 m**Pelo:** castaño**Alias:** Polecat**Situación:** retirado**Ocupación:** ingeniero**Peso:** 88 kg**Ojos:** castaños

El padre de Norman era uno de los pocos policías honestos de Betlam City y su madre, una ingeniera de Industrias Wayland. Ambos se propusieron convertir a su hijo en un hombre de provecho para la ciudad, entrenarlo para algún día pudiera convertirse en un defensor de la justicia y un ejemplo a seguir. Norman por su parte era un chico despistado y algo amanerado que soñaba con ser biólogo y al que le apasionaban los mamíferos pequeños, sobre todo las comadrejas y los húrfenes, y que en absoluto compartía el loco sueño de sus padres.

Cuando Norman tenía 18 años, la honestidad de su padre le costó la vida a éste y a su madre. Iba a declarar en un juicio contra policías corruptos de Betlam, pero la noche antes unos enmascarados entraron en su casa y los asesinaron brutalmente: una lección para otros bocazas. Norman los encontró al volver a casa del cine con un amigo, una imagen que le acompañaría toda la vida.

El cuantioso seguro de vida de su madre como trabajadora de Industrias Wayland solucionó la vida al joven, que decidió honrar a sus padres renunciando a la vida que él quería y viviendo la que ellos le habían preparado. Leo Szilard, amigo personal de la madre y padrino del muchacho, fue su principal apoyo en aquellos tiempos. Durante unos años se dedicó a completar su entrenamiento y construir armas y vehículos a partir de diseños de su madre (e incluso alguno propio). Como concesión a sí mismo asumió el nombre de Polecat (turón) y preparó un disfraz apropiado. Un nuevo justiciero había nacido.

En la siguiente década, Polecat combatió el crimen en las calles de Betlam, enfrentándose a multitud de villanos disfrazados y esforzándose especialmente en combatir la corrupción en el departamento de policía. En sus años de luchador contra el crimen, Polecat hizo equipo numerosas veces con Andrew Snyder (Sentencia), tratando de humanizar la violenta naturaleza de éste. Posiblemente, Wallace fue la única persona a la que Sentencia reveló su identidad secreta. Al contrario que a otros vigilantes, el Centinela siempre tuvo una relación cordial con Polecat y llegaron a colaborar juntos en varias ocasiones.

Su enemigo más recurrente fue Clint Saphiro, el ladrón de guante blanco conocido como Weasel. Durante años se enfrentaron repetidas veces, aunque el objetivo fundamental de Wallace era reformar a Weasel, por el que sentía algo especial, llegando incluso a revelarle su identidad secreta. En todo ese tiempo Weasel nunca llegó a ser encarcelado, hasta 1988, cuando le detuvo el Centinela. Ese mismo año, Wallace se retiró de la lucha contra el crimen e hizo cada vez más frecuentes sus visitas a la cárcel a Saphiro, del que estaba enamorado.

ARCHIVOS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

89

SENTENCIA

VIGILANTE VIOLENTO

HABILIDADES

- 08 Romper cabezas
- 09 Intimidar
- 01 Habilidades sociales
- 06 Patear las calles
- 07 Infatigable
- 05 Alerta ante el peligro
- 04 Lector incansable

COMBATE

- 06 Iniciativa
- +4 Daño
- 18 Defensa

15 DESPREVENIDO



03 DRAMA

AGUANTE 12

ESTADO

H I M

Nombre real: Andrew Snyder

Fecha de nacimiento: 09/03/1950

Identidad: secreta

Estatura: 1,64 m

Pelo: rubio

Alias: Sentencia

Situación: desaparecido

Ocupación: desconocida

Peso: 78 kg

Ojos: grises

En esta ciudad corrupta, con su sistema corrupto, el fuego debe combatirse con el fuego. Erradicar el crimen es un trabajo sucio, pero alguien tiene que sacar la basura. Ese alguien es Sentencia.

Andrew Snyder nació en uno de los peores barrios de Betlam. Su madre murió en un accidente de coche al poco de nacer él y su padre era un veterano de guerra alcohólico, violento y obsesionado con que su hijo era débil y debía fortalecerlo empleando los medios más expeditivos a su alcance. Finalmente, el padre de Snyder murió en circunstancias no aclaradas cuando él tenía 14 años y terminó en un centro de acogida que era poco menos que una prisión, donde el abuso físico era frecuente. Por suerte, las enseñanzas de su padre le ayudaron a mantener alejados a los otros chicos problemáticos y a los celadores, ganándose pronto una reputación de violento.

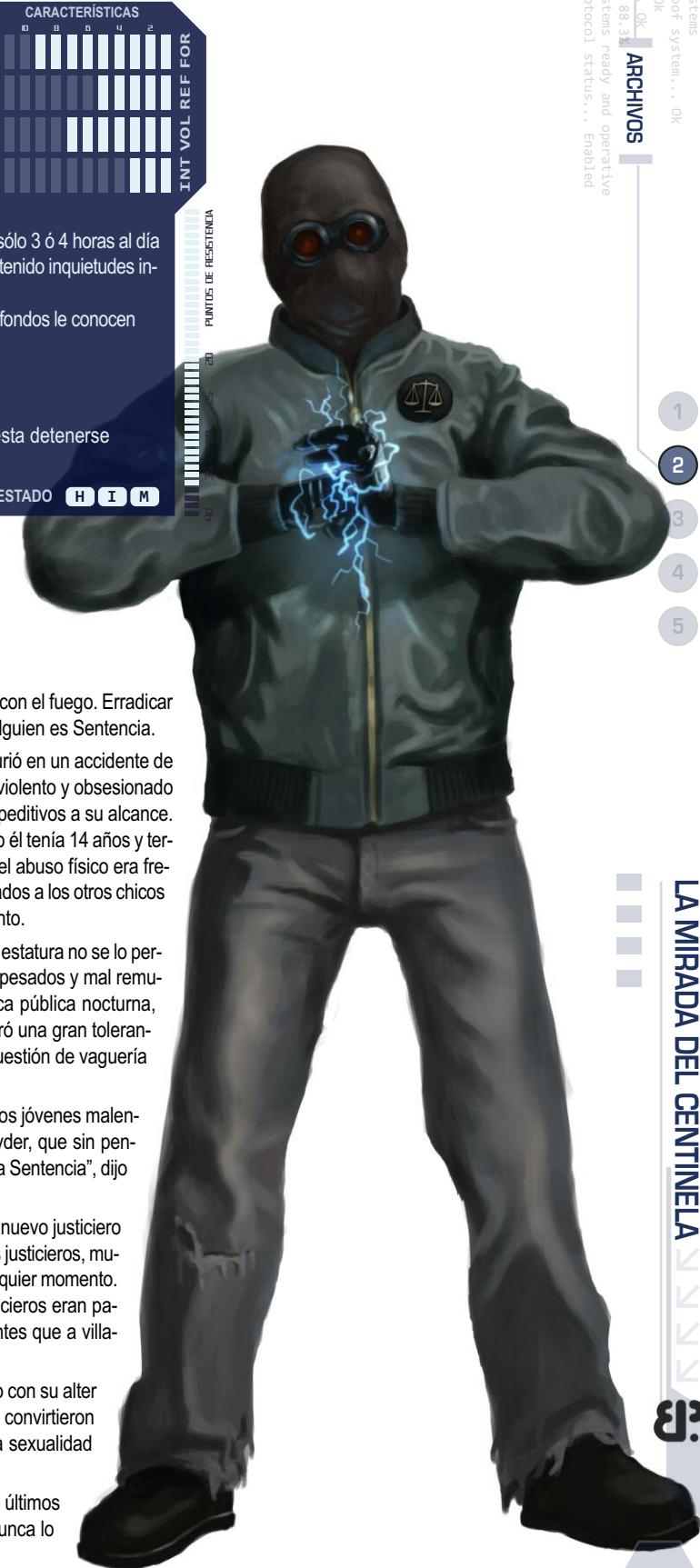
Al cumplir la mayoría de edad trató de alistarse en el ejército, pero su escasa estatura no se lo permitió, de modo que aceptó trabajos de estibador, en la construcción y otros pesados y mal remunerados. Sus inquietudes intelectuales le llevaron a frecuentar la biblioteca pública nocturna, donde suplía su falta de cultura con una curiosidad ilimitada. Siempre mostró una gran tolerancia al sueño, acostumbrado por su padre (quién creía que dormir era una cuestión de vaguería y no de necesidad) a dormir un máximo de 3 ó 4 horas al día.

Una madrugada, mientras regresaba de la biblioteca, presenció un asalto: dos jóvenes malencarados robaban y se disponían a violar a una joven. Demasiado para Snyder, que sin pensárselo dos veces propinó una expeditiva paliza a los asaltantes. "Soy vuestra Sentencia", dijo entonces.

Con el nombre de Sentencia y un sencillo disfraz, Snyder se convirtió en un nuevo justiciero de Betlam. Sus métodos violentos le convirtieron en un paria entre los propios justicieros, muchos de los cuales siempre sospecharon que Snyder cruzaría la línea en cualquier momento. Él por su parte los despreciaba, y varias veces declaró que el resto de justicieros eran payasos y la ciudad un circo. Siempre prefirió enfrentarse a criminales corrientes que a villanos disfrazados.

Quizás su único amigo fue Normal Wallace. Durante varios años hizo equipo con su alter ego, Polecat, quién diseñó y construyó para él los puños aturdidores que se convirtieron en su marca característica. Pese a los abundantes prejuicios de Snyder, la sexualidad "desviada" de Wallace nunca pareció un problema para él.

Sentencia fue el último justiciero en retirarse, en 1991. Sin embargo en sus últimos años sus apariciones eran erráticas y esporádicas. Hay quién pensó que nunca lo dejaría, sin embargo, sin razón aparente, un día simplemente desistió.



EL CENTINELA: PRIMERO ENTRE IGUALES

Y mientras la Era de los Vigilantes tiene lugar, la lucha del Centinela contra el crimen no descansa: a veces haciendo equipo con alguno de los numerosos justicieros que pueblan la ciudad y la mayor parte de las veces en solitario, el cruzado de Betlam continúa su particular guerra contra el crimen. El Centinela es, en definitiva, la fuente de inspiración de muchos de los que deciden coserse un disfraz y lanzarse a las calles a lucha contra el crimen. Para la población de los justicieros de Betlam el Centinela es un símbolo, un líder no declarado y aunque algunos lo critiquen o desprecien sus métodos, la gran mayoría siente una admiración casi reverencial por el vigilante que lo empezó todo.

James Goldfield toma el relevo del malogrado Norman Hills al mismo tiempo que Polecat, Sentencia y Horus empiezan a patrullar las calles, pero la juventud de Número 4, sometido a la tutela a veces excesiva de un Dixon que no está dispuesto a perder a otro compañero, contrasta con el currículum del Centinela, que lleva décadas en activo: los vastos recursos tecnológicos y conocimientos que acumula la organización hacen palidecer los voluntariosos esfuerzos de los otros vigilantes, que actúan en condiciones cuando menos precarias. Ante esta situación el criterio de Wayland al respecto es tajante: se trata de un puñado de aficionados imprudentes y poco fiables que tendrán suerte de no salir mal parados. En consecuencia, las instrucciones para Dixon y Goldfield son claras: eludir a los otros vigilantes y, todo lo más, evitar que se metan en líos. Y, efectivamente, el Centinela se ve obligado no pocas veces a sacar las castañas del fuego a sus camaradas de armas, y, en más escasas ocasiones, ha de agradecer la intervención de alguno de ellos.

La separación se revela así una meta imposible y en varios momentos los caminos de los enmascarados se cruzan con los de los hombres que dan vida al Centinela: Dixon, que trata a los demás vigilantes con distanciamiento y una hostil territorialidad, que no hace sino esconder el recuerdo de la muerte de un joven Número 3 que llegó demasiado lejos en su intento de salvar la ciudad; y Goldfield, que libre de las cargas del pasado del Centinela se muestra mucho más dispuesto al diálogo y la colaboración con unos hombres que no percibe como significativamente diferentes de él mismo. El resultado habría sido una imagen errática y un tanto esquizofrénica según quién estuviera bajo la máscara, de no ser por el esfuerzo supremo de Wayland para coordinar a ambos vigilantes y evitar que las diferencias entre ambos portadores del traje pongan en peligro el secreto del Centinela. Incluso así, el secreto llega varias veces a pender de un hilo ante la capacidad deductiva de Horus y Polecat y la intuición de Sentencia. Pero quien realmente llega a poner a prueba la fachada del Centinela, e incluso a romperla al menos en parte, será una joven Felina que, a lo largo de los últimos años 70, cautivará a Número 4 entre insinuantes persecuciones por las azoteas y amorosos zarpazos gatunos.

Pero mientras ese desenlace llega, la era de los vigilantes va viendo madurar a Goldfield y envejecer a Dixon hasta que finalmente, en 1981, los 37 años del Número 2 pesan tanto que sólo un milagro le permite escapar de una trampa urdida por un diabólico y reaparecido Dr. Fatos. Ansioso de vengar a Hills, Dixon desoye varias órdenes directas de Wayland y entra de cabeza en el juego del villano, que le pone auténticamente contra las cuerdas. El milagro llega en forma de Iris, quien ansiosa de intervenir se pone a sí misma en peligro de tal modo que Dixon, reviviendo la muerte de Número 3, renuncia a perseguir a Fatos para salvarla. El subsiguiente choque frontal de Dixon con Número 1, en el que ambos se culpan de la muerte de Hills, causa heridas demasiado profundas en el equipo. La mezcla del peso de los años, la impotencia ante los hechos pasados, el orgullo herido y las cicatrices acumuladas llevan a Dixon a colgar la máscara y apartarse del sueño de Wayland de tener un sucesor en el hombre que fue Linx.

Goldfield asiste a la ruptura con pena y resignación, centrándose en el entrenamiento del joven Jonathan Spencer, un muchacho idealista y comprometido que accede al puesto de Número 5 poco después; la marcha de Dixon priva a Goldfield de su "hermano mayor" y le convierte en el Centinela veterano. Ahora tendrá más peso en el equipo y, como prueba de ello, en 1982 logrará imponer su criterio ante la crisis del envenenamiento de los depósitos de agua de Betlam City, lo que le llevará a comandar a Adalid, Polecat, Sentencia y Horus en una operación sin precedentes para detener al Dr. Fatos.

Son los años gloriosos de la Era de los Vigilantes, pero el tiempo tampoco pasará en balde para el Centinela: sin el talante protector de Dixon tras su amarga partida, los devaneos de Goldfield con Felina cosechan críticas cada vez más duras de Wayland, lo que empieza a causar una brecha entre ambos; la prensa empieza a ganar en los titulares de la mañana la batalla que los enmascarados libran de noche sin que el Centinela se salve de perder el favor del hombre de la calle; y, por último, una serie de crisis de ausencia y pérdidas de sensibilidad alarmantes ponen de manifiesto que algo va mal con el operario de Control, Mathew Williams. Eventualmente, el diagnóstico de ataxia cerebelosa de Friedrich emerge arrojando una sentencia de muerte sobre Mathew, sin importar las generosas donaciones de Industrias Wayland para desarrollar un tratamiento contra la enfermedad.

Todos estos hechos van desgastando poco a poco, imperceptiblemente, el espíritu del Centinela, tiñendo el ambiente de un pesimismo gris, de la sensación de que los tiempos están cambiando. Como un reflejo de ello, las maneras de los criminales de la nueva ola que envenena el corazón de Betlam City se van tornando brutales y despiadadas al extremo. Las bajas inocentes se multiplican, los escándalos de pederastia y tráfico de drogas aumentan ante los esforzados intentos de Goldfield y Spencer, que se llevan buena parte de las críticas en los medios de comunicación ante la imparable ola de crimen y corrupción. Lejos de romperse, Spencer y Goldfield formarán un equipo extremadamente compenetrado, unidos por la presión en todos los frentes.

Goldfield se acostumbra a pasar en Control sus turnos libres, incluso cubriendo la posición de Wayland cuando la creciente familia del Número 1 lo demanda. Spencer desarrolla una confianza ciega en él, hasta el punto de respetar su criterio de actuación en relación a Felina, "cubriendo" de facto los amoríos de su compañero. En estos últimos años el incansable idealismo del Número 5 y la leal amistad con su veterana contrapartida serán el principal sostén del equipo, especialmente cuando las señales de la decadencia de la Era de los Vigilantes se hacen claras y los demás enmascarados van, poco a poco, saliendo de escena, en formas no siempre discretas.

No obstante, la presión va haciendo mella en Goldfield, y tras un duro enfrentamiento con Wayland a raíz de su relación con Felina, y una fuerte discusión con ésta que acaba en ruptura, Número 4 va madurando la idea de dejar el equipo y comienza a preparar a un sustituto, Clive Burrows. Su última actuación tiene lugar en 1989, para salvar a Brooke Wayland, nieta de Número 1, de la actuación del vengativo Hamelin, un ex empresario alemán que al mando de su banda de "ratas" decide ejercer una despiadada retribución sobre los hijos y nietos de los hombres de negocios que le llevaron a la ruina. La operación es un éxito, pero Goldfield se siente mayor, falto de apoyo por parte de Wayland y pensando que ha desperdiciado el amor de su vida. Sin voluntad de continuar, pasa el testigo al Número 6 y abandona la máscara en favor del trabajo con los jóvenes en la Fundación Wayland. Atrás quedan el inexperto Burrows y un Spencer perdido sin su camarada y que no habrá de seguir en el puesto más que un año. Con la retirada de los dos centinelas que han capitaneado a la hueste de enmascarados de Betlam City, la era de los vigilantes toca a su fin.

JONATHAN SPENCER

COMPAÑERO FIEL

HABILIDADES

- 05 Intimidar
- 08 Multiestilo Centinela
- 09 Entrenamiento Centinela
- 04 Vigilar su espalda
- 04 Procedimiento táctico
- 03 Historia del Centinela
- 07 Moverse en las sombras

COMBATE

- 10 Iniciativa
- +4 Daño
- 22 Defensa

19 DESPREVENIDO



PUNTOS DRAMÁTICOS

03 DRAMA

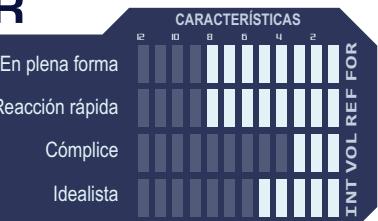
AGUANTE 09

ESTADO

H

I

M



HITOS

- + Leo Szilard fue su tutor en la Fundación Wayland
- + Considera al James Goldfield como el hermano mayor que nunca tuvo
- + Goldfield y él forman la pareja de centinelas más competente de la historia del equipo
- + Pese a las críticas, siempre defiende a su compañero

COMPLICACIÓN

- + Actúa con frecuencia sin pensar en las consecuencias



Nombre real: Jonthan Spencer

Fecha de nacimiento: 23/03/1954

Identidad: secreta

Estatura: 1,89 m

Pelo: castaño

Alias: Número 5

Situación: retirado

Ocupación: justiciero

Peso: 87 kg

Ojos: castaños

Originalmente considerada un accidente, la muerte de los padres de Jonathan Spencer se demostró finalmente un asesinato orquestado por una amante celosa del padre. Huérfano y sin familia, Jonathan pasó a depender la Fundación Wayland con sólo cinco años. De pequeño, Jonathan era un niño triste y solitario, aunque con una gran imaginación. Soñaba despierto con convertirse en un héroe y luchar contra el crimen y la injusticia. Cuando le dijó a Leo Szilard, su tutor de la Fundación, "un día salvaré a los papás y las mamás de otros niños y este sitio estará vacío", el inventor húngaro supo que estaba ante un potencial candidato a Centinela.

Desde su llegada al equipo, Spencer consideró al centinela veterano, James Goldfield, como el hermano mayor que nunca había tenido. Juntos formaron uno de los mejores tándems de la historia del equipo, en una época en la que las actividades del justiciero estaban especialmente en el punto de mira. En cierta forma, la sinergia entre ambos centinelas era incluso mal vista por Brian Wayland, que no podía dejar de notar que la lealtad de Spencer estaba mucho más con Goldfield que con los ideales del Centinela.

Y es que, durante sus años de justiciero, Spencer demostró ser por encima de todo un hombre leal. Pese a las continuas críticas de Wayland, siempre defendió las actuaciones de Goldfield y mintió por él para encubrir sus deslices con Felina. Idealista hasta sus últimas consecuencias, Spencer se niega a ver la tensión existente en el seno del equipo y por eso no logra encajar la marcha de Goldfield.

Con la llegada de un nuevo centinela, no termina de sentirse cómodo con el papel de veterano y después de un año empieza a considerar que es demasiado mayor para seguir patrullando las calles. Tan pronto Wayland le confirma que hay un sustituto preparado, decide dimitir y acepta un puesto como asesor de seguridad en industrias Wayland.

Durante los años siguientes, procura reunirse al menos una vez al año con su amigo James Goldfield, y no puede evitar notar cómo el regreso de éste al equipo, esta vez como jefe de operaciones, le ha ido robando poco a poco la vida.



LA MIRADA DEL CENTINELA

• 31.60
91



FELINA

LADRONA DE GUANTE BLANCO

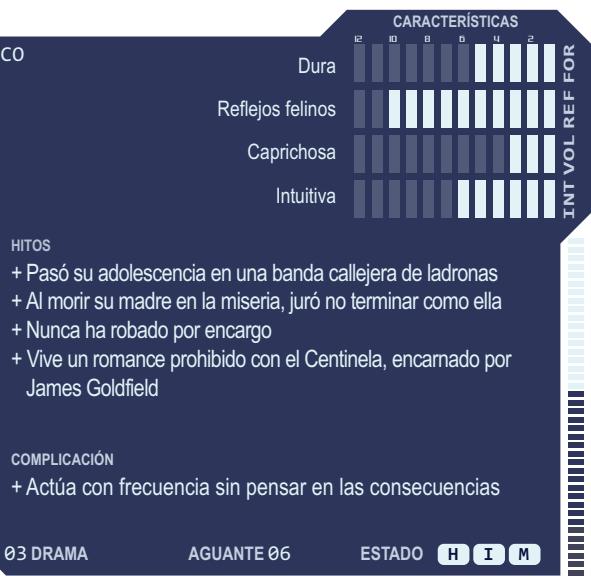
HABILIDADES

- 06 Arañar
- 10 Andar por los tejados
- 05 Noche de Betlam
- 04 Nueve vidas
- 05 Ver en la oscuridad
- 07 Acechar
- 03 Arte y antigüedades

COMBATE

- 13 Iniciativa
- +3 Daño
- 25 Defensa
- 22 DESPREVENIDO

PUNTOS DRAMÁTICOS



Nombre real: Romy Sephard

Fecha de nacimiento: 16/08/1950

Identidad: secreta

Estatura: 1,71 m

Pelo: negro

Alias: Felina

Situación: retirada, en paradero desconocido

Ocupación: ladrona

Peso: 57 kg

Ojos: azules

La madre de Romy fue una prostituta cuyo mayor afán era mantenerla alejada del tipo de vida que ella llevaba. Sus esfuerzos por hacerlo se materializaron en violencia física y un trato despectivo hacia su hija, que la odiaba con todas sus fuerzas. Nunca conoció a su padre, aunque siempre tuvo la sospecha de que podría ser cualquiera de los hombres que visitaban frecuentemente a su madre. En 1963, Romy estaba muy desarrollada para sus 13 años de edad y ni siquiera los esfuerzos de su madre evitaban que los clientes empezaran a verla con otros ojos, así que mamá, con un anhelo de protección mal entendido, la echó violentamente de casa.

Romy deambuló por las calles de la ciudad vagabundeando y sin saber muy bien qué hacer con su vida, hasta que topó con un grupo de chicas que le propusieron unirse a ellas: eran la Banda de la Piruleta, un grupo de jovencísimas ladronas que operaban en Betlam City desde hacía unos años. Su jefe era Peter Creek, más conocido como el Príncipe de los Dulces. Peter entrenaba a las chicas para convertirlas en atletas superiores y las enseñaba a defenderse, dándoles algo parecido a un hogar y una educación a cambio de que robaran para él. En contra de lo que los medios de comunicación dijeron sobre él, Peter trataba a las chicas como si fueran sus propias hijas y se preocupaba porque aprendieran, tratando de inculcarles su amor por el arte y la belleza. Enseguida Romy destacó entre el resto por sus habilidades y se convirtió con 15 años en la jefa de la Banda de la Piruleta.

En 1966, la banda es desarticulada y el Príncipe de los Dulces detenido. Casi todas las chicas pasan a disposición de los servicios sociales, pero unas pocas, entre ellas Romy, son mayores de edad. La fiscalía las considera víctimas de Creek y no cómplices, y quedan en libertad.

Con el poco dinero del que dispone, Romy alquila un apartamento minúsculo y cochambroso, viviendo de pequeños robos durante una temporada. En 1973, recibe la noticia de la muerte de su madre. Al no poder costearle un funeral en condiciones, se ve obligada a recurrir a la beneficencia. Decide entonces que ella no vivirá en la miseria y que pondrá todos los medios a su alcance para evitarlo, haciendo lo que mejor sabe hacer: robar. Confecciona un disfraz y decide adoptar el nombre de Felina, comenzando una serie de osados robos a los ricos y poderosos de Betlam City.

Gracias al dinero de sus robos compra en efectivo un ático en pleno centro de la ciudad y empieza a llenarlo compulsivamente de obras de arte valiosas. Al contrario que otros ladrones de la época, como Weasel, Felina nunca robó por encargo y sólo vendió piezas menores para costearse un adecuado nivel de vida, atesorando el resto.

Sus acciones pronto llaman la atención del Centinela y, en menor medida, de otros héroes de la época. El Centinela resulta una figura fascinante para ella y de algún modo intuye una doble personalidad bajo el disfraz, aunque si llega a sospechar la verdad nunca lo manifiesta. Comienza una extraña relación con una de esas personalidades, la que encarna James Goldfield, que casi desde el principio se enamora perdidamente de la audaz ladrona. Aunque es correspondido y comparten algún beso en la azoteas, Goldfield no revela su identidad a Romy hasta 1987, cuando finalmente la convence para que se retire. Viven entonces un apasionado romance que sólo dura dos años, hasta que Goldfield cuelga el traje del Centinela. Entonces sencillamente desaparece de la vida de Romy que, cansada de esperarle y acosada por la justicia por sus pasados delitos, adopta una identidad falsa y desaparece del mapa en 1992.



EL CICLO DE LA VIOLENCIA (1992-2000)

La tragedia de la muerte de la esposa y el hijo de Brian Wayland marca el comienzo de esta nueva etapa del Centinela. Convencido de que la muerte no se debe a un simple accidente de avión, sino que es un atentado de uno de los enemigos del Centinela que ha descubierto su secreto, Wayland vuela todos los recursos del equipo en seguir cualquier pista que conduzca hasta el asesino. Descuidando totalmente la misión de proteger la ciudad, el Centinela acosa literalmente a algunos de sus enemigos clásicos, como Fatos, que cumple cadena perpetua en Lighthouse Rock, o el Rey Dragón. Conforme los meses pasan, todos los integrantes del equipo, excepto el propio Wayland, terminan convenciéndose de que esta vez no hay ningún plan maestro detrás de lo sucedido, sino sólo la fatal mano de la casualidad. En un descenso hacia la obsesión que roza la locura, Wayland ignora los datos existentes y continúa persistiendo en la teoría del atentado. Convencido de que el Rey Dragón está implicado, abandona el equipo y viaja a China en busca de respuestas, que está dispuesto a conseguir a cualquier precio.

A su pesar, Szilard asume entonces el puesto de Operaciones, con dos Centinelas casi novatos a su cargo (Burrows sustituyó a Goldfield en 1989 y Lincoln a Spencer en 1990). La situación es complicada para el equipo, ya que Szilard no logra funcionar como figura de autoridad y pese a todos los años de experiencia no puede aportar conocimiento táctico sobre el terreno, por lo que los dos Centinelas se ven impelidos a actuar por instinto o según su propio criterio y con una libertad y autonomía que rozan en la anarquía.

Por su parte, Wayland encuentra respuestas en China, aunque no las que buscaba. Finalmente una larga conversación con el Rey Dragón le convence de lo que en el fondo ya sabía: la muerte de su familia fue un accidente, pero él estaba negando la tragedia en lugar de enfrentarse a ella. Decide volver, pero para sorpresa de todos, no para ocupar su puesto en el equipo, sino para retirarse y cuidar de la persona que más le necesita: su nieta Brooke. Eso sí, su retiro no viene sin un plan de contingencia: Goldfield, que dejará el equipo tres años atrás, le sustituirá como jefe de operaciones. "Simplemente, no confío en nadie más: tú eres el único que puede hacerlo. Sin ti, sería el fin del Centinela", le dice.

Un nuevo aliado del Centinela hace su primera aparición en 1993. Se trata de Gary Clark "Cable", un joven hacker que con sólo 15 años ha declarado su particular guerra contra el crimen organizado destapando malversaciones de fondos y otras informaciones comprometidas extraídas de los ordenadores de los ricos y poderosos de Beltham. Al principio, Cable filtra esta información a la prensa y al FBI, pero cuando se da cuenta de lo poco efectivo que resulta, busca la manera de hacérsela llegar al Centinela. Sólo el talento de Williams impide que Cable llegue a descubrir el secreto que se oculta tras el vigilante infiltrándose en los ordenadores del Centinela, ya que la curiosidad del joven informático parece mucho mayor que su prudencia.

Mientras, la enfermedad de Matthew Williams continúa inexorablemente su curso, privándole del control de las piernas y deteriorando de forma paulatina su capacidad para hablar y para realizar movimientos precisos. A raíz de esto, Szilard diseña una silla de ruedas especial para él, con un casco con sensores que sirve como interfaz y le permite comunicarse directamente con los ordenadores. Pese a su enfermedad, nunca flaquea en su labor, habiéndose convertido en una parte fundamental del Centinela. Finalmente, en 1995, pierde la batalla y un fallo cardíaco pone fin a su vida mientras supervisaba desde la base de operaciones un enfrentamiento entre Número 7 y el Relojero. Su puesto será ocupado por Cable, que ya ha demostrado su valía y compromiso por la causa y que pasa a ser un miembro de pleno derecho del equipo, lo que significa acceso a mucha información comprometida y herramientas informáticas muy potentes.

En 1997 se produce la primera aparición del Circo Macabro, un grupo de dementes homicidas que se disfrazan de payasos. Sus crímenes, tan absurdos como brutales, marcan el comienzo de una nueva era del crimen. Su líder, el Gran Galletín, libra en el momento más álgido un enfrentamiento a muerte con Burrows. Los crímenes del Circo son tan horribles y carentes de sentido que el centinela número 6 pierde el control y está tan cerca de morir como de matar al payaso. En el último momento, con una herida abierta que pierde sangre a chorros, Burrows sujetó al Gran Galletín en lo alto de una noria y decide dejarlo caer. El payaso se salva milagrosamente de la muerte, pero queda gravemente herido y entra en coma.

A su regreso a la base de operaciones, Burrows ya sabe lo que le espera y Goldfield le pide que abandone voluntariamente: la regla más importante del Centinela ha estado a punto de romperse y eso es algo que el equipo no puede consentir. Le sustituirá Troy Sanders, el primer Centinela elegido personalmente por el propio Goldfield, que ha visto en el muchacho un potencial inusitado.

Pese a su indiscutible talento, Sanders resulta ser más indisciplinado de lo que Goldfield esperaba. El joven tiene su propia forma de hacer las cosas y parece más que dispuesto a cometer sus propios errores. Por suerte tiene también un instinto innegable para el trabajo y Goldfield no puede evitar sentirse en cierta forma identificado con él. Influido por su particular relación con Wayland, Goldfield trata al centinela número 8 con una dureza y niveles de exigencia considerables.

Mientras tanto, recuperado de su enfrentamiento con Burrows, el Gran Galletín ha escapado del hospital penitenciario en el que estaba confinado, sembrando la muerte a su paso. Dispuesto a vengarse del Centinela, y con el resto del Circo Macabro cumpliendo condena en el Asilo Dunwich, pone en marcha un plan que ha estado gestando durante los largos y dolorosos meses de rehabilitación: la Feria de Monstruos. Recluta a un nutrido grupo de personas desesperadas o resentidas con la sociedad y con su habitual labia las convence para unirse a su escuadrón de la venganza. En 1999 la Feria de Monstruos está lista para actuar y comienza su gira de mutilación, depravación y muerte. En uno de los momentos más terroríficos de la historia del equipo, Goldfield decide desplegar a ambos Centinelas para detener al payaso y sus violentos seguidores. Sin embargo, esta vez la actuación del Gran Galletín no era tan caótica como parecía, sino que perseguía un propósito: atraer al Centinela a una trampa. Drogado por Vibora (una de las integrantes de la Feria de Monstruos), Lincoln tiene que enfrentarse a una serie de mortales trampas que el Gran Galletín ha preparado para el Centinela. Aunque logra sobrevivir, Número 7 no puede evitar sufrir heridas de diversa consideración, que junto a las drogas recibidas le dejan muy vulnerable. El payaso se enfrenta entonces a él en lo alto de una noria y logra vencerle, haciéndole caer hacia una muerte inevitable. Triunfante, el Gran Galletín baja a saborear su venganza, pero allí le espera el Centinela totalmente recuperado, que le derrota: este Centinela es Sanders, ya que pese a los esfuerzos de la unidad Móvil para llevarse rápidamente a Lincoln de allí, el centinela número 7 muere en la furgoneta.

La muerte de Lincoln es una tragedia, pero la lucha debe continuar y Goldfield no está dispuesto a que el Centinela se detenga ni un solo minuto a lamentarse. Christopher Bates se convierte en el centinela número 9 y su llegada desequilibra el equipo. Violento pero disciplinado, Bates produce un extraño efecto en Sanders, que se vuelve aún más reservado y taciturno conforme pasa el tiempo. Aunque nadie llega a descubrirlo, se ha enamorado de su compañero, y debido a su férrea educación religiosa considera intolerables sus sentimientos homosexuales. Finalmente en el año 2000, incapaz de continuar viviendo esa mentira, deja una lacónica nota de despedida en su taquilla y se marcha.

El siguiente candidato a Centinela es Thomas Mann, un joven de 17 años. Goldfield no le considera en absoluto preparado, por lo que toma una arriesgada decisión: volver a vestir el traje de Centinela el tiempo necesario hasta que el entrenamiento de Mann finalice. Sin embargo,

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

la decisión le costará muy cara y la marcha de Sanders tendrá finalmente fatales consecuencias.

JUGAR DURANTE EL CICLO DE LA VIOLENCIA

Este es el primer periodo de la historia del Centinela sin la omnipresente mirada de Brian Wayland. En ese sentido supone que el equipo tendrá más libertad para tomar sus propias decisiones, pero también tendrán que lidiar con la sensación de carecer de un liderazgo consolidado. En cierta forma, este periodo representa la fuerza de lo que será el equipo del Centinela en las épocas posteriores, con el binomio Goldfield-Szilard aprendiendo a tomar totalmente las riendas del proyecto.

Respecto a los antagonistas, el Gran Galletín representa el nuevo arquetipo de villano: la violencia más absurda y sin sentido hace su aparición y la nueva generación de villanos buscará activamente matar y hacer sufrir a los héroes, mientras las historias se vuelven más oscuras y adultas. Las historias políticas o sobre la corrupción del periodo anterior pasan a segundo plano y los nuevos villanos son candidatos a estrellas mediáticas que buscan sus cinco minutos de fama produciendo los mayores desastres posibles.

El eje central de las historias "intimistas" será la búsqueda de una estructura de liderazgo clara en el equipo, la evolución del grupo cuando nadie quiere ser el sustituto de Wayland y pronto resulta evidente que el Centinela no puede funcionar sin un líder. Paralelamente, las intervenciones del justiciero constituirán historias de acción, muy físicas y con un cierto toque de horror: los enemigos de este periodo son cada vez más terribles, psicópatas muy imaginativos e imprevisibles.

EL NUEVO EQUIPO (2000-2008)

Con sus 50 años, Goldfield se ha visto obligado a volver a vestir el traje del Centinela y compartir ese peso con el novato Christopher Bates. Aunque Goldfield está en una forma física excelente para su edad, está muy lejos de su mejor momento, y sólo su gran experiencia evita que sufra daños graves, o algo peor, en sus enfrentamientos con villanos. Todos los miembros del equipo son conscientes de esto, empezando por el propio Goldfield, que ha intensificado el entrenamiento de Thomas Mann para disponer de un nuevo Centinela lo antes posible.

En la nochevieja de 2000, la secta de la Diosa del Crepúsculo, unos fanáticos religiosos milenaristas, organizan unos graves disturbios en la ciudad, provocando apagones y situando explosivos en puntos estratégicos para llevar a la población al caos. Ambos Centinelas son desplegados para enfrentar la terrible amenaza y mientras Bates se mueve contrarreloj apoyado por Szilard desde la base en su búsqueda de los explosivos, Goldfield localiza a la líder de la secta para detenerla. Ésta resulta ser una joven de 17 años que se hace llamar Luna Negra. Pese a su juventud, muestra unas aptitudes de combate cuerpo a cuerpo y de mando fuera de lo común. Goldfield tiene que vérselas con decenas de sus secuaces antes de poder enfrentarse a la joven. El centinela número 4 comete entonces el error de menospreciar a la chica, que propina una brutal paliza a Goldfield. La unidad Móvil lo salva in extremis, mientras Bates se dirige rápidamente para detener a la joven. No sin dificultad, Bates gana el combate con Luna Negra, y sus seguidores desmoralizados son fácilmente reducidos y dispersados por la Guardia Nacional, que se ha visto obligada a intervenir.

La doctora Evelyne Sawyer trata a Goldfield de inmediato, sin embargo, aunque fuera de peligro, hay malas noticias: debido a los graves daños sufridos ha perdido totalmente la movilidad en una pierna. Szilard trata entonces de convencer a Goldfield para localizar a Sanders y pedirle que regrese, pero Goldfield, que siente el abandono de Número 8 como un fracaso personal, se niega rotundamente. En su lugar, propone convertir a Thomas Mann, pese a su juventud, en el nuevo Centinela. Finalmente, con mediación del propio Wayland, la decisión de Goldfield se impone y Mann con sólo 18 años se convierte en Número 10, el Centinela más joven de la historia.

Contrastando con la severa situación del equipo, Mann es un chico divertido y desenfadado que siempre tiene algo gracioso que decir bajo la máscara. A pesar de ello, también es entregado y disciplinado. Entre Bates y él pronto se forma un fuerte lazo fraternal y Número 9 adquiere el rol de hermano mayor con el recién llegado. Goldfield, sin embargo, se mantiene sombrío y algo distante: su decepción por la marcha de Sanders se mezcla ahora con la frustración por su minusvalía, de la que no puede evitar culpar en cierta medida al centinela número 8, y eso enturbia el resto de sus relaciones con el equipo. Szilard teme que Goldfield se encierre en sí mismo y se convierta en otro Wayland: un líder natural pero carente de la capacidad de conectar con su gente.

A finales de 2001, la doctora Sawyer fallece en un hospital a causa de un tumor intratable cuya existencia ha ocultado los últimos años. Antes de morir, le revela a su hijo Ryan, también cirujano, el secreto del Centinela y le pide que la sustituya en su labor de apoyar al justiciero. Ryan cree al principio que se trata de delirios causados por la morfina, pero una visita de Szilard después del funeral de su madre le convence de la realidad. A regañadientes, acepta ayudar al Centinela cuando lo necesite, pero en ningún caso se considera miembro del equipo.

En 2003, después de varios golpes menores, la Feria de Monstruos del Gran Galletín parece lista para entrar de nuevo en acción. En un golpe bien coordinado, la Feria asalta el Asilo Dunwich y libera a los demás miembros del Circo Macabro. Otros convictos aprovechan el momento igualmente para escapar. El Centinela tiene que redoblar esfuerzos para atrapar a los criminales y Bates y Mann demuestran de qué pasta están hechos. La maquinaria del Centinela está bien engrasada y el equipo está en su momento álgido: La Feria de Monstruos resulta desarticulada y el Gran Galletín es capturado, aunque los demás payasos del Circo Macabro quedan en libertad. Otros criminales fugados son capturados los meses siguientes y nadie que desafie la ley en Beliám parece a salvo del Centinela.

A lo largo de los siguientes años, varios de los fugados de Dunwich son capturados nuevamente, incluyendo al Relojero y Lord Midnight, que habían formado una alianza y tejido un plan perfecto para matar al Centinela. Por suerte, el desmedido ego de ambos les enfrenta en el momento crucial y Midnight libera a Bates de la trampa mortal que el Relojero había construido para él, ya que no está dispuesto a que su enemigo muera de otro modo que no sea por su propia mano. Eso provoca un enfrentamiento entre ambos villanos y sus esbirros, que Número 9 aprovecha para neutralizar a ambos.

A mediados de 2006, la seguridad informática del Centinela se ve comprometida por la acción de un habilidoso hacker. La intervención de Cable no logra impedir que información valiosa sea robada, pero al menos logra rastrear el origen de la intrusión. Número 10 es desplegado para atrapar al pirata, que resulta ser una mujer joven y menuda que se hace llamar Fedora. Capturada, Fedora es confinada en la base del Centinela durante semanas y su equipo informático desmantelado y destruido, pero el secreto del Centinela está realmente comprometido y el equipo tiene que tomar una decisión sobre qué hacer con la pequeña hacker.

Pero antes de que puedan hacerlo, se produce una crisis que reclama su atención: durante un mitin del candidato a gobernador George Woods, un grupo terrorista liderado por el ex militar conocido como "el Coronel" toma a los asistentes como rehenes... incluyendo a Brian Wayland y a la esposa del candidato, Virginia Woods. Número 10 es desplegado sobre el terreno para solventar la crisis, con el apoyo de Goldfield que asistió al mitin como consejero de seguridad de Wayland. La operación es dirigida por Szilard en solitario desde la base, ya que Cable se ha tomado un par de días libres por asuntos personales: en realidad ha descubierto el Protocolo Terminus y se está cuestionando para quién trabaja. De pronto, todo el sistema informático comienza a fallar y los sistemas del traje no paran de dar problemas al Centinela: parece que un virus residente en los ordenadores de la base se ha activado, transmitiéndose a la computadora del casco e interfiriendo los sistemas. Incapaz de hacerle frente, Szilard se ve obligado

THOMAS MANN

JUSTICIERO NOVATO

HABILIDADES

- 05 Chistoso
- 07 Multiestilo Centinela
- 08 Entrenamiento Centinela
- 04 Oído excelente
- 04 Lo que lee en Internet
- 03 Informática
- 09 Infiltrarse sin ser visto

COMBATE

- 10 Iniciativa
 - +3 Daño
 - 22 Defensa
- 19 DESPREVENIDO



HITOS

- + Le crió su abuela con ayuda de la Fundación Wayland
- + Su carácter alegre y sociable le distingue de los que vistieron el traje antes que él
- + Su primera intervención es antes de ser oficialmente Centinela
- + Las circunstancias hacen que vista el traje antes de estar realmente preparado

COMPLICACIÓN

- + Le falta experiencia en bastante áreas, muchas veces necesita que le digan lo que tiene que hacer

04 DRAMA

AGUANTE 09

ESTADO

H I M

Nombre real: Thomas Mann

Fecha de nacimiento: 16/08/1950

Identidad: secreta

Estatura: 1,85 m

Pelo: negro

Alias: Número 10

Situación: fallecido

Ocupación: justiciero

Peso: 81 kg

Ojos: negros

Como tantos otros centinelas, la historia de Thomas Mann comienza con el trágico asesinato de sus padres. En el caso de Thomas, esto ocurre cuando cuenta sólo con tres años de edad. A partir de ahí, su abuela se hace cargo de su educación y cuidado, con el soporte económico de la Fundación Wayland. Ella le enseña a dar gracias por las cosas que tiene y mirar de manera positiva la vida. Por desgracia, queda huérfano de nuevo a los 14 años, cuando la anciana mujer sufre una embolia, quedando la educación de Thomas totalmente bajo la responsabilidad de la Fundación.

En este contexto, Goldfield se fija enseguida en la excelente condición física del chico, así como en su capacidad para trabajar en equipo y su respeto por los mayores, una cualidad poco común entre los habituales candidatos a Centinela. No es la única característica que diferencia al joven del perfil típico, ya que frente a la habitual oscuridad que rodea a los becarios de la Fundación, Thomas es un chico alegre, inquieto y muy sociable.

Goldfield comienza a trabajar con él y pronto Thomas consigue el puesto de quarterback de los Vampiros de Wayland. Su entrenamiento avanza muy rápidamente, pero no se consigue separarlo de sus amigos, como se ha hecho otras veces con los futuros aspirantes. Goldfield decide en todo caso apostar por él y tras pasar su prueba de acceso, le es revelado el secreto del Centinela.

Sin haber terminado su entrenamiento se produce su primera actuación: cuando pensaba irse de viaje con unos amigos, se ve involucrado en una toma de rehenes en el Aeropuerto Moore. Mientras el Centinela acude al lugar, Thomas participa en la resolución y gracias a su aportación la crisis se resuelve favorablemente.

Sólo unos años después, la marcha precipitada de Troy Sanders del equipo y una grave lesión sufrida por Goldfield cuando intenta sustituirle, hace que el jefe de operaciones apueste por incorporar al muchacho como miembro del pleno derecho, que se convierte de este modo en el centinela número 10.

Durante unos años, el chico se convierte en un faro de luz en la oscuridad que habita en el interior del Centinela. Sus comentarios divertidos y su amabilidad crean un clima positivo que nunca había existido en la organización.

Por desgracia, la tragedia se desata cuando Mayhem, un nuevo y demente villano se enfrenta a Thomas Mann quitándole la vida.



a pedir ayuda a Fedora, que continúa siendo prisionera del Centinela. Con ayuda de la joven la crisis es finalmente resuelta y de la manera más favorable posible: Thomas Mann salva la vida a Virginia Woods y el Centinela gana un poderoso aliado en la figura de la esposa del gobernador.

Szilard decide permitir que Fedora escape como pago por su ayuda, pero aún queda la cuestión de quién es el responsable del virus. La respuesta no tarda en llegar: Cable ha decidido abandonar el proyecto del Centinela, sin dar explicaciones, y antes de hacerlo activó un programa residente que él mismo había instalado como seguro: el programa robaba los decimales sobrantes de los céntimos de las nóminas del personal de Industrias Wayland y lo ingresaba en cuenta segura en las Islas Caimán. Un fallo en el programa provocó la crisis del sistema, pero por suerte Fedora logró eliminarlo. El chequeo de sistemas posterior permite a Szilard averiguar lo ocurrido e Industrias Wayland denuncia a Cable por estafa informática.

El hacker es detenido y condenado. Sabedor de que la información que tiene sobre el Centinela compromete también su vida (los enemigos del Centinela estarían encantados de vengarse de quienquiera que haya ayudado al justiciero) decide guardar silencio... de momento.

Su puesto vacante es ofrecido entonces a Fedora, que ha permanecido monitorizada por el equipo del Centinela constantemente. Para la sorpresa de todos, la hacker era una persona bastante más integra y preocupada por la justicia de lo que parecía por su forma de actuar, sólo que al igual que el Centinela tenía su propia y particular visión de la justicia y era consciente de la necesidad de tomársela por su mano.

La entrada de Fedora hace incluso más estable la nueva formación. La joven se instala a vivir en la base del Centinela y resulta la más entregada y constante de los miembros del grupo. Con su ímpetu y sus dotes investigadoras, el éxito del equipo se redobla y parece que el Centinela es invencible. Sin embargo, a principios de 2008 comienza la peor pesadilla del equipo con la aparición de un nuevo villano: Mayhem.

Sin indicios de ninguna clase sobre su identidad, un misterioso hombre pintado de rojo comienza a atentar de forma tan salvaje como imprevisible a lo largo y ancho de la ciudad. Ambos Centinelas se esfuerzan en ayudar las víctimas en diversos incendios y explosiones que se suceden durante días, mientras en la base se busca una pauta que permita predecir el siguiente golpe. Aunque parece que los atentados de Mayhem guardan relación con planes frustrados de enemigos del Centinela, eso apenas limita las posibilidades. Finalmente, una intuición de Szilard lleva a Número 10 al puente Lindsay, que Fatos trató de volar en 1953. Allí, demasiado tarde para impedir el atentado, Thomas Mann se afana en salvar al mayor número posible de gente mientras secciones del puente explotan en pedazos. Exhausto después de días sin dormir, el Centinela más joven no es rival para Mayhem cuando éste hace acto de presencia. Mann recibe una brutal paliza a manos del enloquecido villano, y a pesar de ello aún le quedan fuerzas para evitar que una mujer caiga al vacío. Colgando del ruinoso puente, Mann aferra con fuerza a la mujer mientras Mayhem aúlla enloquecido para, acto seguido, acuchillar a Mann mortalmente haciéndole caer al río. Bates, que llega justo después, se lanza en busca de su compañero, pero sólo puede rescatar su cuerpo muerto. Mayhem desaparece como había aparecido y sus atentados cesan. De algún modo, todos los miembros del grupo intuyen que el villano ha logrado lo que pretendía y que van a volver a saber de él en el futuro cercano.

La muerte de Mann conmociona al equipo y priva a todos de ese optimismo que el joven contagia con su continuo buen humor. Como si fuera el presagio de algo aún más siniestro, tres días después Wayland es hospitalizado después de sufrir una parada cardíaca y su pronóstico es muy grave. Bates, obsesionado con vengar a Thomas Mann se empeña inútilmente en encontrar a Mayhem, volviéndose violento y descuidado. Goldfield se ve abrumado por la responsabilidad, tanto por la muerte del chico como por la previsible desaparición de Número 1, que ahora parece inminente. La sabiduría de Szilard es, como tantas otras veces, el apoyo que el equipo necesita para seguir adelante y, si-

guiendo su consejo, Goldfield recurre al único hombre que puede ayudarles: Troy Sanders.

JUGAR EN EL NUEVO EQUIPO

Este periodo representa la forma del equipo definitivo del Centinela, con la entrada de los nuevos miembros que constituyen la formación "oficial". Se tratan por tanto acontecimientos que directamente afectan a los miembros del grupo actual, porque los habrán vivido en primera persona y no leído en los archivos de la base.

Los hitos más destacados respecto a la formación del grupo son tres: la lesión incapacitante de Goldfield en su enfrentamiento con Luna Negra, la traición de Cable y la muerte de Thomas Mann. Son tres hechos marcados y diferentes, repartidos en todo el periodo y que se distinguen muy claramente de lo que ha sido la historia del Centinela hasta ahora. La lesión de Goldfield es un símbolo de que no hay sitio ahí fuera para los viejos héroes. La traición de Cable es un hecho sin precedentes que deja fuera del control del grupo a una persona que sabe muchos secretos del Centinela. La muerte de Mann es una tragedia mayor que la pérdida de cualquier Centinela anterior, ya que es la muerte de un chico muy joven y alegre, que aportaba una sonrisa al duro día a día del Centinela, y representa que la lucha contra el crimen es una guerra, y la guerra no tiene nada de divertido.

Respecto a los villanos, los psicópatas del periodo anterior siguen siendo un arquetipo bien representado, aunque evolucionan hacia una nueva forma de villano, igual de violento y brutal, pero más peligroso. Este nuevo tipo de villano tiene una motivación propia, más allá de su locura o la búsqueda de fama y, lo más peligroso, tiene un complicado plan. El Relojero y, sobre todo, Mayhem, son los máximos exponentes de este tipo de villano. Este último aparece con pretensión de convertirse en la nemesis del Centinela, no sólo en este periodo sino, en cierta forma, de todos los tiempos.

LA ACTUALIDAD

Este es el momento por defecto para iniciar tu campaña del Centinela, un momento de especial intensidad para arrancar la serie con fuerza. Una doble tragedia ha golpeado al equipo: por un lado el Centinela más joven de la historia del equipo, Thomas Mann, ha muerto en manos de un nuevo, peligroso y desquiciado villano, Mayhem. Por otro, al anciano Brian Wayland está a punto de llegarle su hora y el equipo tendrá que enfrentarse a su mayor reto: seguir adelante sin la tutela del Centinela original.

Es, por tanto, un momento de gran intensidad dramática. Mayhem representa una amenaza diferente en intensidad y motivo a todo lo que se ha enfrentado antes el Centinela. Conoce los secretos, tiene los medios, unos motivos desconocidos y un fin muy claro: la destrucción del Centinela como concepto. Para ello minará la moral de algunos miembros, tratará de matar a otros y llevará a todos al límite para quebrar su espíritu, hacerles romper el código y desvirtuar para siempre el mismo significado del Centinela. Otros antes habían querido matar al hombre bajo la máscara, pero nunca antes un villano se había planteado como meta destruir la esencia del Centinela.

Y aunque el equipo del Centinela no lo sabe, también es un momento en el que va a recibir una inesperada ayuda: una joven betlamita se ha estado entrenando para convertirse en la compañera del justiciero, una nueva Linx que ya ha comenzado a patrullar las calles por su cuenta para demostrarlo a sí misma que está preparada y tratar de llamar la atención del Centinela.

Se ha situado la actualidad en el año 2008 en lugar de en el auténtico momento presente para que tengas algo de margen para modificar la historia del equipo e introducir a tus propios personajes si lo consideras necesario. Esto te ahorrará reestructurar la historia del Centinela presentada en este libro, pudiendo aprovecharla tal y como está y disponiendo de unos cuantos años para introducir los cambios que quieras. Encontrarás más información sobre esto más adelante, en la sección Lo que está por venir.

ASPIRANTE A HEROÍNA

HABILIDADES

- 08 Gimnasia
06 Karate
07 Leyenda del Centinela
04 Vida social
03 Mentirijillas
05 Estudiante de secundaria
07 Sigilosa

COMBATE

- 12 Iniciativa
+2 Daño
22 Defensa
19 DESPREVENIDA



CARACTERÍSTICAS

Salto potente	12	10	8	6	4	2	
Elástica	1	1	1	1	1	1	1
Entusiasta	1	1	1	1	1	1	1
Aplicada	1	1	1	1	1	1	1

TINT VOL REF FOR

HITOS

- + El Centinela la salvó a ella y a sus padres cuando era una niña
- + Ha estudiado la historia del Centinela de manera exhaustiva
- + Con su talento, podría haber sido gimnasta olímpica
- + Ha empezado a patrullar las calles por la noche esperando encontrarse con el Centinela

COMPLICACIÓN

- + Es menor de edad y vive con sus padres, que ignoran sus actividades "extraescolares"

04 DRAMA AGUANTE 05

ESTADO **H I M**

Nombre real: Lisa Seabert

Fecha de nacimiento: 14/07/1993

Identidad: secreta

Estatura: 1,58 m

Pelo: castaño

Alias: Linx

Situación: en activo

Ocupación: estudiante

Peso: 51 kg

Ojos: azules

Un héroe oscuro necesita un contrapunto luminoso que lo equilibre... o eso pensó la joven Lisa Seabert cuando decidió convertirse en la nueva Linx.

Lisa creció como una niña relativamente feliz gracias al Centinela. Una noche cuando Lisa tenía cinco años y salía del cine con sus padres, unos pandilleros los asaltaron en plena calle con la intención de robarles y matarlos. Podría haber sido sólo un dato más en las estadísticas de muertes violentas de Betlam City si no hubiera sido por la intervención del Centinela (en aquel momento, Número 8).

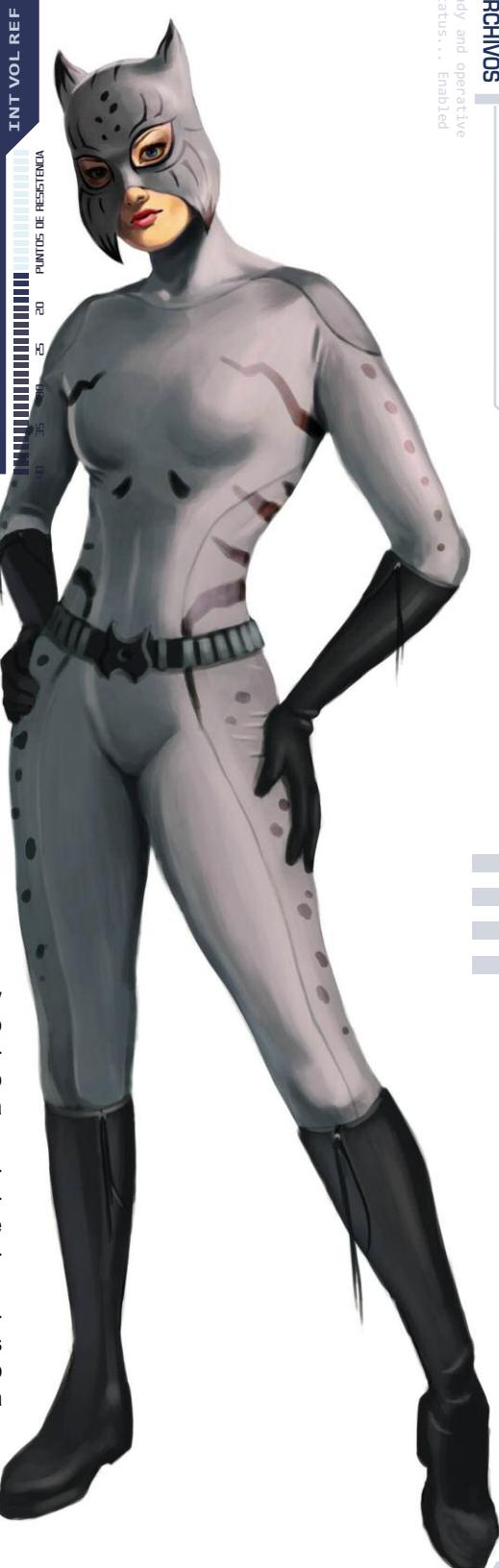
Aquel suceso marcó a la niña, que quedó obsesionada con el oscuro vigilante. Mientras crecía, lo hizo también su determinación de convertirse en una heroína. Estudió todo lo que pudo sobre los vigilantes de Betlam y especialmente sobre el Centinela, reuniendo una impresionante cantidad de información, procedente sobre todo de hemerotecas y páginas web.

Una brillante estudiante, Lisa ha complementado sus estudios con actividades gimnásticas y artes marciales. Con su talento, podría haber sido gimnasta profesional de nivel olímpico, pero consideró que eso interferiría en su carrera como ayudante del Centinela, por lo que lo desestimó. En el instituto, sus compañeros la consideran una chica guapa pero algo rara, así que no es demasiado popular ni tiene muchos amigos. Para sus padres es un cielo de niña que destaca en todo lo que hace y que algún día se convertirá en médico o abogada.

Pero los planes profesionales de la joven son otros. Con 15 años recién cumplidos, Lisa ha decidido que está lista y, lo más importante, que el Centinela la necesita más que nunca: las noticias hablan de un villano llamado Mayhem que casi mata el justiciero en el atentado del puente Lindsay. Así que Lisa ha preparado un traje inspirado en el del Linx original y se ha lanzado a patrullar las calles de Betlam por la noche a la espera de encontrar al Centinela.

Naturalmente, Lisa no sabe nada del secreto del Centinela. Para ella es un héroe oscuro y solitario que, de algún modo, ha logrado engañar a la muerte todos estos años. La joven lleva unas semanas recorriendo la ciudad por la noche (fundamentalmente los fines de semana, cuando no tiene que madrugar para ir a clase al día siguiente), moviéndose por las azoteas y bajando para frustrar algún pequeño robo o asalto de vez en cuando.

De momento su camino no se ha cruzado con el del Centinela, pero los medios de comunicación comienzan a hacerse eco de sus andanzas, que la relacionan inequívocamente con el justiciero de Betlam. Tarde o temprano el equipo del Centinela tendrá que tomar una decisión sobre cómo manejar este asunto antes de que la chica termine haciéndose daño.



Checking systems... OK
GPS... OK
Z-devices... OK
Vocoder... OK
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

- 1
2
3
4
5

LO QUE ESTÁ POR VENIR

Si quieres introducir tu propio equipo del Centinela, pero mantener toda la historia presentada en este libro sin cambios esta es la mejor opción: sólo tienes que avanzar la historia del Centinela unos pocos años (date cuenta que la historia oficial comienza en 2008 precisamente para darte este margen de maniobra) y decidir qué ha pasado con los últimos integrantes del equipo y como han llegado los personajes de tus jugadores al mismo.

Puedes mantener como personajes no jugadores a las versiones actualizadas del último equipo, si los necesitas, y como el tiempo transcurrido es razonablemente poco, la galería de villanos de este libro continuaría plenamente vigente, aunque tal vez quieras introducir algunos nuevos para darles color a esos años "perdidos". ¿Se ha reformado algún villano? ¿Murió otro en extrañas circunstancias?

Esta opción de juego te da más libertad de personalización y, con el mínimo esfuerzo, te permite una sensación de continuidad viva y dinámica. Además, aún puedes utilizar flashbacks o sesiones retrospectivas para contar lo que ocurrió en épocas pasadas... ¡incluso lo que le ocurrió al último equipo al que sustituyen los personajes de tus jugadores!

Te dejamos algunas ideas que puedes utilizar para producir cambios en el equipo y dejar los huecos necesarios para los personajes de tus jugadores:

- ▶ Leo Szilard ha sido diagnosticado de Alzheimer y pasa el fin de su vida en una residencia de lujo pagada por la Fundación Wayland. Allí, los recuerdos de pasado se confunden con el presente y quizás sin pretenderlo el viejo inventor pueda terminar comprometiendo el secreto del Centinela. Su puesto puede haber sido ocupado por su sobrina, una joven estudiante de ingeniería que ha heredado toda la genialidad de su tío, o quizás por Norman Wallace (Polecat, ver pág. 88) que es ahora director de Ideas Avanzadas en Industrias Wayland.
- ▶ Lisa Seabert (la nueva Linx, ver pág. 97) ha madurado lo suficiente como para ser merecedora de convertirse en una nueva Centinela. Por primera vez, un Centinela mujer se une a la lucha contra el crimen.
- ▶ Goldfield muere heroicamente salvando a su amada Romy Sephard (Felina, ver pág. 92) a manos de un villano que ha descubierto su vinculación al Centinela (por ejemplo, Mayhem). El puesto de operaciones libre es ofrecido a un Centinela retirado (podría ser Spencer, el centinela número 5 o Burrows el número 6) o a un antiguo justiciero de la Era de los Vigilantes, como Stephen Spinelli (Deux Irae, ver pág. 85).
- ▶ Cuando Christopher Bates muere salvando a su compañero Troy de un malvado plan del Doctor Fatos (cuya muerte fingida resultó parte de una complicada trama), Mark Wong (ver pág. 63) se convierte en el centinela número 11.
- ▶ Tras descubrirse que su padre (o hermano) es un villano clásico, la permanencia de Fedora en el equipo es puesta en entredicho. Por un lado, la hacker reconoce que originalmente su intención fue infiltrarse en la organización para vengarse, pero por otro lado se ha dado cuenta con el tiempo de que el Centinela es necesario y beneficioso para Betlam, abandonando su pretensión inicial. En estas circunstancias, la misteriosa joven decide dejar su puesto para encontrarse a sí misma y mientras tanto el puesto de Control tiene que ser ocupado por un joven becario de la Fundación Wayland o por un ex villano redimido (por ejemplo, podría ser el regreso de Cable, ver pág. 142).

CENTINELA 2070

En el año 2070, hace medio siglo que nadie ha vuelto a oír del Centinela. Tal vez finalmente el secreto del Centinela se hizo público y sus integrantes fueron detenidos o se convirtieron en fugitivos, o sencilla-

mente el equipo se disolvió, nadie tomó su relevo, se hizo innecesario y quedó relegado al olvido...

Sin embargo, cuando una Inteligencia Artificial adquiere el patrón mental de Mayhem y pone en marcha un plan para sembrar el caos y la destrucción en Betlam City, un programa creado por Fedora que ha permanecido largo tiempo dormido en la red se activa como respuesta, y selecciona a un grupo de personas para que sean el nuevo equipo del Centinela y se enfrenten a la amenaza. Los liderará un anciano Troy Sanders, el último depositario de la leyenda del Centinela... hasta ahora.

Este es sólo un ejemplo de lo que puedes hacer si decides trasladar las historias del Centinela al futuro. Los cómics de superhéroes están llenos de ejemplos de historias de este estilo, y son una prueba de que mezclar el género superheróico con la ciencia ficción puede resultar muy refrescante. Si optas por este ambiente, te tocará a ti crear el futuro distópico (habitualmente un estado policial o un mundo aún más mediatisado que el nuestro) y recrear las versiones futuristas de los enemigos del Centinela. Un tema clásico aquí son las relaciones de parentesco entre el equipo futuro y los originales. ¿Es el nuevo Centinela descendiente de Goldfield? También sería un buen momento para darle un giro de tuerca las convenciones clásicas, como por ejemplo hacer que el nuevo Centinela sea una mujer o que el genio inventor sea un niño de diez años.

A continuación te proponemos algunas ideas que quizás te sirvan para diseñar tu propia ambientación Centinela 2070:

- ▶ Si la Betlam del presente es un lugar oscuro, sucio y corrupto, la Betlam del futuro contrasta por ser un lugar ordenado, limpio y lleno de luces de neón. Ahora bien, ese orden es la consecuencia de un estado policial distópico en el que los ciudadanos de a pie están a merced de las fuerzas gubernamentales.
- ▶ Los villanos están vinculados a corporaciones, que son las verdaderas fuerzas maléficas de esta ambientación. Así, son más bien mercenarios que villanos propiamente dichos, aunque quizás por cuestiones nostálgicas "imitan" la estética de los villanos clásicos del Centinela.
- ▶ Como la tecnología ha avanzado enormemente, muchas de los dispositivos del Centinela son ahora de uso común, aunque pueden estar prohibidos o restringidos a las fuerzas del orden. El nuevo Centinela necesitará, en todo caso, dispositivos de más alta tecnología, entrando tranquilamente en la ciencia ficción: vehículos voladores, nanotecnología, etc.
- ▶ Si en la ambientación actual del Centinela Internet tiene una presencia importante en la parte de investigación de las historias, en el Centinela 2070 la red es un lugar en el que pueden tener lugar escenas de acción, persecuciones, etc. Un ciberespacio de realidad virtual puede convertir la parte del juego de Control en otro escenario paralelo en el que tienen lugar combates, búsquedas, etc.
- ▶ Establece conexiones entre la historia del Centinela y los protagonistas del Centinela 2070, pero juega un poco con las relaciones: quizás el actual Centinela es nieto de un villano famoso y tiene la oportunidad de redimir todo lo que hizo su abuelo, o el actual responsable de Instrumentación es un descendiente de Wayland al que pesa no poder ser quien patrulla las calles como hizo su ascendiente.
- ▶ Mejor que pretender que la organización del Centinela ha sobrevivido hasta el año 2070, maneja la idea de que el Centinela ha resurgido después de décadas sin que nadie haya sabido nada del justiciero. Ten pensado cuál fue el destino del último equipo del Centinela y qué sabe la opinión pública al respecto. ¿Se ha convertido en una leyenda después de que los miembros del equipo desaparecieran sin más o hubo un gran escándalo cuando sus identidades fueron descubiertas y terminaron muertos o arrestados?

- ▶ Planifica una trama única, al estilo de una serie limitada (ver pág. 38) y hazlo después de haber jugado un buen número de sesiones de la serie “oficial”: esto permitirá que tus jugadores y tú os familiaricéis con la ambientación tradicional y se pueda llenar el Centinela 2070 de referencias a las historias normales del Centinela.

OTROS MUNDOS

Luchar contra Jack el Destripador en la Era Victoriana o contra el doctor Jekyll en un mundo steampunk, ser el protector de Moscú en la Rusia comunista o enfrentarse a la dictadura militar fascista en unos Estados Unidos conquistados por los nazis... Tanto dentro como fuera de la Historia hay infinidad de escenarios a los que puedes trasladar la acción del Centinela al más puro estilo de los cómics “Otras Mundos”. Al igual que en la ambientación de Futuro lejano (que realmente es un caso particular de Otros Mundos), lo divertido aquí es proponer las variaciones al Centinela y su equipo motivados por el cambio de escenario, pero manteniendo los paralelismos con la serie regular. Esto te permite incluso mantener a los personajes originales de tu serie (con sus nombres u otros adaptados al lugar, aspectos, etc.) y otros elementos y llevártelos a ese extraño mundo. ¿Cómo serán los inventos de Szilard en un mundo steampunk? ¿Es el equivalente de Wayland un alto cargo del partido en la URSS? Lo mismo vale para sus villanos y el resto del ambiente.

No hay límite a las posibilidades de una ambientación Otros Mundos, nada más que tu propia imaginación y las ganas de tu grupo de juego por probar cosas nuevas. Naturalmente, todas estas variantes toman sentido y fuerza cuando se ha explorado lo bastante la ambientación tradicional del Centinela como para que se puedan hacer guiños y paralelismos que los jugadores reconozcan, así que es una buena idea plantear estas historias como números únicos (ver pág. 38) que se alternan con la serie regular para refrescar un poco la trama.

Aunque habitualmente estas historias de Otros Mundos están totalmente fuera de la línea temporal normal, puedes insertar alguna de estas historias en la trama principal con algún recurso narrativo. Te proponemos algunas ideas al respecto:

- ▶ Un grupo de jóvenes están siendo asesinados de manera brutal por todo Betlam. La única conexión parece ser un extraño cómic publicado en un fanzine que narra las historias del Centinela, pero en una ambientación totalmente distinta a la “real”. La línea temporal oficial se mezcla con la ambientación Otros Mundos descrita en el cómic, en el que alguien que parece saber demasiado sobre el secreto del Centinela ha dejado pistas sobre la identidad de los miembros del equipo.
- ▶ Cuando está enfrentándose a un villano de corte ocultista, un centinela desplegado cruza un extraño portal y aparece en un mundo o línea temporal diferente, transformándose en una versión distinta del Centinela. En ese extraño mundo deberá encontrar al villano que le trajo allí y obligarle a llevarle de vuelta al mundo normal... sólo para descubrir que toda la historia paralela ha sido una alucinación inducida por una potente droga que el villano le inoculó durante su enfrentamiento.
- ▶ Un personaje del equipo del Centinela queda al cuidado de unos niños que han sido rescatados (o simplemente de unos familiares suyos) que le piden que les cuente un cuento. El cuento será, como no, una historia real del Centinela, pero convertida en ficción al ambientarse en un escenario Otros Mundos.

Terminamos esta sección con algunas ideas de ambientaciones Otros Mundos que puedes desarrollar en tus historias del Centinela, aunque seguro que se te ocurren otras muchas posibilidades para explorar con tu grupo de juego.

CENTINELA LUZ DE GAS

En la época victoriana, Betlam es una ciudad famosa por su decadente corrupción. Hasta ella ha llegado Jack el Destripador, huyendo de la

justicia inglesa y totalmente dispuesto a continuar al amparo de la negligencia de la policía betlamita con sus “prácticas médicas”. Pero Jack ignora que Betlam tiene un misterioso protector, el Centinela, una leyenda urbana que está respaldada por un grupo de caballeros extraordinarios que han decidido consagrarse sus vidas a la lucha contra el crimen. Liderados por Sir James Goldfield, heredero del que fuera el Centinela original, dos jóvenes huérfanos (Troy Sanders y Christopher Bates) patrullan la ciudad por la noche impartiendo su particular justicia. Y lo hacen ayudados por el genio inventor del profesor Szilard, un húngaro capaz de crear los más increíbles ingenios mecánicos y eléctricos, y la misteriosa Fedora, una *madame* que tiene acceso a los mayores secretos de los hombres más poderosos de Betlam.

CENTINELA ROJO

En la URSS de los años 60, la ciudad de Betlam es, tras Moscú, la segunda ciudad más importante de Rusia. Por desgracia, es también la ciudad más peligrosa, en la que la corrupción de las altas esferas ha destruido totalmente el sueño comunista. Sin embargo, un alto dirigente del partido en la ciudad, Boris Vaylam es realmente el Centinela, un justiciero que combate el crimen de la ciudad y trata de sacar a la luz los escándalos de sus dirigentes. Y no está solo: el joven Leo Szilard le ayuda diseñando todo tipo de artefactos para su lucha contra el crimen. Sin embargo, Vaylam es ya un hombre mayor y lleno de responsabilidades y su identidad está cada vez más comprometida, por lo que decide que ha llegado el momento de pasar el relevo: junto con Szilard entrenará un equipo para se convierta en su legado y mantenga viva la luz de esperanza en el corazón de sus camaradas.

EL CENTINELA QUE ACECHA EN LA OSCURIDAD

En los Estados Unidos de los años 20, Betlam es una ciudad de Nueva Inglaterra cercana a Arkham. Brian Wayland, un joven diletante cuyos padres desaparecieron en extrañas circunstancias, ha estado manteniendo correspondencia con H. P. Lovecraft, un visionario escritor de Providence que le ha mostrado que hay horrores acechando en nuestro mundo buscando el modo de abrir una puerta a cosas aún peores. Y esa puerta está en Betlam. Con la ayuda de Leo Szilard, un viejo gitano con conocimientos ocultistas, Wayland librará su particular lucha contra los horrores que pueblan la noche y aquellos que les adoran.

EL TRONO DEL CENTINELA

En un mundo medieval de corte fantástico, la ciudad de Betlam es la capital corrupta del reino, en la que sólo un héroe hace frente a los males que pueblan la noche: El Centinela. La realidad es que el Centinela es la identidad secreta de un noble que ha consagrado su vida y fortuna a enfrentarse al mal que azota la ciudad. Ayudado por un poderoso alquimista y una joven ladrona, el Centinela tendrá que desbaratar los planes del burgomaestre de Betlam y sus esbirros, que buscan entregar la ciudad a los incursores bárbaros de más allá de mar, mientras la endogámica familia real se entrega a prácticas cada vez más abyectas ajena a todo lo que está pasando.

CENTINELA: CAZAVAMPIROS

Estados Unidos, principios del siglo XXI. De todas las ciudades del mundo, Betlam se ha convertido especialmente en el refugio de monstruos de toda calaña: vampiros, hombres lobo, *ghouls* y otros seres miserables han hecho de la ciudad su feudo y la recorren por la noche en busca de víctimas con total indiferencia de las autoridades. Es más, las altas instancias de la ciudad están corrompidas y dirigidas por estos seres, y la policía se encarga personalmente de detener y eliminar a los cazadores de monstruos que llegan a la ciudad tratando de hacer limpieza. Sólo una figura es capaz de enfrentarse al mal sobrenatural que mora en la ciudad: El Centinela. En esta ambientación Otros Mundos puedes dejar el equipo del Centinela tal cuál está y mantener sus roles, pero los villanos habituales son sustituidos por monstruos sobrenaturales al estilo de las series de televisión “Buffy: Cazavampiros” o “Supernatural”.

ESCENARIO

BETLAM CITY

Betlam City es una de las grandes ciudades de la costa este, con cerca de siete millones de habitantes. Situada en el estado de Nueva Jersey, Betlam tiene fama de ser una de las ciudades más peligrosas de los Estados Unidos, con uno de los índices de criminalidad más altos.

Fue fundada en 1637 por marinos suecos como un puerto comercial con el nombre de Nueva Göteborg y cedida a la corona británica en 1678, que la rebautizó con su nombre actual. Durante la guerra de la independencia fue un puerto de abastecimiento clave de los ingleses hasta que perdieron su control en la batalla de la bahía de Betlam, en 1779.

A principios del siglo 20, Betlam sufre un crecimiento considerable y se convierte en una ciudad próspera y un ejemplo de progreso y avance

LOS BARRIOS DE BETLAM EN ASPECTOS

Cada barrio de Betlam puede resumirse en dos o tres conceptos que además de servir como síntesis son aspectos que el Director de Juego o los jugadores pueden invocar a lo largo de las historias de **La Mirada del Centinela**. A lo largo de este capítulo donde se describen los barrios de Betlam encontrarás, justo debajo del nombre de cada uno de ellos, los aspectos que lo definen. No obstante, para facilitar su consulta durante el juego los presentamos todos juntos en este cuadro de texto.

Bayonne: Empresas de segunda, Barrio de inmigrantes.

Bolingbrook: Clase media-baja, Escasamente transitado.

Chinatown: Calles estrechas y sinuosas, El barrio guarda tus secretos.

East Side: Todo el mundo se conoce, Anacrónico.

Finger Park District: Clase media, Vida nocturna.

Forest Hill: Tradicional, Clase alta.

Fox Harbour: Abandonado por la Policía, Peligroso cuando cae el sol.

Giordano Harbour: Ocio, Muy transitado.

Grant Park: Deportivo, Clase media.

Industrial Park: Clase baja, Barrio industrial.

Lynnwood: Gente de campo, Esto no es Betlam.

Moore International Airport: Mastodóntico, Difícil de vigilar.

Oak Lane: Clase alta, Racista.

Old Betlam: A la moda, Bohemio.

Riverview Hills: Clase media venida a menos, Ilusiones rotas.

Rockaway District: Exclusivo, Tranquilo.

Silverdale: Barrio Negro, Clase baja.

South Beach: Donde viven los VIPs, Paradisíaco.

South Heights: Clase baja, Familiar.

Tacony Creek: Clase baja, Enemistados con Silverdale.

Union District: A la vanguardia del diseño, Bien vigilado.

Upper East Side: Universitario, Alternativo.

West Side: Clase media, Nostálgico.

tecnológico. Los túneles del tren neumático datan de esta época y representan un gran progreso en el campo del transporte metropolitano. Sin embargo, la llegada de la gran depresión trunca todos los sueños de esplendor de la ciudad, que se ve golpeada con gran dureza. En los años siguientes, elementos criminales toman el control de las instituciones y la corrupción y el crimen se convierten en una tradición de la ciudad. De esta época datan las primeras historias sobre un luchador enmascarado contra el crimen que se hace llamar el Centinela, leyendas populares que inspiraron posteriormente a Brian Wayland.

A principios de los 50, las actividades del Centinela ponen el punto de mira de la opinión pública nacional sobre Betlam, que se convierte en un extraño y pintoresco destino turístico para los viajeros deseosos de emociones fuertes. Esta situación atrajo también a criminales disfrazados y la ciudad se gana oficialmente el sobrenombre de *Bedlam* (Manicomio).

Durante los años 70 y 80 la ciudad vivió con una intensidad sin comparación la llamada Era de los Vigilantes. Según las estimaciones de la época, llegó a haber en activo más de 50 justicieros simultáneamente en la ciudad y cerca de 600 villanos.

En la actualidad, Betlam es reconocida como uno de los lugares del país donde es más fácil enriquecerse, sobre todo si no andas sobrado de escrupulos, pero también en una de las ciudades con el índice de asesinatos y suicidios más altos de Estados Unidos.

Al contrario que otras ciudades norteamericanas, Betlam no sigue una división por distritos. En su lugar, está dividida en barrios.

OLD BETLAM

A la moda, Bohemio

Si Forest Hill ha sido considerado durante años como el corazón de Betlam, Old Betlam es su alma. Multitud de artistas se han inspirado en sus pequeñas y estrechas callejuelas y sus sorprendentemente amplias avenidas. La gran ciudad comenzó aquí, y sus habitantes lo saben. Sus ridículamente diminutos pisos se alquilan por cuantiosas sumas y todo el que quiere dárselas de bohemio busca alojarse cerca de alguno de los antiguos cines o las modernas galerías de arte. Numerosos edificios administrativos se encuentran en este barrio, destacando por su estilo sobrio y las banderas siempre ondeantes en sus fachadas.

En Old Betlam también se encuentra The Longway, la zona con las tiendas y los locales de ocio más *in* de la ciudad. Firmas de moda internacional, conocidas joyerías y teatros donde se representan los musicales más afamados se dan cita en esta amplia avenida. Y cuando uno se sitúa en su extremo occidental tiene una vista perfecta de la Torre Wayland, un edificio emblemático de la ciudad construido en los años 30. Su magnificencia contrasta con el resto del barrio, recordando más al moderno Finger Park District que al clásico Old Betlam. En Año Nuevo toda la avenida Longway se prepara para ver la cuenta atrás que se proyecta sobre la Torre Wayland, convirtiéndose en el epicentro de las fiestas de Año Nuevo de toda la ciudad.

LA TORRE WAYLAND

La Torre Wayland es un edificio emblemático de Betlam, construido en 1967, cuenta con 115 plantas destinadas a oficinas, la mayor parte de ellas de empresas subsidiarias de Industrias Wayland. Está situada en Old Betlam, y todavía hoy es una sorprendente obra de arquitectura que se toma como ejemplo en múltiples universidades por todo el país. En la Torre se encuentran las oficinas centrales de Industrias Wayland

LA CUEVA DE LOS MURCIÉLAGOS

Existe una leyenda muy popular entre los niños de Forest Hill que se ha ido transmitiendo de generación en generación hasta el presente. La versión más popular de la leyenda cuenta que uno de los fundadores de Nueva Göteborg era en realidad "Red" Roy, un sanguinario pirata que ocultó su verdadera identidad a sus conciudadanos... y su tesoro a todo el mundo. De acuerdo con la historia, "Red" Roy encontró en el bosque donde ahora se encuentra Forest Hill una cueva repleta de murciélagos, y ocultó en ella su tesoro, seguro de que nadie se atrevería a enfrentarse a docenas de estas criaturas para conseguirlo. Ciento o no, lo único seguro es que el tesoro nunca ha sido encontrado. De hecho, Brian Wayland a veces bromeada diciendo que si él hubiera sido capaz de encontrar la cueva de "Red" Roy tal vez habría acabado disfrazándose de murciélagos justiciero...

y la Fundación Wayland, de manera que docenas de personas entran en ella a diario, haciendo necesario estrictos controles de seguridad. Lo que todos ignoran, claro está, es que la Torre Wayland también constituye la base de operaciones del Centinela, a través de los ascensores privados que dan acceso a las instalaciones situadas por debajo del garaje para empleados.

AYUNTAMIENTO

El Ayuntamiento de Betlam es un edificio que a pesar de haber sido reformado con frecuencia ofrece un aspecto gastado y poco elegante a ojos del turista. No en vano, es uno de los objetivos recurrentes de los villanos de la ciudad, así que nadie parece muy interesado en invertir para arreglar algo que el mes que viene puede haber sido destruido. Por dentro sus pasillos son estrechos, sus techos amplios y sus despachos desiguales, con amplias salas para el alcalde y su círculo de confianza y estrechas dependencias para los funcionarios que gestionan una enorme cantidad de trabajo. El Ayuntamiento tiene una salida trasera, donde siempre aguarda un coche por si hubiera que sacar al alcalde en caso de emergencia.

CATEDRAL DE ST. JOHN

Se trata de la tercera catedral católica más grande de Estados Unidos. Es un edificio imponente de estilo neogótico y fue construido en 1870, gracias al apoyo combinado de las diócesis de Nueva Jersey y Nueva York. Sus torres de casi 100 metros se construyeron para destacar en el paisaje betlamita, pero en nuestros días palidecen junto a otros edificios de Old Betlam, como la Torre Wayland. Su órgano de tubos, restaurado a mediados del siglo XX, aún conserva la estructura original y es una pieza de arte en sí misma. Al margen de ser el lugar de culto católico por autonomía en Betlam, la catedral es también tristemente célebre por haber sido la base de operaciones del Rey Púrpura (ver pág. 157) la falsa identidad con la que el arzobispo de Betlam, James Clark, dirigió un imperio criminal durante la década de los 80.

FOREST HILL

Tradicional, Clase alta

Durante años Forest Hill fue el corazón de Betlam. Los emprendedores, los hombres que con sus ideas y esfuerzos convirtieron la ciudad en una de las más importantes del país establecieron su residencia aquí, donde anualmente se encontraban los bosques con los que los colonos crearon Nueva Göteborg. Actualmente la mayor parte de las empresas han trasladado sus oficinas a Finger Park District, pero Forest Hill sigue siendo considerado un barrio "con clase", como prueba que ilustres familias de Betlam como los Wayland y los Walford tengan sus mansiones aquí.

Arquitectónicamente hablando, el barrio se quedó en la década de los 40. Por una parte, la zona más cercana al centro de la ciudad tiene va-

rios rascacielos que hoy por hoy se consideran reliquias históricas y en su mayoría son utilizados como hoteles, locales para eventos sociales, etc. Por otra parte, Forest Hill cuenta con amplias avenidas en las que las mansiones se suceden, cada una más bella que la anterior.

WAYLAND MANOR

En esta zona se encuentra Wayland Manor, la solemne e impresionante residencia tradicional de la familia Wayland, desocupada desde la reciente hospitalización y fallecimiento del prohombre y filántropo de Betlam City, Brian Wayland. La mansión Wayland es un imponente edificio de estilo victoriano de tres plantas con don grandes alas en las que se reparten docenas de habitaciones y salones, un edificio adicional que actúa como casa de invitados y cientos de hectáreas de jardines y bosques. La mansión pertenece a la familia Wayland desde hace tres generaciones, habiendo sido construida por el abuelo de Brian Wayland, Stephen, sobre un terreno comprado al ayuntamiento de la ciudad. Durante la ley seca, Stephen Wayland amplió el sótano de la mansión para convertirlo en una bodega clandestina, con accesos secretos desde dentro y fuera de la casa. Esta estructura fue aprovechada por Brian Wayland para construir bajo la mansión la base original del Centinela, hoy en día en desuso. A día de hoy, la mansión ha sido heredada por Brooke Wayland, que no parece tener intención de convertirla en su residencia habitual.

LA MANSIÓN WALFORD

Apenas a tres kilómetros de distancia de la Mansión Wayland se encuentra la Mansión Walford. Diseñada con un estilo más moderno, cuenta con dos amplias plantas y un extenso jardín, así como una gran piscina y una cancha de tenis en la parte de atrás de la finca. Desde que William Walford III decidió internarse voluntariamente en el Asilo Dunwich únicamente viven en la mansión su esposa, su hijo pequeño y el matrimonio formado por Ernest y Theresa Abbott. Los Abbott son, respectivamente, el mayordomo y ama de llaves que trabajan para los Walford desde los tiempos de William Walford I.

THE BETLAM TIMES

El periódico más vendido de la Costa Este es The Betlam Times, una publicación con más de ocho décadas a sus espaldas y una marcada línea editorial basada en contrastar las fuentes y mantener la ética periodística. Aunque ha sido tildada de publicación "fascista" por algunos, John T. Russell, actual Editor Jefe del periódico, prefiere decir que su periódico es "republicano-centrista", sea lo que sea lo que eso signifique. En cualquier caso lo que nadie duda es la capacidad de su plantilla. De hecho, a lo largo de la última década ha destapado a tres políticos corruptos, un cura pedófilo y una ONG que utilizaba las donaciones de los ciudadanos para construir una red de trata de blancas. Todo esto ha llevado a que The Betlam Times sea considerado el periódico de Betlam, por encima de su principal rival, The Daily City.

La actitud de The Betlam Times con el Centinela es meramente informativa. Es innegable que el justiciero enmascarado existe y ellos contarán todas las actividades en las que éste se vea involucrado, para bien o para mal. Nunca se han pronunciado sobre su posible identidad, pero existe la creencia entre los ciudadanos de Betlam que el día que el periódico publique un nombre, ése será el cierto. Quizá precisamente por eso el Editor Jefe no ha aceptado aún ninguno de los artículos de opinión que elucubran sobre la posible identidad del justiciero.

FINGER PARK DISTRICT

Clase media, Vida nocturna

El barrio de Finger Park, denominado así por el parque homónimo, tiene el orgullo de ser la mayor zona verde de Betlam. Con un variado número de especies cuidadosamente conservadas por sus jardineros, pasear por el día se convierte en una delicia solamente comparable al terror que supone cruzar el parque de noche. Bandas, ladrones de poca

SCENARIO

CONTENTS

2

unit energy

A detailed map of a fictional city, likely a stylized version of Philadelphia, showing various districts, rivers, and landmarks. The map is overlaid with a grid and includes the following labels and features:

- RIVERVIEW HILLS**
- MOORE INTERNATIONAL AIRPORT**
- WEST SIDE**
- UNION DISTRICT**
- LYNNWOOD**
- BETLAM RIVER**
- GAIMAN RIVER**
- FOREST HILL**
- FINGER PARK DISTRICT**
- OLD BETLAM**
- CHINATOWN**
- BOLINGBROCK**
- SOUTH RIVER**
- DINI RIVER**
- INDUSTRIAL PARK**
- FOX HARBOUR**
- RUCKA BAY**
- TACONY CREEK**
- SOUTH HEIGHTS**

Key landmarks and numbered locations include:

- 17 (near Moore International Airport)
- 19 (near West Side)
- 18 (near Union District)
- 22 (near West Side)
- 21 (Grayson Docks)
- 20 (near West Side)
- 35 (near Lynnwood)
- 32 (Wilmington Cemetery)
- 33 (Bolingbrook)
- 34 (Dini River)
- 31 (Industrial Park)
- 38 (South Heights)
- 37 (Tacony Creek)
- 3 (near Old Betlam)
- 2 (near Old Betlam)
- 1 (near Old Betlam)
- 11 (near Chinatown)
- 10 (near Chinatown)
- 9 (near Chinatown)
- 4 (near Forest Hill)
- 5 (near Forest Hill)
- 6 (near Forest Hill)
- 7 (near Finger Park District)
- 8 (near Finger Park District)
- 16 (near Fox Harbour)
- 15 (Lighthouse Rock)
- 13 (Darien Beach)
- 14 (Chestnut Cemetery)
- 12 (Bayonne)
- 2 (Toe River)
- 3 (near Old Betlam)
- 1 (near Old Betlam)
- 2 (near Old Betlam)
- 3 (near Old Betlam)
- 4 (near Old Betlam)
- 5 (near Old Betlam)
- 6 (near Old Betlam)
- 7 (near Old Betlam)
- 8 (near Old Betlam)
- 9 (near Old Betlam)
- 10 (near Old Betlam)
- 11 (near Old Betlam)
- 12 (near Old Betlam)
- 13 (near Old Betlam)
- 14 (near Old Betlam)
- 15 (near Old Betlam)
- 16 (near Old Betlam)
- 17 (near Old Betlam)
- 18 (near Old Betlam)
- 19 (near Old Betlam)
- 20 (near Old Betlam)
- 21 (near Old Betlam)
- 22 (near Old Betlam)
- 23 (near Old Betlam)
- 24 (near Old Betlam)
- 25 (near Old Betlam)
- 26 (near Old Betlam)
- 27 (near Old Betlam)
- 28 (near Old Betlam)
- 29 (near Old Betlam)
- 30 (near Old Betlam)
- 31 (near Old Betlam)
- 32 (near Old Betlam)
- 33 (near Old Betlam)
- 34 (near Old Betlam)
- 35 (near Old Betlam)
- 36 (near Old Betlam)
- 37 (near Old Betlam)
- 38 (near Old Betlam)

Other notable features include the LOEB EXPRESSWAY, Belling Drive, Old Bridge, Adams Marina, Dixon Tunnel, and Nolan Bridge.

Logging in Sentinel' Eyes Server... Login
Checking systems...
Z-devices... Ok
Vocoder... Ok
GPS-life proof system... Ok
Terminus protocol status... Enabled

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA



monta, prostitutas y chaperos se dan cita en el parque cuando cae el sol, y la escasa iluminación del lugar lo convierte en un punto ideal para reuniones clandestinas. El parque tiene dos grandes avenidas peatonales por las que la furgoneta del Centinela puede pasar en caso de necesidad, pero las numerosas ramificaciones del parque obligan a que el juez se desplace a pie en la mayor parte de las ocasiones.

Por lo que respecta al barrio en sí mismo, en conjunto se trata de un barrio blanco de clase media con capacidad para vivir ligeramente por encima de sus posibilidades. Conviven tanto los propietarios jóvenes que heredan las viviendas de sus padres como aquéllos que hacen negocio realquilándolos a un alto precio a los que quieren vivir "cerca de la naturaleza". Dos de los lugares más visitados son el Museo de Historia Natural y la Casa de los Nativos.

MUSEO DE HISTORIA NATURAL

Mucho más modesto que otros museos de la ciudad, el Museo de Historia Natural de Betlam se jacta de mantener una colección reducida pero excelente de especímenes y objetos en exposición, destacando en los campos de la botánica, la mineralogía y la paleontología. Son especialmente célebres sus esqueletos de diplodocus, tiranosaurius rex y mastodonte. Las instalaciones también cuentan con el Planetario Christensen, en el que se organizan actividades casi a diario, y el Instituto Comparativo de Genomas.

CASA DE LOS NATIVOS

La Casa de los Nativos está situada muy cerca del parque y es un museo-asociación dedicada a la cultura nativoamericana. Por cinco dólares (solamente dos para los niños) cualquier persona puede darse una vuelta por las cuatro salas que recogen unas cuantas reliquias y conversar con algunos de los guías del museo, todos ellos nativos. Aunque no tiene la importancia de otros museos equivalentes situados en otros estados, la Casa de los Nativos registra un modesto pero constante incremento de sus visitas cada año.

CHINATOWN

Calles estrechas y siniestras, El barrio guarda tus secretos

Aunque realmente forma parte de Old Betlam, el barrio chino de la ciudad es considerado como un distrito independiente a prácticamente todos los efectos. Además de ser una atracción turística de primer orden, el Chinatown de Betlam mantiene una sólida y tradicional comunidad china. La mayoría de sus habitantes son ciudadanos americanos de plenos derechos descendientes de los inmigrantes chinos que llegaron a la ciudad hace tres o cuatro generaciones, pero el barrio aún recibe nuevos inmigrantes orientales. Estadísticamente, Chinatown es uno de los distritos de Betlam con menor criminalidad, pero la realidad no es la que reflejan las estadísticas: la triada de la Casa Carmesí, una organización criminal tradicionalista china, controla el barrio y cualquiera que se le oponga puede desaparecer misteriosamente. Además, los habitantes de Chinatown son famosos por tener su propia forma de hacer las cosas, imperando una ley del silencio sobre todo lo que ocurre en este lugar. Sin embargo, de cara a los turistas, Chinatown es un lugar peculiar, bonito de visitar, seguro e interesante para hacer compras.

JUZGADOS

Los juzgados de Betlam siempre se encuentran muy transitados. Esto no se debe solamente a la ingente cantidad de juicios que se celebran todos los días, sino también a los mitómanos y curiosos que quieren visitar algunos lugares "históricos" de la ciudad como la sala de la que se fugó el Gran Galletín en el llamado "Martes Negro" de Betlam, protagonizando una escandalosa fuga en la que Anónima y él se escaparon dejando un rastro de cadáveres por el centro de la ciudad. De hecho, los juzgados siempre parecen estar en obras y reparaciones, y es casi milagroso que un conjunto de edificios tan antiguos todavía se mantengan en pie.



ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Cuando cae la noche el paisaje de los juzgados cambia drásticamente y se encuentran prácticamente vacíos. El personal del turno de guardia es casi como una gran familia, y tratan de sobrellevar las horas lo mejor que pueden en la tranquilidad de los edificios prácticamente vacíos, esperando a que lleguen los casos de urgencia. A pesar de ello, la proporción de problemas es mucho mayor en el turno nocturno, cuando puede presentarse cualquier loco con pistola para apuntar al juez que le impuso una pensión de manutención a su esposa. No en vano, el turno de guardia es conocido entre el personal judicial como "el turno de los treinta y cinco"... porque ésa es la esperanza de vida de los que trabajan en él.

CENTRAL DE POLICÍA

La Central de Policía de Betlam es heredera de la época en que se pensaba en que los edificios debían durar siglos. De hecho, a juzgar por la suciedad de sus blancas paredes y lo desgastado de sus instalaciones bien podría tener cien años de antigüedad. Pero no es así, solamente se le da mucho uso.

Todos los departamentos de policía de Betlam tienen una oficina en la Central. Algunos han acabado externalizando gran parte de sus trabajos a otras comisarías, como la Unidad de Víctimas Especiales, aunque solamente sea para tener más sitio donde amontonar las docenas de informes. Sin embargo, la vieja Central ofrece sus ventajas, como unos calabozos amplios en lo más profundo, y que son difícilmente accesibles salvo que seas capaz de perforar un agujero en medio de las alcantarillas sin que nadie se dé cuenta. Antecedentes existen, y si no que se lo pregunten a los esbirros de Géninis, que consiguió abrirse paso y matar a uno de sus propios subalternos en los calabozos antes de que lo llevasen a juicio para testificar en su contra.

Para los ciudadanos que la visitan, la Central de Policía es un lugar hostil. La entrada tiene una pequeña recepción en la que dos hoscos funcionarios orientan a los visitantes, pero en la práctica muchas veces intentan disuadirles de poner denuncias que no irán a ninguna parte. "Así la ciudad tiene más tiempo para ocuparse de los asuntos de verdad" suelen decir.

Una vez dentro, los despachos con paredes auténticas son un lujo reservado para los responsables de cada unidad. El grueso de los detectives se conforma con enterrar su cara entre los expedientes, y asomarse de cuando en cuando a la ventana de la escalera de incendios para fumar un cigarrillo. A pesar de todo, los policías de Betlam le han cogido aprecio a su vieja comisaría, y la conocen lo bastante bien para defenderla de un ataque directo, como cuando el Profesor Morgue envió a sus simios asesinos contra el edificio en los 70.

ESTACIÓN CENTRAL DE BETLAM

La Estación Central de Betlam es tan grande como sugiere su nombre. Descrita por algunos como "un centro comercial bajo tierra", la estación dispone de veinte andenes y un intercambiador que permite pasar del tren al metro sin salir a la superficie. Para satisfacer las necesidades de los pasajeros que pasan por la estación hay abiertos seis bares, dos restaurantes, tres fast-food, un cibercafé, un estudio de tatuaje, unos multicines y varias tiendas de ropa, complementos y regalos. También hay una biblioteca pública, pero su catálogo es escaso y desde que existen periódicos gratuitos y ebooks ha ido a menos. Perderse por la estación es condenadamente fácil si no pasas por ella a diario, y si un ladrón consigue llegar hasta los túneles del tren se le da por perdido... salvo que su perseguidor sea el Centinela en persona.

También existe una conexión entre los túneles del tren neumático y la estación, pero cuando éste cayó en desuso se aisló del resto. Hoy en día es un lugar visitado por los yonquis que sobreviven como pueden viviendo una vida que se esfuerzan por olvidar.

BAYONNE

Empresas de segunda, Barrio de inmigrantes

Si Finger Park District es el centro de negocios por excelencia de la ciudad, Bayonne es la hermana pequeña que sabe que nunca llegará a ser la sombra de su hermana. Sus rascacielos fueron construidos con materiales de menor calidad, las empresas instaladas en ellas no son conocidísimas firmas americanas y japonesas, sino coreanas, chinas y pakistaníes. Bayonne es célebre, además, por tener un elevado número de inmigrantes ilegales y es frecuente ver a la policía pidiendo su documentación por todo el barrio. Los call centers son frecuentes, de hecho hay quien dice que puedes ir a Bayonne y gritar en cualquier dialecto, por desconocido que sea, que un trabajador de uno de los rascacielos se asomará para contestarte en la misma lengua.

En la pequeña Bayonne también es frecuente encontrarse con todo tipo de tiendas de emprendedores extranjeros. Desde el local de copas Súdruh ("Camarada" en eslovaco) hasta Kelet-Liquor, la licorería que ofrece todo tipo de productos de Europa del Este, pasando por la tienda de empeños Nastojanja, todos ellos negocios honrados... con diversas actividades ilegales en su trastienda. La conocida familia mafiosa de los Braschi ha intentado hacerse con Bayonne una y otra vez, pero los diversos mafiosos que controlan la zona han mostrado estar dispuestos a unir fuerzas con tal de que nadie les quite su minúscula porción de poder.

JARDINES BOTÁNICOS

Los Jardines Botánicos de Bayonne constituyen la quinta colección de plantas vivas de los Estados Unidos. Pasear por los Jardines Botánicos es toda una experiencia, con sus laberínticos pasillos de extravagante flora y sus arcaicas estatuas como contrapunto. Dispone de un aula de formación permanente y un laboratorio de investigación botánica que desarrolla su labor en colaboración con la Universidad de Betlam. Sin embargo, los Jardines Botánicos también son famosos por ser lugares discretos en los que citarse. Muchas parejas que se conocen en Internet quedan aquí... pero también numerosos criminales para hacer intercambios de información, droga o mercancía de pequeño tamaño.

THE DAILY CITY

La abultada sección de sucesos de este periódico ha dado lugar a ingeniosos juegos de palabras con esta publicación (N.A.: por la semejanza en la pronunciación entre daily y deadly, mortífero). Lo cierto es que el segundo periódico más vendido de Betlam ha hecho de las noticias más macabras de la ciudad una fructífera fuente de ingresos. Con confidentes en la policía, los hospitales y los juzgados, entre otros, consiguen ser de los primeros en enterarse de las noticias prácticamente en el momento en el que ocurren. Sin embargo, sus detractores resaltan su falta de opinión crítica, incluso llegando a insinuar que la mafia financia parte de la publicación... y, la verdad, están en lo cierto, aunque la mafia sólo utiliza el periódico para blanquear el dinero.

The Daily City tiene una actitud bastante crítica con el Centinela. De hecho, en sus foros en Internet tienen una sección titulada "Centinela: ¿Héroe o amenaza?" que recibe cientos de visitas diarias.

El Editor Jefe de The Daily City es John Latham, un periodista que se labró su reputación como analista político en Washington, pero que en los últimos años parece más preocupado por hacerse un hueco en la política local. Latham siempre ha negado que quiera presentarse a la alcaldía de Betlam, pero probablemente no rechazaría algún notorio cargo público si se le ofreciese.

CHESTNUT CEMENTERY

Un ciudadano de clase alta de Betlam dijo una vez "El Chestnut Cemetery es lo más elitista de Bayonne"... y no le falta razón. Se trata de un pequeño cementerio compuesto en su mayor parte de mausoleos

PENITENCIARÍA DE LIGHTHOUSE ROCK

Cárcel para varones

Pabellón de máxima seguridad

Centro formativo y talleres

Embarcadero de Lighthouse Rock

Administración

Gimnasio, lavandería, visitas

Edificios de mantenimiento

Bloque A

Bloque B

Patio

Pista deportiva

Cárcel para mujeres

Bloque A

Bloque A

Bloque B

Bloque B

Centro formativo

Patio

Lavandería

Administración

Administración

Centro formativo

Lavandería

Patio

Centro formativo

Administración

Centro formativo

Lavandería

Correccional de menores

Centro formativo

Lavandería

Patio

Centro formativo

Administración

Centro formativo

Lavandería

Correccional de menores

100 m.

Detalle del bloque A de la cárcel para varones

Galerías de celdas

Comedor

Zona de guardias

Cocina

Duchas

Zona de guardias

Pisos 2 y 3

Planta baja

20 m.

ESCUENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

familiares de las familias más importantes de la ciudad, como los Wayland y los Walford. El resto de habitantes de la ciudad a lo máximo que pueden aspirar es a tener una lápida en el Willington Cementery, en Bolingbroke.

En Chestnut hay una lista con años de espera para conseguir una de las pocas tumbas que no son propiedad de alguna familia. Por el día es frecuente ver a algún párroco cristiano oficiando una ceremonia íntima en recuerdo de algún familiar y a los de mantenimiento dotando de un aspecto excelente al lugar... pero por la noche el sitio se encuentra prácticamente desierto, vigilado solamente por un par de guardias de seguridad que piensan, no sin razón, que nadie en su sano juicio vendría a robar a un cementerio.

PENITENCIARÍA DE LIGHTHOUSE ROCK

Construida en los terrenos del antiguo faro (la llamada Roca del Faro o Lighthouse Rock), esta prisión estatal es un enorme complejo que incluye realmente tres centros penitenciarios diferentes, cada uno de ellos con diversos bloques y edificios.

La parte principal de la penitenciaría es la cárcel para varones, que ocupa aproximadamente la dos tercios de la superficie total de los terrenos de la prisión. En esta parte del complejo podemos encontrar dos bloques, llamados lacónicamente bloque A y bloque B, destinados a los criminales comunes, cada uno de ellos un edificio de tres plantas en el que la planta inferior se dedica a comedor, duchas y zonas comunes y las otras dos a las galerías de celdas. Estos dos bloques comparten acceso al patio y las zonas deportivas, así como al centro formativo, la lavandería y el área de visitas. Los internos de estos bloques pueden participar en programas de reinserción trabajando en los talleres, fabricando matrículas de coche y otros suministros.

Un tercer bloque está separado de todas las demás instalaciones mediante una valla de seguridad, con torres en todo el perímetro, creando el efecto de ser una "cárcel dentro de la cárcel". Se trata del bloque de máxima seguridad, donde están confinados los internos más peligrosos. Al contrario que en los bloques de presos comunes, donde cada dos internos comparten una celda, en máxima seguridad los prisioneros tienen celdas individuales y son monitorizados continuamente, disponiendo sólo de una hora al día fuera de su celda.

Las condiciones en las que viven los internos que se encuentran en este bloque están continuamente en el punto de mira de las asociaciones en pro de los derechos civiles, ya que se trata de las condiciones más duras de todas las prisiones de Estados Unidos. Sin embargo, los historiales criminales de los reclusos encerrados en este bloque son el argumento de peso que ha mantenido sus actuales condiciones incluso bajo el mandato de los gobernadores más liberales.

A cien metros escasos de la valla de la cárcel de varones se levanta otra valla distinta, la del correccional de menores. Este centro incluye dos bloques, mucho más pequeños, un centro de formación y una lavandería, situados alrededor de un patio. La proximidad del correccional a la prisión ha sido criticada duramente por los medios liberales, pero hasta la fecha no se han aprobado medidas para trasladar el correccional a otra parte. Para muchos jóvenes encerrados en este correccional, el centro se convierte en una escuela para ser mayores criminales, ya que la influencia de los prisioneros de la cárcel próxima es realmente tangible.

Por último, una tercera valla rodea el perímetro de la prisión de mujeres, que repite la estructura en dos bloques y los consiguientes edificios anexos. De las tres instituciones, la de mujeres es, con diferencia, la menos masificada, con una ocupación de aproximadamente el 105% de su capacidad, frente al 120% del correccional o el casi 150% de la prisión masculina.

La integración de la penitenciaría en el conjunto de la ciudad (a pesar de que realmente en la isla de Lighthouse Rock no hay prácticamente

nada excepto la propia prisión) es un tema candente que periódicamente se vuelve de actualidad. Cada fuga o motín (mucho más frecuentes que en cualquier otra prisión estadounidense) pone otra vez sobre la mesa la conveniencia de trasladar la prisión fuera de la ciudad, a los terrenos del condado. Sin embargo, y pese las promesas políticas de los diferentes alcaldes de Betlam, cuestiones presupuestarias siempre terminan bloqueando el proyecto de mover la prisión. O esa es la excusa que se utiliza.

La realidad es que la prisión está controlada, como un territorio más, por una de las familias criminales más importantes de Betlam: los West. La prisión es, definitivamente, un lugar por el que tarde o temprano pasan todos los criminales habituales, lo que permite a los West mantener un centro información y protección muy bien establecido, un lugar del que deshacerse de los que se pasan de la raya y desde donde controlar lo que hacen sus rivales. Esto es posible gracias a la complicidad de la oficina del Alcalde. Gracias a esto, Rupert West, uno de los hijos del jefe de la familia, es alcalde de la prisión, si bien es cierto que es realmente Liliam, la hermana de Rupert, quien dirige ahora los negocios de los West.

ALCAIDE RUPERT WEST

Hijo de Paul West, una de las cabezas del crimen organizado en la sombra de Betlam, Rupert West se convirtió pronto en una decepción para su padre. Sin la capacidad de visión de negocios ni la sangre fría que se esperaba de él. Rupert fue apartado del negocio familiar que actualmente dirige su hermana Liliam. Tras ser incapaz de terminar los estudios de derecho pese las generosas donaciones de su padre a la Universidad y fracasar en su carrera política, las influencias de su familia han terminado colocando a Rupert como alcalde de la penitenciaría de Lighthouse Rock. Rodeado de asesores que son quienes dirigen realmente la prisión, Rupert pasa sus días fabricando maquetas y viendo series de televisión, ignorando que su hermana ha convertido la penitenciaría en un centro de negocios adicional para la familia West.

FOX HARBOUR

Abandonado por la Policía, Peligroso cuando cae el sol

Como dijo una vez el centinela James Goldfield, nadie en su sano juicio hace negocios en Fox Harbour... salvo que éstos sean ilegales. Como una pequeña bola de nieve, este puerto comenzó siendo utilizado por los contrabandistas durante la Ley Seca y ha acabado siendo un nido de criminales. La mayor parte de las naves se encuentran abandonadas, y las que no lo están son empleadas para negocios ilegales. La gente no se mira a los ojos en Fox Harbour por temor a lo que puedan descubrir, y muchos confidentes eligen sus embarcaderos para pasar información. Como consecuencia del ambiente imperante en la zona existen pocos negocios, apenas un puñado de bares, un burdel y un par de tiendas de 24h en las que posiblemente también se realizan actividades ilegales. Para las patrullas de la policía Fox Harbour es una zona a evitar. Si de ellos dependiera el Centinela sería libre de hacer lo que considere con toda la escoria de los puertos.

EL BAR DE WILLY

Si buscas trabajo y no te importa meterete en negocios sucios y vestirte de forma estraflaria, el Bar de Willy es lo que estás buscando. Situado en una vieja nave industrial y con un mobiliario de baja calidad que es utilizado como arma prácticamente cada semana, este local es famoso por una sola cosa: todos sus parroquianos son o han sido esbirros de algún villano, o incluso de varios de ellos. También el dueño, Jack Deveraux, es un antiguo esbirro que supo retirarse a tiempo y compró este pequeño bar al que llamó Henchmen's Paradise. Como todos los conocidos de Jack eran también esbirros, era cuestión de tiempo que se corriera la voz y todos acabaran reuniéndose allí. A la semana el cartel del bar había desaparecido después de una pelea y al mes todo

el mundo llamaba al bar "El bar de Willy" sin que nadie tenga muy claro quién es el dichoso Willy.

Con el tiempo el bar de Willy se ha acabado convirtiendo en una especie de local entrañable, al menos si no te importan las peleas, que el Centinela aparezca de cuando en cuando buscando respuestas (y muchas veces las obtenga a golpes) o que el propio Jack te dé una paliza si vomitas cuando ya ha fregado. Sin duda un lugar emblemático para la ciudad, aunque no figure en ninguna guía turística.

MOORE INTERNATIONAL AIRPORT

Mastodóntico, Difícil de vigilar

El Aeropuerto Internacional Moore es el centro de las comunicaciones aéreas de Estados Unidos. Maneja un volumen de pasajeros que solamente es comparable por otros dos aeropuertos en el mundo. Tal y como cabría esperar el aeropuerto es verdaderamente grande, con cinco terminales, las tres primeras dedicadas a vuelos dentro de los Estados Unidos y las dos restantes a vuelos internacionales. Todas las terminales se encuentran comunicadas por autobús, aunque si llegas a la terminal equivocada con el tiempo justo tu única opción es confiar en uno de los taxistas del aeropuerto, que llaman a esa carrera "echar uno rápido".

Dentro del aeropuerto las medidas de seguridad se cumplen en toda su extensión, pues el aeropuerto ha sido considerado un potencial objetivo terrorista en más de una ocasión, por no hablar de los villanos que infestan Betlam. Curiosamente si alguien atacase el aeropuerto se sorprendería de lo fácil que le resulta reducir a los guardias: éstos reciben el salario mínimo por trabajar allí, y consideran que eso solamente les obliga a comportarse como burócratas en lo que a seguridad se refiere.

SAVANNAH, LUCKY DREAMS

El Savannah es el burdel más importante de Betlam. Se encuentra en una desviación camino del aeropuerto Moore, en una finca privada en la que es posible tomarse algo en el club o disfrutar de la intimidad que garantizan las habitaciones con jacuzzi y garaje privado. El Savannah fue uno de los negocios más prósperos de la familia Braschi en los 80 y 90, y todavía sigue siendo un buen lugar donde buscar sexo sin compromiso. Sus precios no son baratos, pero todas las prostitutas pasan revisiones médicas mensuales, realizan ejercicio con regularidad y tienen un nivel educativo medio, dando un toque distintivo de otros lupanares de Betlam donde las prostitutas son inmigrantes ilegales con un amplio historial de diversas enfermedades venéreas.

Existe una leyenda urbana en torno al Savannah que se resiste a desaparecer. Se dice que si estás dispuesto a pagar una cuantiosa suma (se habla de cinco mil, diez mil e incluso veinte mil dólares, entre otras) el personal de seguridad del local irá al aeropuerto, secuestrará a una mujer que se ajuste a la descripción que el cliente les proporcione, y después de que éste se divierta con ella (es decir, la viole) se desharán de ella. El Centinela nunca ha encontrado evidencia alguna que apoye esa leyenda, pero si averigua que es cierta actuará con toda su fuerza para cerrar el Savannah por siempre jamás.

UNION DISTRICT

A la vanguardia del diseño, Bien vigilado

Union District combate con Oak Lane y Rockaway District por el título de barrio más elitista de Betlam. Mientras que Rockaway es un barrio para "viejos ricos" y Oak Lane un lugar cerrado y pequeño, Union District es producto del genio del arquitecto Jeremiah Duchin, que diseñó todo el barrio repleto de zonas verdes y locales de élite para que los jóvenes triunfadores de Betlam vinieran a vivir en él. Y lo consiguió. Desde su reforma a finales del siglo XX los alquileres y el nivel de vida en Union District se han disparado, hasta el punto de que un servicio de seguridad privado sufragado por los vecinos ayuda a hacer de ésta una de las zonas más seguras de Betlam. Algunos de los negocios más

célebres del barrio son el bar de hielo IceCrusher, la guardería infantil Bright Sunday y la oficina del mismísimo Jeremiah Duchin.

KENSON SECURITY

Kenson Security es el nombre de la empresa de seguridad privada que vigila las viviendas de Union District. Sus tensiones con la policía son conocidas, porque los vecinos siempre les presionan para que hagan "todo aquello que la policía no se atreve a hacer". Corren rumores de que su directora, Amanda Boswell, utiliza a sus hombres para ejecutar trabajos poco legales en sus horas libres. Las oficinas de Kenson Security en Union District se encuentran en una plaza ajardinada, repletas de las más costosas medidas de seguridad.

MADISON COLLEGE

El Madison Collage es una Universidad Privada especializada en Empresariales y otras carreras dedicadas a los negocios, aunque también ofrece estudios de Derecho, Medicina, Humanidades, Matemáticas y Ciencias Sociales. Fue fundada en 1934 y aunque sus instalaciones están repartidas por varios lugares de Betlam, su campus principal se encuentra en Union District.

Madison College tiene fama de ser un centro muy elitista, tanto por las calificaciones y currículum exigido a sus alumnos, como por el alto coste de las matrículas de las diferentes titulaciones. Aún así, esto último puede ser un escollo más fácil de superar gracias al programa de becas de la institución, que cada año reparte cerca de 14 millones de dólares en ayudas para estudiantes capaces que no pueden costearse los estudios.

En las diferentes facultades de esta Universidad se reparten aproximadamente 9000 estudiantes, incluyendo unos 500 estudiantes extranjeros. Algunas personalidades de Betlam, como William Walford III o Brooke Wayland han cursado estudios en esta Universidad.

TORRES ALBAN

Con 100 plantas cada una, las Torres Alban son dos edificios gemelos construidos en 1972 con vocación de convertirse en el centro de negocios de Betlam. Cuando fueron planificadas se pretendía que fueran los edificios más altos de Betlam, pero en el momento de su inauguración ya había sido superados por la Torre Wayland.

A día de hoy son la sede de numerosas empresas, fundamentalmente entidades bancarias y compañías de seguros. A raíz del 11-S, se incrementó notablemente la seguridad de las Torres, que ahora es responsabilidad de Kenson Security. En el hall de cada una hay un estricto control de acceso y determinados elevadores son sólo para el personal y requieren usar una tarjeta de identificación. A pesar de lo dicho, las Torres son un destino turístico y contienen sendas cafeterías en las azoteas, que son muy visitadas. Además, en algunas de las plantas hay galerías de arte (como la de la Fundación Lemerck, ver pág. 127) con lo que resulta muy difícil controlar el movimiento de las personas dentro de las Torres.

WEST SIDE

Clase media, Nostálgico

West Side es un buen lugar para crecer. Definido por muchos como "un barrio de clase media", lo cierto es que West Side es un tópico hasta decir basta. Tiene un conjunto de edificios bien cuidado, una modesta zona residencial en el norte ("Green Heights") y un puerto con un precioso paseo en el que es frecuente ver a padres e hijos pescando, a jóvenes descubriendo el amor por primera vez e incluso al circo cuando éste viene de visita a la ciudad. Tiene dos escuelas públicas, un instituto público y otro privado, y un centro de servicios sociales a la comunidad que es la envidia de todo Betlam. West Side también se ha hecho famosa por su "Calle de los Cómicos", en la que tres cafeterías y un restaurante ofrecen la oportunidad de disfrutar de monólogos y actuaciones de cómicos amateurs y profesionales. Hay quién dice que

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA



el Gran Galletín llegó a actuar en una de estas salas, pero probablemente no sea más que una leyenda urbana oportunamente creada para dar fama a la zona.

TVB (TELEVISIÓN LOCAL DE BETLAM)

La Televisión Local de Betlam es solamente una cadena más en un sinfín de canales de televisión, sin ningún programa destacable salvo sus documentales sobre crímenes cometidos en la ciudad ("Sucedió en Betlam") y su programa de entrevistas nocturno, que tiene un gran éxito entre la población de entre 35 y 50 años: "La Noche en Betlam". El programa, presentado por Margaret Hollister, es uno de los pocos *late-night* que cuenta con una mujer al frente, ¡y qué mujer! Hollister comenzó su carrera como periodista de investigación, pero rápidamente dio un giro a su carrera orientándose a las noticias de sociedad y, por qué no decirlo, al cotilleo. Tiene fama de hacer cualquier cosa por averiguar un secreto, y utiliza su programa para despotricar contra todo el que se le opone. No está en contra del Centinela, sino de todos los personajes enmascarados, así que es frecuente que ése sea un tema recurrente de su monólogo inicial, sección que ha llamado "Lo que Hollister piensa". Sus frases lapidarias adornan muchas páginas de Internet y tiene varios grupos de seguidores y detractores en casi todas las redes sociales.

GRAYSON DOCKS

El Puerto más pequeño de Betlam es más una extensión junto al mar para sus habitantes que otra cosa. La parte principal del puerto está destinada a embarcaciones de recreo, y hay numerosas tiendas de recuerdos y artículos de pesca. En la zona este del puerto hay una plazoleta que suele ser empleada por los pequeños circos itinerantes cuando vienen a la ciudad. Lo mejor del puerto es el restaurante Fisher's, donde se cocina de mil y una formas el pescado fresco.

BETLAM STADIUM

Con capacidad para 100.000 espectadores, el Betlam Stadium es uno de los cinco estadios de fútbol americano más grandes de Estados Unidos. Inaugurado en 1950 y construido con dinero de la Universidad Estatal y apoyo de la Fundación Wayland, el Betlam Stadium es el campo de los Bárbaros de Betlam, el equipo de fútbol profesional local, pero también de los Vampiros (llamados normalmente los Vampiros de Wayland), un equipo de fútbol universitario que pertenece a la Universidad Estatal pero cuenta con el apoyo de la Fundación Wayland.

El estadio es un edificio enorme de forma ovalada y ha sido ampliado en cinco ocasiones, pasando de las 55.000 plazas que tenía en el momento de su construcción a las 100.000 de las que dispone hoy en día.

OAK LANE

Clase alta, Racista

Los orgullosos habitantes de Oak Lane tienden a pasar de puntillas por los verdaderos orígenes del barrio. Durante la epidemia de gripe española de principios del siglo XX los enfermos de Betlam fueron poco menos que encerrados en el hospicio Saint-Marie, situado justo donde hoy se ubica Le Grand Hotel, uno de los hoteles más lujosos de la ciudad. Hoy en día Oak Lane se ha alejado de su pasado y se ha convertido en un barrio de clase alta repleto de edificios con todo tipo de lujos y modernidades. No en vano es el barrio con mayor número de placas solares instaladas. Sin embargo, también es un barrio considerado racista, dado que el porcentaje de habitantes de raza blanca roza el 99%, muy superior incluso al de barrios colindantes de alto estatus.

Los servicios públicos son escasos, si exceptuamos la comisaría que linda con Rockaway District y la "electrogasolinera" construida más como una maniobra política que por una verdadera necesidad. También es destacable el Centro de Iniciativas Sociales de Oak Lane, aunque por la mala fama que tiene entre otros centros de ayuda social.

Algunos lo consideran "centro para pobres ricos", por el desdén con el que tratan a todos los que no sean blancos.

ROCKAWAY DISTRICT

Exclusivo, Tranquilo

Rockaway es seguramente el vecindario más exclusivo y lujoso de Betlam. La zona alberga grandes mansiones situadas en fincas de varios acres, algunas con una larga historia generacional detrás. Sus habitantes son en su mayor parte hombres de negocios adinerados descendientes de familias tradicionalmente ricas. Sin embargo, algunos nuevos ricos han comenzado a comprar propiedades en la zona para disgusto de los antiguos habitantes, muy selectos con el hecho de quién puede llegar a ser su vecino. No es para menos ya que muchas de las fortunas que sustentan la vida de los vecinos de Rockaway se han construido sobre asociaciones con el crimen organizado, corrupción política y contabilidad creativa.

Se trata posiblemente de la zona más segura de Betlam, lo que garantizan varias empresas de seguridad privada. A pesar de ello, a lo largo de la historia, distintos villanos han intentado robos y secuestros entre la flor y nata de la sociedad betlamita en este distrito.

ZOO DE BETLAM

El Zoo de Betlam es uno de los más visitados de la costa este de los Estados Unidos por su notorio número de simios de todo tipo, algunos de los cuales tienen un pasado criminal como secuaces del Profesor Morgue. También es célebre su exhibición permanente de "Depredadores del mundo" incluyendo el cocodrilo del Nilo, la araña corola y el gran tiburón blanco, entre otros. La exhibición ha sido preparada por Razvan Dumitru, hijo de inmigrantes rumanos y experto en caza mayor. Hace algunos años ayudó al Centinela a capturar a Troll disparándole un sedante para elefantes que distrajo al villano el tiempo suficiente como para que el Centinela pudiera reducirlo, y desde entonces gusta de relatar la historia a los turistas. Su mejor amigo y compañero de trabajo, el entomólogo Brian DeGraw, ha bromeado alguna vez diciéndole que si sigue así va a convertirse en el depredador definitivo de Betlam. Dumitru se limita a sonreír... y a mantener afilados sus cuchillos.

HOSPITAL BETLAM MEMORIAL

El Betlam Memorial es uno de los hospitales más importantes de la ciudad y probablemente el más prestigioso. Fue fundado en 1916 y está vinculado a la Universidad de Betlam, de modo que internos y estudiantes de Medicina se forman mientras trabajan en él. Dispone de un total de 600 camas y está atendido por casi 1.000 médicos y más de 7.000 empleados en total. Aunque cuenta con todas las especialidades médicas habituales, el Betlam Memorial es especialmente reconocido por dos de sus servicios.

El primer de ellos es la unidad de trasplantes, en la que el hospital es pionero en cirugía cardíaca y técnicas para evitar el rechazo de órganos. Gracias a un acuerdo con Industrias Wayland, esta unidad está dando pasos de gigante en el área de órganos artificiales.

El segundo servicio en el que destaca el Betlam Memorial es la unidad de quemados, en el que se están diseñando y probando técnicas pioneras en trasplante de piel y regeneración celular. Estos estudios están parcialmente financiados por donaciones privadas de prohombres de la ciudad, entre los que destaca Marcus King, el CEO de Hieroglyphics Inc (ver págs. 86 y 124).

SOUTH BEACH

Donde viven los VIPs, Paradisíaco

Si hay un Orange County en Betlam ése es South Beach. Todo el que es alguien en las noticias de sociedad de esta gran ciudad tiene alguna relación con South Beach. Los actores tienen chalets en las carísimas residencias privadas donde sus vecinos son estrellas como ellos, los

jueces y abogados acuden al club de campo a jugar al golf, las mejores coctelerías de la ciudad y así con muchos locales y negocios. Lo que tal vez no es tan conocido es que la delegación del Rotary Club de Betlam, una organización mundial de voluntarios compuesta por empresarios y otras personalidades adineradas que tratan de solucionar los problemas del mundo, como el hambre, las enfermedades, etc. Mucho más popular es La Liga de los Caballeros Rampantes, poco más que un local donde algunos de los hombres más poderosos de la ciudad se acercan a tomar una copa, jugar al billar o leer la prensa internacional. La Liga cuenta con William Walford III como presidente de honor, pues su bisabuelo fundó la organización, aunque él no ha ido allí desde que era un niño.

UPPER EAST SIDE

Universitario, Alternativo

El Upper East Side es un barrio que respira juventud por los cuatro costados. En él se encuentra la Universidad Pública y el Gardner Park, así como numerosos locales de ocio para adolescentes y jóvenes. Los habitantes del barrio son por lo general jóvenes, muchos de ellos ligados al ámbito universitario que viven de alquiler. Todo esto dota al barrio de un aire bohemio difícil de encontrar en otras partes de Betlam, salvo quizás Old Betlam.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BETLAM

La Universidad de Betlam fue construida en este barrio cuando apenas se habían edificado otros edificios en él. Su campus es enorme y cuenta con unas amplias zonas ajardinadas donde los estudiantes pasan tantas horas como en clase. Además de las aulas, los despachos y los laboratorios, la Universidad cuenta con un gimnasio, un pequeño estadio, la biblioteca y residencias universitarias, y un comedor que ofrece menús para estudiantes por cinco dólares. Como dicen los alumnos: "La comida sabe justamente a eso: a un billete de cinco dólares".

Existe un servicio de seguridad, pero insuficiente para cubrir todo el campus de manera segura. Por las noches los tiroteos y otros robos menores son frecuentes, aunque menos que en el cercano Gardner Park.

Entre los numerosos rumores que circulan por los pasillos universitarios existe uno que se resiste a morir: que el Centinela es un profesor de la Universidad (su identidad cambia cada pocos años en los rumores) y que utiliza unos túneles situados debajo de la Universidad para llegar al metro y desde allí recorrer toda la ciudad. Como todo rumor, encierra algo de verdad: esos túneles existen y han sido utilizados por el Centinela, como aquella vez que tuvo que salvar a un profesor que trabajaba hasta tarde en su laboratorio de las garras de Alimaña.

GARDNER PARK

Aunque no tan grande como Grant Park, el Gardner Park es uno de los pulmones de la ciudad. Para diferenciarlo del Grant y del Finger Park, sus cuidadores han optado por darle un aspecto más semejante a un bosque, de manera que pequeños senderos lo recorren dando la sensación al visitante de que se ha transportado hasta lo más profundo de la naturaleza. Como contrapartida a la belleza conseguida, el Gardner es un lugar frecuentado por los asaltadores tanto como el Grant lo es por bandas, solo que la policía no pasea por aquí con la misma frecuencia que allí. No es un lugar agradable para pasear en solitario cuando ha caído el sol.

GREEN STALLIONS STADIUM

Como dicen muchas mujeres de Betlam cuando sus maridos van a ver un partido de baloncesto de los Stallions, el estadio de los Green Stallions es todo un monumento a la testosterona. El estadio ha sido levantado sobre un centro comercial de tres plantas, dándole aspecto de estar sobre un pedestal. Sus formas están sobredimensionadas, como si el arquitecto quisiera decir "¡Eh, aquí lo hacemos todo a lo grande!".

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

Lo verdaderamente atractivo del diseño del estadio son los azulejos que recorren sus pasillos y los del centro comercial, parte de un obsequio de la ciudad de Lisboa (Portugal) con la que Betlam está hermanada desde 1998. Algunos de los azulejos del estadio se han roto, pero los del centro comercial se encuentran intactos.

A propósito del centro comercial, dentro del mismo es posible encontrar tiendas de ropa de las marcas de moda, un supermercado, tres tiendas de videojuegos, una librería, dos peluquerías e incluso una tienda de cómics llamada "Tierra de Nadie" que vende postales del Centinela a los turistas.

EAST SIDE

Todo el mundo se conoce, Anacrónico

El East Side es un barrio de clase media acomodada que ha apostado por el comercio de proximidad al no disponer de espacios para la construcción de un amplio centro comercial, como ocurre en otros barrios. Esta situación acabó siendo parte de la publicidad del propio barrio, y todavía se pueden ver carteles y vallas publicitarias que rezan "East Side, donde los dependientes conocen tu nombre". En el centro del barrio se encuentra el Mercado Central, verdadero eje comercial de la zona.

MERCADO CENTRAL

El Mercado Central aglutina tanto al mercado a minoristas como a ciudadanos de a pie. De noche, la parte sur del viejo edificio vibra de actividad, con los camiones descargando las mercancías y las subastas de las mercancías frescas para los restaurantes y tiendas de todo el estado. Por el día esa zona está desierta salvo por el personal de limpieza, mientras que una treintena de pequeños negocios abren en la parte norte del Mercado Central ofreciendo su fruta, carne, verduras y pescados.

El Mercado Central ha sido objeto de reforma recientemente, cuando Troll se peleó con el Centinela destruyendo en el proceso buena parte de los pequeños negocios. La red de comerciantes del mercado, cuyo seguro utilizó ciertos detalles legales para evitar pagar, trató que la ciudad de Betlam corriera con los gastos de las reclamaciones denunciando al Centinela y considerándolo como un trabajador del Ayuntamiento, pero el proceso jurídico todavía está desarrollándose y nadie es muy optimista al respecto.

MUSEO METROPOLITANO DE BETLAM

El museo se inauguró en 1908 y ha sido ampliado cuatro veces desde entonces, la última en 2004. La mayoría de las obras que han transformado al museo han estado motivadas por la mejora de las medidas de seguridad, ya que durante su historia han sido muchos los criminales disfrazados que han tratado de robar el museo. A día de hoy es uno de los museos más seguros del país, pero eso no evita que siga siendo una "zona caliente".

El museo dispone de varias exposiciones permanentes de diferentes épocas. Es especialmente sobresaliente su exposición renacentista, centrada más en dibujos, grabados y reconstrucciones de prototipos de da Vinci y Braschi que en otras formas artísticas, aunque también alberga una buena cantidad de pinturas y esculturas de gran relevancia.

También es muy destacada su colección de arte asiático, que alberga una colección magnífica de caligrafía y pintura, pero también de armas y armaduras orientales, algunas con varios miles de años de antigüedad.

Además de las exposiciones permanentes, el museo se complace en poseer un excelente programa de exposiciones temporales, habitualmente cedidas por coleccionistas privados y otros museos. Esto es especialmente meritorio por la alta tasa de robos que ha sufrido el museo durante su historia, que podrían hacer pensar que no es buena idea

ceder piezas al mismo para su exposición. Sin embargo, en parte por la alta tasa de recuperación de las mismas, en parte por las fuertes sumas que ofrecen las aseguradoras para cubrir cualquier eventualidad, lo cierto es que el Metropolitano de Betlam destaca entre otros museos del país por la enorme cantidad de exposiciones temporales y la calidad de las mismas.

Durante décadas, este museo fue uno de los blancos favoritos del Doctor Fatos, que financiaba con el fruto de los robos la construcción de artefactos mortales que él mismo diseñaba. En algunos momentos se ha barajado la posibilidad, no completamente en broma, de dedicar una sección del museo a algunos de estos diseños, como una forma de reconciliar la figura de Fatos, ligada aunque sea por la infamia a la historia del museo, con el Metropolitano de Betlam. Si bien la idea no ha terminado materializándose en nada firme, tampoco termina de desecharse por completo, seguramente porque es difícil no admitir que los diseños del genio malvado constituyan en muchos casos auténticas obras de arte modernas.

RIVERVIEW HILLS

Clase media venida a menos, Ilusiones rotas

Riverview Hills fue objeto de una intensa campaña publicitaria cinco años antes de la inauguración del Aeropuerto Moore. Sus anuncios prometían un lugar privilegiado junto al río en el que vivir en paz, disfrutar de sus instalaciones deportivas y sus locales de ocio dirigidos a parejas jóvenes. Todo eso era cierto... al menos en parte.

Cuando se construyó Riverview Hills ya se conocía cuál iba a ser la ubicación del aeropuerto, y su enorme volumen de pasajeros, así como todas las molestias relacionadas (atascos, problemas de ruidos en las cercanías al aeropuerto) terminaron de devaluar la zona. Por si fuera poco, la Planta de Tratamiento de Deshechos de Betlam fue ubicada aquí para no perjudicar al turismo en Lynnwood. Como conclusión, encontramos que Riverview Hills es un barrio de clase media con bastantes prestaciones, pero un constante aroma a deshecho y ruidos que han deteriorado la calidad de vida. Muchos ciudadanos se sienten avergonzados de vivir aquí, y dicen que viven en "West-West-Side", un eufemismo que poco o ningún efecto tiene en quienes les escuchan.

GRANT PARK

Deportivo, Clase media

Charlar del barrio de Grant Park es hablar del parque que le da nombre. Los edificios han crecido a su alrededor, y los apartamentos con vistas al parque son todo un lujo en una ciudad tan grande. Los habitantes de Grant Park atraviesan el parque con frecuencia, bien sea para atajar camino a su trabajo, para hacer algo de ejercicio, o para llevar a sus hijos a jugar al aire libre.

GRANT PARK

El Grant Park no es solamente un parque gigantesco en medio de una gran ciudad, es también un punto de referencia para todos los que disfruten de una vida sana. Además de tres circuitos cardiosaludables, el parque dispone de un polideportivo donde se realizan diversas competiciones infantiles y juveniles, un mirador en su zona más alta, un pequeño teatro al aire libre que se utiliza para diversas representaciones y conciertos y una oficina de turismo cerca de su salida este, sin olvidarnos de su "ruta de las estatuas" que permiten recorrer todo el parque viendo reproducciones a tamaño real de muchos de los grandes hombres de Betlam. En los años 60 se propuso dedicar una de esas estatuas al Centinela, pero la idea fue desechada.

La cara oscura del parque la ponen los crímenes que se suceden cada noche. Son especialmente frecuentes los problemas con diversas bandas callejeras, que aprovechan la oscuridad y la densidad del parque para huir antes de que la policía sepa siquiera dónde mirar. Para el Centinela el Grant Park es un quebradero de cabeza, puesto que re-

sulta difícil desplazarse por él de otra forma que no sea a pie o en motocicleta, y con esta última no se puede recorrer todo el parque.

GIORDANO HARBOUR

Ocio, Muy transitado

Giordano Harbour es actualmente el principal puerto de Betlam, una próspera zona de negocios en la que es frecuente ver grandes barcos cargados de mercancías yendo y viniendo en todo momento. Su construcción coincide con la Exposición Universal en Betlam en 1963, siendo inaugurado por su principal promotor, el multimillonario Brian Wayland.

Desde su diseño se supo que este puerto sería frecuentado por todos los habitantes de Betlam, así que se optó por construir un amplio paseo con carril-bici y excelentes vistas para quienes deseen pasear. En los años 80 se instaló un pequeño parque de atracciones en la parte sur, y en la norte el acuario local, que recibe a cientos de escolares cada semana. Casi una decena de hoteles se distribuyen por todo el puerto, incluyendo el Giordano Plaza, dotado de un casino y un centro comercial de productos exclusivos de superlujo. De hecho, una de las campañas publicitarias más polémicas del centro comercial fue la realizada en el año 93, cuando utilizaron al Centinela como reclamo con el lema "é tambien compra en Giordano Plaza".

INDUSTRIAL PARK

Clase baja, Barrio industrial

Si existe un barrio ninguneado por los habitantes de Betlam, ése es Industrial Park. Creado como centro de la creciente industrialización de la ciudad en el siglo XIX, sus trabajadores solían vivir en lugares cercanos como Tacony Creek. Con el tiempo más y más fábricas se sumaron a las existentes, de manera que a mediados del siglo XX se construyeron también viviendas de bajo coste, preciosas "colmenas" en las que los trabajadores pudieran comer y dormir sin muchos lujos.

La situación no ha cambiado mucho hoy día. Los enormes edificios idénticos todavía se encuentran allí, apenas deteriorados, y aglutinan a cientos de inmigrantes que trabajan en las fábricas de la zona, todos ellos por salarios que apenas les permiten subsistir por encima del umbral de la pobreza. Los pequeños negocios proliferan, la mayor parte de ellos de carácter étnico, tales como restaurantes indios y pakistánies, así como licorerías rusas y locutorios iberoamericanos. Existe una única comisaría en Industrial Park, y la mitad del edificio está abandonado por una obra que jamás se terminó. Tal vez la escasez de policía haya sido la causa de que éste sea el barrio del sur de Betlam con menor índice de criminalidad. La gente de Industrial Park ha aprendido a solucionar sus problemas por sí mismos... y tienen varios descampados a mano para deshacerse de los cadáveres.

HOSPITAL VIRGEN DE LA CARIDAD

El Virgen de la Caridad es un hospital para personas sin seguro médico que se financia con las aportaciones de varios de los hombres más ricos de Betlam, además de los fondos estatales para la prevención del VIH-SIDA. Gran parte de los habitantes de Industrial Park son visitantes frecuentes del hospital, especialmente desde que la doctora Stella Mohammed-Ríos comenzara a atender heridas de bala y arma blanca sin hacer preguntas. Para ella, nacida y criada en este barrio, lo importante son las heridas, no las causas.

EL PADRE MALONE

El padre Anthony Malone es el sacerdote católico que dirige la pequeña parroquia de la Trinidad en Industrial Park. Esta parroquia fue relativamente famosa a principios de los años 90, después de descubrirse que el sacerdote que la dirigía en aquel entonces, el padre Stephen Spineilli, era el justiciero llamado Deux Irae. En la actualidad, el padre Malone está librando su propia lucha contra el crimen y la marginalidad pero, en lugar de ponerse un disfraz por las noches y dar palizas a los yon-

quis, se está centrándolo en trabajar con la comunidad para levantar programas de reinserción y talleres ocupacionales que saquen a los chicos de las calles.

Malone es un hombre italoamericano que ronda los 40 años, de facciones marcadas pero ojos amables, más bien enjuto y no demasiado alto. Ha demostrado una paciencia y entrega por la causa considerable, habiendo rechazado en varias ocasiones destinos más deseables que le han sido ofrecidos por la diócesis de Betlam. Destinos que, realmente, corresponden a los deseos de la familia Braschi, que tiene una gran influencia en la iglesia católica de Betlam. Los Braschi controlan Industrial Park a través de bandas juveniles a las que utilizan para la venta y distribución de droga y otros trabajos, y Malone se ha convertido en un auténtico grano en el culo. De hecho, el primer impulso de los Braschi fue asesinar al sacerdote, pero resulta que cuenta con un protector particular muy celoso: el mismísimo Centinela.

Los Braschi no han conseguido averiguar por qué, pero el justiciero de Betlam ha tomado a Malone bajo su protección de manera especialmente tajante y la familia tiene claro que lo mejor es mantenerse lo más alejado posible del radar del vigilante, por lo que está buscando formas más pacíficas de quitarse a Malone de en medio, sin éxito hasta la fecha.

Lo que sucede es que Malone es el confesor de Troy Sanders, el centinela número 8 y éste pone especial empeño en asegurarse de que nadie se mete con el sacerdote. Incluso en sus años fuera de la ciudad, Sanders pidió a su compañero Bates que velara especialmente por la seguridad de Malone. Sanders no ha confesado expresamente a Malone que él es el justiciero de Betlam, ni le ha rebelado nada que comprometa realmente el secreto del Centinela, pero por los pecados que le ha confesado, Malone ha hecho algunas conjeturas bastante acertadas. Si los Braschi u otros elementos indeseables sospecharan siquiera lo que el sacerdote sabe encontrarían los medios para hacerle hablar y la seguridad del equipo estaría entonces en serios problemas.

BOLINGBROCK

Clase media-baja, Escasamente transitado

Bolingbrock nunca fue un barrio prioritario para nadie hasta que Lynnwood se convirtió en el eje de la Exposición Universal de Betlam. Los inversores buscaron oportunidades para construir hoteles, locales de ocio y viviendas en sus proximidades, pero Forest Hill estaba fuera de sus posibilidades. Bolingbrock era, por tanto, la opción más obvia, y los habitantes de un modesto barrio residencial vieron de pronto cómo florecían los negocios a su alrededor. De hecho, apenas se conservan viviendas anteriores a la segunda mitad del siglo XX, dado que los propietarios vendieron sus casas a cambio de dinero o pisos en zonas más céntricas. Estas peculiaridades han hecho de Bolingbrock un lugar extraño, una suerte de tabula rasa apenas vinculada con la historia de la ciudad. Paradójicamente, es un barrio muy conocido por los que vienen a la ciudad por negocios, dado que su Palacio de Congresos acoge un gran número de exposiciones a lo largo del año.

WILMINGTON CEMETERY

El Wilmington Cemetery es el principal cementerio de Betlam, y pasear por él es todo un recorrido por la historia. Destacan especialmente sus mausoleos, una pequeña zona del cementerio creada a imitación de los peculiares cementerios de Nueva Orleans. Fue una moda pasajera, pero muchas guías turísticas recomiendan visitar el Wilmington para verlos.

Existe una leyenda, bastante extendida entre los niños de Bolingbrock, que cuenta que el Centinela es realmente un espíritu de la venganza que se despierta cada noche de su tumba en Wilmington para enfrentarse a criminales como los que le dieron muerte hace décadas. Muchos adolescentes se retan unos a otros a "encontrar la tumba del

ESCUENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

Centinela", que solamente sirve para dar quebraderos de cabeza a los trabajadores del cementerio.

PALACIO DE CONGRESOS DAVIS

Este Palacio de Congresos fue construido como parte del desarrollo urbanístico de la ciudad a mediados del siglo XX. Desde entonces se ha convertido en todo un reclamo para la realización de conferencias, congresos y ceremonias, así como conciertos y exposiciones. Situado muy cerca de la autopista, hay una línea de autobuses con cinco rutas diarias que une el Palacio de Congresos y el Aeropuerto Moore.

ASILO DUNWICH PARA CRIMINALES DEMENTES

La antigua casa familiar de los Dunwich se convirtió, en 1922 en el Asilo Marie Ann Dunwich para criminales dementes. Su fundador, Wolfgang Dunwich, fue un reputado e influyente psiquiatra que defendió a ultranza la tesis de que los criminales eran enfermos mentales que podían ser rehabilitados. La fundación del Asilo, dedicado in memoriam a su difunta esposa, Marie Ann, fue el gesto definitivo para apoyar su tesis: mediante un acuerdo especial con el condado de Betlam, un tribunal médico, encabezado por el propio Wolfgang, solicitaría el traslado al Asilo de aquellos criminales convictos que a criterio del dicho tribunal pudieran ser considerados enfermos mentales.

Sin embargo, las buenas intenciones del doctor Dunwich sobre la rehabilitación de los criminales con problemas mentales está rodeada de una larga leyenda negra. Esta leyenda comienza con el padre de Wolfgang, también psiquiatra, que murió en un accidente de caza cuando Wolfgang tenía 17 años. Según se cuenta, el fundador de Dunwich mostró en su infancia y adolescencia tendencias homosexuales, que su padre "corrigió" mediante "terapia de inundación". Obligándole a vestirse de mujer, el padre de Wolfgang abusaba sexualmente de él en compañía de varios de sus amigos, llegando a obligarle a prostituirse. No es de extrañar entonces que el confundido Wolfgang tomara a su padre por un ciervo durante una de sus frecuentes cacerías.

También la muerte de Marie Ann, la joven esposa del doctor Dunwich, está salpicada por la leyenda negra del Asilo. Marie Ann era una joven enfermera proveniente de una familia burguesa que se enamoró del doctor cuando trabajó a su servicio en el centro médico más importante de la ciudad en aquella época: el Hospital April de Betlam (hoy en día, el hospital ya no existe). Tuvieron un corto noviazgo, tras el cual la joven dejó su trabajo y se casaron, según algunas fuentes porque ella estaba embarazada. A los ocho meses de matrimonio, Marie Ann se puso de parto en la vieja mansión familiar. Sin tiempo para ir al hospital, el doctor Dunwich asistió el alumbramiento con la ayuda de su ama de llaves. Por desgracia, los gemelos que esperaba se malograron, muriendo durante el parto. O, según se cuenta, nacieron con numerosas y grotescas deformidades, por los que el propio doctor Dunwich les quitó la vida. A resultas del complicado parto y sus traumático resultado, Marie Ann cayó enferma aquejada de una profunda melancolía, quitándose la vida unos meses después.

Sin embargo, la leyenda negra tiene de nuevo otra explicación para lo ocurrido. Según se cuenta, después del acaigo alumbramiento, el doctor Dunwich se obsesionó con que los gemelos deformes no eran hijos suyos, sino de John Stack, de uno de los pacientes del hospital, un gigante retrasado pero bondadoso que sufría graves malformaciones, y por el que Marie Ann había mostrado, en su época como enfermera, una especial ternura. Dunwich se convenció a sí mismo de que Stack había forzado a Marie Ann antes de que ésta se casara con él, hecho que la joven había preferido ocultar por vergüenza. Como fuera, Stack murió un mes después de la noche del parto, en una lobotomía realizada por el doctor Dunwich que presentó algunas complicaciones. De nuevo según la leyenda, el doctor le contó a su esposa que había asesinado a Stack, creyendo que al ver su honra vengada la joven recuperaría la voluntad de vivir. Sin embargo, esto sólo provocó en la mujer del doctor una mayor tristeza, así como ira, ya que realmente amaba a

Stack y se había entregado a él voluntariamente, no una, sino muchas veces. Incapaz de lidiar con esta revelación, el doctor Dunwich terminaría asesinando a su mujer unos días después, fingiendo que ella se había cortado las venas.

Sea esto cierto o no, lo que es un hecho es que el doctor Dunwich convertiría su residencia en un silo para criminales dementes sólo cuatro meses después, dándole el nombre de su difunta esposa como homenaje póstumo. Wolfgang Dunwich dirigió la institución durante quince años, hasta que un día desapareció sin dejar rastro. La explicación oficial es que el doctor sufrió un accidente conduciendo hacia el Asilo y su coche cayó al South River, aunque también hay quienes dicen que no pudo seguir soportando el recuerdo de la tragedia y simplemente se marchó a terminar sus días en el oeste. No se le echó demasiado de menos: durante los últimos años sus prácticas médicas se habían vuelto cuestionables y era notoria su adicción al alcohol y los opiáceos. Sin descendientes, el Asilo pasó a ser propiedad de la ciudad, cedido al condado para su explotación como centro penitenciario psiquiátrico y manteniendo su nombre como homenaje a su fundador... Fundador que, según la leyenda, en realidad nunca se fue de allí, sino que con la psique destruida por la bebida y las drogas se ingresó a sí mismo y terminó sus días como paciente del Asilo.

La historia del Asilo desde estos macabros orígenes no ha estado exenta de polémica. Con la aparición de criminales disfrazados en los años 40 y 50 y, sobre todo, con la explosión de justicieros y criminales durante la Era de los Vigilantes, el Asilo Dunwich se ha convertido en uno de los epicentros de la llamada cultura de los disfraces de Betlam. El Asilo ha vivido motines, revueltas, numerosas fugas e incluso asesinatos. El edificio original quedó casi totalmente destruido durante un incendio producido durante una revuelta de los reclusos en 1971, y de esa época data la construcción actual.

Imitando el estilo victoriano original, con un edificio distribuido en dos alas, el nuevo Asilo es mucho más grande de lo que fue la vieja mansión Dunwich y está dotado de los sistemas de seguridad más modernos y sofisticados. El director actual del centro, el Doctor Howard Bates, ha resultado ser un hombre mucho más pragmático que sus predecesores, y entiende que el Asilo Dunwich es fundamentalmente un centro penitenciario de alta seguridad y no una casa de salud. Pese a los esfuerzos de la actual dirección, Dunwich sigue ocupando el puesto número uno en el ranking de fugas en las prisiones estadounidenses y su tasa de reinserciones es francamente ridícula.

El nuevo edificio del Asilo es una enorme construcción con dos niveles, más un tercer nivel subterráneo que reproduce la planta del edificio. Se encuentra rodeado por amplios jardines, a los que sólo acceden los pacientes en mínima seguridad y todo el complejo se encuentra cercado por una verja metálica patrullada por guardias.

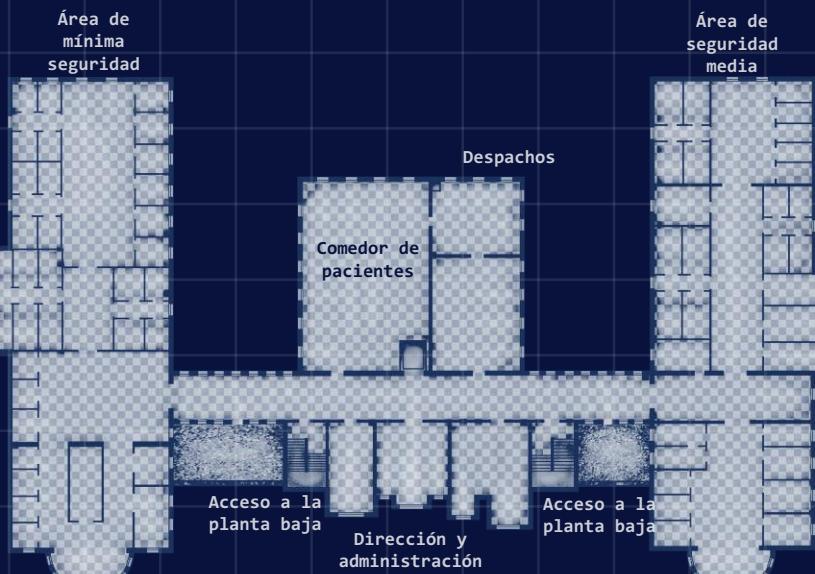
La **planta baja** contiene la recepción, la cocina y el comedor de empleados, una sala de recreo a la que sólo pueden acceder los internos de seguridad media y un área de visitas, a la que sólo se accede concertando previamente una entrevista que tiene que ser aprobada por un consejo médico del centro u ordenada por un juez. En todo caso, sólo los internos de mínima y media seguridad reciben visitas en esta sala. También hay baños, vestuarios, salas de reuniones y salas de terapia en esta planta, así como un pequeño salón de actos con cine y escenario.

En la **planta primera** se encuentran las áreas de seguridad media y mínima seguridad. Cada paciente dispone de una celda individual y se alternan celdas de hombres y mujeres según las necesidades de disponibilidad del centro. Los pacientes de mínima seguridad disfrutan de varias horas de actividades diarias, salidas a los jardines, terapias ocupacionales o terapéuticas, etc. Los pacientes de media seguridad disponen de dos horas diarias en la sala de recreo, en cuatro turnos distintos, evitando que la sala esté concurrida. También en esta planta se encuentra la zona de dirección y administración,

ASILo DUNWICH PARA CRIMINALES DEMENTES

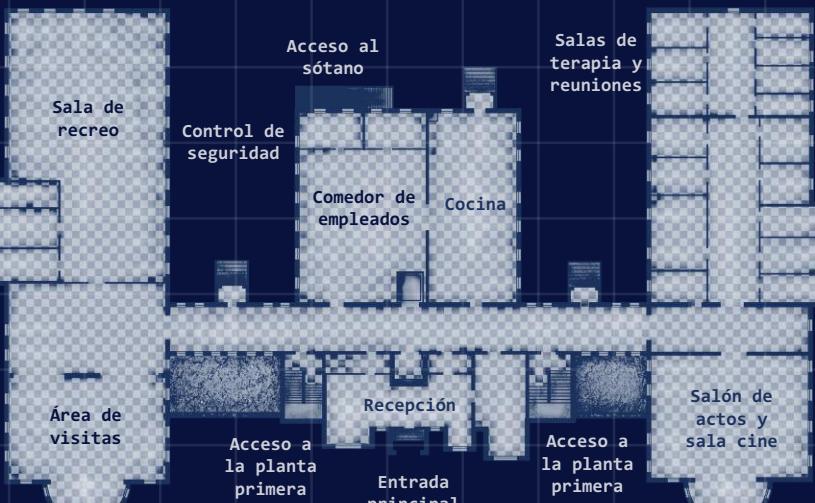
Primera Planta

Área de mínima seguridad
Comedor de pacientes
Dirección y administración
Despachos del personal
Área de seguridad media



Planta Baja

Sala de recreo
Área de visitas
Control de seguridad para acceso al sótano
Entrada principal
Recepción
Salas de terapia
Salas de reunión
Baños y vestuarios
Salón de actos y cine



Área de máxima seguridad

Planta Sótano

Área de máxima seguridad
Control de seguridad para acceso al área de internos
Almacenes
Mantenimiento
Sala de calderas
Laboratorios
Quirófanos
Farmacia



ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

con los despachos del personal y los archivos del centro. Igualmente, el comedor de pacientes está en esta planta, pero sólo los pacientes de mínima seguridad (y algunos de seguridad media en régimen especial) lo utilizan, ya que el resto recibe sus comidas en las habitaciones.

Aunque originalmente mínima seguridad y seguridad media se plantearon como dos áreas distintas, la realidad actual de los pacientes obliga a mantener internos de media seguridad en celdas originalmente reservadas para mínima seguridad. Estos internos, aunque son considerados como prisioneros de seguridad media a todos los efectos (visitas, acceso a la recreo, etc.) ocupan celdas que no siempre están diseñadas para contenerles, por lo que se ha convertido en práctica habitual el uso de camisa de fuerza u otras sujetaciones para estos pacientes. Ni que decir tiene que algunos errores del personal al confundir a pacientes de un régimen de seguridad con el otro han tenido consecuencias graves en el pasado.

Por último, en el **sótano** del Asilo se encuentra el área de máxima seguridad, que ha albergado (y alberga) a algunos de los criminales más famosos y mortales de Betlam. En máxima seguridad cada prisionero dispone de una celda amplia, insonorizada y con un mobiliario mínimo conforme a las necesidades del recluso, evitando especialmente cualquier cosa que pueda ser utilizada como arma. Todas las celdas tienen una pared de cristal blindado polarizado, que puede oscurecerse o hacerse translúcido según las necesidades. Los sistemas de aire de esta zona permiten liberar un gas somnífero en caso de necesidad. Incluso si consiguiera salir de su celda, un interno de esta planta aún debería pasar un control de seguridad protegido por un cristal blindado, con guardias vigilantes y armados que monitorizan constantemente a los prisioneros. Los internos de máxima seguridad no abandonan normalmente su celda bajo ningún concepto, reciben todas sus comidas

en la celda y las visitas, cuando se permiten, se realizan desde el pasillo, con el cristal polarizado de la celda actuando como barrera entre el interno y el visitante.

También en esta planta, pero en otro ala, se encuentran los laboratorios, la farmacia y los quirófanos del centro. La zona central está dedicada a almacenes, mantenimiento y a la caldera y otras instalaciones básicas del edificio.

Para el Centinela, disponer de acceso al Asilo y poder interrogar o entrevistarse con algunos internos ha sido de vital importancia desde sus orígenes. Durante casi veinte años, el director de Dunwich fue el doctor Arthur Nicholson, un valioso aliado del Centinela durante los años 40 y 50 hasta su jubilación en 1962.

Su sucesor, el doctor Mario Wyrd, fue por el contrario un verdadero quebradero de cabeza para el justiciero. Durante los nueve años que se mantuvo en el puesto, hasta su trágica muerte durante el motín de 1971, Wyrd se obsesionó en que el Centinela era la pieza clave para la curación de la mayoría de los internos del centro y, fingiendo colaboración al principio, hizo todo lo posible por meterse en la cabeza del justiciero y destruirlo desde dentro. Aunque se supone que Wyrd falleció en el incendio que destruyó el Asilo original, lo cierto es que sus restos mortales nunca fueron encontrados.

Desde 1971 hasta nuestros días, diversas personas han ocupado la dirección del Asilo. Algunas de ellas se convirtieron en aliados del Centinela, mientras que otros mantuvieron una relación más fría y distante con el justiciero, en algunos casos abiertamente hostil (como fue el caso del Padre Louis Leclerk, que consideraba a los internos poseídos por el demonio y que el Centinela era la misma encarnación de Satanás). En estos últimos casos, el equipo del Centinela ha buscado siempre otros medios para acceder al Asilo, normalmente a través de médicos o celadores simpatizantes con la causa del vigilante.

Desde el año 2003, el director del Asilo es el doctor Howard Bates. Bates tiene amplia experiencia trabajando en Dunwich como psiquiatra y quizás sea precisamente esa experiencia la que le ha llevado a considerar que el centro es mucho más una prisión que un hospital mental. Para Bates, no hay esperanza de curación para la mayoría de los internos y la misión del Asilo es tratar de mantenerlos alejados de la calle todo el tiempo que sea posible. Este enfoque ha convertido a Bates en un valioso aliado del Centinela, quizás la pieza más importante actualmente de su red de contactos (ver pág. 70).

DOCTOR HOWARD BATES

El doctor Howard Bates es el actual director del Asilo Dunwich para criminales dementes. Dado el especial carácter de la institución, el puesto del doctor Bates es una mezcla de director general de un centro médico y alcalde de una prisión. Su experiencia previa al cargo de director como jefe de psiquiatría en máxima seguridad han empujado a Bates a desempeñar su puesto más como responsable de una prisión que como profesional de la salud.

Y es que aunque Bates es un psiquiatra reputado, formado en Harvard y Princeton, ocho años como psiquiatra en Dunwich fueron suficientes para convencerle de que los internos de esa institución (excepto quizás los de mínima seguridad) no tienen ninguna posibilidad de rehabilitación. Para Bates, Dunwich no es un centro psiquiátrico que busca la curación de sus pacientes, sino que es el lugar que mantiene encerrados a los monstruos que destruirían la ciudad.

En el año 2003 el doctor Bates fue propuesto como director del centro, en base a su impresionante currículum y su amplia experiencia en el Asilo. Sólo unas semanas después de su nombramiento, Bates encontró unos viejos archivos del doctor Arthur Nicholson en los que se mencionaba cómo contactar con el Centinela. Desde entonces se ha convertido en un valioso aliado del justiciero.

PERSONAL DEL ASILO

Unos cuantos ejemplos de estadísticas de juego que pueden ser utilizadas para representar a los trabajadores del Asilo Dunwich.

CELADOR

Fortaleza 4	Fornido	Aguante 5
Reflejos 3	Trabaja con desgana	Iniciativa 4
Intelecto 2	No es brillante	Daño +1
Voluntad 3	Poco le sorprende	Defensa 12

Habilidades: Reducir pacientes agresivos 3, Distinguir locos y cuerdos 4, Decir que sí a todo 3, Tareas de celador 4, Trabajo físico 3, Oír, ver y callar 3.

ENFERMERA

Fortaleza 3	Entrada en carnes	Aguante 5
Reflejos 3	Ha puesto muchas inyecciones	Iniciativa 4
Voluntad 4	Paciencia exquisita	Daño +1
Intelecto 3	Tiene claras sus funciones	Defensa 11

Habilidades: Jeringuilla con tranquilizante 2, Recorrerse el hospital de lado a lado 4, Síntomas y fármacos 4, Autoridad 3, Entender lo que quiere el paciente 3, Colar medicamento en la comida 3.

PSIQUIATRA

Fortaleza 3	Ya no es ningún chaval	Aguante 5
Reflejos 2	Pausado	Iniciativa 4
Voluntad 4	"Háblame de tu madre"	Daño +0
Intelecto 5	Sabe lo que se hace	Defensa 9

Habilidades: Medicina 5, Inspirar confianza 4, Los jueves juega a tenis 2, Dar la razón 3, Ojo clínico 4.

El doctor Bates es un nombre de cuarenta y cinco años, delgado y con el pelo gris. Está divorciado dos veces y tiene dos hijos varones de su primer matrimonio y una niña del segundo. Dirige el Asilo con mano férrea y pasa allí la mayor parte del día. Entre el personal más joven e idealista no se ve con buenos ojos la falta de vocación terapéutica del doctor Bates, pero la realidad es que bajo su dirección se han registrado las menores tasas de fugas y agresiones graves al personal de toda la historia de Dunwich.

MICHAEL STERLING

Sterling es el coordinador de celadores del turno de noche del Asilo Dunwich, y uno de los mayores aliados del Centinela en el hogar de los criminales dementes de Betlam. La razón se encuentra en que hace un par de años el difunto Thomas Mann (Número 10) salvó la vida de Sterling y de su esposa de las manos de Troll. Sin embargo, Sterling no salió indemne: el grotesco villano se encontraba fuera de sí y, cuando se abalanzó hacia la esposa del celador, éste se interpuso. Desde entonces, Sterling padece sordera en su oído izquierdo, aunque lo considera un orgullo. Desde su modesto puesto de trabajo, el coordinador de celadores de Dunwich intenta facilitar las cosas al Centinela, aunque a veces se quede solamente en buenas intenciones.

LYNNWOOD

Gente de campo, Esto no es Betlam

Lynnwood era una zona agreste, apenas aprovechada por la ciudad, hasta la Exposición Universal de Betlam celebrada en 1963. A raíz de su celebración se eligió la zona de Lynnwood para acoger el grueso de las maravillas que inundarían la ciudad, incluyendo el Museo Sprang de Objetos Gigantes y el Hotel Paradise. Este último tiene una peculiar forma de jirafa, puesto que cuatro enormes pilares sostienen una primera planta consistente en una galería comercial de élite, mientras que el hotel, de cincuenta habitaciones por planta, se eleva hasta trece pisos de altura. Después de la "Expo" el gobierno local supo invertir en el barrio, y ahora supone una alternativa económica para los que quieren vivir cerca del centro, pero sin los agobios de la ciudad. De hecho, es frecuente oír a los jóvenes decir que "Bajan a Betlam" cuando viajan hacia el centro de la ciudad.

MUSEO SPRANG DE OBJETOS GIGANTES

Inaugurado oficialmente en 1963 durante la Exposición Universal, el Museo Sprang de objetos gigantes fue posible gracias a una cuantiosa donación de la Fundación Wayland y la contribución de diversos coleccionistas privados.

Es una anécdota bien conocida que la razón de ser de este museo es una broma privada entre el alcalde y el equipo encargado de coordinar la Exposición. El alcalde no dejaba de decir que el evento debía mostrar al mundo que Betlam era "la ciudad más grande del mundo". Es tradicional que todas las Exposiciones Universales generen al menos un edificio que perdure en la ciudad donde se celebran, y uno de los ayudantes del equipo coordinador sugirió que si Betlam era tan grande, bien podría acoger objetos tan grandes como ella. Sorprendentemente, al alcalde le pareció una buena idea y aprobó la propuesta.

Para que un objeto sea merecedor de entrar a formar parte de la colección del museo son necesarias dos condiciones: que sea gigante, entendiendo como tal que sea al menos diez veces más grande que su equivalente normal, y que sea perfectamente funcional, es decir que tenga el funcionamiento esperado del objeto que replica.

El Museo Sprang es ciertamente impactante. Resulta increíble la cantidad de objetos gigantes que se han elaborado a lo largo de la historia, especialmente en el siglo XX. Uno de los más populares es el teclado electrónico que se toca saltando sobre las teclas, pero también se celebra un torneo anual de ajedrez gigante y una vez el equipo de halterofilia de la Universidad de Betlam participó en una obra benéfica

pintando un cuadro con los lápices de colores gigantes. No menos fabulosa es la máquina de escribir gigante de la que puedes llevarte, por un módico precio, una tira de papel con tu nombre escrito si logras saltar sobre las teclas con suficiente fuerza.

Desde su construcción y hasta finales de los años 70, el carácter excentrónico del museo Sprang atrajo una gran cantidad de actividades criminales. Quizás en parte tuvieron la culpa dos de las exposiciones permanentes del museo: la de armas gigantes (que incluye el revolver más grande del mundo, que dispara balas de calibre 180mm) y la de joyas gigantes, siendo esta última una exposición en cambio continuo, ya que las piezas expuestas son cesiones de coleccionistas privados y no propiedad del museo.

Tanto es así que, aun a día de hoy, los guardias de seguridad del museo Sprang reciben una prima de peligrosidad considerable, si bien los criminales de los últimos años no han mostrado especial interés por el lugar. Quizás el buen juicio de la gestión actual (ejemplificado en que no se han vuelto a exponer objetos realmente peligrosos como el cartucho de dinamita gigante) sea en parte responsable de esto. Aún así, un porcentaje importante de los visitantes lo hacen atraídos por la leyenda criminal del museo y no por los objetos expuestos.

En los últimos años se ha comenzado a hablar de construir otro museo, esta vez de objetos minúsculos, pero la propuesta parece haber caído en saco roto en esta ocasión.

SILVERDALE

Barrio Negro, Clase baja

En sus orígenes, Silverdale era una prometedora población por las primeras minas de plata encontradas en la región, dándole nombre a la misma (N.A.: Silverdale puede traducirse del inglés como "valle de plata"). Sin embargo, aquella primera plata era la única que vería Silverdale. Ninguna explotación posterior fue capaz de encontrar nada que compensara los enormes gastos de una explotación minera, y la ciudad fue decayendo poco a poco. Posteriormente, cuando Betlam comenzó a industrializarse el empresario Lucius Codd se hizo con buena parte de los terrenos de la zona, construyendo fábricas y llevándolas de mano de obra negra.

Lo cierto es que hoy por hoy Silverdale no ha cambiado mucho desde entonces. La población de Silverdale sigue siendo en su mayor parte de raza negra, aunque ahora el nivel de vida de sus habitantes se ha incrementado ligeramente, las fábricas han sido sustituidas por el polígono industrial Codd's Point, en honor al antepasado de Alan Codd, empresario del sector del metal que cuenta con varias fábricas por toda la costa este.

Recientemente, el barrio de Silverdale está intentando dar un giro a su apariencia, tratando de hacerlo más amigable para los turistas. En este sentido, una pequeña cooperativa formada por diversos desempleados del barrio ha comprado unos terrenos donde se ubicaba la antigua mina, y lo están convirtiendo en un parque para familias y parejas. Su éxito todavía es modesto, pero esperar seguir abriendo galerías para aprovechar al máximo el espacio.

PARQUE "MINA DE SILVERDALE"

Situado al sur del barrio de Silverdale, este parque es un modesto museo con atracciones que mezclan cultura y ocio. Abrió sus puertas en 2006, y desde entonces han ido abriendo nuevas atracciones cada verano, conforme van abriendo nuevas secciones de la vieja mina. Algunas de las atracciones más conocidas del parque son el museo de los pioneros, el "desastre sobre raíles" (una montaña rusa) y la iniciación a la espeleología.

La apertura del parque ha puesto al Centinela sobre aviso, puesto que sospecha que la mina fue una base del Doctor Fatos a finales de los años 50. Además, todos los parques de atracciones de la ciudad han

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

sido en un momento u otro objetivo de los ataques del Circo Macabro, y éste no parece que vaya a ser la excepción.

Desde su apertura el parque ha estado rodeado de polémica porque la cooperativa que lo creó, formada íntegramente por personas de raza negra, ha contratado a jóvenes blancos e hispanos para trabajar en el parque. La cooperativa se ha defendido diciendo que lo hacen por el realismo histórico, pero la mayor parte de la gente en Silverdale cree que esos trabajos deberían ser para sus hijos, y no para los de Tacony Creek. Un efecto colateral ha sido encontrarse con que las bandas más racistas han intensificado su ataque a los jóvenes del barrio por considerar que se burlan de la raza aria.

TACONY CREEK

Clase baja, Enemistados con Silverdale

El barrio de Tacony Creek tiene la fama de ser el "Silverdale de los blancos" de Betlam. Las comparaciones son odiosas, pero lo cierto es que no les falta razón y el índice de criminalidad en la zona está creciendo alarmantemente. Considerado como un barrio de segunda por la mayor parte de los ciudadanos, estos prefieren gastarse un poco más de sus sufridas carteras para vivir en Grant Park o incluso en Industrial Park para librarse del estigma de ser vistos como "ciudadanos de segunda". A esto hay que unirle la enconada rivalidad con Silverdale, acentuada por la apertura del Parque "Mina de Silverdale" en 2006.

La mayor parte de los vecinos de Tacony Creek trabajan en el polígono industrial cercano, dedicadas en su mayor parte a la fabricación de todo tipo de enseres de oficina (clips, papel, cajas de cartón, sillas ergonómicas...). Gran parte de los jóvenes tienen trabajos eventuales en el centro comercial, o en la "Mina de Silverdale".

A pesar de las habladurías, vivir en Tacony Creek no es tan malo como podría pensarse. Al sur se encuentra el Parque Woodward, una extensa zona verde con canchas deportivas, itinerarios para los aficiona-

dos al ejercicio, y por supuesto el lago Woodward, alimentado por el modesto arroyo Tacony, un lugar que muchos enamorados visitan para besarse montados en una de las barcas de alquiler.

Entre los jóvenes adultos de toda Betlam el barrio de Tacony Creek se está haciendo popular por la macrodiscoteca Elektra, las más cool de la década según el Rolling Stone Magazine, especialmente desde el fichaje de DJ Embe el nuevo residente.

ELEKTRA

La macrodiscoteca Elektra se encuentra cerca del polígono industrial de Tacony Creek, en una nave industrial bien comunicada mediante autopista. Su creación es parte de un conjunto de inversiones en productos de ocio realizados por Walford Corporation después de que William Walford III ingresase por propia voluntad en el Asilo Dunwich. Desde el principio Elektra decidió atraer al público mediante el espectáculo. Cada día de la semana hay alguna actividad que atrae a toda clase de público: los lunes se realiza la fiesta de la espuma, los martes las chicas reciben una copa gratis por cada prenda de ropa que se quiten mientras bailan en la pista central, los miércoles acude un DJ invitado de Betlam, los jueves uno de cualquier otro lugar del país y de viernes a domingo DJ Embe se encarga de animar la fiesta mientras se produce la apasionante "lucha de gladiadores" en la pista central.

La lucha de gladiadores consiste en un espectáculo en el que varios actores se ponen disfraces extraños y simulan luchar entre sí al ritmo de la música. Uno de los shows favoritos del público es la lucha entre un jedi y un sith, que realizan imitando a personajes de la popular saga Star Wars. La música de DJ Embe, que suele incluir ritmos tribales, congenia especialmente bien con las escenas de lucha en la discoteca.

Hablando de DJ Embe, su contratación fue un asunto muy polémico hace algunos meses, cuando el anterior DJ residente, DarkCross, aparcó en un reputado programa musical internacional declarando que todo lo que era Elektra se lo debían a él y a su particular forma de en-





ANABEL

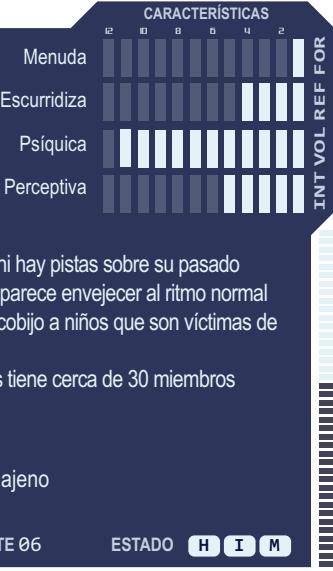
MISTERIOSA VAGABUNDA

HABILIDADES

- 05 Mundo subterráneo de Betlam
06 Hacerte olvidar
08 Empatía
06 Liderazgo
05 Influir psíquicamente
05 Todo el día en movimiento
03 Defenderse

COMBATE

- 06 Iniciativa
+1 Daño
14 Defensa
11 DESPREVENIDA



AGUANTE 06

ESTADO H I M**Nombre real:** desconocido**Fecha de nacimiento:** desconocida**Identidad:** no aplicable**Estatura:** 1,51 m**Pelo:** negro**Alias:** Anabel**Situación:** en activo**Ocupación:** vagabunda**Peso:** 45 kg**Ojos:** grises

La joven llamada Anabel es un auténtico misterio: sin huellas, sin historial y sin ningún recuerdo claro de su vida anterior (al menos según su propio testimonio), la muchacha lleva años dedicada a localizar a niños víctimas de abusos para rescatarlos de sus hogares y convertirlos en parte de su "familia".

Esta familia de Anabel, los llamados niños perdidos, son un grupo de tamaño variable de entre 20 y 30 chicos, con edades entre los 7 y los 16 años, que forman una sociedad ajena al mundo real, sus costumbres o convenciones y que sobreviven ingeniosamente en el paisaje subterráneo de la ciudad: el metro y los túneles y estaciones del abandonado tren neumático.

Anabel lidera a estos chicos y actúa como juez en cualquier disputa que surja en su microsociedad que es, por lo general, bastante cohesionada: todos cuidan de todos y apenas hay conflictos, buscándose siempre el bien común.

La influencia de Anabel sobre estos niños va más allá del simple carisma: de algún modo, la chica influye psíquicamente en ellos, de un modo en todo caso favorable. Mientras están cerca de Anabel (o no pasan demasiado tiempo lejos de ellas) estos niños no son capaces de recordar los abusos de los que han sido víctimas ni otros detalles desagradables de su pasado. En lugar de esas memorias, se llenan con un satisfactorio bienestar psicológico.

El efecto parece estar vinculado a la presencia de Anabel, que parece tener cierta capacidad para producir estos cambios en la memoria a voluntad. Si dejan de estar en presencia de la chica, los recuerdos reprimidos pueden volver a aflorar, aunque parece que eso sólo pasa si la estancia con Anabel no ha sido lo suficientemente larga: aquellos chicos que han pasado alrededor de un año con ella no parece que recuperen nunca más sus recuerdos traumáticos.

De igual modo, Anabel comparte con los chicos algún tipo de vínculo psíquico que le permite encontrarlos si son apartados de su lado. Esto parece servir también, de alguna manera, para "pre-sentir" la existencia de candidatos para añadirse al grupo: niños que están siendo víctimas de abusos y desean fervientemente ser rescatados.

Aunque aparece unos 15 años, no se sabe la edad concreta de Anabel: posiblemente sea algo mayor de lo que parece, ya que sus actividades comenzaron entorno a 2004 y entonces ya aparentaba esa edad. La idea de que Anabel no envejece (o lo hace a un ritmo mucho más lento del normal) ya ha dado algunas vueltas por la mente de Leo Szilard, que considera a la joven un interesantísimo objeto de estudio. Sin embargo, el genio húngaro ha optado por el momento por guardarse esas conjeturas para sí mismo.

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

tender el sonido. Las imágenes, en las que se veía a DarkCross consumiendo heroína y besándose con una chica menor de edad, sirvieron para despedirle y poner en su lugar a DJ Embe, un recién llegado formado en Europa, aunque nacido en la exótica Zumbatsa.

SOUTH HEIGHTS

Clase baja, Familiar

South Heights es el proyecto de una ciudad dormitorio que no llegó a cuajar. Una serie de inversiones desafortunadas hicieron que las viviendas destinadas a la clase media se vendieran mal y tarde, mientras que la mayor parte de familias preferían vivir en la zona norte de la ciudad. En cambio, el barrio creció mucho a raíz de la construcción de viviendas protegidas, la mayor parte ocupadas por trabajadores de la Central Energética de la ciudad y sus puestos de trabajo indirectos.

South Heights tiene un gran número de pequeños negocios, la mayor parte de los cuales sobreviven más que dar beneficios. Sus dependientes conocen la vida de cada uno de los habitantes del barrio, y cuando alguien llega de otra parte de la ciudad lo examinan de arriba abajo. No es que South Heights sea hostil al resto de Betlam, es sencillamente que se han acostumbrado a ser ninguneados sistemáticamente por el Ayuntamiento y los ciudadanos "del norte".

CENTRAL ENERGÉTICA

La Central Energética de Betlam fue parte del proyecto de renovación de la ciudad emprendido en los años 30 y 40. Al principio se consideraba que estaba "lejos" de la ciudad, e incluso es posible encontrar en las hemerotecas algunas cartas a los periódicos de la ciudad quejándose del coste extra para los trabajadores que debían desplazarse hasta allí. Sin embargo, el desarrollo urbanístico de décadas posteriores y la creación del barrio de South Heights ha demostrado no sólo lo contrario, sino incluso que algunos habitantes de Betlam piensen que ahora la central está demasiado cerca e impide la inversión en nueva vivienda en la zona. En cualquier caso, es innegable el servicio que la central presta a la ciudad, y la cantidad de puestos directos e indirectos que mantiene. Algunas familias viven con miedo a que les ocurra algo a uno de sus seres queridos, trabajadores de la central, porque algún villano podría utilizarla para sus malvados fines, pero lo cierto es que hasta ahora el Centinela ha evitado cada uno de los ataques que se han producido.

METRO DE BETLAM

El metro de Betlam es el sistema de transporte público más grande de Estados Unidos, con cuatrocientas cuarenta y ocho estaciones y más de mil kilómetros de vías primarias en servicio. En total cuenta con veintiséis líneas, que abarcan no solamente la ciudad sino sus alrededores. Como es imaginable, moverse por el metro no es cosa fácil, y los mapas de las diversas rutas se encuentran en cada tren y estación.

La mayor parte de las rutas tienen unos años de antigüedad, pero la línea uno data de 1914, aunque prestaba servicios parciales desde 1907. Las progresivas reformas han mantenido gran parte del trazado original, pero son frecuentes las rutas tapiadas y abandonadas. Los ingenieros del metro han mencionado en más de una ocasión que Betlam parece un queso Gruyère si se examina con los planos que ellos manejan.

Aunque algunas líneas tienen horarios ligeramente distintos, el metro está abierto al público desde las 4:30 hasta las 2:30 de la madrugada. En las horas de menor afluencia se reducen la afluencia de los trenes y también el número de vagones.

Los TÚNELES DEL TREN NEUMÁTICO

A principios del siglo XX, la idea de convertir Betlam en una ciudad futurista a la vanguardia del país llevó a la construcción de una red de túneles destinados a albergar el primer sistema de ferrocarril neumático del mundo. A finales del siglo anterior se habían realizado en diversos

ciudades (como Nueva York) experiencias piloto que empleaban aire comprimido y vacío para desplazar vehículos subterráneos, aunque ninguno de estos proyectos había fructificado. Sobre estas experiencias, la Betlam Pneumatic Transit Company, desarrolló un sistema de siete líneas y 40 estaciones que recorrían todo Old Betlam y que se inauguró en 1902. Sin embargo, la infraestructura del tren neumático resultó cara y compleja y ampliarla más difícil de lo esperado, por lo que enseguida se comenzó a planificar un ferrocarril suburbano alternativo: el metro de Betlam.

Ambas formas de transporte coexistieron hasta 1923, año en el que el ferrocarril neumático fue clausurado definitivamente. Sus túneles, diseñados para impulsar un convoy más pequeño, resultaron inútiles para el metro en continua expansión, por lo que simplemente se condenaron y se optó por excavar a más profundidad para las ampliaciones del suburbano.

Sin embargo, todavía hay túneles de servicio que conectan el metro de Betlam con las antiguas estaciones y pasajes del tren neumático y éste, a su vez, con las alcantarillas. Todo esto forma una ciudad subterránea en la que, según la leyenda urbana popular, viven los hombres topo y otras criaturas que han decidido apartarse de la superficie. Aunque esto sea una exageración de la realidad, lo cierto es que algunas personas marginadas han escogido a lo largo de los años apartarse del mundo exterior y retirarse a vivir a este submundo. Más cierto incluso es que diversos criminales han empleado los viejos túneles abandonados como base de operaciones o medio para recorrer sin levantar sospechas el casco antiguo de Betlam.

Los NIÑOS PERDIDOS

Según una nueva y popular leyenda urbana de Betlam, algunos niños son raptados en mitad de la noche y llevados a las profundidades de la ciudad, donde viven como vagabundos o esclavos de los seres que allí moran. Que alguno de estos niños haya reaparecido meses o años después de estar desaparecidos, parcialmente amnésicos y hablando de su "casa subterránea" no ha hecho sino alimentar la leyenda. Y la cuestión es que, como casi toda leyenda, tiene su base de verdad.

Ocultos de la superficie y los adultos a los que temen y evitan, los "niños perdidos" (como la prensa sensacionalista les ha bautizado) han hecho del Betlam subterráneo su propia ciudad. Con su campamento situado en una de las estaciones abandonadas del tren neumático y siempre listos para moverse hacia otro lugar si creen estar el peligro de ser descubiertos, un grupo de 20 a 25 chicos de entre 7 y 16 años sobreviven como vagabundos lejos de las convenciones sociales del mundo exterior. Aprovechando las conexiones con el metro, los niños perdidos realizan pequeños hurtos en los vagones abarrotados de las horas punta o en los numerosos puestos de comida que se reparten por la red de metro, procurando siempre llamar la atención lo menos posible.

Con una estructura en la que todos cuidan de todos y cada niño pequeño tiene otro más mayor que se encarga de su cuidado, estos chicos han encontrado en su particular submundo una forma de huir de unas vidas terroríficas: todos proceden de hogares en los que han sido víctimas de abusos físicos o psicológicos, aunque casi ninguno recuerda esos momentos con demasiada claridad.

La líder del grupo, y la responsable de captar nuevos chicos y ayudarles a olvidar su pasado es Anabel, una misteriosa muchacha de pasado desconocido. De alguna manera que la propia Anabel no comprende, la chica es capaz de hacer olvidar el pasado a sus protegidos, y de igual modo, tiene la capacidad de "localizar" a chicos que están sufriendo en sus casas y que necesitan ser "rescatados".

Una vez ingresan en la familia de Anabel, los chicos sólo tienen una obligación: cuidar de los demás, para lo que participarán de las decisiones conjuntas, aunque siempre con la supervisión y consejo de la propia Anabel. Como única restricción, si se hacen demasiado mayo-

res (no necesariamente al alcanzar una edad cronológica, sino más bien un cierto grado de madurez, pero en todo caso entorno a los 15 a 17 años), deberán abandonar el grupo, volver al mundo y prometer no hablar nunca de ellos. Esto último es fácil: al tiempo de estar lejos de Anabel, los recuerdos de la vida en los túneles se irán volviendo borrosos e indefinidos.

El Centinela se ha cruzado con Anabel y su particular familia en varias ocasiones. La primera de ellas, el trabajo del justiciero fue rescatar a los chicos y devolverlos a sus hogares. Un poco de investigación posterior mostró el error que esto había sido: los corruptos o ineficaces servicios sociales dejaron a los chicos nuevamente con los padres abusivos de los que habían tratado de huir, demostrando que estaban mucho peor allí que viviendo en el submundo. Además, enfrentarse con Anabel fue inesperadamente complicado, ya que la muchacha resultó capaz de hacer olvidar temporalmente al centinela desplegado quién era y qué hacía allí, con lo que no pudo ser atrapada.

Con el tiempo, Anabel volvió a recuperar a la mayoría de los niños perdidos... excepto dos: una joven que se quitó la vida para no seguir soportando las visitas nocturnas de su padrastro y un pequeño que murió debido a la negligencia de su madre alcohólica. El episodio fue lo bastante traumático para que el equipo del Centinela se planteara seriamente dejar las actividades de Anabel bajo cierta vigilancia, pero sin interferir en ellas.

Las capacidades especiales de Anabel son un quebradero de cabeza para el equipo actual del Centinela. Szilard está especialmente fascinado con las habilidades especiales de la muchacha (todo el mundo evitar utilizar el término "poderes psíquicos"). Como fuera, las siguientes veces que el Centinela se ha encontrado con los niños perdidos lo ha hecho como aliado, o al menos de forma neutral. En una reciente ocasión, los chicos ayudaron a localizar a Alimaña (ver pág. 139), que había encontrado un acceso a los túneles neumáticos y lo estaba usando como guarida para llevar a sus presas.

NIÑO PERDIDO

Fortaleza	1	Pequeño	Aguante	1
Destreza	2	Aprendiendo	Iniciativa	3
Voluntad	1	Ingenuo	Daño	+0
Intelecto	2	Infantil	Defensa	9

Habilidades: Cosas de niños 2, Pataleta 2, Moverse por los túneles 3, Huir del peligro 3, Mantenerse a salvo 2, Cuidar unos de otros 3.

LEY Y ORDEN

En una ciudad con un elevado índice de criminalidad de todo tipo trabajar en el sistema judicial y su entorno es garantía de empleo... pero también de riesgo. Los fiscales de Betlam se dividen entre aquéllos que han dejado de luchar contra la injusticia y tratan de pasar desapercibidos para que los criminales no las tomen con ellos, y los pocos que todavía piensan que pueden marcar una diferencia y no dejan de golpearse la cabeza una y otra vez contra la burocracia y el dinero de los corruptos. También hay fiscales corruptos, claro está, pero hace tiempo que el crimen organizado pensó que era más lucrativo financiar carísimos bufetes de abogados que comprar a fiscales que, después de todo, están a merced de los jueces.

A propósito de los jueces, la situación es bastante similar a la de los fiscales. Ir contra el crimen organizado o contra determinados criminales enmascarados de Betlam es el equivalente a ponerse una diana en la frente, de manera que muchos jueces prefieren recusarse o esquivar ese tipo de casos de alguna forma.

Con respecto a los abogados, el turno de oficio en Betlam genera mucho trabajo pero escasos beneficios, todo lo contrario que los bufe-

tes dedicados por entero a servir a criminales como la familia Braschi. Muchos jóvenes abogados se posicionan para trabajar para ellos ya desde la carrera, destacando en sus trabajos universitarios, ideando formas para evitar los cargos mayores recurriendo a jurisprudencia olvidada o ingeniosas interpretaciones de la ley.

FISCAL DEL DISTRITO EDWARD GARRISON

El fiscal del distrito Edward Garrison es un perro viejo al final de su carrera. Llegó al puesto siendo especialmente joven y muy brillante y con la cabeza llena de ideas revolucionarias para limpiar Betlam. Por desgracia ese idealismo y fuerza iniciales fueron quebrantadas violentamente por las fuerzas criminales de la ciudad, de modo que Garrison terminó, con el paso de los años, entrando a formar parte del sistema corrupto que una vez quiso limpiar.

Con la experiencia, Garrison ha aprendido a sobrevivir entre los tiburones de Betlam convirtiéndose en uno de ellos. La oficina del fiscal acepta sobornos y participa de los negocios sucios de las familias del crimen, tratando de mantenerse neutral ante todas ellas. De vez en cuando, una condena menor es conseguida para dar carnaza a los medios de comunicación y colaborar en la carrera de algún ayudante del fiscal ambicioso, pero las investigaciones realmente grandes, las que apuntan a las cabezas de las familias, nunca llegan a los tribunales. Sólo cuando un escándalo muy evidente sale a la luz pública, la oficina del fiscal se ve obligada a jugar su papel en la trama, permitiendo, eso sí, que la familia implicada elija su propia cabeza de turco para ser sacrificada por el bien del status quo.

Lo que sus compañeros de negocios no saben es que Garrison lleva años recopilando información cuidadosa sobre todas las actividades criminales de sus socios, en parte como salvaguarda para evitar algún extraño "accidente" y en parte porque en su interior aún sueña con destruir el crimen de Betlam. Quizás por eso la postura oficial de la oficina del fiscal ante el Centinela es que no existe, ignorando en este punto las repetidas peticiones de las familias del crimen de actuar con dureza contra el justiciero y haciendo desaparecer las, en todo caso escasas, pruebas de su existencia.

POLICÍAS DE BETLAM

El Departamento de Policía de Betlam City es el organismo encargado de velar por la paz y la seguridad de los ciudadanos... al menos teóricamente. En realidad, la policía de Betlam es la más corrupta de Estados Unidos, y sus acciones se guían mucho más por los intereses económicos de sus "patrocinadores" (fundamentalmente el Crimen Organizado y la corruptela política local) que por el bienintencionado lema "servir y proteger".

Aunque no todos los miembros del departamento son corruptos, casi todos han aprendido a hacer la vista gorda de vez en cuando o colocar pruebas en una escena del crimen poco clara. Conforme se avanza jerárquicamente desde los patrulleros hasta el comisario, los niveles de corrupción e implicación en delitos de diversa consideración se van haciendo más elevados. En esta regla de oro, sin embargo, hay excepciones y algunas unidades son más propensas a la corrupción que otras. Con todo, se podría afirmar que el 80% de los policías de Betlam reciben gratificaciones económicas regularmente provenientes de actividades delictivas, bien por implicación directa, bien por colaboración con elementos criminales reconocidos.

ORGANIZACIÓN

Al mando del cuerpo de policía está el Jefe de Policía de Betlam, nombrado directamente por el alcalde. Actualmente este puesto lo ocupa Zachary Crossbone.

Bajo el Jefe de Policía se encuentran los subdirectores, cada uno de los cuales está al mando de una de las cinco oficinas territoriales. Un sexto subdirector tiene bajo su mando la oficina de detectives.

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



Dentro de cada oficina territorial hay una serie de comisarías, al mando de las cuales hay un capitán de policía y un capitán de detectives. Hay un total de 18 comisarías de policía en Betlam, más las cinco oficinas centrales y la jefatura de policía. En cada comisaría sirven alrededor de 40 agentes uniformados y 20 detectives provenientes de las diferentes unidades, organizados en dos turnos de 12 horas: de 8 de la mañana a 8 de la noche y viceversa.

OFICINA DE DETECTIVES

Mientras los agentes uniformados se encargan de solucionar las crisis cotidianas e intervenir en el día a día, así como de patrullar la ciudad, los detectives recopilan pruebas, investigan y administran los recursos disponibles para establecer la autoría de los delitos en colaboración con la oficina del fiscal. Por desgracia, muchas veces se “ pierden” pruebas decisivas o se localizan culpables alternativos con gran creatividad. La oficina de detectives está bajo el mando de un subdirector y se organiza en cinco unidades, cada una bajo el mando de un capitán de detectives.

- **Unidad de Robos y Homicidios:** es la unidad encargada de investigar los asesinatos y robos violentos, siempre que no sean competencia de Crímenes Especiales. Los detectives de la unidad frecuentemente cobran tasas de “protección” a comerciantes y criminales para garantizar que “no les pase nada malo”. Es decir, tienen la extorsión como práctica común dentro de la unidad.
- **Unidad de Víctimas Especiales:** se encarga de los delitos de violación, secuestro o aquellos en los que la víctima es un menor o una persona con algún tipo de minusvalía. Es una de las unidades en las que los niveles de corrupción son menores. A pesar de ellos, es práctica común entre sus detectives fabricar pruebas para apresar a los chicos malos cuando resulta necesario para conseguir una condena.
- **Unidad de Antivicio, Narcóticos y Crimen Organizado:** encargados de investigar todos los casos de prostitución, tráfico de dro-

gas y los que se vinculen con el crimen organizado. En la práctica la unidad cuenta prácticamente como una familia del crimen que utiliza su posición para mantener a raya a sus rivales y cobrar comisiones por las actividades delictivas de los grupos mafiosos de Betlam.

► **Unidad de Delitos Comerciales:** investiga hurtos, fraudes, robo de vehículos, estafas y timos, incluyendo delitos informáticos. Tiene la tasa de casos resueltos más baja de todo el departamento, aunque es bien sabido que una “donación” acelera considerablemente la recuperación de los objetos robados.

► **Unidad de Crímenes Especiales:** la unidad más pequeña, con sólo unos veinte miembros y sede permanente en la Oficina Central de Policía, se encarga de los delitos cometidos por villanos disfrazados. Es la unidad con mayor tasa de mortalidad de todo el departamento y se utiliza como un destino “de castigo” para los detectives que son considerados como problemáticos por sus jefes.

UNIDAD DE CRÍMENES ESPECIALES

En una ciudad como Betlam, inmersa en lo que los medios de comunicación han bautizado como la “cultura de los disfraces”, el crimen puede tomar a veces formas muy extrañas y retorcidas. Crímenes que involucran a un círculo cerrado de actores (los comúnmente llamados “villanos”) cuyos motivos y formas de actuación desafían los procedimientos policiales habituales. Por esa razón se creó la Unidad de Crímenes Especiales (UCE) de Betlam en 1979, bajo el auspicio de la División Nacional Antivigilantes, dirigida a perseguir todas las actividades delictivas que involucraran a criminales disfrazados, lo que incluye implícitamente perseguir a los justicieros. Durante su primera década de actividad, se destinaron grandes recursos humanos y materiales a la UCE, que operaba completamente como un títere de la corrupta Oficina del Alcalde, estando sus

objetivos mucho más centrados en capturar a los entrometidos vigilantes que en resolver crímenes.

Sin embargo, pronto resultó patente que los miembros de la UCE estaban constantemente en el punto de mira de justicieros y villanos, los primeros destapando varios escándalos de corrupción centrados en los agentes de la UCE y los segundos atentando directamente contra la vida de los policías de la unidad que se atrevieran a frustrar sus planes. La UCE se convirtió rápidamente en un destino poco grato, que los policías de Betlam evitaban como la peste. En la actualidad la Jefatura de Policía y la Oficina del Alcalde utilizan la UCE como destino de castigo para los policías que no están dispuestos a pasar por el aro o que suponen una molestia. Como consecuencia, la Unidad de Crímenes Especiales está integrada por policías honrados, raros especímenes en el corrupto cuerpo policial de Betlam, pero bastantes de ellos son problemáticos, solitarios y tienen mal carácter.

Como en sus orígenes, la UCE se encarga de investigar crímenes que involucren a criminales "disfrazados", independientemente de la naturaleza del crimen. A pesar de lo laxo de esta clasificación, no suele haber problemas de jurisdicción entre la UCE y otras unidades de la policía de Betlam: al fin y al cabo nadie quiere meterse con los lunáticos, de modo que la UCE no suele tener problemas para quedarse con un caso. En todo caso, si hay conflictos, la Jefatura de Policía tiene la última palabra, lo que casi es sinónimo de que la decisión será la que más perjudique a la UCE. Como ejemplo, desde 1991, los crímenes de bandas se consideran bajo la jurisdicción de la UCE, en virtud de la tendencia de las bandas a usar "uniformes" distintivos y otras marcas de identidad "singulares". Así, la unidad está siempre desbordada de trabajo y muy limitada en cuanto a fondos y personal, lo que obliga a sus

abnegados integrantes a hacer turnos dobles y triples, renunciar a vacaciones, etc.

Además de las citadas actividades de bandas juveniles, las competencias de la UCE les llevan a investigar cualquier robo, homicidio o agresión que involucre presuntamente a criminales disfrazados. En ese sentido se puede decir que los policías de la unidad conocen bien el modus operandi de los principales villanos de Betlam y se esfuerzan en resolver sus crímenes y adelantarse a sus movimientos. Por supuesto, las actividades del Centinela se encuentran también bajo la jurisdicción de la UCE, y el hombre bajo la máscara es buscado por una larga lista de delitos, tanto contra la propiedad como contra las libertades civiles, así como por agresión, varios homicidios y, desde la reaparición de Linx, perversión de menores.

Sin embargo los esfuerzos de la UCE son francamente débiles en lo que respecta a la captura del Centinela. Oficialmente, la gran cantidad de trabajo de la unidad impide dedicar excesivos esfuerzos a la búsqueda de un solo hombre que bien podría ser únicamente una leyenda urbana. Extraoficialmente, la propia unidad está dividida en cuanto a cómo abordar el caso del Centinela: algunos sienten auténtico respeto y admiración por el justiciero y consideran que se le debe permitir actuar en paz o incluso ayudarle, mientras que otros censuran sus actividades, aunque lo consideran menos prioritario al ser potencialmente menos dañino para la sociedad. Incluso estos últimos saben que el Centinela ha salvado la vida de varios compañeros, algo que ningún policía del UCE está dispuesto a olvidar.

En el pasado reciente, incluso, la UCE ha colaborado extraoficialmente con el Centinela. El capitán Jack Greenall, jefe de la unidad desde 1989 hasta su trágica muerte en 2008, era un ferviente defensor de la figura del Centinela que colaboraba activamente con él. Como el propio James Goldfield llegó a reconocer, Greenall fue el más valioso miembro de la red de contactos del Centinela en toda su historia. Es más, aunque es imposible saberlo con certeza, es muy probable que el capitán hubiera logrado deducir y salvaguardar gran parte del secreto del Centinela.

En la actualidad, la capitana Norma Grim dirige la UCE. Aunque todo el mundo piensa que Grim ha sido ascendida fundamentalmente por la política de discriminación positiva del departamento (es una mujer de raza negra) no le faltan méritos para desempeñar el puesto que ocupa y es intachablemente honrada. Aunque sus compañeros la acogieron inicialmente con bastante frialdad al ser una imposición externa y nada continuista con el estilo del viejo Jack Greenall, rápidamente ha sabido ganarse su confianza y respeto.

El Centinela es para Norma la gran asignatura pendiente de la UCE, pero entiende que no hay medios para dedicarse a capturar a una figura que aunque opere fuera de la ley hace más bien que mal, y sabe que buena parte de los miembros de la UCE simpatiza con el justiciero. Esto le produce una cierta ambigüedad respecto a cómo tratar los casos que involucran al héroe. Mientras tanto, sin que ella lo sepa, el equipo del Centinela estudia cuidadosamente la forma de acercarse a la joven capitana y convertirla en un nuevo miembro de su red de contactos.

UNIDAD DE ESCENA DEL CRIMEN

La Unidad de Escena del Crimen de la policía de Betlam está formada realmente por civiles: criminalistas, analistas informáticos, fotógrafos, expertos médicos, etc. Su trabajo consiste en recoger las pruebas de la escena del crimen y analizar en busca de huellas, correspondencias de ADN, etc. Todas las oficinas y las comisarías más importantes cuentan con un laboratorio criminalista, aunque el principal y más importante está en la Central de Policía.

Aunque en su mayor parte los miembros de esta unidad son personas ajenas a la corruptela imperante en el departamento, a veces la presión

LOS CHICOS DE AZUL

A continuación, estadísticas de juego genéricas que puedes emplear con los policías de Betlam:

PATRULLERO

Fortaleza	3	Curtido	Aguante	4
Reflejos	2	Barriga prominente	Iniciativa	3
Voluntad	2	Desencantado	Daño	+1
Intelecto	3	Comido por la rutina	Defensa	11

Habilidades: Patrullar las calles 4, Pedirte que bajes el arma 3, Arrestar al sospechoso 4, Persecución 3, Hacer la vista gorda 2, Rellenar informes 3, Discutir sobre fútbol 2, RCP 2.

DETECTIVE

Fortaleza	3	En buena forma	Aguante	4
Reflejos	2	Más papeleo que acción	Iniciativa	4
Voluntad	3	Corrupto	Daño	+1
Intelecto	4	Intuitivo	Defensa	11

Habilidades: Trabajo policial 5, Galería de tiro 4, Interrogatorio violento 4, Conducir hasta el lugar del crimen 3, Autoridad 3, Rudimentos de medicina forense 1, Colocar pruebas 3, Deportes en TV 1.

MIEMBRO DEL EQUIPO DE RESPUESTA RÁPIDA

Fortaleza	4	Bien entrenado	Aguante	5
Reflejos	3	Movimientos marciales	Iniciativa	4
Voluntad	3	Leal	Daño	+2
Intelecto	2	Su trabajo no es pensar	Defensa	12

Habilidades: Francotirador 4, Desplegarse 4, Reconocer sospechosos 3, Moverse sin ser visto 3, Seguir las órdenes 4

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

123

CAPITANA NORMA GRIM

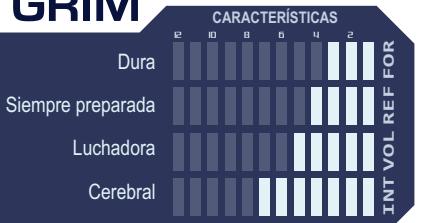
POLICÍA HONRADA

HABILIDADES

- 05 Entrenamiento policial
- 05 Prácticas de tiro
- 07 Investigación policial
- 05 Fijarse en los detalles
- 03 Reputación
- 06 Interrogatorio
- 05 Cara de poker

COMBATE

- 07 Iniciativa
- +2 Daño
- 14 Defensa
- 11 DESPREVENIDA



HITOS

- + Abandonó Derecho para hacerse policía
- + Primera de su promoción en la academia
- + La opinión pública la considera una heroína
- + Ha conseguido hacerse un sitio en la UCE después de la fría acogida con la que le recibieron sus compañeros

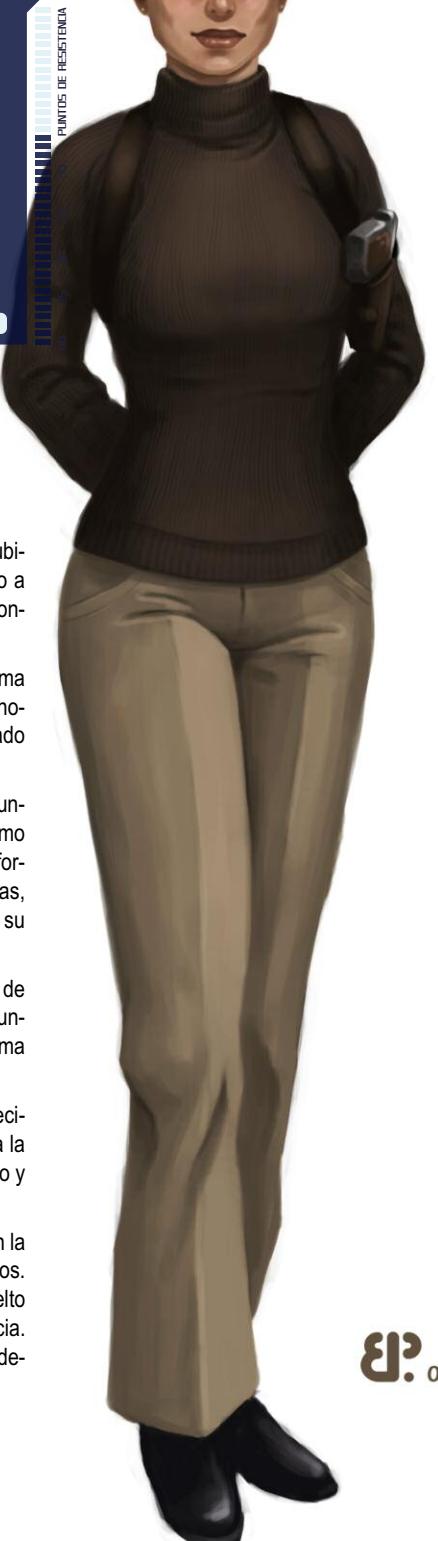
COMPLICACIÓN

- + Puede ser demasiado inflexible en lo que se refiere a seguir las reglas

AGUANTE 05

ESTADO

H I M



EP 09

Nombre real: Norma Grim

Fecha de nacimiento: 22/02/1975

Identidad: no aplicable

Estatura: 1,66 m

Pelo: negro

Alias: ninguno conocido

Situación: en activo

Ocupación: justiciero

Peso: 61 kg

Ojos: castaños

Procedente de una familia de clase media de Grant Park, Norma es hija de un profesor (ya jubilado) de la Universidad de Betlam y una enfermera. Aunque empezó la carrera de Derecho a instancias de su padre, la abandonó finalmente para hacer realidad su sueño de la infancia: convertirse en oficial de policía.

Primera de su promoción en la academia de policía, en cualquier otra ciudad del país a Norma le hubiera esperado un futuro brillante en el cuerpo. En Betlam, sin embargo, su integridad y honestidad se transformaron rápidamente en un obstáculo, por lo que sus superiores han tratado de apartarla con destinos ingratos y amonestaciones injustas.

Pero incluso en una ciudad corrupta como Betlam el buen trabajo y el talento terminan despuntando: varias acciones heroicas y la resolución de algunos casos claves mientras trabajaba como detective de homicidios tuvieron que ser correspondidos con los ascensos correspondientes, forjando la figura ante la opinión pública de que Norma Grim era una heroína reconocida. Mientras, el cuerpo continuaba siendo tratada como una apestada y ningún capitán la quería bajo su mando.

La solución surgió, finalmente, con la muerte Jack Greenall, el capitán al mando de la Unidad de Crímenes Especiales. Dejando un puesto de mando vacante, que por razones históricas era fundamentalmente indeseable, parecía que finalmente había un lugar en el que desterrar a Norma Grim, aparentando al mismo tiempo que se estaba reconociendo su talento.

Por su parte, Norma recibió el ascenso con poco entusiasmo: sabía que tampoco iba a ser recibida con los brazos abiertos en la UCE. Demasiado joven para el puesto, y además ajena a la unidad, sus compañeros consideraron inmediatamente que había sido ascendida por su sexo y raza, es decir una cuestión meramente política.

Introvertida, cerebral y muy capaz, la capitana Norma Grim ha conseguido hacerse un sitio en la UCE a base de tomar decisiones valientes, apoyar a sus hombres y ofrecer buenos resultados. Quizás en los tiempos de Greenall la relación del viejo capitán con el Centinela se había vuelto tan estrecha que la UCE se encontraba trabajando para el justiciero con demasiada frecuencia. Norma Grim no parece dispuesta a seguir esa estela y sus métodos están desembocando en detenciones y operaciones de importancia contra los criminales disfrazados de Betlam.

ejercida por agentes corruptos obliga a los miembros de la UEC a realizar su trabajo creativamente.

POLICIA METROPOLITANA DE BETLAM

La policía metropolitana es una unidad móvil de apoyo formada por agentes de patrulla no adscritos a ninguna comisaría. Esto permite contar con un buen número de patrullas disponibles para reforzar las necesidades reales de la ciudad sin las restricciones territoriales que imponen las comisarías. La "Metro" (como se conoce popularmente a este grupo) tiene su sede en la Central de Policía y sus miembros patrullan la ciudad conforme a especificaciones diarias, siempre cambiantes, dispuestos en todo momento a acudir a una llamada de emergencia.

Un sistema de cuotas impuesto por el actual Jefe de Policía obliga a los agentes de la Policía Metropolitana a cubrir un mínimo de llamadas de emergencia mensuales para recibir la bonificación de peligrosidad que ofrece el departamento. Esto ha provocado una situación de competitividad entre los patrulleros de comisaría y los miembros de la "Metro", que están literalmente dispuestos a meter las narices en cualquier asunto para completar su cupo mínimo de llamadas.

EQUIPO DE RESPUESTA RÁPIDA

El equivalente al SWAT en otros departamentos de policía, el Equipo de Respuesta Rápida es realmente una sección de la policía metropolitana. Está formado por 53 miembros organizados en cinco equipos de diez personas, incluyendo un sargento al mando de cada equipo, a los que se añaden dos negociadores y un capitán al mando de la sección. Su intervención está indicada en casos de alta peligrosidad: crisis de rehenes, apoyo en detenciones en las que el sospecho se considera armado y peligroso, etc. Su actuación puede ser solicitada por cualquier detective. El Equipo de Respuesta Rápida de Betlam es conocido por su tendencia a las soluciones violentas y sus miembros tienen fama de tener el gatillo fácil.

ASUNTOS INTERNOS

Aunque sus miembros son detectives, la Oficina de Asuntos Internos no es una unidad de la policía de Betlam, sino que depende directamente de la Oficina del Fiscal. Como en otros departamentos de policía, Asuntos Internos investiga la implicación de otros policías en delitos de diversa índole, desde uso injustificado de la fuerza hasta los casos más graves de corrupción policial. Sin embargo, el éxito en la investigación de Asuntos Internos depende fundamentalmente de la existencia de testigos, tanto dentro del cuerpo como fuera y esto limita enormemente su margen de acción: la lealtad dentro del departamento impide que la mayoría de los policías honrados estén dispuestos a denunciar a sus compañeros, mientras que fuera del cuerpo es el miedo la principal fuerza para mantener el muro de silencio alrededor de las actividades de la policía de Betlam. A pesar de todo, los chicos de Asuntos Internos se afanan en limpiar el departamento, sabedores de que tienen que lidiar con un cuerpo policial tremadamente corrupto y peligroso...

FINANZAS

Tal vez como herencia del creativo clima de la Era de los Vigilantes, Betlam se ha convertido en una ciudad puntera en Estados Unidos en cuanto al diseño y desarrollo de avances tecnológicos de todo tipo. Diversas empresas dedicadas a la ciencia y la tecnología tienen su sede en la ciudad y aunque, como sucede casi invariablemente en estos casos, el grueso de la producción se realiza en China, los diseños originales y los prototipos son creados directamente en las sedes de esas empresas en la ciudad. Esto ha convertido a Betlam en uno de los centros neurálgicos financieros en lo que se refiere a nuevas tecnologías.

Aunque no es realmente una ciudad industrial, la producción de tecnología tiene un importante papel en la economía betlamita y genera multitud de puestos de trabajo en sus diversas fases: investigación, diseño, fabricación, distribución y venta.

HIEROGLYPHICS INC.

Propiedad del tercer hombre más rico de Betlam, el afroamericano y antiguo justiciero Marcus King (ver pág. 86), Hieroglyphics Inc. es una multinacional dedicada al software y hardware informático que ha revolucionado el mundo de la telefonía con el único competidor serio del iPhone, el *Sphinx*.

Pero aunque para el hombre de la calle los productos de Hieroglyphics más sobresalientes sean sus libros electrónicos, sus tablets y sus dispositivos musicales, el auténtico poder de Hieroglyphics se encuentra en su software de cifrado y descifrado de claves.

Hieroglyphics produce para el gobierno y para otras multinacionales sistemas de encriptación polimórficos que son la auténtica vanguardia en el mundo de la seguridad informática. Paradójicamente, y a través de una de sus filiales, la empresa desarrolla también dispositivos destinados a la rotura de claves que permitan acceder a los siempre valiosos secretos de la competencia.

Extrapolando los algoritmos para sus sistemas de descifrado, los ingenieros de Hieroglyphics han desarrollado sistemas de procesamiento natural del lenguaje, lectores de labios e incluso sistemas para interpretar el lenguaje corporal. Con algunas ideas muy sencillas han revolucionado el mundo de los *captchas* (sistemas para detectar si un usuario que rellena un formulario es realmente humano) en Internet y están acariciando la superficie de la auténtica inteligencia artificial.

La computadora del Centinela emplea software de Hieroglyphics diseñado específicamente para Industrias Wayland, aunque las modificaciones realizadas por Cable y Fedora han llevado ese software todavía un poco más allá.

Y mientras su empresa continúa ganando dinero a base de crear nuevas necesidades en los usuarios, Marcus King se da baños de multitudes presentando cada seis meses un nuevo producto "que lo va a cambiar todo" en la sede de Hieroglyphics en South Beach, en el llamado Information Valley. Con su ya tradicional jersey blanco y sus vaqueros, King es toda una figura mediática y está considerado una de las mentes más influyentes del siglo XXI.

Aunque su pasado de justiciero quedó atrás, King sigue apoyando a través de Hieroglyphics diversas iniciativas y programas de lucha contra el crimen. Por ejemplo, su empresa ha trabajado de forma casi desinteresada en la mejora de los sistemas de seguridad del Asilo Dunwich. Además, King es un ferviente defensor de la figura del Centinela, aunque paradójicamente siempre evita mencionar que lo conoció en persona. En el equipo del Centinela existe la creencia no probada de que Marcus King conoce el secreto del Centinela, más porque haya sido capaz de deducirlo por sí mismo que porque alguien se lo haya revelado.

INDUSTRIAS WAYLAND

Fundada por un jovencísimo Brian Wayland en los años 40 usando el capital heredado de sus padres, Industrias Wayland es una de las multinacionales tecnológicas más importantes del mundo y la empresa más importante de Betlam City.

Su sede central se encuentra en la Torre Wayland, un edificio emblemático que se levanta en el corazón de la ciudad (ver pág. 100) y donde se encuentran sus oficinas y laboratorios principales. Industrias Wayland se dedica la innovación tecnológica y su departamento de Ideas Avanzadas está a la vanguardia en desarrollos I+D+I, siendo de hecho la empresa estadounidense que mayor porcentaje de su presupuesto dedica a esta partida.

Desde estudios experimentales sobre superconductores hasta la producción de sistemas de estabilidad para aviones, Industrias Wayland abarca una amplia gama de productos tecnológicos, si bien su especialidad son los sistemas de seguridad. De hecho, el Departamento de

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

BROOKE WAYLAND

HEREDERA DEL IMPERIO WAYLAND

HABILIDADES

- 06 Tecnología
- 09 Finanzas
- 04 Autodefensa
- 05 Fitness
- 06 Trabajo en equipo
- 07 Dirección de personas
- 05 Inteligencia emocional

COMBATE

- 07 Iniciativa
 - +1 Daño
 - 13 Defensa
- 10 DESPREVENIDA



HITOS

- + Tiene tres licenciaturas, un doctorado y habla cuatro idiomas
- + Criada por su abuelo tras la trágica muerte de sus padres
- + En su infancia, fue secuestrada por un villano y liberada por el Centinela
- + Preparada desde su niñez para ser la heredera de uno de los imperios más importantes del país

COMPLICACIÓN

- + Mucha gente la considera demasiado joven para su puesto y responsabilidades

AGUANTE 06

ESTADO

H I M

Nombre real: Brooke Wayland

Fecha de nacimiento: 20/10/1983

Identidad: no aplicable

Estatura: 1,69 m

Pelo: castaño

Alias: ninguno conocido

Situación: en activo

Ocupación: empresaria

Peso: 53 kg

Ojos: castaños

La nieta de Brian Wayland es una mujer joven pero muy capaz. Con sólo 25 años es licenciada en Ciencias Empresariales, Derecho e Ingeniería electrónica. Tiene además un doctorado en Soluciones Tecnológicas por el Instituto Tecnológico de Massachusetts y habla cuatro idiomas. Es una digna heredera de su abuelo y está considerada una de las mujeres jóvenes más influyentes de América.

Brooke no es realmente nieta biológica de Wayland, ya que su padre, Steve, fue adoptado por Brian Wayland cuando tenía ocho años de edad. Esto, lejos de ser ningún tipo de escollo en la relación de Wayland con la niña, sólo hace que los defensores de la influencia del ambiente frente a la herencia genética la usen como ejemplo de cómo una chica criada por un genio se ha convertido también en una mente brillante, aunque no les una parentesco.

De hecho, Brooke ha sido criada prácticamente por su abuelo. A raíz de un trágico accidente de avión, los padres de Brooke y su abuela fallecieron, dejando a la niña y a su abuelo solos en el mundo. Aunque Brooke ya había demostrado ser una niña superdotada, es a partir de ese momento cuando la supervisión constante de Brian Wayland explota todo su potencial.

A pesar de lo que podrían pensar muchos de los que conocen la faceta más oscura de Wayland como Centinela y jefe de operaciones, para Brooke fue siempre un abuelo devoto y cariñoso, firme cuando había que serlo, pero ante todo protector, motivador y positivo. Desde luego, no la imagen que Andrew Dixon y James Goldfield (entre otros) pudieran tener del viejo Wayland.

Formada pues desde su niñez para ser segura de sí misma y capaz, la joven Brooke ha sido virtualmente preparada para convertirse en la sucesora de uno de los hombres más poderosos de Estados Unidos, al tiempo que se le educaba en los principios éticos y morales correspondientes.

Lo único para lo que su abuelo no preparó a Brooke fue para entender y aceptar su secreto. Aunque en su niñez Brooke admiró e incluso sintió un enamoramiento adolescente por la figura del Centinela (encarnado por James Goldfield, el justiciero de Betlam que la liberó de un secuestro en su niñez, aunque ella apenas recuerda ningún detalle), al llegar a la edad adulta sus sentimientos hacia esa figura legendaria de Betlam son contradictorios. Por un lado su mente racional le lleva a dudar de su existencia. Por otro, su creencia en el sistema le hace pensar que, si existiera, sería un fuera de la ley al que habría que detener. Pero en el fondo de su corazón aún sigue siendo esa niña asustada al que el oscuro justiciero salvó la vida.

¿Qué pasará ahora que Wayland ha muerto sin poder explicar a la joven que su herencia incluye algo más que una poderosa empresa?



EP. 09

ASPIRANTE A ARTISTA

HABILIDADES

- 04 Expresión artística
- 05 Salirse con la suya
- 06 Creerse sus mentiras
- 04 Cultura *underground*
- 03 Clubs de Betlam
- 02 Gym-jazz
- 02 Forcejear

COMBATE

- 06 Iniciativa
 - +0 Daño
 - 12 Defensa
- 09 DESPREVENIDA

CARACTERÍSTICAS

Frágil

Inquieta

Rebelde

Artificial

INT VOL REF FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA

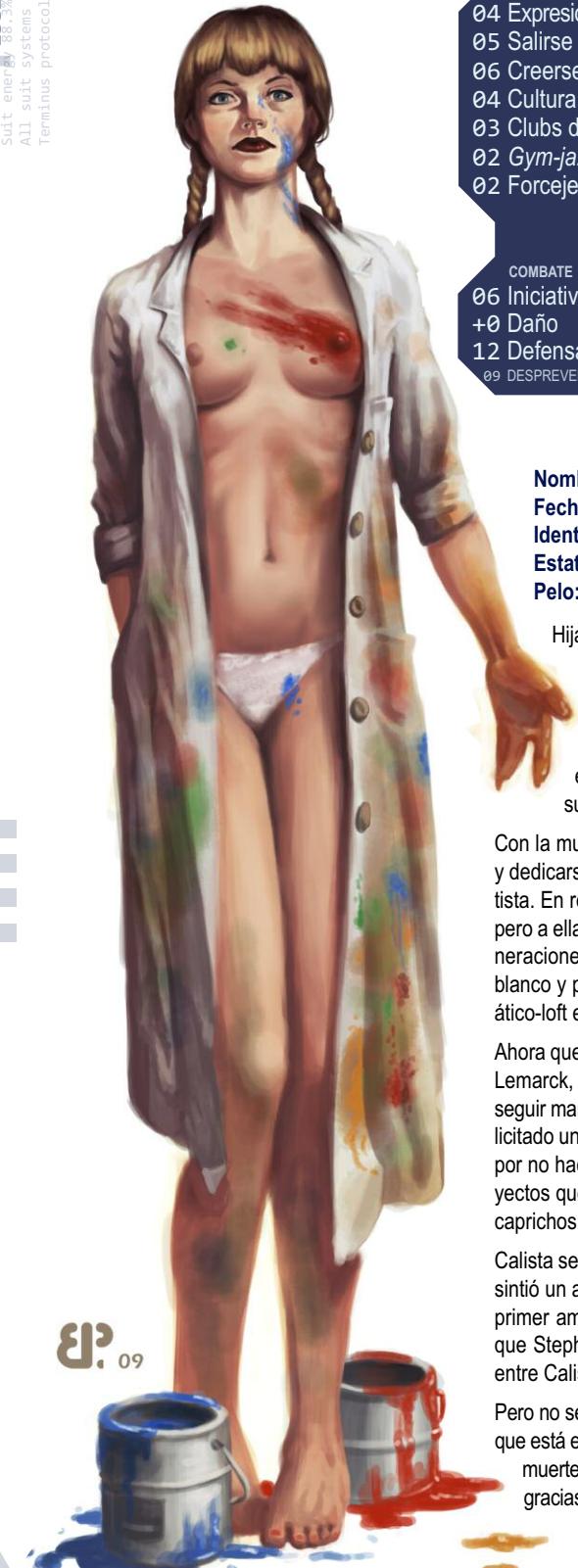
HITOS

- + Odia a su madre
- + Vive de un sueldo pagado por su madre y de malversar dinero de la Fundación Lemark
- + Le gusta pensar que es una artista incomprendida que será reivindicada en el futuro
- + Está enamorada de Mayhem y financia sus actividades

COMPLICACIÓN

- + Vive en su propio mundo de fantasía

AGUANTE 03

ESTADO H I M**Nombre real:** Calista Walker**Fecha de nacimiento:** 04/04/1978**Identidad:** no aplicable**Estatura:** 1,63 m**Pelo:** rubio**Alias:** Spiral**Situación:** en activo**Ocupación:** artista**Peso:** 44 kg**Ojos:** azules

Hija de un difunto empresario betlamita, Calista es el arquetipo de niña pija que quiere ir por la vida de rebelde y bohemia. Un quebradero de cabeza constante para su madre, con la que se lleva francamente mal y a la que siempre ha acusado de querer más a las decenas de niños y niñas de acogida que han desfilado por su casa que a su propia hija. Calista ha sido siempre el ojito derecho de su padre y sus enredos han estado a punto de finalizar con el matrimonio de sus progenitores varias veces durante su infancia.

Con la muerte de su padre, Calista accedió a un cuantioso capital que le permitió emanciparse y dedicarse a su arte. Porque Calista (o Spiral, como quiere ser llamada) es, o pretende ser, artista. En realidad, no tiene prácticamente ningún talento y apenas si dispone de alguna técnica, pero a ella le gusta pensar que es una creadora incomprendida que será reivindicada por las generaciones posteriores. Mientras eso ocurre, Spiral vierte pintura a chorros sobre lienzos en blanco y pinta con su cuerpo desnudo bajo la luz de la luna que entra por las claraboyas de su ático-loft en pleno centro de Betlam.

Ahora que se está quedando sin dinero, Calista ha empezado a "vender" cuadros a la Fundación Lemark, que dirige Stephanie Walker, su madre. Ésta ha encontrado en esa vía una forma de seguir manteniendo a Calista sin atentar contra su "independencia". Recientemente Calista ha solicitado un trabajo en la Fundación como Asesora de Arte, lo que significa que tiene un sueldo fijo por no hacer nada y la capacidad de redirigir dinero de la fundación para subvencionar los proyectos que le interesen. Stephanie Walker supone que su hija está gastando ese dinero en sus caprichos particulares, pero la realidad es más siniestra.

Calista se ha reencontrado con uno de sus "hermanos" de acogida, de hecho con uno por el que sintió un apego más allá de lo fraternal. Este hombre, al que Calista conoce como Reed, fue su primer amor en la adolescencia y su hermano de acogida durante sólo seis meses: el tiempo que Stephanie Walker tardó en darse cuenta de que estaba pasando algo demasiado intenso entre Calista (que sólo tenía 12 años) y el joven Reed (que tenía 17).

Pero no se puede luchar contra el amor y el destino ha vuelto a juntar a Calista con su enamorado, que está enseñando a la joven una nueva dimensión del arte: el arte del caos y la destrucción, de la muerte y mutilación del espíritu humano. Porque el amante de Calista no es otro sino Mayhem y, gracias al dinero de la joven, y el acceso a la Fundación como medio para malversar fondos, el plan maestro del peligroso criminal está por fin dando sus primeros pasos.

ESCENARIO

Defensa de EEUU es uno de los principales clientes de esta empresa, al que provee de armas no-letrales (Industrias Wayland no fabrica armamento pero sí dispositivos de protección como armaduras o tásers).

Aunque pueda parecer que los productos de Industrias Wayland están sólo destinados a los gobiernos y las corporaciones, si abres el ordenador de tu casa, tu televisor inteligente o tu smartphone es fácil que encuentres componentes fabricados por esta empresa. De hecho, Apple y Hieroglyphics Inc., por citar dos ejemplos, emplean con frecuencias procesadores o placas diseñadas por Industrias Wayland.

El CEO de la empresa (su presidente y propietario) ha sido desde su Fundación Brian Wayland, si bien la mayor parte de las decisiones estratégicas han sido tomadas por una persona de la confianza de Wayland ocupando el cargo de director ejecutivo. A finales de los años 80 Leo Szilard ocupó este puesto brevemente, compaginándolo con su cargo permanentemente como director del departamento de Ideas Avanzadas. En todo caso, la persona que ha estado al cargo de la empresa como directora ejecutiva desde 1989 hasta ahora es Amanda Wolf, quien ha dirigido el barco siempre con buen criterio y cuidando escrupulosamente las líneas de actuación definidas por Brian Wayland.

Con la reciente muerte de Wayland, su nieta Brooke se ha convertido en la nueva propietaria de la empresa, si bien esto no se ha oficializado todavía con su nombramiento como CEO. Brooke llevaba en todo caso dos años en la Junta directiva de Industrias Wayland y ocupaba el puesto de directora adjunta, de manera que parece que la transición va a resultar bastante fácil, si bien su juventud está inquietando al mercado bursátil y haciendo fluctuar el valor de las acciones de la compañía. Según los rumores, unos meses después de que Brooke sea nombrada oficialmente presidenta de Industrias Wayland, Amanda Wolf presentará su dimisión y disfrutará de una bien merecida jubilación, pasando el control completo de la empresa a Brooke y sus personas de confianza. Esto podría significar también que se ofreciera a Leo Szilard una más que cómoda jubilación y colocara a otra persona más joven al frente de Ideas Avanzadas.

Naturalmente, Industrias Wayland ha estado financiando al equipo del Centinela desde sus orígenes, siendo además la principal fuente de desarrollos tecnológicos para equipar al justiciero con lo último en dispositivos de defensa y vigilancia. Esta partida presupuestaria era dirigida directamente por Brian Wayland hacia el departamento de Ideas Avanzadas, desde donde Leo Szilad hacia el uso correspondiente de él. Si Amanda Wolf sospechó en algún momento que se estaba desviando dinero hacia algún proyecto secreto, nunca hizo ninguna mención al respecto. Aún así parece poco probable que la abnegada directora ejecutiva de Industrias Wayland no estuviera al corriente de esa partida presupuestaria, de manera que si ha optado por callar todos estos años es posible que sea porque sospecha qué uso se está dando realmente a ese dinero.

LA FUNDACIÓN LEMARCK

Theodore Lemarck fue un joven artista betlamita que se quitó la vida en 1992. Tras intentar mover sus pinturas y esculturas por diversas galerías sin conseguir que nadie se interesara por su obra, Lemarck se quitó la vida disparándose con la escopeta de caza de su padre en plena cara con sólo 19 años.

Diez años después, Stephanie Walker, la viuda de un acaudalado empresario y aficionada a las obras de caridad, decide constituir la Fundación Lemarck, en memoria del malogrado pintor. Stephanie había descubierto, aparentemente por casualidad, la obra del muchacho, quedando inmediatamente cautivada por ella. Usando fondos obtenidos en diversas obras benéficas (cenas de 1.000 dólares el cubierto, subastas de solteros y cosas similares), Stephanie ha construido una incluyente organización cuyos esfuerzos se centran en la promoción de artistas poco conocidos.

La fundación ha comprado todas las obras de Lemarck que ha podido y ha montado una exposición permanente en su sede, tres plantas en una de las Torres Alban de Betlam (ver pág. 108). Dichas obras están a la venta por precios estratosféricos con la intención de financiar la Fundación. También ha adquirido la casa de los padres de Theodore, donde el chico se quitó la vida, y ha montado allí un museo a la figura del joven artista, que puede visitarse tras el pago de la voluntad (donación recomendada, cinco dólares).

Aunque los auténticos expertos en arte coinciden en que hay cosas interesantes en la obra de Lemarck, también están de acuerdo en que la Fundación está mitificando en exceso una figura que no tiene tanta relevancia. El esfuerzo personal de Stephanie Walker ha puesto francamente de moda al difunto pintor y ha disparado el precio de sus obras.

Algunas voces han llegado a insinuar que la fundación es realmente un mecanismo para el blanqueo de dinero. Stephanie ha puesto al servicio de los antiguos socios de su marido, pero no hay ninguna prueba de que esto se así. Es más, Stephanie es bien conocida en la alta sociedad betlamita por su apoyo a las causas perdidas: ha tenido niños en acogida, protestado contra la tala de árboles, organizado eventos a favor de la lucha contra el SIDA y es, en términos generales, considerada una buena samaritana. ¿Por qué dudar entonces de las buenas intenciones de la Fundación Lemarck?

GOBIERNO

La corrupción de las instituciones gubernamentales de Betlam es uno de los males endémicos de la ciudad. A lo largo de su historia, han sido muchos y variados los escándalos que han salpicado a gobernantes de Betlam: cuando no era su vinculación con el crimen organizado lo que estaba en boca de todos, era precisamente su resistencia a ceder a la extorsión de estos grupos lo que hacía que salieran a la luz otro tipo de secretos.

Los betlamitas parecen seguir teniendo esperanza en una ciudad libre de corrupción, de modo que la opción política que parece en cada momento más libre de mácula suele ser la elegida en cada periodo electoral. Por desgracia, este cáncer está tan infiltrado en la estructura institucional de la ciudad que rápidamente contamina a los cargos recién elegidos, enterrando las promesas electorales de limpiar la ciudad bajo el abrumador peso del dinero negro.

A pesar del panorama, han sido relativamente pocos los cargos políticos procesados por sus actividades ilícitas. Incluso la tasa de dimisiones al salir a la luz pruebas de corrupción es ridículamente baja, mientras que los políticos que se han obstinado por mantenerse limpios han sido especialmente propensos a sufrir accidentes o a que se descubran sus "pequeños deslices". De esta forma, parece que para la clase política de Betlam abrazar el dinero proveniente del crimen organizado termina siendo lo más fácil y seguro.

ALCALDESA EVELYN HEIGHTS

Como otros políticos estadounidenses, la alcaldesa de Betlam tiene un pasado como actriz de Hollywood. Si bien no fue realmente una superestrella, habiendo protagonizado únicamente dos películas que fueron sendos fracasos y teniendo, eso sí, una larga lista de apariciones como secundaria, es indudable que fue su pasado cinematográfico lo que llevó al partido republicano a impulsar la carrera política de Evelyn.

Cargada inicialmente de buenas intenciones y dispuesta a trabajar por el bien social y de la comunidad, Evelyn cayó pronto bajo la influencia de los poderes corruptos que gobiernan la ciudad en la sombra. Para su desgracia, su participación al principio de su carrera en una película "para adultos" ha sido descubierta por la familia West, que están empleando esta información para chantajear a la alcaldesa y, en definitiva, convertirla en un títere de sus intereses.

CONCEJALA JANICE RICH

La concejala Rich es la responsable de política social y educación de Betlam. Su elección fue muy polémica porque tanto ella como su ex marido, el empresario papelero Thomas Rich, pertenecen a familias acaudaladas arraigadas en Forest Hill desde que Betlam es la ciudad que es. Sin embargo, lo cierto es que Rich ha ido poco a poco ganándose el corazón de muchos ciudadanos con sus políticas de igualdad y sus ayudas a las escuelas públicas. Hace aproximadamente un año se divorció de su marido, compartiendo con él la custodia de sus dos hijos, Thomas Jr., de diez años, y Zoe, de cuatro. Ambos adujeron una progresiva separación causada por el estrés de sus respectivas carreras.

Lo que nadie conoce, ni siquiera la alcadesa Heights que confía ciegamente en su concejala, es que tanto Janice como Thomas son miembros de la secta de Luna Negra. Cuando conoció al matrimonio, Thelema Legba supo que eran dos buenos ases en la manga, y les persuadió para que ayudaran a la causa en sigilo, hasta que sean llamados a filas. Mientras la empresa papelera de Thomas ayuda a financiar a la secta, la concejala informa a Luna Negra de todo lo que ocurre en el gobierno de la ciudad, y está preparada para ocupar el poder si, la Diosa no lo quiera, algo le pasara a la alcaldesa.

GOBERNADOR GEORGE WOODS

El gobernador del estado, George Woods es un republicano moderado que ha tratado en diversas ocasiones de impulsar medidas para acabar con la corrupción de la ciudad. Fue uno de los principales promotores de la Carrera de la actual alcaldesa, Evelyn Heights, que parecía una baza inmejorable para combatir la corrupción de la ciudad.

Amigo personal de Brian Wayland, que ha promocionado en varias ocasiones su campaña, es paradójicamente un detractor acérrimo del Centinela, ya que considera que la limpieza de las instituciones de Betlam debe hacerse desde dentro del sistema. De hecho, está bastante convencido de que gran parte de la culpa (si no toda) del estado de corrupción de la ciudad corresponde al justiciero enmascarado. Según la versión que Woods no se cansa de dar a los medios, el Centinela (existe o no) y sus imitadores son la máxima expresión de la anarquía institucional que impera en la ciudad. Según el gobernador, los justicieros y sus contrapartidas sólo refuerzan la idea de que en Betlam cada uno puede hacer lo que le plazca y todo el mundo está por encima de la ley.

Como parte de su campaña para la actual legislatura, el gobernador comenzó a trazar un plan para convertir el problema de los justicieros en un asunto estatal, lo que le permitiría intervenir directamente sobre las fuerzas del orden de la ciudad y desplegar un operativo que diera caza finalmente al Centinela. Sin embargo, la influencia de su mujer, Virginia Woods, ha contenido ese plan y ha mantenido finalmente al gobernador al margen de las actividades del justiciero.

Y es que mientras el gobernador es la figura pública que de forma más fehaciente ataca la figura del Centinela, su mujer es una de sus más fervientes defensoras... en la sombra. A través de la influencia que tiene en su marido, Virginia ha protegido al Centinela de diversos proyectos estatales y federales destinados a su caza y captura. La razón hay que buscarla en 2006, cuando un grupo terrorista encabezado por el Coronel (ver pág. 146), tomó al gobernador, su mujer y cientos de personas (entre ellos el mismísimo Brian Wayland) como rehenes durante un mitin de su campaña electoral en el estadio de los Bárbaros de Betlam. Sólo la intervención del Centinela (encarnado en esa ocasión por Thomas Mann y apoyado sobre el terreno por Goldfield, presente en el acto como jefe de seguridad de Wayland) logró evitar la muerte de Virginia e impedir la detonación de una bomba nuclear que los terroristas habían colocado en el estadio.

CRIMEN

Según los datos oficiales de la Oficina Federal de Investigación, Betlam ocupa la cuarta posición en la lista de ciudades con más crímenes violentos de Estados Unidos, detrás de Detroit, San Luis y Memphis. Sin embargo, ya que estos datos se basan a su vez en los informes proporcionados por las centrales de policías de cada ciudad, otras fuentes consideran que Betlam puede estar bastante más arriba en esa lista. La estimación se hace incluyendo un porcentaje de las desapariciones (denunciadas, con lo que la cifra podría incluso ser mayor), basándose en que la cifra de éstas es muy superior a las de cualquier otra ciudad del país, y su tasa de resolución es asombrosamente baja.

Aunque el crimen de Betlam está asociado por la opinión pública y los medios de comunicación fundamentalmente con las actividades de criminales disfrazados, realmente las actividades de este grupo son sólo un pequeño porcentaje del total de crimen de la ciudad. Es cierto que los delitos cometidos por los comúnmente llamados "villanos" son los más espectaculares y aparatosos, pero el grueso de los delitos cometidos en la ciudad están realmente en las manos de criminales menos excéntricos.

Los grupos del crimen organizado, delincuentes comunes, las bandas e incluso los miembros corruptos de la policía son los responsables del 95% de los delitos violentos que ocurren en la ciudad. Conocer las actividades de estos grupos es la única forma de enfrentar la verdadera lucha contra el crimen y la limpieza de la ciudad

LA FAMILIA WEST

Veterano de la guerra de Vietnam, el joven Paul West regresó a su país dispuesto a vivir su propia versión del sueño americano. Paradigma del hombre hecho así mismo, Paul construyó de la nada un imperio criminal y un emporio empresarial cimentado sobre el dolor y la muerte de los que se le oponían. Su meteórico ascenso y la muerte del Rey Púrpura (pág. 157) supusieron el fin de algunas familias criminales y el repliegue del resto, colocando a los West en lo más alto de la pirámide criminal de Betlam City.

Su hijo mayor, Rupert, parecía llamado a ser el heredero del imperio criminal de su padre, pero pronto se descubrió que no poseía las dotes necesarias para ello. Cobarde, pusilánime y, según su propio padre, "un estúpido inútil" Rupert acumuló fracaso tras fracaso en el negocio familiar. Esto ha sido considerado como una muestra de debilidad de otras familias, lo que ha llevado a explosiones de violencia y la pérdida de algunos territorios por parte de los West.

Por suerte para la familia, la hija menor de Paul, Liliam, resultó estar mucho más dotada para los negocios familiares. Haciéndose un hueco a empujones en un mundo de hombres, Liliam ha demostrado ser una digna heredera de las cualidades que llevaron a su padre a hacerse con el control de la ciudad: inteligencia, sangre fría y una absoluta carencia de escrúpulos.

En la actualidad, Rupert es el alcalde de la prisión de Lighthouse, colocado allí mediante una maniobra bien calculada de su hermana Liliam quien dirige todos los negocios de la familia. De este modo, los criminales de Betlam, que tarde o temprano pasan por la prisión, saben que deben respeto a la familia West si no quieren terminar sufriendo un accidente. Como un auténtico sindicato del crimen, la prisión es un territorio que los West utilizan para deshacerse de sus enemigos, forjar nuevas alianzas y hacer tratos.

A sus muy bien llevados 48 años, Liliam es posiblemente la mujer más poderosa de Betlam, indiscutiblemente más poderosa que la alcaldesa Heights y desde luego una de las más ricas. De hecho, según el departamento del estado contra el crimen organizado, la fortuna de los West se estima comparable a la de las mayores de Betlam, y posiblemente sea la segunda tras la de los Wayland.

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA



Y mientras la influencia y el poder de los West continua creciendo, el patriarca de la familia pasa sus últimos días postrado en la cama, siendo destruido lentamente por la demencia senil. Cuidado y vigilado 24 horas en su lujosa residencia en South Beach, algunos elementos indeseables han empezado a darse cuenta de que el viejo es la única debilidad de Liliam, y que en su estado actual podría revelar secretos de la familia sin saber con quién está hablando.

SICARIO

Fortaleza	5	Armario	Aguante	6
Reflejos	2	Algo torpe	Iniciativa	3
Voluntad	3	Feo	Daño	+2
Intelecto	2	Los hay más listos	Defensa	11

Habilidades: Extorsionar 5, Gatillo fácil 4, Pegar palizas 4, Vigilar almacén 3, Escapar de la policía 3, Forzar cerraduras 4, Coche robado 3.

LA TRÍADA DE LA CASA CARMESÍ

Según la mitología de las tríadas, todas ellas provienen de una sola: la Asociación de la Tierra y el Cielo. La leyenda sobre cómo nació este grupo proporciona un pasado orgulloso a los miembros de las tríadas.

En el siglo XVII, China fue invadida por los bárbaros y el emperador (miembro de la dinastía Ching y por tanto no chino) reclamó la ayuda de todo el que pudiera combatir. Los monjes budistas de un monasterio shaolin acudieron a la llamada y derrotaron al ejército sin perder ni a un hombre, gracias a su entrenamiento en artes marciales. El Emperador agradeció a los monjes su ayuda y les ofreció todo tipo de regalos, pero ellos declinaron la oferta para volver a su retiro. Los consejeros del Emperador alertaron a éste de lo peligroso de los monjes, pues si habían vencido a los bárbaros también podrían derrocarle a él. Así, los monjes fueron asesinados a traición y su monasterio incendiado. Sólo escaparon cinco de ellos que se conjuraron para derrotar al Emperador que les había traicionado y a su dinastía extranjera.

para restaurar a los Ming, tomando el nombre de la Asociación de la Tierra y el Cielo y tomando como símbolo un triángulo equilátero para reflejar la armonía entre la tierra, el cielo y el hombre.

Según la leyenda de la tríada de Casa Carmesí, uno de esos cinco hombres supervivientes fue Lee Shaoan, el fundador de este grupo, que se encargaría de administrar justicia y velar por el pueblo, protegiéndole de nobles y burócratas corruptos. En la práctica, esta protección tiene un precio, por lo que comerciantes y campesinos debían pagar a la Casa Carmesí un diezmo que permitiera su funcionamiento.

A día de hoy, a pesar de las nobles raíces y las ricas tradiciones con las que quiera disfrazarse, la tríada de la Casa Carmesí no es más que un grupo criminal que extorsiona a los ciudadanos, controla el tráfico de drogas y armas y se dedica, en definitiva, a toda actividad criminal que parezca lo bastante lucrativa. Aunque la tríada original está en Hong Kong, la rama estadounidense se ha hecho fuerte en la ciudad de Bechtam, en la que controlan, como si fuera una pequeña ciudad independiente, todo el territorio de Chinatown.

Aunque enemigos en el pasado remoto, la Casa Carmesí mantiene ahora una alianza “de negocios” con el grupo criminal chino más poderoso del mundo, la Liga del Dragón (ver pág. 135). Realmente la Liga del Dragón, que es un grupo imperialista, representa todo aquello que la tríada buscaba combatir en sus orígenes, y los miembros más tradicionalistas no están nada satisfechos con esta alianza.

SOLDADO DE LA CASA CARMESÍ

Fortaleza	3	Dragón	Aguante	4
Reflejos	5	Tigre	Iniciativa	6
Voluntad	2	Tradicionalista	Daño	+1
Intelecto	3	Astuto	Defensa	14

Habilidades: Lealtad a la Casa Carmesí 4, Kung-fu 4, Corredor de fondo 3, Mirar y callar 5, Tradiciones 3, Ocultarse en las sombras 4.

LA FAMILIA BRASCHI

Los Braschi serían una típica familia mafiosa si no fuera por el giro que han dado a sus intereses. Aunque siguen metiendo mano en la inmigración ilegal, la prostitución, las armas y las drogas, su líder, Antonio Braschi, ha comenzado a interesarse por el ocultismo y, más concretamente, por los lazos existentes entre su familia y un hombre del Renacimiento llamado Milo Braschi, que fue quemado en la hoguera acusado de herejía.

Antonio, como el resto de sus parientes y sicarios, tenía un escaso o nulo interés por el ocultismo. Pero su padre, y anterior padrino de la "Familia", Julio Braschi, le hizo jurar en su lecho de muerte que desvelaría los secretos de la familia. Julio siempre había sido muy religioso y supersticioso, y en ocasiones se había referido a su antepasado, Milo Braschi. Para Antonio esto no era más que una excentricidad y prestó poca atención a la petición de su padre... hasta que recientemente Luna Negra robó una antigua caja del museo, supuestamente para matar a todos los primogénitos de Betlam. Aquella caja había sido fabricada en el Renacimiento por su antepasado.

Aunque Luna Negra fue detenida antes de cumplir su promesa, Antonio quedó convencido de que merecía la pena indagar en su árbol genealógico. Ha descubierto que gran parte de sus familiares europeos conservan documentos y notas de Milo Braschi, pero lo que de verdad le interesa es conseguir las reliquias Braschi, inventos desarrollados por su antepasado a los que se les atribuyen todo tipo de capacidades, desde un reloj capaz de anunciar la hora de la muerte de su propietario hasta un aceite rejuvenecedor.

Antonio está dispuesto a remover cielo y tierra para conseguirlas y descubrir si las leyendas en torno a las reliquias son ciertas o falsas. Está destinando gran parte de los recursos de su organización para conseguirlo, e incluso ha convencido a sus hermanos e hijas de la conveniencia de llevar a cabo el encargo del anciano Julio. Quienes no están tan contentos son sus sicarios, algunos de los cuales han pasado de hacer de "chulos" a tratar con marchantes de arte a los que ni comprenden ni quieren comprender. Algunas voces dicen que el hijo mayor de Antonio, Christopher, solamente está esperando a que crezca el descontento en la organización para arrebatársela a su padre. Puede que no tardemos en averiguar si el rumor es cierto...

SOLDADO DE LA MAFIA

Fortaleza	3	Acostumbrado al castigo físico	Aguante	5
Reflejos	4	Tienes que ser rápido	Iniciativa	5
Voluntad	4	Impávido	Daño	+1
Intelecto	2	Aprende lo justo, úsalo al máximo	Defensa	11

Habilidades: Amenazar con sutilezas 4, Conducir alocadamente 2, Cultura italoamericana 3, Hablar con rodeos 4, Disparar hasta vaciar el cargador 3, Limpiar escenas de crímenes para que parezcan accidentes 3, Ser parte de la "Familia" 5, Sospechar de todo el mundo 3, Supersticiones 2.

BANDAS CALLEJERAS

Como todas las grandes ciudades de Estados Unidos, Betlam City sufre el fenómeno de las bandas callejeras. Sin embargo, mientras en la mayor parte del país la cultura de las bandas está estrechamente ligada a cuestiones raciales (como las bandas de Blood y Crips de Los Ángeles) en Betlam la problemática de las bandas adquiere un matiz diferente. No es que no haya bandas raciales en esta ciudad (desde la supremacista blanca Nación Pura hasta la banda asiática del Afilado Puño del Dragón, asociada a la triada de la Casa Carmesí, pasando por las clásicas bandas estilo Crip o estilo Blood de mayoría negra), es que éstas son minoritarias frente a bandas más coloristas herederas de la llamada "cultura de los disfraces".

PIETRO MAZZO Y LOS EXTERMINADORES

Pietro es hijo de inmigrantes italianos y ha pasado toda su vida en Betlam, aunque le gusta presumir de los escasos lugares que ha visitado y las supuestamente míticas aventuras que allí ha vivido: Washington, Texas, México, Canadá... Pietro es un hombre propenso a exagerar en todo, salvo en una cosa: su talento para la tortura y el asesinato.

Desde hace casi diez años Pietro ha estado en nómina de la familia Braschi, velando por los intereses de la organización: ¿Una jueza ha decidido que ya es hora de poner entre rejas a un importante miembro de la familia? La rueda de su coche se pinchará con un disparo preciso que la conducirá, nunca mejor dicho, a una muerte fatal. ¿El nuevo comisario ha decidido emprender una cruzada contra el crimen organizado? Su hijo dejará de tener piercing... y también nariz. Así se las gasta Pietro. Además, Pietro se ha rodeado de lo que él llama "sus Exterminadores", un pequeño grupo de hombres de confianza que ejecutan sus planes y se reparten el cincuenta por ciento de los beneficios de los contratos de Pietro. Sus nombres son desconocidos para la mayoría, que solamente sabe sus apodos "Cuerdas", "Viento" y "Percusión". Pueden parecer cómicos, pero no lo son tanto cuando apareces ahogado en tu propio vómito con las marcas de una delgada pero resistentes cuerda en tu cuello. Los tres son asombrosamente leales a su jefe, porque saben que si hablan se estarán condenando a una muerte horrible.

Si hay otro rasgo de Pietro tan acentuado como su exageración es su paranoia. Pietro solamente confía en sus contactos habituales y en sus Exterminadores, y se asegurará de investigar a cualquier persona que contacte con él y no pertenezca a su círculo de confianza. Si averigua que se la está intentando jugar, el incauto puede darse por muerto.

PIETRO MAZZO

Fortaleza	4	En forma	Aguante	7
Reflejos	6	Buena puntería	Iniciativa	7
Voluntad	6	Líder nato	Daño	+2
Intelecto	3	Paranoico	Defensa	17

Habilidades: Asesinar con precisión 6, Dirigir y coordinar 3, Exagerar sus vivencias 6, Huir antes de que llegue la pasma 3, La mafia y sus costumbres 5, Leer en la cara de los demás 5, Mercado negro 2.

LOS EXTERMINADORES

Fortaleza	3	Puños fuertes	Aguante	5
Reflejos	5	Entrenados para no fallar	Iniciativa	6
Voluntad	4	La ley del silencio	Daño	+2
Intelecto	3	Sumar dos y dos	Defensa	15

Habilidades: Asesinar de forma creativa 5, Ejecutar planes 4, Golpear sin dejar rastro 4, Hablar en el momento justo 2, Huir antes de que llegue la pasma 3, La mafia y sus costumbres 4.

Así pues, los jóvenes pandilleros de Betlam a menudo convierten los "colores" de la banda en prácticamente un uniforme, emulando el estilo de los criminales más famosos, cuando no copiándolo directamente. Tanto es así que a veces resulta complicado saber si un determinado acto criminal ha sido protagonizado por miembros de una banda o por secuaces de algún villano. Es por esto que la mayoría de los crímenes relacionados con bandas son investigados por la Unidad de Crímenes Especiales en lugar de por la policía metropolitana de Betlam.

La banda típica está formada por media docena de jóvenes entre los 15 y los 30 años, criados en barrios conflictivos y provenientes

ESCENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



de familias problemáticas. Desde jóvenes los chicos crecen a merced de la violencia y se unen a las bandas como forma de mutua protección. La adopción de colores singulares les dota de un sentido de identidad, les hace formar parte de algo, y al mismo tiempo inspira miedo (el deseado "respeto") en los ciudadanos corrientes. El fenómeno de las bandas en Bellam es, como en el resto del mundo, fundamentalmente masculino. Llama la atención sin embargo que el porcentaje de bandas mixtas o sólo de mujeres es considerablemente mayor que en otras ciudades. Así, aproximadamente una de cada diez bandas está formada por jóvenes de ambos sexos, mientras que una de cada veinte está conformada sólo por chicas. Esto último habitualmente constituye una reacción contra la violencia sexual ejercida por las bandas masculinas de un barrio, o menos frecuentemente, una "filial" femenina de otra banda formada por varones.

El rito de iniciación para formar parte de una banda a menudo consiste en agredir a un miembro de una banda rival o a un miembro de las fuerzas del orden, o en robar un coche u otro objeto de valor. Rara vez un rito de iniciación incluye el asesinato, normalmente sólo en época de "guerra de bandas", períodos de conflicto entre bandas con territorios adyacentes que, afortunadamente, no son muy comunes.

Mientras respeten los límites territoriales de sus rivales, marcados con *grafitis* en paredes, y no haya muertes, las relaciones entre las bandas suelen reducirse a intercambios de amenazas, palizas ocasionales y daños a la propiedad. Sin embargo, cuando se cruza la línea y una banda trata de hacerse con el territorio de otra o un miembro de una banda muere, es difícil impedir ya un baño de sangre. Las alianzas entre bandas afines pueden extender la guerra a otros territorios y elevar los "daños colaterales" producidos por los tiroteos, quema de locales y otros actos de violencia. Una tregua, recapitulación o más rara vez la total aniquilación de uno de los bandos marcan el final de la guerra.

Las bandas son utilizadas frecuentemente por grupos mafiosos u organizaciones criminales mayores para hacer el trabajo sucio a cambio de las migajas del pastel. Al fin y al cabo son chicos jóvenes jugando a ser tipos duros, deseosos de reconocimiento y dispuestos a casi todo para demostrar la pasta de la que están hechos. En ocasiones estos grupos se nutren de pandilleros curtidos, mientras que otros ex pandilleros al llegar a cierta edad pasan a engrosar el circuito de secuaces. Otros terminan en prisión cumpliendo una larga condena, mientras que los menos afortunados simplemente se convierten en nuevas cifras en las siempre crecientes estadísticas de muertes relacionadas con las bandas.

Los PAYASOS SINIESTROS

La estética de la banda incluye pantalones anchos, colores vivos y sobre todo, mucho maquillaje. Sus integrantes no van exactamente disfrazados de payasos (excepto en ocasiones especiales), pero casi siempre pintan sus caras de blanco y sus labios de rojo brillante y llevan pelo teñido de distintos colores. Se declaran admiradores del Circo Macabro y sorprendentemente aficionados a la música siniestra, mezclándose con góticos y similares en conciertos y locales nocturnos. La banda tiene entre 10 y 15 miembros (dependiendo del momento) y están involucrados en robos, agresiones a otras bandas y tráfico de drogas.

MIEMBRO DE LOS PAYASOS SINIESTROS

Fortaleza	3	Entrenamiento de gimnasio	Aguante	4
Reflejos	4	Rápido	Iniciativa	5
Voluntad	2	Víctima de las modas	Daño	+1
Intelecto	3	Fan de Ann Rice	Defensa	13

Habilidades: Subcultura gótica 3, Intimidar 3, Melancolía fingida 3, Violencia innecesaria 4, Excentricidades 5, Listo para la acción 4, Acostumbrado a la oscuridad 3.

GENEX SUPREMO

LÍDER EN LA SOMBRA

HABILIDADES

- 10 *Valetudo*
 10 Entrenamiento extremo
 05 Liderazgo
 05 Sentidos de combate
 04 Permanecer en la sombra
 02 Ideología fascista
 05 Estrategia

COMBATE

- 11 Iniciativa
 +5 Daño
 24 Defensa
 21 DESPREVENIDO



Hipermusulado

Coordinación perfecta

Ultraviolento

Extremista

HITOS

- + Sólo los genex de más alto nivel saben a ciencia cierta que existe
- + Se rumorea que es un exmilitar de origen betlamita
- + La guerra contra el sistema es sólo la primera capa de su plan
- + La derrota del Centinela forma parte de su venganza personal contra el justiciero

COMPLICACIÓN

- + Cree ser invencible y no está preparado para descubrir que no es así

AGUANTE 12

ESTADO

H I M

40 35 30 25 20 PUNTOS DE RESISTENCIA

Nombre real: desconocido**Fecha de nacimiento:** desconocida**Identidad:** secreta**Estatura:** 2,01 m**Pelo:** rapado**Alias:** Genex Supremo**Situación:** en activo**Ocupación:** terrorista**Peso:** 115 kg**Ojos:** desconodido

Sólo los miembros de más alto nivel dentro de la estructura del grupo saben que bajo la fachada de movimiento desorganizado y moda violenta, los genex son un grupo con un propósito y un líder. Este líder, conocido únicamente como el genex supremo, ha ido desplegando sus fuerzas y extendiendo su doctrina desde la sombra, manteniendo su existencia en secreto y manipulando a los jóvenes betlamitas descontentos mediante terceras personas.

Los pocos que lo han visto le describen como físicamente imponente, una máquina de matar perfectamente engrasada, así como enormemente carismático y un estratega nato. Su estética es la de sus seguidores, pero irradiia un aura especial que hace imposible confundirlo con un genex cualquiera.

Algunos se han atrevido a especular con su pasado: ex militar, no mayor de 30 años, sin duda betlamita de origen. Pero incluso estos pocos datos son conjetas, ya que el genex supremo mantiene un absoluto mutismo sobre su verdadera identidad y sus orígenes.

Únicamente ahora, cuando el momento culminante de su plan se acerca, la existencia de un líder genex empieza a surgir como un rumor entre las filas del movimiento, al tiempo que una visión borrosa del plan empieza a dibujarse en las mentes de los genex: son soldados del mañana, preparándose para una guerra inminente contra el sistema, una guerra que les llevará a conquistar la ciudad, ponerla bajo su control y convertirla en la nación genex.

Naturalmente, en la mente del genex supremo ésta sólo es la primera capa del plan, bajo la que se ocultan intenciones incluso más oscuras. Y mientras espera el momento de revelarse, el genex supremo se prepara física y mentalmente para el que sabe será su pieza fundamental en la guerra que se avecina: enfrentarse con el Centinela públicamente y derrotarle, destruyendo cualquier esperanza de los betlamitas y mostrando a sus seguidores que ni siquiera las leyendas pueden detener ya el imparable avance genex.

En su interior, el genex supremo sabe que esa derrota será, además, su venganza personal contra el justiciero, una venganza que lleva fraguándose en su mente desde que era un niño y que ha impulsado todas y cada una de las acciones que le han llevado hasta el momento actual.

ESCENARIO

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

LAS FURIAS

Esta banda femenina está formada fundamentalmente por chicas de raza negra, aunque no es una banda racial. Originalmente, las Furias fue un grupo de autodefensa femenino formado en los años 80 por varias mujeres jóvenes que habían sufrido alguna clase de violencia sexual. Estas mujeres tomaron clases de artes marciales y de tiro y se dedicaron a patrullar el barrio impartiendo su particular forma de justicia. Pronto desplazaron a las bandas masculinas de su territorio, asumiendo los negocios de "protección" y tráfico de drogas de esas otras bandas como propios. En la actualidad, las Furias son entre 15 y 20 chicas de temperamento muy violento, bien entrenadas y practicantes de una forma de feminismo tremadamente agresivo. Tienen una estética marcadamente paramilitar y prefieren la ropa de camuflaje urbano y nocturno. El signo de la banda es una lágrima negra tatuada en la mejilla. Se las vincula con tráfico de drogas y armas, extorsión, agresiones y asesinato. En contra de lo que algunas personas piensan, no hay ninguna vinculación entre esta banda y la Secta de la Diosa del Crepúsculo (ver pág. 152).

FURIA NEGRA

Fortaleza	3	Más dura de lo que crees	Aguante	4
Reflejos	4	Flexible	Iniciativa	5
Voluntad	3	Guardiana de mi hermana	Daño	+1
Intelecto	3	Conocer al enemigo	Defensa	12

Habilidades: Todas para una y una para todas 3, Guerrilla de barrio 5, Feminismo violento 4, Autodefensa 4, Assertividad muy agresiva 4, Fitness 4, Patrulla de barrio 2.

Los ESCORPIONES

Esta banda de motoristas, que mantiene conexiones con los Ángeles del Infierno, está formada por entre 8 y 12 miembros, con edades entre los 25 y los 40 años. Aunque su sede oficial está en Betlam, los miembros de la banda viajan por todo el país, fundamentalmente para acudir a concentraciones de motoristas, aunque también por el placer de "la vida en la carretera". Con una estética motera clásica (cadenas, chaquetas con las mangas cortadas, simbología neonazi), los escorpiones son fácilmente reconocibles por el símbolo del escorpión que decora sus motos, lucen tatuado en sus brazos y llevan cosido en sus chaquetas. Robos con violencia, tráfico de drogas y violaciones son los principales delitos con los que se vincula a la banda.

MIEMBRO DE LOS ESCORPIONES

Fortaleza	4	Pulso	Aguante	5
Reflejos	3	Derrapar	Iniciativa	4
Voluntad	2	White trash	Daño	+2
Intelecto	2	No acabó el colegio	Defensa	12

Habilidades: ¿Qué estas mirando? 4, Contactos supremacistas 2, Beber 4, Palizas 4, Coger lo que le place 4, Motos 5, Aguantar despierto 4.

Los NATIVOS

Inicialmente se constituyó como una agrupación informal de jóvenes nativos americanos que trataban de hacerse un hueco en la Universidad sin ser discriminados. Lo que comenzó como un "club universitario" degeneró en una banda cuando uno de los miembros del club falleció en una novatada mal llevada. Los miembros del club se vengaron y comenzaron a atacar a todos los que consideraban que actuaban en contra de su etnia. Cinco años después, nada queda de sus intereses universitarios, solamente una banda más que se adorna con motivos nativoamericanos. Tres de cada cuatro miembros son de etnia nativoamericana, pero desde hace un año admiten a miembros de otras etnias si superan un rito de iniciación especialmente arriesgado.

INICIADO DE LOS NATIVOS

Fortaleza	4	Sé una montaña	Aguante	5
Reflejos	2	Pausado	Iniciativa	3
Voluntad	3	Tan duro como la vida	Daño	+2
Intelecto	2	Tradición oral	Defensa	12

Habilidades: Actuar como colectivo 4, Conocimientos universitarios 2, Cultura nativo-americana 5, Defenderse atacando 5, Dichos y refranes 4, Practicar deporte 3, Vigilar 4.

Los GAMERS

La banda con la media de edad más baja de Betlam está compuesta por chavales de instituto de barrios marginales que han optado por el *alunizaje* y el robo como forma de acceder a las nuevas tecnologías. Se tatúan los iconos representativos de sus consolas y videojuegos favoritos y lucen ropa que recuerda a los clásicos *nerds* (camisa a cuadros, pantalón de pana, gafas gruesas con cinta uniéndolas, etc.). Recientemente se ha puesto de moda entre ellos el *parkour* porque "la vida es un juego de plataformas". Más que un líder formal, los Gamers se organizan en pequeños grupos que se desafían los unos a los otros a cometer los robos más espectaculares, lo que denominan "logros". El prestigio dentro de la banda se mide por los "logros" que consigue, tanto dentro como fuera de los videojuegos. El Centinela los considera una amenaza de baja prioridad, y lo cierto es que tampoco está seguro de cómo afrontarla.

GAMER DE NIVEL 3

Fortaleza	2	Sin tiempo para entrar en el equipo	Aguante	3
Reflejos	3	¡Abajo-abajo-puño-derecha!	Iniciativa	5
Voluntad	3	No necesita dormir ocho horas	Daño	+1
Intelecto	4	Listo para lo que le interesa,	Defensa	11

Habilidades: Centros Comerciales y tiendas on-line 4, Correr por la ciudad 4, Jerga de nerd 3, Pelear como en el patio 3, Perderse en la multitud 5, Pisarse 5, Videojuegos 6.

LOS GENEX

¿Una ideología de la violencia o violencia sin ideología? Los genex son una de las peores plagas que la ciudad de Betlam ha conocido en toda su historia, un grupo violento y numeroso en continua expansión que promulga la violencia más absoluta, sin concesiones ni justificación, tan destructivo y peligroso como aparentemente caótico y desorganizado. Los medios de comunicación y las autoridades no se ponen de acuerdo al calificarlos: banda criminal, moda peligrosa o tribu urbana son algunos de los calificativos que los genex han recibido desde su aparición a principios del nuevo siglo.

Rapados, con abundantes tatuajes de inspiración maorí, piercings y sus características gafas de motorista (aunque las motos no forman parte realmente de su subcultura), los genex son jóvenes varones habitualmente blancos, de entre 16 y 25 años, que han adoptado el culto a la ultraviolencia como forma de vida. Los representantes de la autoridad, las minorías, los adultos, las mujeres y los ancianos son sus objetivos preferidos, pero la explosión de violencia que acompaña a los genex rara vez discrimina víctimas.

Violaciones, palizas, mutilaciones y asesinatos constituyen el día a día de los genex, habitualmente reunidos en grupos de 6 a 14 miembros fijos y de un número variable de menores de edad que aspiran a ser genex de pleno derecho, así como de mujeres jóvenes simpatizantes que son usadas indistintamente como juguetes sexuales y tratadas por los genex como mercancía. El robo con violencia, seguido a bastante distancia del tráfico de drogas y la prostitución de sus propias mujeres, son los principales modos de financiación de sus integrantes.

REY DRAGÓN

GENERAL, POETA Y MAGO

HABILIDADES

- 09 Kung-fu
- 07 Gobernar
- 07 Historia
- 08 Equilibrio
- 06 Inescrutable
- 10 El arte de la guerra
- 06 Ojo de la mente

COMBATE

- 10 Iniciativa
- +3 Daño
- 21 Defensa

18 DESPREVENIDO



CARACTERÍSTICAS

Fibroso

Preciso

Trascendente

Maquiavélico

INT VOL REF FOR

40 PUNTOS DE RESISTENCIA

HITOS

- + Su leyenda es casi tan larga como la historia de China
- + Según se dice, es un dragón inmortal que quedó atrapado en forma humana
- + Se ha enfrentado a todas las encarnaciones del Centinela
- + Ha puesto en marcha un complejo plan para convertir a su hijo en el próximo centinela.

COMPLICACIÓN

- + Es un megalómano que pretende gobernar el mundo

AGUANTE 11

ESTADO **H I M****Nombre real:** desconocido**Fecha de nacimiento:** desconocida**Identidad:** secreta**Estatura:** 1,81 m**Pelo:** moreno**Alias:** Longwang, Rey Dragón**Situación:** en activo**Ocupación:** líder de la Liga del Dragón**Peso:** 73 kg**Ojos:** negros

Desde el corazón de China hasta las calles de Betlem City, el temible Rey Dragón dirige con mano de hierro los turbios negocios de su implacable organización: La Liga del Dragón.

La leyenda sobre Longwang es casi tan larga como la historia de China. Los primeros escritos sobre él le sitúan en la III Dinastía, cuando al parecer fue ministro del Emperador. General, poeta y mago, Longwang es una figura en la sombra durante gran parte de la China dinástica, en solitario al principio y como fundador de la Liga del Dragón después. Naturalmente, hay quien dice que el Rey Dragón actual sólo es otro más de una larga sucesión de hombres que han llevado ese nombre, pero la leyenda (y algunas pruebas no del todo concluyentes) dicen lo contrario: que Longwang es, efectivamente, un inmortal, el último de los dragones vivos sobre la Tierra que olvidó con el paso de las eras cómo volver a recuperar su verdadera forma.

Según esta versión, Longwang es un mago dotado de grandes poderes, un ser milenario que trata de cumplir un largo y enrevesado plan guiado por un extraño sentido de la justicia: el Rey Dragón pretende construir un mundo mejor, sin pobreza ni dolor, por supuesto liderado por él, y está dispuesto a sacrificar a casi toda la población mundial para conseguirlo.

Desde los últimos 40 años diversos planes del Rey Dragón han sido frustrados por las distintas encarnaciones del Centinela. Esto sólo ha provocado admiración y respecto en Longwang, para quien el honor y la superación personal son valores muy elevados. A resultas de esta relación de rivalidad/admiración, el Rey Dragón ha investigado muy de cerca las actividades del Centinela, siendo uno de los pocos conocedores de su secreto y de la identidad de la mayoría de los integrantes del grupo. Tanto es así que se dice que cada Centinela debe superar en algún momento una prueba del Rey Dragón y obtener su visto bueno para poder considerarse un digno portador del traje.

Más aún, sin que nadie lo sepa, Longwang ha diseñado un complicado plan para situar a alguien de su entera confianza dentro del equipo del Centinela: nada más y nada menos que su hijo, quien bajo el nombre de Mark Wong está siendo entrenado para convertirse en el centinela número 11. De este modo, el Rey Dragón planea anexionar la organización del Centinela a la Liga del Dragón, y utilizar sus recursos en servicio de su megalómano plan.

ESCUENARIO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

Según las estadísticas más pesimistas, Betlam City cuenta con más de cinco mil genex, un pequeño ejército de apóstoles de la violencia, mientras que las cifras oficiales que maneja la oficina del Fiscal hablan de unos 800 jóvenes que han adoptado la estética genex, de los cuales sólo una tercera parte están realmente involucrados en delitos violentos.

La verdad está peligrosamente más cerca de la primera cifra y oculta un secreto que los genex han sabido guardar muy bien (tanto es así que la mayoría de ellos no lo conoce) y que ni siquiera el Centinela ha descubierto todavía: tienen un líder. El genex supremo, como se hace llamar, es un demente supremacista antisistema que planea lanzar a sus seguidores a la conquista de la ciudad. Piensa derribar las estructuras de Betlam con un asalto a gran escala precedido de una campaña de violencia y horror que paralizará a las fuerzas del orden y encogerá el corazón de los betlamitas. Pero para ello quedan aún meses de duro trabajo por delante, adoctrinando a los miembros más valiosos de los genex y preparando las últimas fases de su diabólico plan.

En el momento actual, sólo han comenzado a sonar los primeros acordes de la sinfonía de ultraviolencia que los genex tienen preparada. Mientras, sus filas se fortalecen con nuevos jóvenes descontentos procedentes de hogares desestructurados, y el genex supremo y su círculo de confianza obtienen un arsenal de armas a través de sus contactos con grupos supremacistas blancos del medio oeste, estrechando lazos con grupos paramilitares como los de El Coronel (ver pág. 146).

MIEMBRO DE LOS GENEX

Fortaleza	5	Machacarse en el gimnasio	Aguante	5
Reflejos	4	Estamos en guerra	Iniciativa	5
Voluntad	1	Seguidor	Daño	+2
Intelecto	2	No hacerse preguntas	Defensa	14

Habilidades: Territorio de guerra 3, Pesas, fondos, dominadas 4, Cultura genex 2, Ultraviolencia 5, Emboscadas urbanas 4, Notar que eres diferente 3, Intimidación 4.

LA LIGA DEL DRAGÓN

Los orígenes de esta sociedad secreta se adentran en lo más profundo y recóndito de la historia de China. Si hay que hacer caso a la leyenda, fue un dragón quién, disgustado por la manera en la que los hombres dirigían sus asuntos, decidió convertirse en el gobernante del mundo. Pero sabedor de que la humanidad no consentiría pacíficamente que la dirigieran, decidió actuar en el más absoluto de los secretos, moviendo los hilos desde las sombras, con sutileza siempre que fuera posible y con contundencia cuando fuera necesario.

Aunque lo anterior ya forma parte del mito, éste se mezcla con la historia cuando se refiere a la Liga del Dragón, pues sus miembros operan siempre rodeados de una compleja mezcla de superstición, tradición y obscurantismo. Así, la existencia de la Liga es considerada un mito moderno para la mayoría de los que han oído hablar de ella, que son en realidad una fracción muy reducida de la población mundial. Sólo unos pocos saben que la Liga del Dragón es una organización real y éstos sienten un terror reverencial al oír el nombre del grupo, a cuyos integrantes se les atribuyen poderes mágicos y se les tiene por asesinos implacables e infalibles. Aunque lo primero es posiblemente parte del mito, lo segundo se asemeja sin embargo peligrosamente a la verdad: los miembros de la Liga del Dragón son entrenados desde la niñez para ser expertos en combate con y sin armas, tácticas y estrategia, y se les adoctrina en el dogma de la Liga hasta la lealtad más fanática.

Es imposible saber con precisión cuántos miembros constituyen la Liga, pero es de suponer que no se trata de una organización muy numerosa. Posiblemente sean sólo unos cientos, repartidos en células por diversos puntos estratégicos del globo, siempre listos para actuar. Las acti-

vidades de la Liga se financian en parte mediante el tráfico de armas, drogas, personas y otras actividades delictivas, pero buena parte de los ingresos provienen de la fortuna personal que varias familias vinculadas a la organización han amasado durante siglos.

Los objetivos de la Liga son tan oscuros como el resto de los aspectos que le rodean y los propios miembros carecen a menudo de una visión global, que suplen con ciega fe y devoción por su líder, pero parece claro que la dominación mundial se encuentra en la agenda de este grupo.

El líder de la Liga recibe el nombre de Longwang o Rey Dragón. Según la leyenda, se trata del mismo dragón inmortal que la fundó, que con el tiempo ha quedado atrapado en su forma humana, pero que aún conserva enormes poderes mágicos. Para Longwang el objetivo de dominar el mundo es un complejo plan a largo plazo que, desde su inmortalidad, se extiende durante siglos hacia un fin muy definido: la aniquilación de gran parte de la raza humana y el colapso de la civilización tal y como la conocemos, para propiciar un resurgir de la humanidad en el que Longwang podrá guiar a los pocos supervivientes en una nueva era de paz, armonía y prosperidad.

Los que saben de la existencia de la Liga y no creen en la leyenda aseguran que Longwang es un título que la Liga va transmitiendo de un líder al siguiente y que no existe tal plan a largo plazo: sólo un delirio de destrucción y terrorismo, la corrupción de lo que en otro tiempo fue posiblemente un proyecto de manipulación y conquista que ha quedado ensombrecido por la complejidad del mundo moderno.

Pero los miembros de la Liga tienen fe absoluta en la inmortalidad de su líder y la infalibilidad de su plan, y siempre están dispuestos a sacar a los escépticos de su error, con la mayor de las contundencias, para escarmiento de quienes aún osan dudar del poder y la motivación de la Liga del Dragón.

ADEPTO DE LA LIGA DEL DRAGÓN

Fortaleza	4	Arma viviente	Aguante	5
Reflejos	5	Equilibrado	Iniciativa	6
Voluntad	3	Fanático	Daño	+2
Intelecto	2	Astuto	Defensa	16

Habilidades: Artes marciales milenarias 6, Saltos y volteretas 4, Ser invisible 4, Lealtad inquebrantable 4, Intuición 3, Saber ancestral 3.

CRIMELINK

Considerada para muchos una leyenda urbana, Crimelink es, sin embargo una dura realidad: una multinacional dedicada a ofrecer servicios de *outsourcing* relacionados con el crimen. Por decirlo de algún modo, Crimelink es una empresa de servicios que se ofrece para cometer las actividades delictivas que sus clientes necesitan.

En realidad, como su nombre indica, Crimelink es más bien un servicio que busca al profesional o profesionales adecuados para cometer el delito que te interesa. Aunque tiene algunas personas "en nómina", la mayor parte de los trabajos consisten en aceptar el encargo del cliente y trasladarlo al profesional, quedándose un suculento porcentaje del pago por el camino.

A los clientes de Crimelink les evita tener que contactar personalmente con los criminales, permitiendo que su identidad quede el anonimato para el que va a realizar el trabajo (y quien, por tanto, corre el riesgo de ser detenido y contar lo que sabe). A los criminales vinculados a la empresa les garantiza un flujo constante de clientes y otras garantías (por ejemplo, que van a cobrar lo acordado, que se pagarán sus fianzas si son detenidos e incluso un seguro de vida para sus familiares en caso de que mueran durante el trabajo).

Aunque aceptan trabajos de todo tipo, la especialidad de Crimelink son, no podía ser de otra forma, los asesinatos. Algunos de los mejores y

más reputados asesinos de mundo (como por ejemplo, Cobra Plateada o el Tigre Ciego, ver págs. 144 y 159 respectivamente) están en la agenda de Crimelink y, aunque no se permite a los clientes elegir al operativo que se encargará de su proyecto, hay garantías de que el designado será aquel más adecuado que se encuentre disponible por el precio que el cliente está dispuesto a pagar.

Si bien no es una empresa real, Crimelink funciona como una multinacional *on-line*, sin oficinas físicas pero sí con los mecanismos de contacto telefónico o por Internet necesarios para que los clientes puedan encargar los servicios. Los trabajos menores o con clientes de confianza pueden cerrarse perfectamente sin necesidad de la visita de un agente comercial, pero los encargos más importantes o, los de nuevos clientes, requieren una visita de alguno de los asesores de Crimelink.

Estas personas son, realmente, los únicos que podrían considerarse empleados de la organización y se encargan de investigar a nuevos clientes, asesorar sobre la mejor forma de ejecutar un plan y cerrar acuerdos comerciales importantes. Se desconoce cuántos de estos agentes hay, aunque parece que cada uno tiene asignada una determinada zona geográfica. En la Costa Este de Estados Unidos (lo que incluye, claro está, Betlam) el responsable de Crimelink es Miranda Rage.

El equipo del Centinela ha comenzado tan solo a arañar en la superficie de Crimelink, pero todo parece indicar que, a pesar de tener sus tentáculos extendidos por todo el mundo, las decisiones importantes se toman desde la lejana Zumbatsa (ver esta misma página más adelante), muy lejos de la zona de influencia del justiciero de Betlam.

ASESINO A SUELDO

Fortaleza	4	Difícil de matar	Aguante	6
Reflejos	6	Preciso	Iniciativa	8
Voluntad	5	Frío	Daño	+2
Intelecto	4	Calculador	Defensa	17

Habilidades: Matar limpiamente 6, Salir sin ser visto 5, Escoger el mejor lugar 4, Música clásica 3, Ser escalofriante 4, Silencioso como una tumba 4.

EL RESTO DEL MUNDO

Aunque el mundo de **La Mirada del Centinela** es casi idéntico al nuestro, hay pequeñas diferencias, que se plasman fundamentalmente en lugares ficticios que no existen en la realidad. El principal exponente es, por supuesto, la propia ciudad de Betlam, pero no es el único ejemplo. En esta sección describimos brevemente dos pequeños países ilusorios para incluir en tu mundo de **La Mirada del Centinela**, que pueden servirte además como ejemplo para desarrollar otros lugares a medida para tus historias.

ZUMBATSA

Zumbatsa es un pequeño país independiente vecino de Sudáfrica, con la que limita al sur. Se trata de uno de los países más pequeños del mundo, históricamente una provincia Sudafricana que declaró su independencia justo antes de la abolición del Apartheid, concretamente en 1988. Pese a la mayoría negra, Zumbatsa mantiene una política racista segregacionista, donde la minoría blanca ejerce todos los derechos y se reparte el 90% de la riqueza. La principal fuente de dicha riqueza son las minas de diamantes, ricas y abundantes en el país, cuyos beneficios han servido para comprar el beneplácito de los EEUU y otras potencias para el régimen dictatorial y racista zumbatsano.

Sin embargo, en los últimos cinco años, el máximo gobernante de Zumbatsa, el presidente Andreas Wiggs, ha declarado la guerra a estas mismas potencias que le han permitido mantenerse en el poder. Esto se debe a la escalada armamentística que Zumbatsa ha prota-

gonizado en dicho periodo, con acceso a tecnología experimental y prototipos militares comprados a sus viejos aliados, que han convertido al pequeño país en una amenaza para el orden mundial, lo que ha cortado el grifo de suministros bélicos. Esto ha sido interpretado por Wiggs como una falta de respeto y un desafío a la soberanía zumbatsana, desencadenando la hostilidad del pequeño país por sus antiguos amigos.

En la actualidad, además de los diamantes, Zumbatsa se ha convertido en un importador de primer orden de mercenarios y soldados de fortuna, fundamentalmente tecnicados.

TECNOMERCENARIO

Fortaleza	6	Implantes	Aguante	7
Reflejos	6	Mejorados	Iniciativa	7
Voluntad	2	Tecnoadicto	Daño	+3
Intelecto	2	Va de lista	Defensa	17

Habilidades: Armas de última generación 6, Exmilitar 4, Emboscadas 5, Vehículos 4, Operaciones encubiertas 3, Contactos 3, Grosero 3.

RESUMEN

Superficie: 1.003 km²
Población: 6.205.000 habitantes
Moneda: Rand
Forma de gobierno: dictadura
Idioma oficial: inglés
Zona horaria: CET (UTC+2)

THASA

Thasa es, después del Tibet, el país situado en mayor altitud del mundo. Su pequeño tamaño y escaso peso político hace que solamente los expertos en geopolítica mundial sepan de su existencia y, aun así, muchos lo confundirán con Lhasa, la capital tibetana.

Económicamente es un país con grandes diferencias, en el que el 97% de la población vive en una absoluta pobreza y el resto, nobleza en su mayor parte, mantiene una extrema riqueza gracias al control de las plantaciones de *mhalka*, una planta cuyos usos medicinales son conocidos desde mediados de los años 60... y sus usos como droga desde finales de los 90.

Los nobles, mediante la comercialización de la planta, se han convertido en auténticos narcotraficantes sin proponérselo, y aunque son plenamente conscientes de lo que se hace con la *mhalka*, no parecen molestos con que los occidentales tiren su vida por la borda dándose "picos" en cualquier baño. Hace algunos años, el rey de Thasa, Doje Tsering II, visitó EE.UU. y en su paso por Betlam coincidió en un acto con Brian Wayland, quien le reprochó su indiferencia ante lo que sucedía con la droga en su país. Doje prometió hacer algo pero se quedó solamente en eso, en palabras.

El Centinela ha detenido diversos cargamentos en Betlam antes de llegar a comercializarse, pero es una minúscula parte de la que se vende en las calles. La organización sospecha que la red de tráfico podría tener relación con el Rey Dragón y sus sicarios, pero hasta ahora sólo es una intuición. Wayland ha llegado a decir más de una vez que lo que habría que hacer con Thasa es ir allí y deponer a su monarca, una locura que Troy Sanders comienza a tomar en consideración.

RESUMEN

Superficie: 841 km²
Población: 1.309.000 habitantes
Moneda: Yuan
Forma de gobierno: monarquía
Idiomas oficiales: tibetano y chino mandarín
Zona horaria: CST (UTC+8)

MIRANDA RAGE

CRIMINAL A SUELDO

HABILIDADES

- 05 Entrenada por el Mossad
- 04 Atletismo
- 06 Cultura criminal
- 06 Siempre alerta
- 06 Negociación
- 04 Solucionar problemas
- 05 Identidades falsas

COMBATE

- 06 Iniciativa
- +2 Daño
- 15 Defensa

12 DESPREVENIDA



HITOS

- + Es la agente comercial de Crimelink en la Costa Este
- + Ha escapado dos veces del Centinela
- + Vive una vida ficticia en Nueva York
- + Su pasado real es un misterio

COMPLICACIÓN

- + Sus jefes no saben que está casada y tiene dos hijos

AGUANTE 07

ESTADO

H I M



Nombre real: desconocido

Fecha de nacimiento: 23/07/1976

Identidad: secreta

Estatura: 1,81 m

Pelo: rubio

Alias: Miranda Rage, Mila Jodorowski

Situación: en activo

Ocupación: agente comercial de Crimelink

Peso: 67 kg

Ojos: castaños

Con entrenamiento y habilidades que parecen indicar que ha pertenecido a algún servicio secreto (posiblemente el Mossad), Miranda Rage es la agente comercial de Crimelink en la Costa Este de Estados Unidos. Como tal, es responsable de cerrar acuerdos importantes con nuevos clientes, asegurarse de que la privacidad de la empresa y el cliente no se ven comprometidas y "limpiar" cualquier desastre que se produzca a raíz de una operación fallida.

Los pasos del Centinela se han cruzado dos veces con los de Miranda en el pasado: la primera, el asesinato hace tres años de un empresario japonés, vinculado a la Yakuza (mafia japonesa), a manos de unos mercenarios zumbat sanos. Esta fue, además, la primera ocasión en la que el Centinela supo de la existencia de Crimelink, capturando a uno de los mercenarios que reveló lo poco que sabía sobre sus contratantes. Miranda fue la encargada de eliminar al mercenario en los juzgados, lo que desembocó en un enfrentamiento con el Centinela que tuvo que priorizar salvar a unos rehenes y dejarla escapar. La segunda fue el año pasado cuando, gracias a información proporcionada por Echelon (el sistema del gobierno estadounidense que monitoriza las llamadas telefónicas en busca de palabras clave), se pudo desarticular un complot para asesinar al mismísimo Brian Wayland. Nuevamente, Crimelink estaba detrás y Miranda tuvo que intervenir para eliminar a potenciales testigos.

El pasado de esta mujer es todavía un misterio. Sin huellas dactilares y sin que su ADN figure en ninguna base de datos conocida, su nombre es claramente un alias que no consta en los archivos de ningún país. El equipo del Centinela se ha esforzado especialmente en averiguar más sobre ella, pero hasta el momento todo son conjeturas: por su entrenamiento es muy probable que haya pertenecido al servicio secreto de Israel, lo cual indicaría que su origen se encuentra en este país, debe tener entorno a los 33 años y su lugar de residencia habitual no es Belén.

De hecho, esta información es bastante próxima a la verdad, y aunque su trabajo la hace viajar constantemente, Miranda vive en un lujoso apartamento en Manhattan, Nueva York. Allí mantiene una vida ficticia que el equipo del Centinela posiblemente no se espera: posee una identidad falsa como alta ejecutiva de una empresa de inversiones y vive con su marido, profesor de ciencias en un instituto, y sus dos hijos adoptivos, bajo el nombre (también falso) de Mila Jodorowski.

Miranda ha tratado de mantener esta doble vida en el más absoluto secreto, especialmente para su jefes en Crimelink, porque es perfectamente consciente que esta vida falsa que originalmente construyó como tapadera se ha convertido rápidamente en su principal punto débil: por proteger a los suyos se vería dispuesta a proporcionar mucha de la delicada información que posee sobre las actividades de Crimelink.

LA MIRADA DEL CENTINELA

Logging in Sentinel...
Checking systems...
GPS-life proof system...
Vocoder... Ok
Z-devices... Ok
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

ANTAGONISTAS

La historia de Betlam está llena de personas que un buen día decidieron ponerse un extraño disfraz, asumieron un sobrenombre y se dedicaron al crimen. Algunos lo hicieron para tratar de enriquecerse, protagonizando espectaculares robos o secuestros. Otros lo hicieron por la fama, por convertirse en el centro de atención, asesinando de las formas más retorcidas y espectaculares. Otros querían cambiar el mundo, o al menos la ciudad, incluso algunos querían en el fondo mejorarla... desde su retorcido punto de vista. Pero, en cualquier caso, todos fueron perseguidos y combatidos por el Centinela, que se esforzó en frustrar sus planes y en llevarlos ante la justicia.

En las siguientes páginas encontrarás algunos de los criminales más significativos de Betlam, extraídos de los archivos secretos del Centinela. No se trata, en absoluto, de criminales comunes, sino que son la *crème de la crème* de la maldad: mutantes caníbales, genios del mal, asesinos psicópatas, etc. Muchos de ellos son criminales solitarios que prefieren actuar en solitario, pero otros procuran rodearse de criminales menores que les asistan y se encarguen del trabajo sucio: secuaces. Encontrarás más información sobre secuaces en la página 163.

GRUPOS DE VILLANOS

El fenómeno de los grupos de villanos es relativamente escaso en Betlám. Las motivaciones egoístas y las personalidad extremas de los villanos dificultan enormemente trabajar en equipo: aunque existen varios casos documentados de alianzas temporales entre villanos, se trata de uniones tremadamente inestables que de manera casi inevitable termina con el enfrentamiento de los mismos villanos.

A pesar de todo, merece la pena detenerse en algunos de los grupos de villanos que han surgido en la historia de Betlam, así que a continuación dedicaremos unas líneas a hablar de ellos.

EL CIRCO MACABRO

Posiblemente el único grupo de villanos más o menos estable de la historia de la ciudad es el grotesco y terrorífico Circo Macabro. Liderados por el Gran Galletín (pág. 149), un pequeño grupo de payasos asesinos se han mantenido unidos para dar rienda suelta a sus particulares depravaciones.

El Circo Macabro aparece por primera vez en 1997, después de que el Gran Galletín haya recorrido parte del país buscando integrantes para el mismo. Su alineación más estable está formada por Mollete (pág. 154), Corbatón (pág. 145) y su mono Digby, los gemelos enanos Piloncillo y Tiloncillo (pág. 160) y, por supuesto, el Gran Galletín. Entre ocho y veinte secuaces (los mimos del Circo Macabro, pág. 163) completan el grupo.

Aunque algunos de sus integrantes han actuado por separado en diversas ocasiones, su letalidad aumenta exponencialmente cuando el Circo Macabro está reunido. Si bien es cierto que la era dorada del circo fue durante los últimos años del siglo XX, los payasos siguen en plena forma y aún dispuestos a demostrarlo de las formas más creativas.

LA FERIA DE MONSTRUOS

Curiosamente, el segundo grupo más reseñable de la historia del crimen en Betlam fue fundado también por el carismático payaso asesino que se hace llamar el Gran Galletín (ver pág. 149). La Feria se crea en 1999 como una vía para Galletín de sustituir a sus compañeros del Circo, convictos en su mayor parte en el Asilo Dunwich.

Aunque la Feria de Monstruos llega a estar formada por quince *freaks* (incluyendo al propio Galletín) sólo Víbora y el pavaso continúan con

sus actividades criminales después de que la Feria sea desarticulada en 2003. El resto son realmente pobres personas que se han dejado arrastrar por el carisma del payaso, pero que reniegan de lo que han hecho y buscan el modo de reintegrarse tan pronto como dejan de estar bajo su influencia.

La desactivación de la Feria coincide con su último golpe, que es precisamente liberar a los miembros del Circo que se encontraban prisioneros en el Asilo Dunwich. Este último movimiento demuestra que, realmente, para el Gran Galletín los miembros de la Feria sólo eran peones destinados a ayudar reconstruir el proyecto que realmente interesa al payaso: su circo de los horrores.

LA ALIANZA SINIESTRA

En 1990, el Doctor Fatos (pág. 147) traza un plan para crear una especie de élite intelectual del crimen de Betlam. Invita a diferentes y reconocidos villanos a unirse a un grupo que, en sus palabras “logrará triunfar al combinar nuestras mentes y esfuerzos, donde estos por separado han fracaso repetidas veces”. Se refiere, claro está, a la destrucción del Centinela.

Ya que el objetivo de Fatos es la creación de una especie de *think tank* del mal, los villanos invitados a unirse a la Alianza Siniestra son únicamente aquellos que él considera con el intelecto mínimo suficiente para ser merecedores de estar a su servicio: efectivamente, aunque Fatos no lo presenta así en su propuesta, se considera muy superior al resto de los posibles miembros del grupo y entiende que los que accedan a formar parte estarán implícitamente poniéndose bajo sus órdenes. Es más, desde el principio, su plan es asesinar a sus compañeros tan pronto dejen de serle útiles, ya que al fin y al cabo no son más que basura para él.

No está claro cuantos villanos son merecedores de este honor, pero sí cuáles aceptan la invitación: el Profesor Morgue, Géminis y Hamelin (ver págs. 155, 148 y 150 respectivamente) se unen al Doctor Fatos formando la Alianza Siniestra, que actúa una única vez. Combinando sus esfuerzos, los cuatro villanos idean un plan maestro cuyo inequívoco resultado debe ser la muerte del Centinela.

Sin embargo, la Alianza Siniestra no cuenta con que tiene de forma accidental un infiltrado en su interior: William Walford III, la otra personalidad de Géminis emerge al darse cuenta de las peligrosas dimensiones del plan, y alerta al Centinela. Con la información proporcionada por Walford, el justiciero es capaz de adelantarse a prácticamente todos los movimientos de la Alianza, desbaratando completamente el plan.

El Doctor Fatos, convencido de que ha sido la ineptitud de sus socios la que ha hecho fracasar el proyecto, adelanta su plan de asesinarlos, haciendo explotar el cuartel general que la Alianza Siniestra había establecido en un teatro abandonado propiedad de Fatos. Sin embargo, el Centinela logra predecir también este movimiento y desactiva la bomba.

La Alianza Siniestra se disuelve y no vuelve hablarse de ella hasta dos años después, cuando Morgue, Géminis y Hamelin unen fuerzas de nuevo (esta vez sin Fatos, que ha sido detenido por el Centinela el año anterior) para tratar de asesinar a uno de los principales y reconocidos aliados del Centinela: Jack Greenall, el capitán al mando de la Unidad de Crímenes Especiales (ver pág. 121). Sin embargo, sin la arrolladora personalidad del Doctor Fatos sobresaliendo, la batalla de egos resulta inevitable y los tres villanos de boicotean entre sí, dejando en bandeja al Centinela que frustré sus planes.

ALIMAÑA

HOMBRE RATA

HABILIDADES

- 07 Moverse por las alcantarillas
- 06 Olfato
- 06 Cazar a los débiles
- 06 Arañar y morder
- 04 Líder de manada
- 07 Alcantarillas de Betlam
- 04 Una vez fue humano

COMBATE

- 10 Iniciativa
- +3 Daño
- 21 Defensa
- 18 DESPREVENIDO



HITOS

- + Considera a los humanos simple comida
- + Se convirtió en lo que es por amor a su esposa
- + Odia a su alter ego humano
- + Desde la muerte de su esposa ha sido imposible revertirle a forma humana

COMPLICACIÓN

- + Recuerdos de su vida pasada

AGUANTE 07

ESTADO H I M

PUNTOS DE RESISTENCIA

20
10
05
02
01

Nombre real: Julius Smithers

Fecha de nacimiento: 27/03/1966

Identidad: pública

Estatura: 1,78 m

Pelo: rubio

Alias: Alimaña

Situación: en activo

Ocupación: biólogo celular

Peso: 70 kg

Ojos: rojos

Vagando en solitario por las alcantarillas de Betlam City, la criatura que anteriormente fue el doctor Julius Smithers se ha convertido en un depredador nocturno considerablemente peligroso.

El doctor Smithers era un experto en biología celular de la Universidad de Betlam City, pero cuando su mujer enfermó de cáncer, la búsqueda de una cura se convirtió en una obsesión para él. Decenas de experimentos con ratas basados en la investigación previa del Doctor Leo Szilard le llevaron a aislar un gen que parecía sintetizar proteínas que inhibían el desarrollo de las células cancerígenas. Este gen era especialmente efectivo en las ratas salvajes de alcantarilla, por lo que el doctor comenzó a experimentar con estos animales.

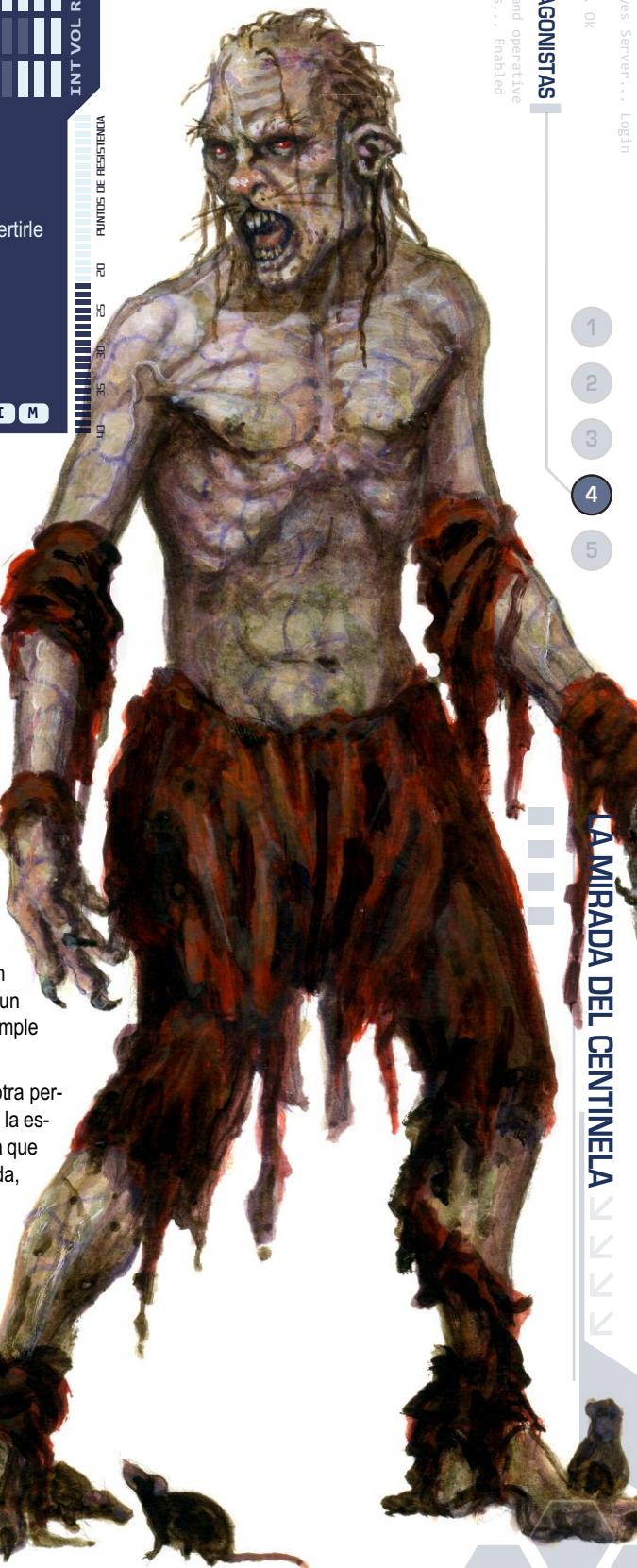
De sus estudios, surgió una terapia genética que podía ser la cura para el cáncer pero aún había que probarla en humanos. Antes de exponer a su mujer a una terapia experimental, el propio doctor Smithers se prestó como conejillo de Indias, con resultados tan imprevisibles como dramáticos: Smithers se transformó en un híbrido de hombre y rata, un ser nauseabundo de costumbres repugnantes, que considera a los humanos como simple comida: Alimaña.

Alimaña retiene algunos recuerdos del doctor Smithers, pero como si pertenecieran a otra persona, a alguien débil, insignificante y que Alimaña odia. Aun así, la intervención de Jane, la esposa del doctor Smithers, impulsó a la criatura a entregarse en su primera aparición, en la que Alimaña secuestró a siete niños, dos de los cuales no pudieron ser liberados con vida, siendo empleados por la criatura para alimentarse.

Alimaña fue sometido a una terapia inversa, que lo convirtió de nuevo en Smithers, pero tuvo que ingresar igualmente en prisión para pagar por los crímenes de su alter ego.

Mientras él estaba en la cárcel, la esposa del doctor perdió finalmente su lucha contra el cáncer y murió. Fue más de lo que Smithers pudo soportar, quien durante el funeral de su amada esposa cedió a la presión y se convirtió de nuevo en la Alimaña, protagonizando una espectacular fuga.

Desde entonces, la criatura ha sido capturada y se ha fugado en varias ocasiones del Asilo Dunwich, aunque no se ha vuelto a conseguir revertir su estado al del doctor Smithers. Al parecer, la criatura se ha hecho muy fuerte y el trauma de la muerte de su esposa mantiene al doctor encerrado en su propio subconsciente.



1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA



ANÓNIMA

ASESINA SUSTITUTA

HABILIDADES

- 09 Ser otra persona
- 06 Memoria eidética
- 05 Fijarse en los detalles
- 04 Matar
- 04 Rutina diaria
- 07 Pasar desapercibida
- 08 Disfraz

COMBATE

- 06 Iniciativa
 - +2 Daño
 - 13 Defensa
- 10 DESPREVENIDA

CARACTERÍSTICAS

Anodina

Ambidestra

Camaleónica

Meticulosa

INT VOL REF FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA
40 35 30 25 20

HITOS

- + Sus motivaciones y orígenes son desconocidos
- + Carece de huellas dactilares
- + Se la relaciona con docenas de crímenes
- + Es capaz de cambiar su constitución física en tiempo record, incluso de variar su estatura

COMPLICACIÓN

- + Le obsesiona vivir las vidas comunes de otras personas

AGUANTE 09

ESTADO

H I M

Nombre real: desconocido**Fecha de nacimiento:** desconocida**Identidad:** secreta**Estatura:** desconocida**Pelo:** desconocido**Alias:** Anónima, Brenda O'Hara y una larga lista**Situación:** en activo**Ocupación:** ninguna conocida**Peso:** desconocido**Ojos:** desconocido

Las motivaciones y orígenes de Anónima son desconocidos. Todos los intentos por establecer su verdadera identidad han sido infructuosos; parece que, genuinamente, Anónima no es capaz de proveer esa información aun cuando lo intente. Carece de huellas dactilares (aparentemente debido a un fenómeno natural muy poco frecuente), expediente dental, intervenciones quirúrgicas, y su ADN no forma parte de ninguna base de datos conocida, excepto bajo la identidad de "Anónima".

Anónima ha perpetrado docenas de asesinatos aleatorios contra víctimas perfectamente anodinas y vulgares, fundamentalmente personas solitarias, con el objetivo de suplantar sus identidades durante horas o días, lo que pueda transcurrir hasta que los cuerpos de sus víctimas sean descubiertos y se levanten las sospechas sobre el dependiente del 24 horas, la camarera o la conductora del autobús. Anónima es una artista del disfraz que con los materiales más cotidianos y su particular y androgina fisonomía le permiten ponerse en el lugar de cualquier individuo corriente con relativa sencillez. Se ha mostrado capaz de perder o ganar más de 20 kilos en una semana. Se ha observado una variación de su estatura de casi veinte centímetros entre sus diversas suplantaciones. Sus colores reales de pelo y ojos no han podido ser determinados, ya que parece capaz de modificar los pigmentos de éstos, junto con los de su piel, en sólo unos días.

La persecución de Anónima ha sido especialmente trabajosa para el Centinela y, de hecho, su presencia no llamó la atención del Centinela hasta que Anónima eligió a una prominente concejala de Betlam City para su usurpación. Gracias a un dispositivo de seguimiento inyectable, Anónima pudo ser capturada e ingresada en el Asilo Dunwich. Análisis de ADN posteriores la implican en una docena de crímenes, sin que se sepa a ciencia cierta a cuánto asciende su cuenta de víctimas.

En 2008 Anónima asesinó y suplantó a una enfermera de Dunwich llamada Brenda O'Hara. Tras deshacerse de su cadáver, y en lugar de huir, estuvo trabajando en el Asilo durante dos meses, mientras el Centinela se esforzaba en encontrar alguna pista sobre el paradero de Anónima, a la que se creía fugada. Finalmente, fue el Relojero quien se dio cuenta del engaño y compartió sus sospechas a cambio de un permiso para recibir la visita de su hija el día de su decimosexto cumpleaños. Sin embargo, Anónima escapó antes de que pudiera ser detenida.

BLACKOUT

LADRÓN TECNOLÓGICO

HABILIDADES

- 01 Tecnología
- 05 Lucha callejera
- 06 Manejar tecnoarmadura
- 05 Bajos fondos
- 04 Seducto
- 04 Ladrón
- 05 Estar atento

COMBATE

- 08 Iniciativa
- +2 Daño
- 18 Defensa (RD 5)

15 DESPREVENIDO



HITOS

- + El Blackout original fue un genio científico
- + Era un criminal de poca monta hasta que conoció al Blackout original
- + Sus golpes se inspiran en los del Blackout original
- + Su amardura absorbe casi cualquier tipo de energía y la libera en forma de rayos (alcance 12 m, daño m+M)

COMPLICACIÓN

- + Es poco más que un matón al servicio del Blackout original

AGUANTE 06

ESTADO

H I M

Nombre real: Jerry Hall

Fecha de nacimiento: 20/04/1973

Identidad: pública

Estatura: 1,86 m

Pelo: moreno

Alias: Blackout

Situación: Penitenciaría de Lighthouse Rock

Ocupación: criminal profesional

Peso: 87 kg

Ojos: negros

El Blackout original fue el profesor Jack Lemon, un genio científico que durante los años 50 desarrolló una tecnología que interfería el fluido eléctrico, absorbiendo energía que podía emitir como rayos. Amparado en la oscuridad de los apagones que provocaba su dispositivo, Lemon se dedicó al robo y al crimen y se enfrentó repetidamente al Centinela, siendo apresado en innumerables ocasiones durante los años 50, 60 y 70. A finales de los 70, Lemon salió de prisión con su condena cumplida, se retiró del mundo del crimen, consiguió algo de dinero vendiendo la patente de alguno de sus inventos y desapareció del panorama criminal optando por una vida discreta y tranquila. No volvió a oírse hablar de Blackout hasta finales de los 90, cuando Jerry Hall se convirtió en el nuevo Blackout.

Jerry Hall era un criminal de poca monta, un ladrón de segunda sin demasiadas aspiraciones que había pasado tanto tiempo dentro de la cárcel como fuera de ella. Un segundón sin futuro hasta que por causalidad entró a robar en la casa del anciano Lemon. Allí encontró todo tipo de extraños dispositivos, tecnología que Lemon había estado desarrollando todos aquellos años, resentido por todas sus derrotas a manos de los superhéroes, mientras fantaseaba con ideas de venganza.

Al descubrir a su asaltante, Lemon reaccionó de un modo totalmente inesperado: le contó quién era y le tomó como su pupilo, ofreciéndole convertirse en el nuevo y mejorado Blackout. Él le enseñaría a utilizar aquella tecnología y la repararía y pondría a punto cuando fuera necesario. A cambio, Hall compartiría el fruto de sus robos con Lemon, que también le ayudaría a planificar los golpes. En realidad, para Lemon, la verdadera recompensa era que un nuevo Blackout triunfara donde él fracasó, por lo que todos los golpes del nuevo Blackout se inspiraron en los del original.

El nuevo Blackout no sólo absorbía energía eléctrica, sino prácticamente de cualquier tipo lo que le convertía en un oponente formidable. A pesar de todo el Centinela logró derrotarle el 2002 y desde entonces cumple condena en Lighthouse Rock.





CABLE

HACKER RESENTIDO

HABILIDADES

- 09 Hacker
- 04 Jactarse de sus logros
- 03 Karate
- 05 Mantenerse en forma
- 04 Encontrar las diferencias
- 06 Visto en TV
- 04 Desviar la atención

COMBATE

- 07 Iniciativa
 - +1 Daño
 - 13 Defensa
- 10 DESPREVENIDO



INT VOL REF FOR
PUNTOS DE RESISTENCIA

AGUANTE 06

ESTADO H I M

Nombre real: Gary Clark

Fecha de nacimiento: 06/11/1978

Identidad: secreta

Estatura: 1,76 m

Pelo: rubio (teñido)

Alias: Cable

Situación: Penitenciaría de Lighthouse Rock

Ocupación: hacker

Peso: 78 kg

Ojos: castaños

Gary nació y creció en un hogar de clase media en Riverview Hills. Su padres dejaron que la televisión y los videojuegos se encargaran de la educación de Gary. Socialmente retraído, apenas tenía amigos y pasaba casi todo su tiempo libre delante del ordenador, para el que resultó tener un talento natural considerable.

Fascinado por la figura de Polecat y la de otros vigilantes, así como por Robin Hood y demás héroes del cine y la televisión, el joven Gary fantaseaba con convertirse en un justiciero, por lo que trató de entrenarse en casa e incluso recibió clases de karate. Sin embargo, resultó mediocre en estas actividades y conforme avanza su adolescencia y los vigilantes de Bellam City cuelgan la máscara, Gary se vuelca nuevamente en el mundo virtual.

Con sólo catorce años se da cuenta de que su sueño de ser un justiciero aún puede cumplirse, solo que será un tipo diferente de justiciero: gracias a sus habilidades informáticas se infiltra en los ordenadores de la gente poderosa en busca de pruebas delictivas, que luego envía a la policía. Pero Cable, como se hace llamar, pronto descubre que la policía de Bellam está tan podrida como los criminales que persigue, de modo que busca otro destinatario para la información que consigue: medios liberales, FBI y, posteriormente, el Centinela. De hecho, trata de infiltrarse en el sistema informático de este último, pero la pericia de Mathew Williams, entonces al cargo de Control, logra impedirlo.

Para entonces Cable ha conseguido además un modo para financiar su cruzada, emulando a su querido Robin Hood desviando cantidades insignificantes de las cuentas bancarias de los mismos sospechosos que investiga que combinadas forman sumas respetables, que invierte en mejores equipos informáticos y una vida más cómoda y tranquila. Desde el sótano de la casa de sus padres reúne información sobre los corruptos y poderosos y la envía al Centinela, que se encarga de llevarlos ante la Justicia.

Con 17 años, su vida da un vuelco cuando el Centinela le propone trabajar para él a tiempo completo. Fascinado por lo que ello representa, Cable acepta y entra a formar parte del equipo, ocupando el puesto de Control que la muerte de Williams ha dejado vacante. Desde su nuevo puesto Cable rediseña el sistema informático del Centinela para hacerlo más potente, preciso y seguro. Sin embargo, en 2006, otro hacker accede al sistema, robando valiosa información y dejando al descubierto áreas de datos que ni siquiera Cable sabía que existían. Así, descubre la existencia del Protocolo *Terminus* (ver pág. 68) y comienza a plantearse para quién está trabajando. Decide entonces abandonar su puesto e instala antes de hacerlo un programa en el sistema del Centinela destinado a desviar fondos de la Fundación Wayland para sus propios fines. Descubierto, es llevado ante la justicia por el propio Brian Wayland, con cargos en los que se enmascara cualquier relación con el Centinela, que el propio Cable decide callar, por su propio bien.



CHATARRERO

GENIO MARGINADO

HABILIDADES

09 Inventar
03 Cargar chatarra
06 Concentración
04 Incómodo de ver
06 Lector empedernido
03 Charla de loco
02 Armas improvisadas

COMBATE

08 Iniciativa
+0 Daño
12 Defensa
09 DESPREVENIDO



HITOS

- + Siempre ha tenido un talento excepcional para transformar unas máquinas en otras
- + Siempre ha producido rechazo y rechazo en la gente
- + Se vengó de sus vecinos por tratarle mal
- + Los frutos de sus robos se han recuperado intactos: sólo quería demostrar de lo que era capaz

COMPLICACIÓN

- + Síndrome de Diógenes: le gusta almacenar todo tipo de desechos creyendo que son cosas útiles

AGUANTE 03

ESTADO

H I M

Nombre real: Jeff Sullivan

Fecha de nacimiento: 03/08/1939

Identidad: pública

Estatura: 1,61 m

Pelo: gris

Alias: Chatarrero

Situación: Penitenciaría de Lighthouse Rock

Ocupación: jubilado

Peso: 55 kg

Ojos: castaños

Jeff Sullivan tuvo, toda su vida, un talento especial para convertir una cosas en otras. Él lo llamaba su "toque mágico", una habilidad excepcional para construir nuevas máquinas de usos insospechados a partir de las piezas de otras. Desgraciadamente para él, Sullivan no poseía la misma capacidad para relacionarse con la gente, en la que siempre ha producido cierto rechazo y rechazo. Con el paso de los años, la habilidad de Sullivan se convirtió en una obsesión que le ha impulsado a desarrollar el síndrome de Diógenes: acaparar cada vez más y más basura, solo que Sullivan era capaz de utilizarla para diseñar extraños y útiles artefactos, destinados generalmente a hacer la vida de su creador más fácil. Aún así, la gente le consideraba un tipo extraño y huraño, por lo que Sullivan se fue encerrando cada vez más en sí mismo y volviéndose aún más excéntrico.

Sullivan nunca pensó originalmente utilizar su "toque mágico" para hacer el mal, pero cuando sus vecinos en la torre de apartamentos comenzaron a conspirar para echarlo de allí porque "devaluaba la propiedad al colecciónar basura" y Sullivan se dio cuenta de que los artefactos que les regalaba para ayudarles en las tareas del hogar eran objeto de burlas y devueltos de nuevo a la basura de la que surgieron sus piezas, montó en cólera y comenzó a diseñar cachivaches tan extraños como peligrosos, que actuaban como trampas mortales para sus vecinos.

Cuando los "accidentes" en la torre de apartamentos comenzaron a ser ya demasiado frecuentes, la investigación correspondiente puso el punto de mira sobre Sullivan, quien ya había decidido adoptar el nombre del Chatarrero y, ya que la humanidad lo discriminaba y trataba sin respeto, pensaba dedicarse al crimen profesionalmente. Pese a la ayuda de sus cachivaches, el Chatarrero fue detenido e ingresó en prisión.

Salió al poco tiempo, ya que con su avanzada edad y sin antecedentes su abogado consiguió que la justicia fuera magnánima con él. Lejos de reformarse, Sullivan volvió más convencido que nunca de que debía dedicarse al crimen. Algo enajenado, cogió sus ahorros y adquirió con ellos un desguace de automóviles para convertirlo en su base secreta y fuente inagotable de piezas para sus invenciones.

Ayudado por varios de sus inventos, el Chatarrero robó varios bancos y joyerías hasta que fue nuevamente apresado y devuelto entre rejas. El botín se recuperó intacto: el viejo no necesitaba el dinero ni parecía tener voluntad de utilizarlo para nada, los robos eran, más bien, una forma de demostrarle al mundo lo que Sullivan era capaz de hacer. Trágico hasta el patetismo, es sin embargo un grave error menospreciar al Chatarrero, pues su capacidad para construir artefactos le permite desarrollar trampas que podrían acabar con la vida de decenas de personas. Actualmente cumple condena en la Penitenciaría de Lighthouse Rock, pero por su elevada edad es más que probable que salga en libertad próximamente.



EP 09



COBRA PLATEADA

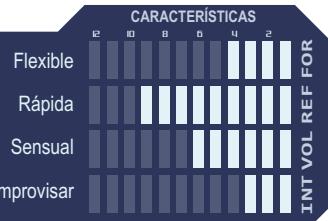
BELLEZA ASESINA

HABILIDADES

- 08 Entrenada por el Tigre Ciego
- 04 Contactos criminales
- 06 Venenos
- 07 Moverse en silencio
- 06 Seducir
- 05 Sentidos de combate
- 02 Experiencia de viajes

COMBATE

- 10 Iniciativa
- +3 Daño
- 22 Defensa
- 19 DESPREVENIDA



INT VOL REF FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA

HITOS

- + Se dice que nunca ha incumplido un contrato
- + Vivió en las calles tras el asesinato de su padre, embajador francés en China
- + Ha completado su aprendizaje con el Tigre Ciego
- + Tras saber que el Rey Dragón ordenó asesinar a su padre, trató de vengarse sin éxito.

COMPLICACIÓN

- + Todavía le falta experiencia, aunque ella nunca reconocería este hecho

AGUANTE 07

ESTADO H I M**Nombre real:** Nyneve Vendôme**Alias:** Cobra plateada**Fecha de nacimiento:** 30/01/1984**Situación:** en activo**Identidad:** secreta**Ocupación:** asesina profesional**Estatura:** 1,68 m**Peso:** 51 kg**Pelo:** pelirrojo**Ojos:** castaños

La hermosa y letal Cobra Plateada es una asesina internacional experta en artes marciales. Si puedes pagar diez millones de dólares y tienes los contactos adecuados, entonces tal vez puedas utilizar sus servicios para librarte de alguna molestia.

Se dice que la Cobra Plateada nunca ha incumplido un contrato y se dice también que si intentas engañarla lo acabas pagando muy, muy caro. Sensual cuando le conviene, sigilosa, experta en venenos, armas cuerpo a cuerpo y, por supuesto, lucha sin armas, Cobra Plateada es toda una leyenda en el mundo del hampa.

Tras esa leyenda, que tiene gran parte de verdad, se esconde Nyneve Vendôme, un joven francesa cuyo padre, el embajador francés en China, fue asesinado siendo ella una niña. Un grupo de matones, con los que el embajador tenía algún tipo de negocio, entraron una noche en la embajada y asesinaron a los padres de la pequeña Nyneve, que lo presenció todo, pero logró escapar aprovechando un descuido de los asaltantes. Con siete años, la niña se convirtió en una vagabunda por las calles de China, uniéndose a otros niños sin hogar y dedicándose a pequeños timos y robos.

Podría haber terminado muerta en un callejón si no hubiera sido recogida por el Rey Dragón (ver pág. 134) que supo apreciar su talento y osadía cuando su grupo de pequeños granujas trató de robarle. El Rey Dragón mandó asesinar a los demás niños para dar un escarmiento, pero perdonó la vida de la niña, a quien consideraba un diamante en bruto para el mundo del crimen.

En su adolescencia, el Rey Dragón envió a Nyneve, que ya había mostrado una gran destreza en el aprendizaje de las artes marciales, junto con otros jóvenes de su organización para que trataran de ser entrenados por el mítico maestro de asesinos conocido como el Tigre Ciego.

Este, un anciano ciego de aspecto feral, empleaba una dura prueba para seleccionar a sus alumnos: sólo aquellos que sobrevivieran cinco segundos de combate con él podrían recibir sus enseñanzas. Todos los demás candidatos enviados murieron, pero Nyneve logró sobrevivir, aunque con ambas piernas rotas y varias costillas perforando sus pulmones.

El Tigre Ciego curó sus heridas y garantizó su correcta recuperación, pues aunque era severo hasta la más extrema crueldad, realmente sentía respeto y admiración por la joven que había logrado pasar la prueba. Los años siguientes, Nyneve siguió un duro programa de entrenamiento con el viejo maestro, hasta que este consideró que estaba lista para servir al Rey Dragón, recibiendo la marca del tigre, un tatuaje en el hombro que sólo unos pocos escogidos poseen. Sin embargo, antes de irse, el Tigre Ciego dio a Nyneve una última enseñanza: la revelación de que el Rey Dragón era el responsable del asesinato de sus padres.

Nyneve regresó con el Rey Dragón con la firme intención de matarle, y estuvo a punto de conseguirlo, pero las habilidades excepcionales del jefe criminal lograron finalmente ponerle a salvo. Adoptando el nombre de Cobra Plateada, la joven se convirtió entonces en una asesina a sueldo, comenzando de este modo la leyenda sobre su efectividad.

CORBATÓN

GIGANTE INADAPTADO

HABILIDADES

- 07 Mazo gigante
- 04 Cuidar de los animales
- 04 Comunicar sin palabras
- 04 Correr
- 04 Fauna exótica
- 05 Mundo del Circo
- 05 Apuntar y disparar

COMBATE

- 05 Iniciativa
- +4 Daño
- 17 Defensa

14 DESPREVENIDO

CARACTERÍSTICAS									
2	10	8	6	4	2				
Enorme									
Pulso firme									
Empático									
Más bien corto									

HITOS

- + Pasó su infancia de orfanato en orfanato
- + Prefiere la compañía de los animales que de las personas
- + Su mejor amigo es Digby, un mono entrenado para ser asistente de discapacitados
- + Desde que entró en el Circo Macabro, no se cuestiona si lo que hace está bien o mal: sólo intenta encajar

COMPLICACIÓN

- + Mudo

AGUANTE 11

ESTADO H I M

Nombre real: Martin Foundling

Fecha de nacimiento: 18/05/1977

Identidad: pública

Estatura: 2,05 m

Pelo: castaño

Alias: Corbatón

Situación: en activo

Ocupación: payaso

Peso: 119 kg

Ojos: castaños

Corbatón es el perfecto ejemplo de cómo las circunstancias pueden torcer a una buena persona hasta convertirla en un villano más allá de toda redención. Nacido en el seno de una familia humilde en un parque de caravanas, sus padres pensaron que alimentar una quinta boca ya era demasiado para ellos y lo abandonaron junto a una iglesia. El párroco derivó el caso y el niño pasó a manos de servicios sociales. La juventud de Martin transcurrió en varias residencias gestionadas por ONGs de escasos recursos, sin llegar a ser adoptado por nadie. A causa de su incapacidad para hablar y a los deficientes servicios sociales el joven se volvió reservado, prefiriendo mezclarse con los animales que le rodeaban (hormigas, cucarachas, gatos callejeros, etc.) antes que con sus compañeros.

Las cosas cambiaron cuando llegó la pubertad. Martin comenzó a crecer desmesuradamente dotándole de un físico muy superior a sus compañeros. En ese momento el grupo de matones de la residencia decidió que el aspecto intimidatorio de Martin era ideal para "mantener el orden establecido". A Martin la sensación de ser parte de un grupo le hizo sentirse bien, así que hizo lo que le decían y se convirtió en un matón, aunque nunca dejó de cuidar de los animales que le rodeaban siempre que podía.

Al cumplir la mayoría de edad fue obligado a abandonar la residencia y a valerse por sí mismo sin apenas habilidades sociales. Pasó un tiempo con sus antiguos compañeros cometiendo delitos menores, pero la policía le capturó cuando dejó de huir para salvar a un perro de ser atropellado. El abogado de oficio que se le asignó alegó que Martin tenía una discapacidad intelectual severa, y que debía ser tratado como tal y no como un criminal. El juez se apiadó de él y le asignó trabajos comunitarios, además de facilitar su ingreso en un programa experimental de socialización de discapacitados intelectuales basado en el establecimiento de relaciones de afectividad con monos. Martin se vio de la noche a la mañana de nuevo en un hogar, y además con un mono de su propiedad, al que bautizó como "Digby".

Rápidamente Martin y Digby se convirtieron en las estrellas del programa, porque establecieron una relación de profundo afecto y empatía, hasta el punto de que Digby parecía leer la mente del joven. Esto hizo sospechar a los responsables del programa que Martin había fingido su discapacidad, expulsándole del programa y obligándole a devolver a Digby. Sin embargo él no estaba dispuesto a hacerlo, por lo que mató al responsable del programa con un extintor y se fugó con el mono. Después de vagabundear por todo Bellam, Martin fue acogido por el Circo Macabro como parte de su espectáculo, pasando a llamarse Corbatón. Martin ya no se cuestiona si lo que hace está bien o mal, sencillamente disfruta siendo parte de un grupo y pasando tiempo con Digby.



LA MIRADA DEL CENTINELA

ANTAGONISTAS

1
2
3
4



CORONEL

TERRORISTA PARANOICO

HABILIDADES

- 04 Armamento pesado
- 05 Entrenamiento militar
- 07 Espionaje
- 05 Táctica
- 04 Propaganda anticomunista
- 05 Discursos incendiarios
- 03 Vivir en un país cada año

COMBATE

- 06 Iniciativa
 - +2 Daño
 - 14 Defensa
- 11 DESPREVENIDO



AGUANTE 09

ESTADO

H I M

Nombre real: Kirk Norcross

Fecha de nacimiento: 28/05/1953

Identidad: secreta

Estatura: 1,93 m

Pelo: blanco

Alias: El Coronel, Jack Frost

Situación: Asilo Dunwich

Ocupación: terrorista

Peso: 96 kg

Ojos: grises

Kirk Norcross nació en una familia de militares con una tradición que se remontaba hasta la Guerra de la Independencia. Creció en un ambiente marcadamente militar, pasando su infancia en bases americanas a lo largo de los múltiples destinos de su padre. Era incontestable que Kirk sería un soldado y tan pronto como tuvo edad para superar las pruebas de admisión, entró en West Point para continuar la orgullosa tradición familiar. Pronto su perfil se orientó claramente hacia la inteligencia militar en el marco de la Guerra Fría. Su extraordinaria preparación física, su inteligencia y discreción, así como su lealtad a toda prueba le convirtieron en una herramienta preferida del Pentágono para operaciones encubiertas, acciones de espionaje y contraespionaje, apoyo terrestre y eliminación.

En la RDA, en 1988, Kirk sufrió gravísimas heridas en una operación para extraer a un científico deserto ruso, quedando en coma inducido para reducir el daño cerebral. Los médicos salvaron su vida, pero las lesiones en el lóbulo frontal le convirtieron en un individuo impredecible, violento y paranoico. Además, las medicinas experimentales que utilizaron para tratarle le provocaron una ausencia de pigmentación en todo su cuerpo. Pero todavía había más. Cuando estuvo en disposición de volver a una vida normal – con ayuda de medicación – Kirk descubrió que la Guerra Fría había terminado en los tres años que había durado su recuperación. Ya no había enemigo soviético. No había telón de acero. Y eso, para Kirk, sí que no podía ser, porque oponerse a los rojos era su identidad.

El Coronel decidió que era todo una treta, un ardido. Nos estaban engañando y no sólo no habíamos ganado: nos habíamos rendido. Pero el Coronel decidió seguir la guerra por su cuenta. Con su experiencia al mando de hombres de toda clase, no tardó en reunir a descontentos y ultraconservadores, fanáticos anticomunistas de toda clase y organizar con ellos su propio servicio secreto. Trabajando sobre una base piramidal de información limitada, creó un grupo eficaz y bien entrenado y lo puso a trabajar contra cualquiera sospechoso de atacar los valores americanos, de simpatizar con comunistas o, lo que era lo mismo, de no simpatizar con él. Secuestros, sabotajes, palizas, asesinatos selectivos e indiscriminados... todo con el objetivo de fondo de hacerse con el control de parte del arsenal nuclear Americano y actuar con la ex-URSS. Sin embargo, el peor enemigo del Coronel es él mismo: su paranoí y sus delirios le llevan, indefectiblemente, a creer que alguien de su entorno está intentando traicionarle, destruyendo con brutalidad las células que tanto tiempo le llevan construir. Su último intento requirió de seis años de esfuerzos por parte del Centinela para desmontar la trama de identidades, células y claves internas y detener al Coronel tras un intenso combate físico. Ingresado en Dunwich desde entonces, sólo ha dado su nombre, rango y número de identificación a cada terapeuta que le ha tratado. Para él, la guerra sigue.

DOCTOR FATOS

GENIO DEL MAL

HABILIDADES

- 09 Inventor autodidacta
- 05 Pistola de rayos
- 06 Huida teatral
- 07 As en la manga
- 05 Aires de grandeza
- 04 Cultivado
- 05 Excelente oído

COMBATE

- 08 Iniciativa
- +2 Daño
- 14 Defensa

11 DESPREVENIDO



HITOS

- + Culpa al Centinela de la muerte de su esposa
- + Ha sido dado por muerto en diversas ocasiones, pero siempre vuelve
- + Sus planes son siempre tan mortales como rocambolescos
- + Por razones desconocidas, su envejecimiento es más lento de lo normal

COMPLICACIÓN

- + Ser el opuesto al Centinela es realmente lo único que le mantiene con vida

AGUANTE 08

ESTADO

H I M



Nombre real: Robert Nolan

Fecha de nacimiento: 02/07/1912

Identidad: secreta

Estatura: 1,78 m

Pelo: moreno canoso

Alias: Doctor Fatos

Situación: Penitenciaria de Lighthouse Rock

Ocupación: criminal profesional

Peso: 76 kg

Ojos: negros

A pesar de los años transcurridos y de que muchos de los integrantes actuales del equipo del Centinela nunca han vivido un enfrentamiento con él, el Doctor Fatos sigue siendo considerado, de entre todos los villanos que pueblan sus historias, la némesis del justiciero.

Todo empezó en 1947. Una figura misteriosa, que ocultaba su rostro con una máscara blanca y que vestía de forma teatral, protagoniza unos misteriosos asesinatos. Sus objetivos son personalidades importantes de Betlam, entre ellos un reputado cirujano, un juez y el comisario de policía. Poniendo sus habilidades detectivescas a prueba, el Centinela predice quién será la siguiente víctima del misterioso asesino: el entonces jefe de la familia Braschi. Todas las víctimas están relacionadas con la muerte de una mujer hace unos meses: el cirujano que la atendió y no logró salvarla, el juez que dejó en libertad al asesino por una irregularidad en la detención, el asesino propiamente dicho, el policía que realizó dicha detención, el comisario que encubrió la negligencia policial y finalmente el jefe criminal que pagaba el sueldo del asesino.

La mujer asesinada, Vera Nolan, fue realmente una víctima colateral en un ajuste de cuentas, que sin la intervención del Centinela se hubiera convertido en una matanza. De modo que el Centinela vigila a Julio Braschi durante días hasta que, finalmente, el misterioso hombre de la máscara blanca hace su aparición. Entonces, en el primer y mítico enfrentamiento entre el Centinela y su némesis, se revela el verdadero plan del Doctor Fatos: atraer al justiciero para matarle, ya que el vigilante es según él el único y verdadero culpable de la muerte de Vera, su esposa. Las demás muertes no eran más que un camino de migajas para atraer al Centinela a la muerte.

Tras un encarnizado enfrentamiento, se produce la que será una de las marcas de identidad del Doctor Fatos: tras su derrota es dado por muerto, sin bien sus restos no aparecen. Reaparecerá unos años después, con un nuevo plan para destruir al Centinela y a lo que más parece importarle: la ciudad de Betlam. Volar puentes, envenenar el agua, construir robots gigantes (sus famosos robots Perdición) y rayos de la muerte... todo parece posible en la mente del diabólico Doctor Fatos, que alterna períodos de actividad con otros en los que permanece desaparecido durante años, normalmente dado por muerto.

Pero, como decía Brian Wayland, sólo hay dos cosas en las que puedes confiar en esta vida: el sol saldrá por la mañana y el Doctor Fatos regresará de la tumba con un nuevo plan más mortal que el anterior. Durante estos períodos "en blanco" Fatos parece permanecer en animación suspendida o someterse a tratamientos médicos especiales, ya que su envejecimiento no se produce al ritmo normal. A pesar de todo, el tiempo no pasa en balde y en 1991, Fatos es finalmente capturado con vida e ingresa en prisión, condenado a cadena perpetua.



Checking systems
GPS-1 life proof sys
Z-devices... Ok
Vocoder... Ok
Suit energy 88.2%
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

LA MIRADA DEL CENTINELA

GRAN GALLETÍN

PAYASO ASESINO

HABILIDADES

- 05 Aparecer de improviso
- 06 Oler el miedo
- 08 Líder de psicópatas
- 08 Luchar a muerte
- 04 Planes absurdos
- 07 Trucos circenses
- 05 Química

COMBATE

- 11 Iniciativa
- +3 Daño
- 19 Defensa
- 16 DESPREVENIDO



HITOS

- + Pasó su infancia en un circo exhibido como una rareza
- + Perseguido por varios asesinos, funda el Circo Macabro para rodearse de sus "iguales"
- + El Centinela le dejó caer para que muriera, pero se salvó
- + Creó la Feria de Monstruos para matar al Centinela... y aunque no lo sabe, lo consiguió

COMPLICACIÓN

- + Su sentido de la teatralidad puede llevarle al histrionismo y hacerle actuar en contra de sus propios intereses

AGUANTE 08

ESTADO H I M

Nombre real: Dionisio López

Fecha de nacimiento: 22/10/1963

Identidad: pública

Estatura: 1,83 m

Pelo: rojo

Alias: El Gran Galletín

Situación: Asilo Dunwich

Ocupación: payaso

Peso: 84 kg

Ojos: azules

Dionisio nació en Venezuela con graves problemas de pigmentación en la piel, pasando sus años de infancia en un circo, donde sus padres le obligaban a exhibir su deformidad cutánea como "el niño dálmatas". Muy tempranamente empezó a mostrar conductas crueles y sádicas contra los animales del circo y compañeros de fatigas, lo que se tradujo en su expulsión a los 17 años. Con el sobrenombre del Gran Galletín se une a varios espectáculos itinerantes por toda América, con los que va dejando un reguero de muertos por las ciudades que visita. Detenido en México, cumple condena por varios asesinatos hasta que escapa a los USA, como no, entre el personal de un circo. No obstante, sus repugnantes hábitos no son mejor tolerados allí y, perseguido por la policía, Galletín desaparece. Tras sus continuos "problemas de adaptación", decide buscar un grupo que se adapte a sus particulares necesidades. Así, en 1997 se produce la primera aparición del Circo Macabro, un grupo de dementes homicidas que se disfrazan de payasos, como Mollete (pág. 154) y Corbatón (pág. 145). Bajo su liderazgo, el Circo se enzarza en una espiral de crímenes, hasta que Galletín libra en el momento más álgido un enfrentamiento a muerte con el Centinela. Los crímenes del Circo son tan horribles y carentes de sentido que el Centinela sujeta al Gran Galletín en lo alto de una noria y decide dejarlo caer. El payaso se salva milagrosamente de la muerte, pero queda gravemente herido y cae en coma.

Recuperado, el Gran Galletín escapa del hospital penitenciario en el que estaba confinado. Con el resto del Circo Macabro cumpliendo condena en el Asilo Dunwich, pone en marcha el plan que ha estado gestando durante los largos y dolorosos meses de rehabilitación: la Feria de Monstruos. Recluta a un nutrido grupo de personas desesperadas o resentidas con la sociedad, entre ellas Víbora (pág. 162) y, con su habitual labia, las convence para unirse a su escuadrón de la venganza. En 1999 la Feria de Monstruos está lista para actuar y comienza su gira de mutilación, depravación y muerte. Sin embargo, esta vez la actuación del Gran Galletín no era tan caótica como parecía, sino que perseguía un propósito: atraer al Centinela a una trampa.

Tras un épico enfrentamiento, nuevamente en una noria, el payaso logra vencer esta vez, haciendo caer al justiciero hacia una muerte inevitable. Triunfante, el Gran Galletín baja a saborear su venganza, pero allí le espera el Centinela, incólume, que le derrota; El Gran Galletín se vuelve aún más enloquecido y errático tras este suceso, creciendo su odio hacia el Centinela hasta extremos inimaginables.

En 2003, después de varios golpes menores, la Feria de Monstruos del Gran Galletín parece lista para entrar de nuevo en acción. En un golpe bien coordinado, la Feria asalta el Asilo Dunwich y libera a los demás miembros del Circo Macabro. Otros convictos aprovechan el momento igualmente para escapar. El Centinela tiene que redoblar esfuerzos para atrapar a los criminales, pero en poco tiempo, Galletín vuelve a estar entre rejas, rumiando su ira contra el Centinela y sus planes enloquecidos desde entonces.



HAMELIN

EMPRESARIO VENGATIVO

HABILIDADES

- 03 Disparar como último recurso
- 06 Permanecer en segundo plano
- 05 Cultura empresarial
- 06 Dar las órdenes
- 08 Estafar
- 04 Cuidar la forma física
- 05 Saber cuándo atacar

COMBATE

- 05 Iniciativa
 - +1 Daño
 - 13 Defensa
- 10 DESPREVENIDO

Apretón firme

No se mancha las manos

Embaucador

Organizado

HITOS

- + Es un hombre hecho a sí mismo y un tiburón de los negocios
- + Usaba las debilidades de las empresas para hacerse con ellas
- + Brian Wayland y otros empresarios americanos le desenmascararon, llevándole a la ruina
- + Quiso vengarse secuestrando a los hijos de sus enemigos, pero el Centinela lo detuvo

COMPLICACIÓN

- + En lo más profundo de sí mismo, le repugna en lo que se ha convertido

AGUANTE 06

ESTADO

H I M

**Nombre real:** Jonathan Grimm**Fecha de nacimiento:** 14/05/1950**Identidad:** pública**Estatura:** 1,71 m**Pelo:** castaño cano**Alias:** Hamelin**Situación:** Penitenciaría de Lighthouse Rock**Ocupación:** empresario**Peso:** 77 kg**Ojos:** violetas

Jonathan Grimm era un joven y ambicioso hombre de negocios hecho así mismo. Con un talento innegable para las finanzas y un olfato al parecer infalible para el dinero, Grimm pasó de ser un disputado agente de bolsa al floreciente director de su propia empresa de inversiones. Cuando el mercado europeo se le quedó pequeño, Grimm dio el salto a Estados Unidos, abriendo una importante filial en Bel-tiam.

Su objetivo era añadir a su cartera de clientes diversas empresas americanas, entre las que estaba, cómo no, Industrias Wayland. En EEUU se le recibió, sin embargo, con cierto recelo: algunas de las empresas europeas con las que había trabajado Grimm habían terminado siendo absorbidas por su propio holding, con lo que daba la sensación de que Grimm aprovechaba las debilidades de sus clientes para hacerse con ellos.

Pero Grimm trabajó para hacer que sus futuros socios americanos confiaran en él y preparó un acuerdo multilateral que haría a las principales empresas americanas socias estratégicas de Grimm. Realmente, tal y como sus futuros socios habían temido, todo era una maniobra de Grimm para hacerse con el control de diversas corporaciones. Justo antes de firmar el acuerdo, Wayland se echó atrás al darse cuenta de una irregularidad en los contratos. A resultas de ello, los otros empresarios decidieron no firmar y se rompió el acuerdo. La empresa de Grimm cayó en picado y recibió una OPA de un grupo inversor rival, lo que dejó a Jonathan Grimm arruinado y realmente furioso.

En 1989, con el dinero que le quedaba, contrató a un grupo de paramilitares, veteranos de la guerra de los Balcanes en su mayoría, aunque reforzados con matones locales. Su plan: secuestrar a los hijos o nietos de los empresarios americanos que le habían llevado a la ruina y pedir a cambio de ellos un rescate billonario con el que retirarse para siempre a un paraíso fiscal. La prensa le bautizó como Hamelin, el flautista de cuento que se llevó a los niños de un pueblo que no quiso pagar sus servicios, mientras que sus matones recibieron el nombre de "ratas".

Jonathan Grimm llegó a secuestrar a once niños, entre ellos, la pequeña Brooke, nieta de Brian Wayland. La intervención del Centinela frustró su plan y permitió la liberación de los niños. En la lucha final, el helicóptero en el que escapaba Grimm se estrelló y se le dio por muerto. Reaparecería cuatro años después, con un nuevo plan para vengarse de sus enemigos, nuevamente involucrando a los niños. Esto se convierte en su signo distintivo a lo largo de su carrera criminal. En 2003, después de que el Centinela haya frustrado sus planes sistemáticamente pero sin lograr atraparle, es finalmente detenido y encarcelado.



LORD MIDNIGHT

VILLANO LITERARIO

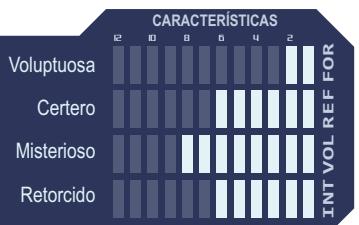
HABILIDADES

- 08 Esgrima
- 06 Desaparecer de escena
- 05 Ciencias ocultas
- 06 Intuición
- 06 Infundir terror
- 07 Preservar sus secretos

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +2 Daño
- 19 Defensa

16 DESPREVENIDO



HITOS

- + Es un personaje de una serie de novelas de terror
- + Sus crímenes son macabros y espeluznantes
- + Al menos tres personas han utilizado esta identidad: el autor de la novela original, el escritor de las secuelas y el actor que interpretaba al personaje en las versiones cinematográficas
- + Liberó al Centinela de una trampa mortal del Relojero

COMPLICACIÓN

- + Cree ser el absoluto protagonista, mientras que los demás son mera comparsa

AGUANTE 06

ESTADO **H I M**

PINTOS DE RESERVA

Nombre real: desconocido

Fecha de nacimiento: desconocido

Identidad: secreta

Estatura: 1,78 m

Pelo: desconocido

Alias: Lord Midnight

Situación: desconocido

Ocupación: criminal profesional

Peso: 80 kg

Ojos: desconocido

Connor Denver, profesor de Psicología en la Universidad de Betlam, se hizo famoso en los años 90 como escritor de novelas terror, bajo el pseudónimo de Stuart Klein. Su serie de novelas tratan sobre Lord Midnight, un misterioso personaje sobrenatural capaz de saltar de cuerpo en cuerpo y que comete los más abyectos crímenes rituales para producir el fin del mundo. La "Saga de la Medianoche" se convirtió en un fenómeno absoluto, con millones de ejemplares vendidos en todo el mundo y varias adaptaciones cinematográficas, con el actor Robert Varnnes como Lord Midnight. En la última de las novelas de la saga, "La última campanada antes de medianoche", Lord Midnight logra por fin su objetivo y provoca la destrucción del universo pero, en el momento justo de hacerlo, abre un portal a otra dimensión y escapa de la destrucción que él mismo ha provocado. Esa dimensión es... la nuestra.

En 1998, unos meses después de la publicación del libro final de la saga, semanas desde el estreno de la última película, comienza en Betlam una serie de grotescos asesinatos rituales que imitan a los realizados por Lord Midnight en los libros y películas. Investigado por la policía (y el Centinela) se encuentran pruebas incriminatorias en la casa de Connor Denver, por lo que es detenido. Pero esto no detiene los asesinatos. Connor, que asegura ser inocente, confiesa que él no es el creador de la primera novela de Lord Midnight: el autor es Stuart Klein, uno de sus estudiantes, que se suicidó después de enviarle la única copia. Cuando un amigo suyo, agente literario, leyó por casualidad el manuscrito firmado por Klein, Connor se adjudicó la autoría diciendo que Stuart Klein era su pseudónimo...

Pero el verdadero Stuart Klein no está muerto, como confirma la investigación subsiguiente, sólo lo ha fingido para desaparecer del mapa ya que, en su demencia, cree ser perseguido por Lord Midnight, quien le envía horribles sueños con imágenes de sus crímenes. En la casa abandonada en la que Klein se esconde se encuentran nuevas pruebas que le apuntan como el asesino: con su mente disociada se había refugiado de su necesidad de matar creando un alter ego que lo hacía por él. Entregado por el Centinela a la UCE, es internado en el Asilo Dunwich para criminales dementes.

Semanas después, con Klein encerrado, Lord Midnight mata de nuevo. Esta vez sus crímenes son contra el equipo de producción de la nueva película que se está preparando sobre el personaje. En esta película, Robert Varnnes deja el papel del misterioso asesino e interpreta sólo un papel secundario. Este es su móvil, según descubre el Centinela, para vestirse como el personaje y cometer aquellos crímenes. En su enfrentamiento final contra el justiciero, Varnnes muere en un aparatoso accidente y Lord Midnight desaparece nuevamente... por un tiempo.

En 2003, Klein escapa de Dunwich junto con otros internos aprovechando un golpe de la Feria de Monstruos del Gran Galletín (pág. 149). Tras un par de golpes menores frustrados por el Centinela, que no logra capturarlo, en 2005 Lord Midnight se alía con el Relojero, y juntos diseñan un plan infalible para destruir al Centinela. Sin embargo, la alianza termina en conflicto y esto es aprovechado por el justiciero para detenerlos. Sin embargo, al desenmascarar a Lord Midnight, el Centinela descubre que quien se esconde bajo la máscara en esta ocasión es inexplicablemente, Connor Denver.



• JEDQ •

LUNA NEGRA

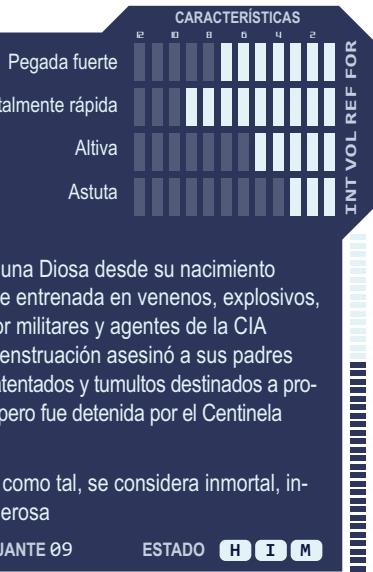
DIOSA VIVIENTE

HABILIDADES

- 09 Artes marciales mixtas
- 08 Entrenamiento gimnástico
- 05 Teología de la Diosa
- 04 Percepción extendida
- 04 Líder fanáticos
- 04 Fundirse en las sombras
- 06 Entrenamiento de la CIA

COMBATE

- 10 Iniciativa
 - +4 Daño
 - 23 Defensa
- 20 DESPREVENIDA



AGUANTE 09

ESTADO **H I M****Nombre real:** Thelema Legba**Fecha de nacimiento:** 11/11/1983**Identidad:** pública**Estatura:** 1,79 m**Pelo:** moreno**Alias:** Luna Negra, la Diosa**Situación:** Asilo Dunwich**Ocupación:** líder religiosa**Peso:** 57 kg**Ojos:** azules

Albert y Rondha eran dos importantes y devotos miembros de la recién creada secta de la Diosa del Crepúsculo cuando nació su hija Thelema. Una marca de nacimiento en forma de luna en el omoplato, fue prueba suficiente para convencerles de que la pequeña era una encarnación viviente de la Diosa, y así la educaron como Luna Negra. La pequeña fue tratada desde su nacimiento como una versión oscura y femenina del Dalai Lama, siendo reverenciada por los acólitos de la secta y atribuyéndosele poderes de profecía y mal de ojo, entre otros.

La aparición de una prueba viviente de lo acertado de sus creencias, como era Thelema a los ojos de sus seguidores, aumentó el fervor y el proselitismo de los miembros de la secta, por lo que ésta creció en poder e importancia, aunque siempre manteniéndose oculta a la opinión pública.

Durante su infancia, la pequeña fue entrenada en lucha con y sin armas, venenos, tácticas terroristas, manejo de explosivos, lucha de guerrillas y técnicas de asesinato por militares y agentes de la CIA miembros de la secta.

Al llegar a la adolescencia y tener su primera menstruación, Luna Negra tuvo una revelación: debía asesinar a sus padres terrenales para romper todo vínculo con la mortalidad y alcanzar su verdadera dimensión de Diosa en la Tierra. Puede que fuera un efecto psicológico, pero el caso es que después de dar muerte sus progenitores, Thelema no volvió a menstruar, lo que evidentemente reforzó sus ya sólidas ideas de divinidad. La capacidad de matar sin remordimientos de la joven fue recibida con alborozo en el seno de esta sangrienta secta: el momento de su alzamiento y su papel en el inminente fin del mundo estaba claro.

De este modo, con los preparativos del nuevo siglo a finales del año 2000, Luna Negra lideró una oleada de atentados, asesinatos de dirigentes políticos y religiosos y tumultos con los que sus seguidores querían propiciar el fin del mundo. Sólo la intervención del Centinela logró evitar varios graves atentados (como uno con gas tóxico en el metro de Betlam City o el envenenamiento masivo en la cena de Nochevieja del Ayuntamiento) y desarticular la secta. A pesar de lo extensa que estaba (cerca de dos mil integrantes), bastó con la detención de una docena de sus dirigentes, incluyendo a la propia Luna Negra que entonces tenía 17 años, para paralizar sus actividades.

Desde su detención, y pese a su minoría de edad, Luna Negra fue recluida en la zona de máxima seguridad del Asilo Dunwich, ya que sus delirios de divinidad y sus tendencias homicidas hacían que ninguna otra institución pudiera hacerse cargo de su custodia. Al ser confinada, la joven profetizó la muerte de todos los primogénitos varones de las familias de Betlam City si no era liberada inmediatamente. La profecía, naturalmente, no se cumplió.

MAYHEM

ANTÍTESIS DEL CENTINELA

HABILIDADES

- 10 Krav magá
- 08 Entrenado para su venganza
- 05 Conocimiento del Centinela
- 08 Disfraz
- 04 Historia de Betlam
- 05 Intimidación
- 05 Tecnología

COMBATE

- 11 Iniciativa
- +5 Daño
- 24 Defensa
- 21 DESPREVENIDO

	CARACTERÍSTICAS							
Musculoso	2	10	8	6	4	2	1	
Ágil								
Buen actor								
Previsor								

HITOS

- + Culpa al Centinela de la muerte de su padre y ha vivido en las calles y pasado por varios hogares de acogida
- + Ha viajado por todo el mundo entrenándose para su venganza y ha trabajado de secuaz de otros villanos
- + Todo lo anterior podría ser mentira
- + Gracias a Cable conoce el secreto del Centinela

COMPLICACIÓN

- + Está enamorado de Calista Walker, aunque se dice a sí mismo que sólo la está utilizando

AGUANTE 13

ESTADO

H I M

Nombre real: Reed Harper

Fecha de nacimiento: 14/02/1973

Identidad: secreta

Estatura: 1,95 m

Pelo: carece

Alias: Mayhem

Situación: en activo

Ocupación: criminal profesional

Peso: 107 kg

Ojos: azules

Apareció de la nada, protagonizando una ola brutal de atentados que finalizarían con la muerte de Thomas Mann en el enfrentamiento con Mayhem en el puente Lindsay. Después, sabedor de que había asesistado un golpe demoledor a su enemigo, desapareció preparándose para la siguiente parte de su plan. Un plan complejo, con muchas capas, en las que el encuentro breve y casual de Mayhem con Cable en la prisión de Lighthouse Rock, le ha valido al villano acceso a una fuente de información casi inagotable sobre el Centinela que, como él, está deseoso de destruirlo. Un plan financiado inadvertidamente por la Fundación Lemarck.

El equipo del Centinela no sabe nada todavía de su misterioso enemigo, que no parece tener huellas, ni figurar en ningún archivo ni tener pasado... todo gracias a la ayuda que Cable consigue prestarle desde la cárcel mientras participa en un taller para enseñar ofimática a otros reclusos. Pero, ¿qué hay en el pasado del hombre rojo para que desee con tanta fuerza acabar con el Centinela?

Bill "Nudillos" Harper era un matón al servicio de la familia West que, tras un encuentro con el Centinela, se vio obligado a traicionar a sus jefes. A estos les importó muy poco lo "convinciente" que el Centinela puede llegar a ser y ordenaron matar a Bill y su familia. Pero mientras Nudillos, su mujer y su hija pequeña eran torturados y asesinados sin piedad por un grupo de sicarios, su hijo Reed de ocho años lo veía todo oculto bajo la cama.

Reed esperó paralizado por el terror y luego huyó, huyó y no paró de huir. Vivió en las calles, al principio escapando y sobreviviendo, pero luego aprendiendo de otros criminales, ladrones y asesinos. En la mente de Reed se fue forjando un propósito: vengar a familia. Pero, aunque los West habían ordenado la ejecución, no eran ellos ni los sicarios que la realizaron los verdaderos culpables. No, ellos pagarían también por su papel en la historia, claro, pero el verdadero culpable era el hombre que había hecho a su padre traicionar a sus amigos: el Centinela. Con 15 años, Reed estaba dispuesto a aprender todo lo posible de sus enemigos. Pero los servicios sociales tenían otros planes y cuando detuvieron a Reed fue puesto a disposición de servicios sociales, que trató de colocarle en un hogar de acogida. Pasó por varios, pero posiblemente el único en el que obtuvo algo parecido al afecto fue el de los Walker. Allí, una relación que trascendía lo fraternal con su hermana de acogida Calista, de doce años, hizo que Reed, de diecisiete, se encontrara nuevamente en la calle.

Reed encontró un puesto como matón de Hamelin, y participó en varios golpes del criminal alemán, entre ellos el secuestro de Brooke Wayland. En esa ocasión Reed tuvo la ocasión de medirse por primera vez con el Centinela, pero para el justiciero Reed sólo era un secuaz más. Los años siguientes, Reed continuó preparándose para enfrentarse a su odiado enemigo. Fue secuaz de otros villanos y viajó por el mundo aprendiendo todo lo que creía necesario para ser un oponente capaz de destruir al justiciero: técnicas de disfraz, artes marciales, explosivos, etc. Mientras, preparó un complejo plan, basado en la historia del Centinela y en los golpes fallidos de sus rivales.

O esto es lo que el equipo del Centinela puede terminar descubriendo si consigue encajar algunas piezas. Pero, ¿es la verdad? ¿O Mayhem es, realmente, un millonario aburrido que ha suplantado al pobre Reed y que sólo quiere vivir la emocionante experiencia de destruir a un símbolo viviente?



MOLLETE

DEPREDADOR SEXUAL

HABILIDADES

- 05 Abusar de los débiles
- 05 Identificar posibles víctimas
- 06 Devorar con los ojos
- 03 Bajos fondos
- 03 Moverse rápido
- 05 Parecer amistoso
- 04 Química

COMBATE

- 05 Iniciativa
- +3 Daño
- 12 Defensa

09 DESPREVENIDO



CARACTERÍSTICAS

Brazos fuertes

Sobrepeso

Tenaz

Experimentador

HITOS

- + Pasó su infancia en orfanatos de la URSS, donde sufrió y cometió muchas cruelezas
- + Convertido en delincuente sexual, pasó su juventud en cárceles y psiquiátricos de la URSS
- + Al caer la URSS viajó a EEUU y empieza a vestirse de payaso
- + Fue la primera incorporación al Circo Macabro del Gran Galletín

COMPLICACIÓN

- + Satisfacer sus bajos instintos puede anteponerse a cualquier plan en el que participe

AGUANTE 10

ESTADO H I M**Nombre real:** Yuri Tchikalov**Fecha de nacimiento:** 06/04/1961**Identidad:** pública**Estatura:** 1,53 m**Pelo:** rubio**Alias:** Mollete**Situación:** en activo**Ocupación:** payaso**Peso:** 87 kg**Ojos:** azules

Yuri nació en la Rusia Soviética de padres desconocidos y pasó su infancia en las durísimas condiciones de los orfanatos comunistas, entre graves privaciones físicas y emocionales. En un contexto sin apenas vigilancia en el que concurrían niños de todas las edades, Yuri fue sometido a toda clase de vejaciones y abusos por parte de compañeros y celadores. Acostumbrado a adaptarse para sobrevivir, Yuri consintió muchas cruelezas y perpetró otras para ganarse la protección y el favor de cabecillas juveniles y celadores, convirtiéndose él mismo en un peligroso depredador sexual. Tras su "traumática" salida del orfanato al alcanzar la mayoría de edad, en lugar de alistarse en el ejército como otros huérfanos, Yuri se obsesionó con seguir con su "modo de vida". Sus crímenes, siempre centrados en los niños, le valieron el ingreso en otros entornos institucionalizados (cárceles y psiquiátricos) donde su comportamiento volvió a los viejos hábitos del orfanato.

La caída de la URSS, que le sorprende con 21 años, se salda con una masiva desinstitucionalización en la que Yuri queda en libertad. Los nuevos aires le llevan a viajar por el mundo llegando hasta los EEUU, donde la mayor seguridad en calles y colegios dificulta sus ataques, por lo que el enloquecido y evidentemente demente Yuri adopta por primera vez el disfraz de payaso y el sobrenombre de "Mollete" como un medio de disimular sus excéntricos ademanes. Moviéndose a lo largo y ancho del país en ferias y circos, cambiando con frecuencia de ubicación, Mollete logra, inexplicablemente, pasar desapercibido y vivir su propia y retorcida versión del sueño americano, como si le acompañara una extraña intuición o fortuna que le permite eludir una vez y otra la acción de la justicia sin refrenar de forma apreciable su perturbadora forma de comportarse. A mediados de los 90 traba contacto con el Gran Galletín cuando el algodón dulce envenenado del payaso frustra el rapto y violación de un menor al que Mollete había estado acechando. Galletín reconoce su potencial y le convierte en el primer integrante de su Circo Macabro, al que ha estado vinculado desde entonces, demostrando ser un vasallo leal – si bien no muy controlable, aunque eso no preocupa especialmente al Gran Galletín – siempre y cuando sus perversos deseos se vean satisfechos con regularidad.

PROFESOR MORGUE

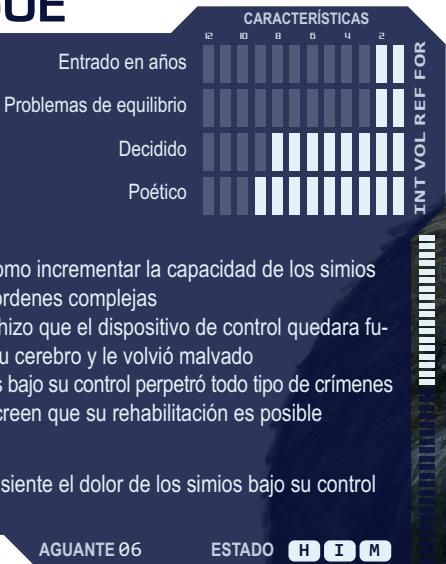
CIENTÍFICO DEMENTE

HABILIDADES

- 08 Cibertechnología
 - 07 Vínculo mental
 - 07 Ciencias
 - 04 Atención dividida
 - 03 Se mantiene en forma
 - 03 Bastón estoque
 - 05 Actitud severa

COMBATE

- 07 Iniciativa
+1 Daño
10 Defensa
07 DESPREVENIDO



Nombre real: Jean Paul Maisonave

Fecha de nacimiento: 23/07/1944

Identidad: secreta

Estatura: 1.69 m

Estatuária.
Pelo: gris

Alias: Profesor Morgue

Situación: Asilo Dunwich

Ocupación: criminal profesional

Peso: 73 kg

PCSO. 75 kg

El profesor Maisonneuve era un joven biólogo que investigaba las posibilidades de la manipulación cibernetica sobre animales. Su objetivo era conseguir sistemas que permitieran mejorar las experiencias con animales "asistentes" para discapacitados. Realizaba sus investigaciones con simios, a los que colocaba quirúrgicamente un dispositivo de su invención (el Condicionador Neural) que los hacía más capaces de obedecer órdenes complejas y aumentaba su disposición por hacerlo. Sin embargo, para que el Condicionador funcionara correctamente era necesario que la persona que entrenaba a los animales llevara así mismo un dispositivo de control en su propia cabeza. Cuando unos ladrones trataron de hacerse con la tecnología del profesor Maisonneuve, éste recibió un disparo en la cabeza y parte del dispositivo de control se insertó en su cerebro como metralla. Fue imposible extraérselo por completo y aunque aparentemente el profesor se había recuperado por completo, no fue así.

El dispositivo fusionado con su cerebro tuvo dos efectos terribles sobre el profesor. En primer lugar, creó un enlace permanente con los simios a los que había instalado el Condicionador Neural, que haría que le obedecieran ciegamente, a veces adelantándose a sus órdenes. En segundo lugar, provocó un cambio irreversible en la personalidad del profesor, que se volvió violento, megalómano y demente. Tras hacerse llamar Profesor Morgue (inspirado por el relato de Poe "Los crímenes de la calle Morgue"), utilizó a los simios bajo su control para vengarse de los ladrones que le hirieron, y perpetró varios robos, secuestros y otros delitos de índole violenta.

El Centinela ha desbaratado sus planes y apresado al profesor en diversas ocasiones. Los simios bajo sus órdenes han tenido que ser sacrificados la mayor parte de las veces (ya que la implantación del Condicionador es un proceso irreversible), pero parece que el profesor siempre se guarda algún animal en la manga para ayudarle en sus continuas fugas, de igual modo que lo primero que Morgue hace al recuperar la libertad es implantar Condicionadores Neurales a nuevo simios para que engrosen su ejército. No obstante, el estado clínico del Profesor es calificado como "esperanzador" por los profesionales que le atienden, y recientemente se hablaba de él como una evidencia viviente de que la rehabilitación puede ser posible para los criminales de Dunwich.



• 268 •



RELOJERO

PSICÓPATA

HABILIDADES

- 09 Inginería mortal
- 05 Tener la última palabra
- 07 Plan maestro
- 06 Detectar debilidad
- 04 Trabajo físico
- 03 Capturar víctimas
- 04 Disfrazar la verdad

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +1 Daño
- 14 Defensa

11 DESPREVENIDO



HITOS

- + Desde pequeño ha mostrado un talento excepcional para los artílujos mecánicos
- + Asesinó a su esposa usando una trampa mecánica, al culparla del retraso mental de su hija, Sherry
- + Le gusta medir su ingenio con los que creen ser más listos
- + Siempre deja a sus víctimas un modo de salir de la trampa

COMPLICACIÓN

- + Su hija es la única persona por la que ha desarrollado afecto y haría cualquier cosa por protegerla

AGUANTE 07

ESTADO

H I M

Nombre real: Gabriel Bell**Fecha de nacimiento:** 19/05/1958**Identidad:** pública**Estatura:** 1,76 m**Pelo:** carece**Alias:** Relojero**Situación:** en activo**Ocupación:** criminal profesional**Peso:** 88 kg**Ojos:** azules

Ya de pequeño Bell mostró un talento excepcional para los artílujos mecánicos y una enorme fascinación por su propia inteligencia y por el comportamiento humano, que él se veía capaz de predecir con gran exactitud. El ser humano se mueve por patrones que Bell era capaz de prever, planificando sus acciones en consecuencia hasta el último detalle. En ocasiones, podía adivinar los pensamientos de una persona por sus parpadeos y a menudo sabía cómo reaccionaría alguien ante un estímulo dado.

Su talento le sirvió para graduarse con honores en Ingeniería en la Universidad de Betlam y también para triunfar en su vida personal, logrando un gran éxito con las mujeres, aunque sin llegar a implicarse emocionalmente con ninguna. Ni siquiera pudo formar lazos emocionales con su mujer, Rhonda, una atractiva científica de su promoción. Encerrada en una relación fría y mecánica con Bell, buscó evasión en las drogas, incluso al quedar embarazada, dando a luz un bebé con un severo retraso mental.

Esto despertó el lado más oscuro de Bell, que no pudo perdonar a su esposa que privara a la pequeña Sherry de la inteligencia de su padre. Rhonda fue la primera víctima de Bell: la encerró dentro de una mortífera trampa mecánica y le planteó un enigma, que le dejó junto a una grabación en la que decía "tu estupidez ha castigado a mi hija, que sea tu inteligencia la que te salve". Ese día nació el Relojero.

Nada escapa al Relojero, capaz de urdir los más sofisticados y detallados planes, de una complicación paralela a su ego. El Relojero es extremadamente inteligente y lo sabe, y le gusta medir su cerebro con los que tienen el infortunio de creerse más inteligentes que él. Es capaz de secuestrar a alguien y someterlo a acertijos en forma de ingenios mecánicos mortales que debe resolver para sobrevivir. Según su perturbada visión, el Relojero es justo con sus víctimas, ya que perdona la vida a quien es capaz de superar sus acertijos... aunque aún no se ha dado el caso. Otras veces planea trampas mortales como parte de planes más lucrativos: atracos, secuestros, extorsión... o simplemente como venganza contra quien haya osado ofenderle de alguna manera.

Al Relojero le encanta utilizar y manipular a otros para sus planes. En una ocasión, utilizó a un celdador de Dunwich para que secuestrara a su abogado y lo llevara a una trampa que tenía preparada en una vieja librería... mientras él seguía confinado en su celda. En diversas ocasiones ha usado como secuaces a atractivas mujeres, como si fueran letales azafatas de un concurso mortal. Este particular grupo se hace llamar "las manecillas del relojero".

El Relojero tiene dos debilidades. La primera es su desmesurado ego: se considera la persona más inteligente del mundo, muy por encima del resto de la gente, y está siempre dispuesto a demostrarlo, midiéndose en retos mentales contra cualquiera que se atreva a oponérselo. La segunda es su hija, Sherry, de 17 años, la única persona capaz de hacer aflorar sus sentimientos. Sherry está internada en una institución de Betlam y por ella sería capaz de cualquier cosa.

REY PÚRPURA

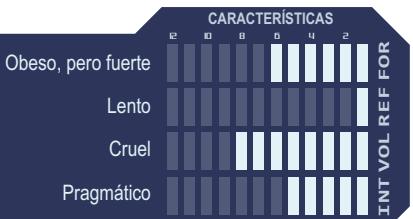
SEÑOR DEL CRIMEN

HABILIDADES

- 05 Aikido
- 03 Ponerse a cubierto
- 07 Figura de autoridad
- 08 Muy bien conectado
- 06 Visión de conjunto
- 04 Doble vida
- 03 Teología católica

COMBATE

- 03 Iniciativa
- +2 Daño
- 11 Defensa
- 08 DESPREVENIDO



HITOS

- + Es la cabeza de la Iglesia Católica en Betlam y un jefe criminal
- + Se libró de los cargos de pederastia tras desaparecer pruebas y testigos misteriosamente
- + Ni siquiera la familia West ha logrado desbancarle
- + Conoce la identidad secreta de Deux Irae y hará cualquier cosa para destruirle

COMPLICACIÓN

- + Menospreciar a sus enemigos será lo que termine destruyéndole

AGUANTE 10

ESTADO

H I M

PUNTOS DE RESISTENCIA

20
15
10
5
0

Nombre real: James Clark

Fecha de nacimiento: 23/12/1930

Identidad: secreta

Estatura: 1,85 m

Pelo: carece

Alias: El Rey Púrpura

Situación: fallecido

Ocupación: arzobispo de Betlam

Peso: 177 kg

Ojos: marrones

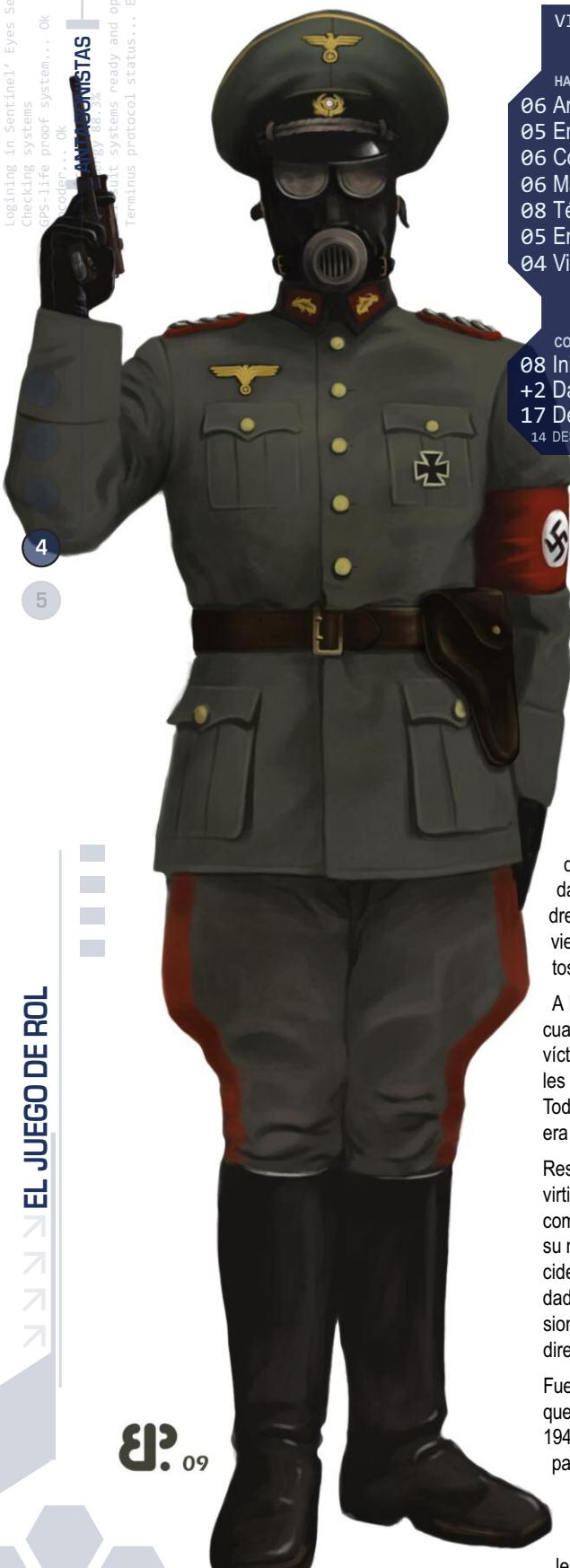
El arzobispo James Clark, cabeza de la Iglesia Católica en Betlam y un hombre respetable e influyente, fue al mismo tiempo uno de los jefes criminales más crueles y perversos de la historia de Betlam: el Rey Púrpura. Amparado de la fachada de respetabilidad de su cargo, y aprovechando las ventajas y recursos que, sin saberlo, la Iglesia Católica ponía a su disposición, Clark gobernó el submundo de la ciudad durante años, amasando una increíble riqueza y satisfaciendo sus apetitos más depravados. Ni siquiera la familia West pudo desbancar al Rey Púrpura, pese a todos sus intentos y no fue hasta su muerte en 1989 que pudieron hacerse con el control de la ciudad.

Clark, que tenía una mente fría y despiadada para los negocios tenía también una debilidad muy especial por las niñas rubias. Esta debilidad le salpicó en un escándalo de pederastia en 1976, que en cierta forma sería el comienzo de su final. Y eso a pesar de que las pruebas y los testigos desaparecieron muy convenientemente, haciendo que Clark apareciera ante la opinión pública como la víctima de un complot. Pero para un hombre, un sacerdote llamado Stephen Spinelli que había jurado obedecer al arzobispo como su superior eclesiástico, aquello era suficiente para comprender quién era Clark en realidad: así nació la némesis del Rey Púrpura: el justiciero Deux Irae (pág. 85).

Deux Irae combatió al Rey Púrpura durante años desde todos los ángulos, frustrando sus operaciones, liberando a las niñas que Clark "colecciónaba" en su harén personal, etc. Todos los intentos de matarlo parecían en vano, así que Clark decidió buscar un enfoque diferente: destruiría la identidad secreta de Deux Irae en lugar de destruir al justiciero. Hizo que le siguieran e investigó todos sus movimientos, hasta descubrir quién era en realidad. Entonces, ordenó torturar y asesinar de forma horrible a todos sus amigos y familiares. Hizo que le excomulgaran al implicarle en la muerte y violación de unas niñas. Reveló su identidad secreta. Le convirtió en un hombre sin esperanza, repudiado por todos y sin nadie en quién apoyarse. Le convirtió en un hombre sin nada que perder.

Y eso fue su mayor error. Incluso así, Spinelli continuó luchando con el imperio del Rey Púrpura pero, esta vez, su objetivo era acercarse cada vez más a él. Su objetivo era, después de todo ese tiempo, matarlo. Finalmente, en 1989, Deux Irae consiguió enfrentarse a su enemigo por última vez. Lleno de ira (posiblemente más la suya que la de Dios), Spinelli superó todas las medidas defensivas de la mansión del arzobispo y llegó finalmente hasta él. El enfrentamiento posterior fue demasiado para Clark, que murió de un paro cardíaco.





SVÁSTICA

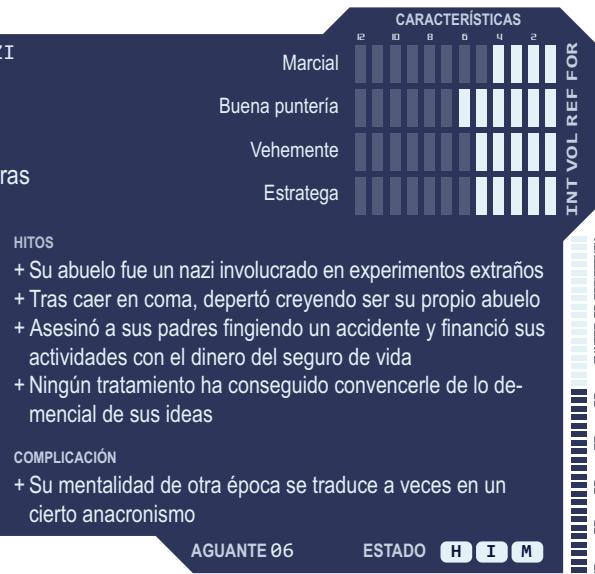
VIAJERO DEL TIEMPO NAZI

HABILIDADES

- 06 Armas reglamentarias
 - 05 Entrenado para las trincheras
 - 06 Cocimiento del Reich
 - 06 Mando militar
 - 08 Técnicas de terrorismo
 - 05 Emboscadas
 - 04 Visión en la niebla

COMBATE

- 08 Iniciativa
+2 Daño
17 Defensa
14 DESPREVENIDO



Nombre real: Karl Wolf

Fecha de nacimiento: 09/06/1956

Identidad: pública

Estatura: 1.71 m

Pelo: castaño

Alias: Svástica, Klaus Wulff

Situación: desaparecido

Ocupación: terrorista

Peso: 69 kg

Ojos: castaños

Durante la segunda Guerra Mundial, Klaus Wullf fue un entusiasta y brillante oficial del ejército alemán que participó en un programa experimental para viajar en el tiempo. El objetivo era enviar un hombre al futuro en busca de tecnología e información que ayudara al Reich a ganar una guerra que se estaba tornando irremediablemente en su contra. Sin embargo, el experimento no transcurrió como se esperaba y sólo la mente Wullf fue enviada al futuro, ocupando el cuerpo de su nieto, Karl Wolf.

Karl era un joven hijo de emigrantes alemanes que habían llegado a Estados Unidos huyendo del fantasma del nazismo y del impacto que tuvo en sus vidas. El abuelo de Karl había quedado en coma durante la guerra, al parecer debido a un experimento médico fallido. Los padres de Karl nunca hablaban del abuelo, pero él encontró la forma de documentarse leyendo viejos diarios y cartas olvidadas en el desván y alimentando su fantasía sobre los experimentos nazis, el superhombre y el resto de imaginería fascista.

A los 22 años era un joven extraño, con la cabeza bullendo de ideas disparatadas sobre el cuarto Reich, la sociedad de Thule, viajes en el tiempo y el Nuevo Orden Mundial, hasta que fue víctima de un grave atropello casual. Permaneció en coma once meses, transcurridos los cuales tuvo que pasar dolorosas semanas de rehabilitación y someterse a multitud de operaciones. Toda la experiencia terminó por volverle loco y convencerle de que ya no era Karl Wolf, sino que era Klaus Wulf, que había viajado mentalmente al futuro ocupando su cuerpo.

Resuelto a combatir a los Estados Unidos y provocar el más absoluto y abyecto caos, se convirtió en Svástica, adoptando el uniforme de oficial de su abuelo que su padres aún conservaban como reliquia de la guerra. Avergonzado de sus propios padres (desde su perspectiva, su hijo y su nuera) y de que hubieran abandonado su apellido y sus ideales, los asesinó fingiendo un accidente y cobrando de este modo el seguro de vida de ambos. Con el dinero financió sus actividades terroristas, creando el Escuadrón Muerte, un grupo neonazi que buscaba el fin del estado sionista americano. El Centinela se interpuso en su camino, lo detuvo y descubrió su implicación directa en la muerte de sus padres.

Fue encerrado en el Asilo Dunwich en 1982, después de que su evaluación psiquiátrica mostrara que estaba firmemente convencido de ser su propio abuelo y de haber viajado en el tiempo desde 1944. Tanto sus amplios conocimientos históricos sobre la época como otros argumentos utilizados para sustentar su historia pueden ser fácilmente explicados sin recurrir a experimentos paracientíficos ni viajes temporales, pero ningún tratamiento ha logrado convencerle a él de lo demencial de sus ideas. En 1984, logró escapar de Dunwich durante un motín ocurrido en el Asilo en el que murieron doce personas y escaparon 18 internos, considerándose uno de los principales instigadores de la revuelta. Desde entonces ha estado en paradero desconocido.

TIGRE CIEGO

MAESTRO DE ASESINOS

HABILIDADES

- 11 Su propio estilo de artes marciales
- 09 Agilidad animal
- 10 Sentidos aumentados
- 06 Moverse en silencio
- 06 Paralizar de terror
- 04 Cultura oriental

COMBATE

- 15 Iniciativa
- +4 Daño
- 27 Defensa
- 24 DESPREVENIDO



HITOS

- + Posiblemente sea fruto de un experimento genético
- + Creció en un templo shaolin
- + Viajó por todo el mundo como asesino y regresó a China convertido en un maestro
- + Tiene una gran reputación en el mundo del hampa, pero sólo acepta encargos que considere un reto

COMPLICACIÓN

- + Aunque lo compensa casi totalmente con sus otros sentidos, no se puede olvidar que es ciego

AGUANTE 08

ESTADO

H I M

Nombre real: desconocido

Fecha de nacimiento: desconocida

Identidad: secreta

Estatura: 1,64 m

Pelo: blanco

Alias: Tigre Ciego

Situación: en activo

Ocupación: maestro de asesinos

Peso: 68 kg

Ojos: blancos

Nadie sabe nada a ciencia cierta sobre el origen de este enigmático asesino, pero parece que su historia puede remontarse hasta los años 30, cuando el gobierno chino experimentaba con individuos mutados en busca de soldados perfectos. Sin embargo, y sin que se conozca la causa, un recién nacido Tigre Ciego fue abandonado en la entrada de un templo shaolin cuando tenía sólo 3 años de edad, tal vez debido a su ceguera congénita.

Allí creció el pequeño, educado como monje e instruido en las artes marciales. Un anciano maestro, también ciego, enseñó al pequeño a valerse de sus otros sentidos, pues al estar en su caso mucho más desarrollados que en un humano normal, pronto compensaron sobradamente su minusvalía.

Sin embargo, la naturaleza feral del pequeño no comulgaba con la tradición que los monjes querían enseñarle, por lo que finalmente abandonó su tutela en la adolescencia, dedicándose a viajar por el mundo ofreciendo sus servicios como guardaespaldas y asesino.

Aprendió a luchar en los lugares más distantes del globo y con los estilos más distintos, incorporando todo lo aprendido para crear su propio y letal estilo de lucha. Finalmente regresó a su China natal convertido en un maestro terrible y dispuesto a enseñar a todo aquel que fuera capaz de sobrevivir más de cinco segundos frente a él. Se cree que centenares o miles de candidatos han tratado de superar esta prueba a lo largo de los años, pero según el propio Tigre Ciego, sólo cinco lo han conseguido. Uno de ellos es la letal y hermosa Cobra Plateada.

Asesino e instructor de asesinos, el Tigre Ciego se ha hecho con una reputación considerable en el mundo del hampa aceptando, eso sí, sólo aquellos encargos que le parecieran un reto para sus habilidades.

Eso le ha llevado a enfrentarse con el Centinela en el pasado, uno de los pocos fracasos en su historial.

A sus casi 80 años, el Tigre Ciego continúa en una forma física excepcional y combina su dominio de diversos estilos con sus rasgos felinos: sus afiladas garras pueden cortar el metal y su factor curativo le hace tremendamente resistente, siendo seguramente esta facultad la responsable de su evidente longevidad. Además, convierte en fortaleza su principal debilidad: la ceguera. Con sus demás sentidos aumentados, el Tigre Ciego es capaz de saber cuando su oponente va a atacar por el cambio en la presión del aire y el sonido de los latidos de su corazón. Todo esto hace del Tigre Ciego en un oponente formidable y realmente temible.



EP 09

LA MIRADA DEL CENTINELA

All suit systems ready and operative
ANTAGONISTS

Nombre real: Andrea y Thomas MacMillan
Alias: Tiloncillo y Piloncillo
Fecha de nacimiento: 05/08/1968
Situación: en activo
Identidad: secreta
Ocupación: payasos
Estatura: 1,15 m
Peso: 37 kg
Pelo: moreno
Ojos: castaños

Son muy pocos quienes saben que tras Tiloncillo y Piloncillo se encuentran los gemelos Andrea y Thomas MacMillan, los presuntamente desaparecidos hijos del Gobernador de Wisconsin. Es posible que él mismo tampoco sepa qué ha sido de sus hijos o, más probablemente, prefiera hacer oídos sordos ante la evidencia cada vez que los ve en televisión.

Andrea y Thomas MacMillan nacieron en un ambiente privilegiado y recibieron todo cuánto el dinero podía darles: un estilo de vida desahogado, más posesiones de las que jamás necesitarían, una educación de élite en uno de los mejores colegios privados del país... lo que jamás pudo pagar el dinero fue un remedio para su acondroplasia. El entorno de los MacMillan hizo con ese "pequeño problema" lo que hacía con todo lo que resultaba desagradable o incómodo: esconderlo. Sin embargo, al llegar a la universidad los gemelos se dieron cuenta de que en el "mundo real" se les consideraba diferentes, y que eran objeto de lástima, desagrado e incluso desprecio.

Tanto Andrea como Thomas trataron de asumir el shock lo mejor posible, pero lo cierto es que su condura se quebró en el momento en que intentaban unirse a una de las fraternidades y

TILONCILLO Y PILONCILLO

DEMENTES ILUSTRADOS

HABILIDADES

- 05 Poner de los nervios a los demás
- 06 Discutir incesantemente
- 06 Disparar enloquecidamente
- 05 Colarse sigilosamente
- 07 Formación universitaria
- 05 Números circenses
- 03 Política

COMBATE

- 06 Iniciativa
- +2 Daño
- 14 Defensa
- 11 DESPREVENIDO

Acostumbrados a las palizas

Piensas más que actúan

Rencorosos

Cultos

HITOS

- + Son los hijos desaparecidos del gobernador de Wisconsin
- + Las burlas de sus compañeros de universidad les empujaron a protagonizar "La masacre de Alfa Delta"
- + Se unieron a un circo y mataban a todo el que les ofendía
- + Cuando el Gran Galletín les encontró, supieron de inmediato que debían unirse al Circo Macabro

COMPLICACIÓN

- + Se odian mutuamente, pero no sabrían qué hacer el uno sin el otro

AGUANTE 07

ESTADO H I MCARACTERÍSTICAS
12 10 8 6 4 2
INT VOL REF FORPUNTOS DE RESISTENCIA
40 35 30 25 20PUNTOS DE RESISTENCIA
40 35 30 25 20

descubrieron que solamente les habían utilizado para reírse a su costa y ridiculizarles. Apenas dos días después protagonizaron "La masacre de Alfa Delta", asesinando a todos los miembros de dicha hermandad con armas semiautomáticas. La influencia de su padre consiguió que sus identidades no trascendieran, y como se dieron a la fuga siempre cuenta a sus amistades que Andrea y Thomas fueron dos de las víctimas de aquella masacre.

Pero la verdad es que Andrea y Thomas se despojaron de sus identidades y del legado familiar y siguieron su propio camino. Se unieron al primer circo ambulante que les aceptó y mataban a todo aquél que les ofendía,

dejando varios cadáveres en cada ciudad por la que pasaban. Lógicamente no tardaron en llamar la atención del Circo Macabro, que les incluyó como miembros de pleno derecho en 1997. Desde entonces rehúyen hablar de su pasado, y lo único que saben los que se relacionan con ellos es que son más listos de lo que parecen y que se detestan mutuamente, tanto que más de una vez se han herido de gravedad el uno al otro. En sus días más oscuros, cuando se pasan con el alcohol y otras drogas que suelen ingerir, Andrea y Thomas se reprochan el uno al otro lo que ha ocurrido con sus vidas, como si fuera culpa del otro "ser solamente media persona".



Logging in Sentinel
GPS-life proof system... Ok
Z-devices... Ok
Vocoder... Ok
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

Checking systems
Eyes Server... Login

TROLL

MONSTRUO DEFORME

HABILIDADES

08 Luchar
05 Cargar
04 Cuentos de hadas
04 Intimidar
03 Prestar atención
03 Guardar silencio
10 Resistir el dolor

COMBATE

05 Iniciativa
+2 Daño
18 Defensa
15 DESPREVENIDO



HITOS

- + Creció en un orfanato, temido y repudiado por los demás
- + Por su condición, el estado nombró un administrador para que le supervisara. Éste fue quién le introdujo en el crimen
- + A los 19 años conoció a su madre, enferma mental, que le dijo que él era realmente un troll
- + Ha trabajado para otros villanos

COMPLICACIÓN

- + Cree realmente ser un troll, por lo que se comporta según las leyendas al respecto

AGUANTE 12

ESTADO

H I M



Nombre real: Lars Frafjord

Fecha de nacimiento: 07/07/1973

Identidad: pública

Estatura: 2,22 m

Pelo: rubio

Alias: Troll

Situación: Asilo Dunwich

Ocupación: matón

Peso: 147 kg

Ojos: azules

Cuando el marido de Kristin Frafjord fue asesinado durante un atraco fallido ésta se dio cuenta de que su pequeño Lars había sido raptado por los trolls, que habían dejado a su retoño en su lugar. Hija de inmigrantes noruegos, actuó como recomendaban las leyendas noruegas que le contaba su abuela: maltratando, azotando y golpeando al pequeño cambiado, para que su madre troll se apiadara de él y volviera a buscárselo devolviendo a Lars a los brazos de su madre. Pero no ocurrió así: pese a todos los esfuerzos de Kristin, el grotesco y enorme niño troll permaneció a su lado hasta el día que los servicios sociales intervinieron, internando a Kristin en un centro psiquiátrico y enviando a Lars a un centro de acogida.

Lars Frafjord creció entonces sin conocer a sus padres. Aquejado de un complejo cuadro que incluía un leve retraso mental, gigantismo, neurofibroma y analgesia congénita, el niño creció como un monstruo temido y repudiado por los otros niños, que le apodaban "troll" por su envergadura y su desmesurado aspecto. Al alcanzar la mayoría de edad, el estado le nombró un administrador y le buscó un trabajo como estibador en los muelles. Allí, su enorme fuerza física y su incapacidad para sentir el dolor le convirtieron en un trabajador ejemplar, a pesar de lo cual su intimidante aspecto y sus modales retraídos le mantuvieron socialmente inadaptado.

Cuando tenía 19 años su madre enfermó gravemente y preguntó por él, por lo que las autoridades del psiquiátrico donde estaba confinada contactaron con Lars. Éste acudió ilusionado, ya que no recordaba nada de su infancia y sólo sabía que su madre no había podido criarle por padecer una larga enfermedad. El reencuentro le parecía un momento de ensueño... Sin embargo, su madre únicamente quería compartir sus delirios con él. Le explicó que él no era su verdadero hijo, sino un monstruo, un ser grotesco que ella torturó para que su madre troll lo rescatara, pero que ni los trolls querían. Lars le tapó la boca con su enorme mano para que callara, asfixiándola accidentalmente. Los médicos creyeron entonces que la mujer había sufrido una parada respiratoria causada por su enfermedad.

Los días siguientes, Lars no fue a trabajar y se quedó encerrado en su pequeño apartamento alquilado, asimilando lo sucedido. Llegó a la única conclusión posible: él era un troll y estaba destinado a hacer el mal, a causar dolor y llevar la muerte. Su administrador, Stephen Blake, la única persona en la que Lars confiaba, aprovechó su demente condición para utilizarlo como asesino a sueldo, alimentando su locura. Blake era un abogado que tenía contactos con la mafia y vio en Lars potencial para hacer ciertos trabajos "especiales".

La brutalidad con la que Troll, como pasó a hacerse llamar, trataba a sus víctimas le valió una reputación en las calles y, al mismo tiempo, formó un patrón que el Centinela pudo seguir, hasta detenerle tras un fiero enfrentamiento en 1994: hicieron falta cantidades de sedantes que serían mortales en cualquier otro caso para siquiera atontarle. La investigación permitió que el segundo centinela reuniera pruebas contra Blake, después de que el primero tuviera que ser hospitalizado durante dos meses con diversas fracturas tras su enfrentamiento con Troll.

Lars fue confinado en el Asilo Dunwich y sometido a un tratamiento de sedación permanente. A pesar de ello, ha logrado escapar en varias ocasiones, habitualmente con ayuda de otros criminales que lo necesitaban como guardaespaldas, asesino o para otras tareas pesadas y desagradables.



EP 09

161

LA MIRADA DEL CENTINELA

4

VÍBORA

SERPIENTE TENTADORA

HABILIDADES

- 07 Lucha con cadena
- 09 Contorsionismo
- 05 Deslizarse silenciosamente
- 06 Seducción
- 07 Venenos
- 03 Bajos fondos
- 03 Pasajes bíblicos

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +3 Daño
- 20 Defensa

17 DESPREVENIDA

AGUANTE 08 ESTADO H I M

Nombre real: Rachel River
Fecha de nacimiento: 26/02/1980
Identidad: pública
Estatura: 1,82 m
Pelo: carece

Alias: Víbora
Situación: Asilo Dunwich
Ocupación: criminal profesional
Peso: 57 kg
Ojos: verdes

Rachel nació afectada por una variedad extraña de ictiosis, enfermedad congénita que crea escamaciones de la piel. Desde pequeña tuvo que soportar las bromas y burlas de sus compañeros de clase, que la apodaban la "niña serpiente". Su madre murió al nacer ella debido a complicaciones del parto y su padre, un pastor evangelista extremadamente severo, la educó en la creencia de que su enfermedad era un castigo divino por haber asesinado a su madre al nacer, castigándola físicamente con frecuencia.

Los sueños de Rachel desde la infancia eran huir de casa y de las burlas de la gente y formar parte de un circo de rarezas, donde podría enamorarse del hombre forzudo y vivir rodeada de sus iguales. Creció practicando contorsionismo y se marchó de casa en busca de su sueño a los 16 años. Por desgracia, cayó en las manos de una red de prostitución que la convirtieron en una exótica y extraña esclava sexual para satisfacer los deseos de clientes "especiales". La sometieron a modificación corporal para bifurcar su lengua y afilar sus colmillos y quebraron su voluntad haciéndola adicta a la heroína.

Sin embargo, en 1999 el circo llegó en su rescate, y no uno cualquiera, sino el temible Circo Macabro. El Gran Galletín estaba captando fenómenos de feria de todo tipo para reformar el grupo después de que su último enfrentamiento con el Centinela hubiera terminado con casi todos los payasos del circo en prisión, y así fue como supo de la existencia de Víbora, la chica serpiente. Galletín la compró a la mafia que la retenía, la desintoxicó de las drogas y le enseñó técnicas de autodefensa y nociones de química, disciplina para la que la chica resultó tener un don natural. Para Rachel, después de la vida que había llevado, la aparición de un macabro y desquiciado payaso salvador fue el punto final para su cordura, adoptando para siempre la identidad de Víbora, la serpiente tentadora, seguramente influida también por las ideas religiosas de su padre.

La Feria de los Monstruos del Gran Galletín fue desarticulada en 2003 y la mayoría de sus integrantes fueron apresados. Víbora sin embargo logró escapar, y por primera vez en su vida se encontró libre de influencias masculinas dominantes: primero su padre, luego los proxenetas y por último el Gran Galletín habían controlado su vida hasta entonces, pero ahora ella sería la única dueña de su destino. Adoptó como misión vengarse de los hombres, mezclando la seducción (en la que era una auténtica experta a pesar de su extraño aspecto) con la violencia más expeditiva. Destiló drogas y venenos que luego inocularía en sus víctimas gracias a sus garras implantadas y a sus colmillos protésicos, y adoptó una cadena como arma, como símbolo de su liberación: la cadena con la que los hombres la subyugaron sería ahora el arma con la que acabaría con ellos.

En 2006 el Centinela la apresó, con varios asesinatos de hombres importantes a sus espaldas, entre ellos varios de los que disfrutaron de sus "servicios" en la época en la que fue obligada a prostituirse. Convencida de ser la serpiente tentadora del Paraíso, con la misión de destruir a los hombres, fue encerrada en el ala de seguridad media del Asilo Dunwich.

SECUACES

Secuaces, esbirros, matones, sicarios... Los villanos a menudo se rodean de criminales de poca monta dispuestos a seguir sus órdenes y que utilizan para realizar el trabajo sucio. Estos secuaces del villano no suponen normalmente más que un pequeño obstáculo para los héroes, una fina barrera que les separa de su objetivo final: atrapar a su líder.

Los secuaces son personajes secundarios interpretados por el DJ que, debido a su escasa relevancia, a menudo aparecen estereotipados y con una naturaleza más bien "genérica": unas puntuaciones de juego tipo que pueden reciclarse para diferentes grupos de secuaces y reglas especiales de combate que les distingue de los personajes "normales" recalcan su escasa importancia en la historia.

Sin embargo, pese a todo, los secuaces tienen un hueco ganado en las historias del Centinela: precisamente la medianía e ineeficacia (a veces incluso incompetencia) de los secuaces sirve para acentuar la profesionalidad y eficacia de los héroes, que derrotan oleadas de estos secundarios sin apenas esfuerzo.

TIPOLOGÍA DEL SECUAZ

No todos los secuaces son iguales, aunque por cuestiones de simplicidad muchas veces parezcan formar un grupo bastante homogéneo. A continuación desglosamos diferentes tipos de secuaz que pueden aparecer en tus historias de **La Mirada del Centinela** y ofrecemos unos valores de juego típicos.

MATÓN

Este es el secuaz genérico típico. Representa la base de las fuerzas del villano. Se trata de delincuentes comunes, sin ninguna preparación especial, más allá de un pasado criminal y propensión a la violencia.

EL PRIMER SECUAZ

¿Te has fijado alguna vez cómo el primer ninja que aparece en una película o un cómic es un enemigo letal y aparentemente imbatible, pero conforme avanza la trama los protagonistas son capaces de enfrentarse y derrotar fácilmente a cantidades enormes de ninjas iguales a éste? Este efecto, conocido a menudo como el **teorema del ninja**, suele enunciarse como que estos enemigos son menos poderosos conforme mayor sea su número. En realidad, a nuestro entender, este efecto está mal comprendido y tiene más que ver con la familiaridad/novedad del enemigo que con su número. De este modo, lo que hace al ninja peligroso y mortal inicialmente no es que esté solo, sino que es un oponente que aparece por primera vez. Después, cuando ya le hemos visto en acción y somos conscientes de lo peligroso que es, la historia da un giro haciendo que no haya uno, sino muchos de esos letales oponentes. Para entonces, los personajes principales ya tienen que enfrentarse con ellos en grandes cantidades, y como se trata de los protagonistas de la historia, los que antes eran terribles oponentes, ahora caen como moscas.

Las reglas de secuaces enunciadas en la página 33 se encargan de conseguir el segundo efecto pero, ¿cómo lograr el primero? ¿Cómo hacer del secuaz un oponente formidable en su primera aparición? Pues muy sencillo: no apliques para él las reglas de secuaces e incrementa en +2 todas sus características y en +1 todas sus habilidades. Recuerda hacer esto sólo con nuevos tipos de secuaz que aporten un cierto exotismo al enfrentamiento: no importa que los personajes no se hayan enfrentado nunca antes a un sicario de la mafia, seguirá siendo un sicario cualquiera. Pero si lo que sucede es que este es su primer encuentro con un mercenario tecnicificado zumbatsano, con un miembro de la Liga del Dragón o con un nuevo modelo de robot del Doctor Fatos, la cosa cambia.

MANECILLA DEL RELOJERO

Fortaleza	3	Esbelta	Aguante	5
Reflejos	4	Flexible	Iniciativa	5
Voluntad	4	Sexy	Daño	+1
Intelecto	2	Malicia	Defensa	12

Habilidades: Movimientos calculados 4, Enseñar escote 4, Hacerse la tonta 3, Armas de mujer... literalmente 3, Fijarse en los detalles 2.

MIMO DEL CIRCO MACABRO

Fortaleza	4	Encajar	Aguante	5
Reflejos	4	Acrobático	Iniciativa	5
Voluntad	2	Suicida	Daño	+2
Intelecto	2	No muy listo	Defensa	13

Habilidades: Pelea de tartas 4, Acrobacias 4, Quedarse en segundo plano 4, La función debe continuar 4, Esperar su momento 3, Aprovechar la oportunidad 2.

NEONAZI DEL ESCUADRÓN MUERTE

Fortaleza	5	Duro	Aguante	6
Reflejos	3	Alerta	Iniciativa	3
Voluntad	2	Intolerante	Daño	+2
Intelecto	1	Inculto	Defensa	12

Habilidades: Romper cabezas 5, Entrenamiento paramilitar 4, Disciplina 3, Odio racial 4, Ocultarse 2, Vigilar 3.

RATA DE HAMELIN

Fortaleza	4	Fuerte	Aguante	6
Reflejos	5	Entrenado	Iniciativa	3
Voluntad	2	Mercenario	Daño	+2
Intelecto	2	Irracional	Defensa	12

Habilidades: Armas de fuego 4, Entrenamiento paramilitar 4, Alquilarse al mejor postor 3, Bajos fondos 4, Listo para actuar 3, Técnicas de guerrilla 3.

ESPECIALISTA

El especialista es un tipo de secuaz experto en un área determinada. Puede ser demoliciones, electrónica, historia antigua o cualquier otra cosa que te imagines, pero el especialista destaca sobre el resto de la gente por su experiencia y conocimientos en esa área. En términos de juego, el especialista tiene una puntuación de 6 o más en la habilidad relacionada con su campo de experiencia. A menudo los especialistas son matones poco dotados para el combate, que se mantendrán alejados de la acción, pero eso no siempre tiene por qué ser así.

CONDUCTOR

Fortaleza	3	Duro	Aguante	4
Reflejos	5	Reacción rápida	Iniciativa	4
Voluntad	2	Impaciente	Daño	+1
Intelecto	3	Astuto	Defensa	13

Habilidades: Conducción temeraria 6, Callejero 4, Pasar desapercibido 4, Notar que le siguen 3, Mecánica 3, Pelear 3, Correr hacia el coche 2.

EXPERTO EN DEMOLICIONES

Fortaleza	3	Cargar	Aguante	4
Reflejos	4	Buen pulso	Iniciativa	6
Voluntad	3	Paciente	Daño	+1
Intelecto	4	Buena memoria	Defensa	13

Habilidades: Explosivos 6, Defenderse 2, Ponerte a cubierto 4, Fijarse en los detalles 3, Cuidadoso 3, De pocas palabras 2.

HACKER

Fortaleza	2	Asmático	Aguante	4
Reflejos	4	Dedos ágiles	Iniciativa	4
Voluntad	3	Gracioso	Daño	+1
Intelecto	5	Lógico	Defensa	13

Habilidades: Hackeo 6, Cultura nerd 4, Borrar sus huellas 3, Multi-tarea 3, Contactos en la red 4, Huir antes de que le cojan 1.

SICARIO

Un sicario es un asesino, un esbirro especializado en mandar al otro barrio a los elementos que su jefe considera inoportunos. Escasos escrúpulos (o ninguno en absoluto, aunque el famoso "ni mujeres ni niños" puede tener su ocasional encanto) son lo que caracteriza a estos individuos, habitualmente tocados por un cierto grado de sociopatía. Los sicarios suelen ser, además, eficaces y profesionales, siempre dentro de los estándares de la normalidad, claro. Un asesino que estuviera a la altura del Centinela nunca se consideraría un secuaz.

CARNICERO

Fortaleza	5	Fuerte	Aguante	7
Reflejos	3	Coordinado	Iniciativa	3
Voluntad	4	Espeluznante	Daño	+2
Intelecto	1	Inteligencia límite	Defensa	12

Habilidades: Motosierra 4, Imparable 3, Curtidor 3, Salir de la nada 5, Buscar gente escondida 3, Gruñidos 3.

LIMPIADOR

Fortaleza	3	Cargar	Aguante	5
Reflejos	2	Sin prisa	Iniciativa	3
Voluntad	5	Frío como el hielo	Daño	+1
Intelecto	2	Prefiere no pensar demasiado	Defensa	11

Habilidades: Deshacerse de los cuerpos 6, Limpiar la escena del crimen 5, Rematar a los heridos 4, Arrastrar los cuerpos 4, Parece un tipo inofensivo 3, Encontrar pequeñas manchas 3.

NINJA

Fortaleza	3	Ignorar el dolor	Aguante	5
Reflejos	5	Acrobático	Iniciativa	5
Voluntad	4	Zen	Daño	+2
Intelecto	2	Leal	Defensa	15

Habilidades: Ninjutsu 5, Volteretas 5, Trucos ninja 4, Ocultarse 4, Alerta 3, Entenderse por gestos 3.

SECTORIO

No es exactamente un tipo de secuaz, sino más bien una forma de afiliación, pero forma un perfil lo suficientemente distinto como para merecer su propio apartado. Un sectorio es un fanático seguidor de una causa, normalmente religiosa, y por extensión de los líderes de dicha causa. El sectorio hará todo lo que sea necesario por la causa: robará, matará y, lo que le distingue de otros secuaces, morirá si eso beneficia a la causa.

ADORADOR DE LA DIOSA DEL CREPÚSCULO

Fortaleza	2	Sacrificado	Aguante	2
Reflejos	3	Dispuesto	Iniciativa	4
Voluntad	1	Reprogramado	Daño	+1
Intelecto	3	Convencido	Defensa	11

Habilidades: Apostasía 3, Matar por su credo 3, Teología de la Diosa del Crepúsculo 4, Mantener el secreto 4, Identificar potenciales peligros 2, Su profesión 3.

SEGUIDOR DE LA MEDIANOCHE

Fortaleza	2	Joven	Aguante	3
Reflejos	3	Dispuesto	Iniciativa	5
Voluntad	2	Crédulo	Daño	+1
Intelecto	4	Lector	Defensa	11

Habilidades: Saga de la Medianoche 5, Dispuesto a hacer daño 2, Cuidar de sí mismo 3, Ver señales en cualquier parte 4, Parecer una persona normal 2, Su profesión 3.

ANIMALES Y CRIATURAS

Amaestrados, controlados mentalmente o simplemente salvajes, los animales (y a veces incluso las plantas o seres inclasificables) son los secuaces preferidos de algunos villanos. Pueden ser hordas de ratas salvajes defendiendo por instinto al "líder de la manada", simios brutales vinculados psíquicamente a su amo, arañas mortales e incontrolables a cuyo veneno el villano es inmune o cualquier otra cosa que se te ocurra. Frente al resto de secuaces, los animales rara vez traicionan a su amo, difícilmente desvelarán detalles de sus planes y a menudo saldrán más baratos de mantener. Eso sí, sólo podrán cumplir órdenes sencillas en la mayoría de los casos y, si no se les trata adecuadamente, en algunos casos pueden llegar a volverse contra el villano, habitualmente de un modo poético.

ARAÑA VENENOSA

Fortaleza	0	Diminuta	Aguante	0
Reflejos	5	Sentido arácnido	Iniciativa	5
Voluntad	0	Agresiva	Daño	+0
Intelecto	-	-	Defensa	16

Habilidades: No ser vista 5, Picadura venenosa 4, Trepar 4, Rápida y pequeña 6.

GATO

Fortaleza	1	Caer de pie	Aguante	2
Reflejos	8	Nueve vidas	Iniciativa	8
Voluntad	2	Independiente	Daño	+0
Intelecto	0	Cazador	Defensa	19

Habilidades: Arañar 2, Acechar 5, Equilibrista 6.

PERRO GRANDE

Fortaleza	7	Mandíbula fuerte	Aguante	7
Reflejos	6	Despierto	Iniciativa	6
Voluntad	1	Leal	Daño	+2
Intelecto	0	Trucos	Defensa	15

Habilidades: Derribar y morder 4, Rastrear con el olfato 6, Buscar y traer 4.

RATA

Fortaleza	1	Portadora de enfermedades	Aguante	1
Reflejos	3	Escurridiza	Iniciativa	3
Voluntad	1	Instinto de supervivencia	Daño	+1
Intelecto	0	Aprende rápido	Defensa	13

Habilidades: Colarse por los huecos 5, Morder 3, Comerse cualquier cosa 4.

SERPIENTE CONSTRICCIÓN

Fortaleza	8	Pesada	Aguante	8
Reflejos	8	Siñuosa	Iniciativa	8
Voluntad	1	De sangre fría	Daño	+3
Intelecto	0	Infravisión	Defensa	18

Habilidades: Reptar 5, Sigilosa 8, Estrangular 4.

ANTAGONISTAS

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

SERPIENTE VENENOSA

Fortaleza	3	Viscosa	Aguante	3
Reflejos	8	Sinuosa	Iniciativa	8
Voluntad	1	De sangre fría	Daño	+2
Intelecto	0	Infravisión	Defensa	20

Habilidades: Reptar 6, Sigilosa 10, Mordisco venenoso 7.

SIMIO PEQUEÑO

Fortaleza	1	Pequeño	Aguante	2
Reflejos	7	Saltarín	Iniciativa	7
Voluntad	1	Amaestrable	Daño	+0
Intelecto	0	Poca atención	Defensa	17

Habilidades: Arañar y morder 2, Moverse de rama en rama 5, Reconocer depredadores 3, Encontrar comida 2.

SIMIO GRANDE

Fortaleza	11	Brazos fuertes	Aguante	12
Reflejos	6	Ágil	Iniciativa	6
Voluntad	2	Amenazador	Daño	+3
Intelecto	0	Social	Defensa	19

Habilidades: Amenazar 6, Trepar 8, Golpear y morder 3.

TIGRE

Fortaleza	11	Poderoso	Aguante	12
Reflejos	8	Rápido	Iniciativa	8
Voluntad	2	Salvaje	Daño	+4
Intelecto	0	Cazador	Defensa	19

Habilidades: Saltar 5, Acechar 7, Detectar presas 4, Desgarrar 6.

ROBOTS

Los robots son dispositivos autónomos dotados de una inteligencia artificial primitiva que les permite cumplir las órdenes de su dueño o seguir un determinado patrón de comportamiento dictado por su programación: vigilar un lugar, destruir a los intrusos, entrar en sitio sin detenerse, etc. No ofrecemos valores de juego de robots típicos porque tal cosa no existe: en el mundo de *La Mirada del Centinela* los robots son escasos, generalmente prototipos o diseños únicos y encontrarlos suele ser una experiencia única y nada trivial. Tenlo en cuenta a la hora de decidir si aplicar a los robots las reglas de secuaces o seguir la recomendación del cuadro de la página 163.

EL CIRCUITO DE SECUACES

Los secuaces son criminales habituales, tanto es así que los que hoy son secuaces del Relojero mañana pueden serlo de Géminis o del Circo Macabro. Tan solo cambiarán de disfraz para adaptarse a los gustos de su nuevo líder y tratarán de adaptarse a la particular política de trabajo del villano de turno, ya que contravenir a un jefe tan airado puede suponer una expeditiva muerte para escarmiento del resto de secuaces. Es el circuito de secuaces, un gremio no oficial de criminales que han dejado atrás el crimen "ordinario" para unir sus destinos a los de los villanos disfrazados.

Un jefe psicópata, planes tan retorcidos como disparatados, objetivos que van más allá de la riqueza personal o el éxito, pistas dejadas intencionadamente para medir el intelecto de su jefe con el del Centinela, y la sombra de un héroe imbatible siempre tras ellos... ¿qué hace que un hombre (o mujer) quiera entrar a formar parte del peligroso club de los secuaces? A primera vista podría pensarse que las promesas de riqueza son mayores cuando se trabaja con los grandes cerebros criminales, pero la realidad es que dar un golpe maestro y retirarse rara vez es el objetivo de los villanos. No, los secuaces "profesionales" son a menudo personas desesperadas cuya única salida es entrar en el





círculo y más rara vez locos de segunda que comparten la visión de su líder. Enfermos desahuciados (pero aún en plena forma), condenados a muerte (por la ley o porque un jefe criminal haya puesto precio a su cabeza), poseedores de deudas imposibles de saldar, personas con necesidades económicas desesperadas (para la operación del ser amado o para dar a sus hijos la vida que el secuaz nunca tendrá)... Esas son las principales razones que llevan a un delincuente corriente a cruzar la "línea de los disfraces" y unirse al circuito de secuaces.

Para hacerlo cuando se está dispuesto siempre hay opciones disponibles: varias revistas especializadas (Mercenario del Mañana, Armas Letales, etc.) publican anuncios por palabras destinados a captar secuaces y al menos dos pequeñas empresas de "seguridad privada" se dedican realmente a poner en contacto a futuros secuaces con sus jefes. Naturalmente el boca a boca también es una fuerza poderosa para la captación de nuevos miembros, y tener alguien que responda por tu honestidad (o más bien por la falta de ella) es esencial para entrar a formar parte de tan selecto club.

JUGAR CON SECUACES

Una opción refrescante para cambiar el tono del juego si te cansas de los chicos buenos y su lucha contra el crimen es poner a los jugadores en la piel de abnegados (y sufridos) secuaces. Con un jefe tiránico, megalómano y demente (el villano de turno) y la oposición del mítico y temido Centinela, las historias de secuaces son necesariamente historias de perdedores que han elegido el peor camino posible. Naturalmente, puedes dar a estas historias un toque cómico, habitualmente de humor negro, pero la tragedia y el drama deberían permanecer en el telón de fondo.

Para jugar con secuaces deja que tus jugadores creen personajes con un nivel de campaña Gente de Bellam. Pese a su condición de esbirros, no les apliques las reglas de secuaces, es más, ¡no apliques estas reglas en absoluto si no quieres que los personajes estén en franca ventaja contra sus iguales! Al fin y al cabo, sólo los héroes deberían (normalmente) beneficiarse de esa superioridad.

Pese al aspecto gris y uniforme que parecen tener los secuaces cuando el foco de atención está en el otro lado, cuando sean los protagonistas procura poner énfasis en sus particularidades y diferencias: que tanto los personajes de los jugadores como sus compañeros de profesión sean personas reales y bien diferenciadas, nada de estadísticas comunes y descripciones vagas y similares.

No olvides que un secuaz no es un criminal cualquiera: dentro del ya de por sí peligroso negocio criminal los secuaces han escogido la opción más arriesgada. Procura que los jugadores exploren esta situación y contesten a la pregunta "¿por qué te hiciste secuaz?" de una manera creativa y singular: enfermedades terminales, desesperadas necesidades económicas, total desapego por la propia vida... son muchas y coloridas las extrañas razones que llevan a un hombre a convertirse en secuaz. Procura que los personajes de los jugadores tengan la suya propia.

Podríamos pensar que la historia de secuaces clásica es la siguiente: "El villano para que el trabajan los personajes les encarga una misión (robo, secuestro, asesinato, etc.). Los personajes tratan de llevarla a cabo, pero el Centinela aparece, frustra sus planes y les da una paliza". Y bueno, quizás lo sea, pero hay más en la vida del secuaz que enfrentarse con el héroe: relaciones personales y familiares (¿saben los allegados del personaje a qué se dedica?), conflictos laborales (¿qué ocurre cuando los personajes reciben una oferta de trabajo mejor que la que tienen de otro villano?), conflictos morales (¿participarán los personajes del plan de su jefe si éste pone en peligro las vidas de personas que les importan?), etc.

De acuerdo, algunos elementos clásicos deberían estar en tu historia de secuaces, sobre todo si se trata de un número único: su desquiciado jefe poniéndoles en peligro e incluso matando a algún compañero, el héroe dándoles palizas en busca de información que no tienen cuando estaban tranquilamente en un bar, rivalidad entre secuaces por ganarse el favor del jefe... Sin embargo, recuerda que aunque en los cómics no lo parezca, los secuaces tienen unas vidas reales y complejas y el contraste entre ellas y su profesión puede ser una fuente inagotable de dramatismo (o humor) para la trama.

DISPOSITIVOS

El Centinela no tiene la exclusividad sobre el uso de dispositivos tecnológicos, sino que sus enemigos son muchas veces mentes brillantes capaces de desarrollar su propia tecnología límite para utilizarla en sus malvados planes. A continuación describimos como ejemplo algunos de estos dispositivos, de modo que sirvan de referencia para el lector interesado.

CONDICIONADOR NEURAL

Este dispositivo consiste en una placa con microprocesadores integrados y un sistema de recepción de datos inalámbricos cifrado recibiendo en longitudes de onda larga, colocados en una carcasa y alimentados por generadores cinéticos. El dispositivo se implanta mediante neurocirugía en el cerebro, sustituyendo parte del cortex y el cráneo y estableciendo conexiones con las áreas prefrontal y frontal. En funcionamiento, el dispositivo recibe órdenes de forma inalámbrica, que se implantan en la mente del sujeto como deseos que debe satisfacer de inmediato. En menor medida, el dispositivo envía de vuelta información procedente de la mente del sujeto donde está implantado, normalmente centrada en percepciones y emociones.

Para que el Condicionador Neural funcione, es necesario en todo caso un emisor sintonizado a la misma frecuencia de onda y usando la misma clave de cifrado. El único existente está implantado de manera también quirúrgica en el cerebro de su inventor: el profesor Jean Paul Maisonave, más conocido como Profesor Morgue (pág. 155). Los intentos por duplicar el emisor, así como por neutralizar las emisiones del mismo han resultado totalmente infructuosas. Parece que el cerebro del profesor aporta un componente fundamental que no puede ser replicado, como si se tratara de un talento psíquico innato que se ve amplificado o canalizado por el dispositivo.

El profesor Morgue es el inventor del Condicionador Neural y lo ha empleando en multitud de sujetos de diversas especies de primates. Otros villanos han tratado de emular resultados parecidos, por ejemplo instalando condicionadores en seres humanos u otras especies de mamíferos, pero no se han obtenido resultados exitosos. En el caso de los humanos, las ablaciones necesarias para implantar el dispositivo frecuentemente tienen como resultado la muerte o el deterioro grave de funciones cognitivas superiores. El caso de otros mamíferos, parece que no tienen el córtex lo suficientemente desarrollado para que el dispositivo funcione correctamente.

Una vez implantado, el proceso es irreversible, ya que el animal necesita el Condicionador para sustituir las áreas cerebrales que le son extirpadas. Desactivarlo o extraerlo supone de manera inevitable la muerte del animal. Un primate al que se haya implantado el Condicionador Neural gana +1 a su Intelecto con el rasgo *Vinculado mentalmente con el profesor Morgue*, así como la habilidad *Seguir las órdenes del profesor 5*.

ROBOTS PERDICIÓN

A lo largo de su historia, una de las marcas características del Doctor Fatos fue la construcción de robots asesinos, desde primeros los fabricados con válvulas y lámparas de filamento, hasta los más modernos construidos empleando redes de microprocesadores paralelos. El villano bautizó al primero de estos robots con el nombre Robot Perdición, y, desde aquel modelo original, el Doctor Fatos ha utilizado cinco versiones claramente distintas, con importantes variaciones tanto en diseño como en funcionalidad.

Por supuesto, de cada versión se han construido varias unidades, y pueden existir pequeñas diferencias entre unas y otras, aun perteneciendo al mismo modelo. Además, es muy posible que el Doctor Fatos construyera prototipos de nuevos robots Perdición que nunca llegaron a ponerse a prueba, y que continuaran esperando a ser activados en alguna de las guardas de Fatos que nunca fueron descubiertas. También habrá, muy probablemente, planos de diseño e ideas para nuevos robots Perdición que ni siquiera llegaron a construirse.

CENTINELA: IMÁN DE LO EXTRAÑO

¿Qué tiene de diferente la ciudad de Betlam para que todo tipo de criminales disfrazados y peligrosos dementes la escogen como su base de operaciones? La respuesta es, sencillamente, el Centinela. Así es, la figura del misterioso e implacable luchador contra el crimen estimula la mente de los criminales, convirtiendo en una obsesión para ellos el medirse con el vengador oscuro. Algunos medios de comunicación han responsabilizado de ello al Centinela, asegurando que causa más problemas de los que soluciona, atrayendo a estos indeseables elementos. Sin embargo, culpar al Centinela de causar más mal que bien es para otros puntos de vista una falacia: personas como el Doctor Fatos, Géminis o Lord Midnight hubieran sido malvadas y destructivas existiera o no el Centinela. Tal vez la existencia de éste haya canalizado en una dirección muy concreta y teatral la forma de materializar su maldad de este tipo de gente, pero muy probablemente sin un Centinela en el que fijarse, estas personas hubieran encontrado otra forma de dar salida a su oscuridad interior, convirtiéndose en asesinos en serie, traficantes de armas o droga, criminales profesionales u otras formas de enemigos del orden y la justicia, no menos terribles por ser más cotidianas.

ANTAGONISTAS
1
2
3
4
5

Los robots son un tipo de secuaz. A continuación listamos los valores de juego de cada uno de los modelos de Robot Perdición conocidos hasta la fecha.

ROBOT PERDICIÓN MK I

Fortaleza	12	Blindado (RD 4)	Aguante	12
Reflejos	6	Seguimiento del blanco	Iniciativa	6
Voluntad	—	—	Daño	+4
Intelecto	0	Seguir su programa	Defensa	17

Habilidades: Avanzar 3, Localizar 3, Destruir 6.

ROBOT PERDICIÓN MK II

Fortaleza	10	Blindado (RD 6)	Aguante	10
Reflejos	8	Seguimiento del blanco	Iniciativa	8
Voluntad	—	—	Daño	+4
Intelecto	1	Toma de decisiones	Defensa	20

Habilidades: Avanzar 5, Localizar 4, Destruir 7.

ROBOT PERDICIÓN MK III

Fortaleza	15	Colosal (RD 7)	Aguante	15
Reflejos	2	Lento	Iniciativa	2
Voluntad	—	—	Daño	+5
Intelecto	1	Buscar y destruir	Defensa	15

Habilidades: Imparable 6, Localizar 4, Destruir 8, Misiles Guiados 15.

ROBOT PERDICIÓN MK IV

Fortaleza	5	Pequeño (RD 4)	Aguante	5
Reflejos	14	Rápido	Iniciativa	14
Voluntad	—	—	Daño	+2
Intelecto	1	Seleccionar blanco	Defensa	29

Habilidades: Vuelo 10, Localizar 8, Sierras circulares 5, Explotar 10.

ROBOT PERDICIÓN MK V

Fortaleza	13	Blindado (RD 8)	Aguante	13
Reflejos	10	Preciso	Iniciativa	10
Voluntad	—	—	Daño	+5
Intelecto	1	Aprender	Defensa	23

Habilidades: Avanzar 8, Localizar 5, Láser 8.

En los archivos del computador del Centinela se describen una inmensa cantidad de operaciones desarrolladas por el equipo a lo largo de las diferentes épocas. También aparecen operaciones de otros justicieros, algunas en las que el Centinela jugó algún papel, aunque fuera anecdótico, y otras incluso en las que no tuvo nada que ver, pero que han podido ser documentadas.

HISTORIAS LISTAS PARA JUGAR

En este capítulo encontrarás algunas de las más significativas de esas operaciones. La idea es presentarlas como episodios de alguna de las colecciones del Centinela. En total, se incluyen diecisiete aventuras que, aunque presentadas brevemente, suponen horas de diversión sin prácticamente ninguna necesidad de preparación por parte del Director de Juego.

Para cada una de las historias ofrecidas, se indica su título y el cómic (la colección y el número) en el que se desarrolla la historia. También encontrarás una breve sinopsis de la trama. Esta sinopsis es lo suficientemente ambigua como para no desvelar detalles de la historia si cae bajo ojos curiosos. Es más, está pensada para que el Director de Juego, si lo desea, pueda compartirla con los jugadores para picar su curiosidad sin estropearles las sorpresas.

Para facilitar la traslación de estas historias a la mesa de juego, se incluye información clave sobre cada una: la época es la que se desarrolla, quiénes son sus protagonistas (habitualmente, pero no siempre, el equipo del Centinela), quiénes son los antagonistas y cuál el escenario o los escenarios en los que se desarrolla. Finalmente se ofrece una descripción de la trama estructurada en escenas. Esto último se hace de forma dirigista, como si se estuviera describiendo el contenido del cómic correspondiente. En algunos casos se mencionan personajes de la trama del Centinela involucrados en la historia, aunque en otros se indican los puestos dentro del equipo en lugar de los nombres, dependiendo si el vínculo con la trama es más personal o profesional. También se relatan los sucesos ocurridos. Naturalmente, es la misión del Director de Juego transformar ese guión rígido en una trama flexible en la que los personajes de los jugadores tengan capacidad de decisión y puedan conducir la historia hacia un lugar u otro.

Si te resulta útil, piensa en el guión de la historia como lo que más probablemente podría ocurrir. Por supuesto, dependerá de las decisiones de los jugadores (y también, aunque en menor medida, de su suerte en los dados) que sea eso u otra cosa lo que termine sucediendo. En todo caso, si crees que las acciones de los personajes están alejándolos demasiado de la trama de la historia, siempre puedes reconducirlos suavemente usando personajes secundarios u orientándoles con alguna pista fruto de una buena tirada.

¿CUÁNDO TIRO LOS DADOS?

Al contrario de lo que suele ser habitual en otros juegos de rol, no hemos incluido en las tramas indicaciones sobre cuándo hacer tiradas de dados, ni sobre dificultades de las acciones: tendrás que aplicar para esto lo aprendido en el capítulo **Sistema** del libro anterior (pág. 20). Ni el espacio ni el estilo que hemos querido darle a la presentación de las historias cuadraba con solicitar tal o cuál tirada en el texto. Confiamos plenamente en que la simple lectura de la historia te permitirá detectar los momentos clave en los que podría ser necesaria una tirada de dados.

Si estás usando las historias de épocas pasadas como flashbacks de una historia ambientada en una época posterior, ten cuidado con no alterar la continuidad dentro de propia mundo del Centinela. Es decir, cuida que los hechos que has relatado a los jugadores como parte de la historia del Centinela no se vean alterados al pretender jugarlos como flashbacks. Con casi total seguridad podrás contar con la complicidad de tu grupo de juego para evitar incongruencias, pero no olvides que mantener la coherencia es una de tus funciones como Director de Juego.

A pesar de lo dicho, no pierdas de vista la posibilidad de que una historia pasada no sea realmente como figura en los archivos: quizás la información que tenían los personajes estuviera alterada o edulcorada y que, al jugar el flashback, se represente lo que ocurrió en realidad. O por el contrario, quizás lo jugado no sea lo que pasó en realidad, sino la versión que alguien está dando de lo sucedido, bien porque le interesa que otros crean que fue así como ocurrió, bien porque sea él quien, confundido, crea que realmente sucedió de ese modo.

EL ORDEN DE LAS AVENTURAS

Hemos ordenado las aventuras desde la más reciente hasta la más antigua, algo que podría parecer el orden contrario al natural. Quizás esta decisión os extrañe y posiblemente parezca que lo más lógico hubiera sido empezar por la aventura más alejada en el tiempo y luego irnos acercando paulatinamente al presente, pero hemos preferido hacerlo de este por dos razones son importantes para nosotros.

La primera razón es fundamentalmente práctica: la primera historia es la aventura oficial de inicio de la campaña del Centinela, y arranca con toda la información de este libro plenamente vigente. No queremos decirte lo que ocurre luego: preferimos que seas tú y tu grupo de juego los que lo decidáis. El resto de aventuras van retrocediendo en el tiempo, de manera que puedes usarlas como flashbacks o, si lo prefieres, arrancar la campaña desde un poco antes para llegar al punto de inflexión que supone la muerte de Wayland habiendo participado en algunos momentos claves del grupo.

Después de unas pocas aventuras ambientadas en la actualidad, retrocedemos incluso más, mostrando algunos momentos representativos de la historia del Centinela. Hemos procurado evitar momentos demasiado icónicos, para no plantear las aventuras sobre la base de eventos ya mencionados en este libro y que, por tanto no encierran ninguna sorpresa. No te costará, en todo caso, convertir esos momentos clave en tus propias aventuras si lo deseas.

Nos hemos permitido cerrar la selección de historias con la primera aparición del Centinela en los cómics... o su equivalente. Esto no significa que sea la primera actuación del justiciero sino, más bien, la primera actuación documentada hasta la fecha.

Pero hay otra razón para que hayamos ordenado las aventuras de la más reciente a la más antigua, y es una razón que podríamos definir como sentimental. Como lectores de cómics, estamos acostumbrados a que, al coger una pila de ellos, el más reciente quede en la parte superior, mientras que el más antiguo quede abajo del todo. Y eso es precisamente lo que queremos presentaros aquí: una pila de historias, con la más nueva, recién salida del horno, lista para ser disfrutada. En el fondo del montón está la primera aparición del personaje y, en el centro, unos cuantos números sueltos. Completar la colección será cosa vuestra, aunque en www.nosolorol.com os ayudaremos con aventuras adicionales que iremos presentando periódicamente.

UN CENTINELA CIERRA LOS OJOS

Surveillance #749



Cuando una misteriosa asesina trata de acabar con Brian Wayland mientras éste se recupera en el hospital de un fallo cardíaco, el equipo del Centinela se moviliza para salvarlo. Sin embargo, ni siquiera Número 1 puede vivir para siempre, y los miembros del grupo tendrán que afrontar este hecho y enfrentarse a un futuro incierto para el proyecto del Centinela al tiempo que descubren quién se encuentra tras el intento de asesinato.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58), Brooke Wayland (125).

Antagonistas: Cobra Plateada (144), Hamelin (150) y sus ratas (163).

Escenarios: Hospital Betlam Memorial (110), Cementerio Chestnut (105) y Torre Wayland (100).

ESCENA 1: LA DESPEDIDA

Brian Wayland se encuentra hospitalizado en el Hospital Betlam Memorial después de sufrir un fallo cardíaco. Su estado es delicado y los médicos consideran que los siguientes días son clave para ver cómo evoluciona el paciente. Incluso en sus circunstancias, el prohombre de Betlam reclama que se permita que Leo Szilard, su viejo amigo, le visite. Juntos rememoran tiempos pasados, aquellos en los que ambos se conocieron y colaboraron para luchar contra el crimen de Betlam. Pero no es la nostalgia lo que ha hecho a Wayland llamar al anciano inventor. Wayland quiere despedirse, porque prevé que su muerte será dentro de poco y le encomienda a Leo Szilard una última misión...

ESCENA 2: CUANDO LLEGA LA HORA

Poco después, una alarma en la base del Centinela se ha disparado: a través de Echelon, se ha detectado una conversación entre dos fuen-

tes no reconocidas cerrando un acuerdo para asesinar a Brian Wayland mientras se encuentra en el hospital. El equipo del Centinela aún no lo sabe, pero las dos personas son Miranda Rage y Cobra Plateada.

De vuelta en el hospital, la asesina ha suplantado a una enfermera y se dispone a cumplir su contrato. ¡Si el Centinela no lo impide antes! Por suerte la información llegó a tiempo y se produce un enfrentamiento entre el justiciero y la joven asesina, que fracasa de este modo en su plan de asesinar a Wayland. Con su operación comprometida y su orgullo herido, Cobra Plateada huye, jurando venganza contra el Centinela.

En vistas de lo sucedido, Goldfield ordena que se vigile a Wayland noche y día, para evitar futuros atentados contra su vida. El destino, sin embargo, tiene otros planes, y esa misma noche, Brian Wayland fallece debido a causas naturales. Sin que la ciudad lo sepa, Betlam ha perdido a su mayor defensor.

ESCENA 3: EL FUNERAL DEL CENTINELA

Unos días después, en el funeral de Wayland, los miembros del equipo que conocieron al difunto se mezclan entre los amigos y socios que han venido a presentar sus respetos. El Rey Dragón en persona, uno de los pocos villanos conocedores del secreto del Centinela, se acerca para dar sus condolencias. Lamenta realmente la pérdida de un gran hombre y formidable enemigo. Y como muestra de buena voluntad, revela a los personajes quién encargó el asesinato de Wayland: Hamelin. Según el honorable villano, Hamelin no podía resistir la idea de que Wayland muriera sin más y quería ser responsable de que sucediera, por lo que requirió de los servicios de Crimelink. "Ahora que ha fracasado, buscará otro modo de completar su venganza".

ESCENA 4: EL PRIMER PLAN DE HAMELIN

De vuelta la base, se redoblan los esfuerzos para encontrar a Hamelin, ya que Goldfield sospecha que su nuevo objetivo puede ser Brooke Wayland, la nieta del Centinela número 1. En la sala de la memoria, Goldfield muestra a Fedora un recorte de periódico de la primera actuación de Hamelin y rememora el enfrentamiento final entre ambos: un secuaz especialmente bien entrenado amenaza con matar la nieta de Wayland, lo que Hamelin aprovecha para saltar por la ventana del rascacielos y agarrarse a la escala de un helicóptero preparado para su huida. Mientras el centinela número 4 (el propio Goldfield) y el secuaz luchan, Hamelin asciende hasta el helicóptero y se dispone a disparar desde él al justiciero. Número 4 pone a salvo a la pequeña niña tras derrotar al pertinaz secuaz y luego, tratando de evitar los disparos de su enemigo, se lanza por la ventana para alcanzar el helicóptero. En la lucha posterior, el vehículo resulta dañado y el centinela logra ponerse a salvo justo antes de que el helicóptero se estrelle contra otro rascacielos con Hamelin en su interior.

ESCENA 5: EL ÚLTIMO PLAN DE HAMELIN

Mientras, Leo Szilard está en la Torre Wayland cumpliendo la última voluntad de su amigo: debe contarle a Brooke Wayland el secreto de su abuelo y conseguir que la joven, heredera del imperio Wayland, acepte seguir financiando las actividades del proyecto. Wayland no ha querido hacerlo en persona para que Brooke no se sienta obligada a seguir sus pasos, y pueda decidir por sí misma qué es lo correcto. Pero apenas Szilard termina de explicarle a Brooke el motivo de su visita, un grupo de mercenarios irrumpen en el lugar, tomando rehenes y dispuestos a encontrar y matar a Brooke Wayland. Son las ratas de Hamelin, quien las lidera en persona totalmente decidido a realizar su venganza final. Sólo la providencial llegada del Centinela puede evitar la masacre y detener al esquivo villano.

Puesta a salvo por el justiciero de Betlam, la joven Brooke tiene que decidir si poner fin al proyecto Centinela o perpetuar el legado de su abuelo hasta las últimas consecuencias.

EL REGRESO DE SENTENCIA

Investigation comics #790



En 1991 el último de los justicieros de la Era los Vigilantes, el violento Sentencia desapareció sin dejar rastro, cuando muchos habían apostado que sólo se retiraría cuando lo mataran. Ahora, casi 20 años después, alguien con el mismo aspecto y los mismos métodos expeditivos ha vuelto para limpiar las calles de pandilleros y otra escoria.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El Equipo del Centinela (58), Norman Wallace (88).

Antagonistas: Sentencia (89), los genex (133).

Escenarios: Los Muelles de Fox Harbour (107), la casa de Marcus King (86).

ESCENA 1: UN REENCUENTRO INESPERADO

Desde hace unos días, la ciudad está sacudida por rumores de que Sentencia, el violento vigilante de los años 80 ha vuelto a actuar en la ciudad. De momento no hay pruebas, pero sí varios testigos que aseguran haber visto a un hombre no muy alto, con un pasamontañas, repartiendo justicia de manera bastante expeditiva.

En este contexto, el Centinela está patrullando la ciudad. Cuando del escáner de la policía de la base obtiene información sobre la llamada de un vecino que está presenciando una violación cerca de donde está el justiciero. Al acudir al lugar de los hechos, el Centinela se encuentra a Sentencia protegiendo a una joven de un grupo de genex.

Tras unirse a la lucha y vencer a los genex, Sentencia se marcha cuando va a llegar la policía con un laconico "nos veremos por allí". En la base, el análisis del combate parece indicar que se trata del verdadero Sentencia, solo que bastante más viejo y más apoyado en el uso de dispositivos. En relación con esto, según los archivos del Centinela era Norman Wallace,

el antiguo Polecat, quien diseñaba y construía los dispositivos de Sentencia, lo que podría significar que siguen en contacto.

ESCENA 2: LA VERDAD SOBRE SENTENCIA

El Centinela visita a Norman Wallace en su casa, que comparte con su pareja, el antiguo ladrón Clint Saphiro. Allí Wallace reconoce que está ayudando a Sentencia. Hace un par de semanas apareció por allí, declarando que estaba dispuesto a regresar. Según le contó, en 1991 se retiró porque una mujer embarazada que había sido asaltada en un callejón murió en sus brazos después de dar a luz y haciéndole prometer que cuidaría de su bebé. Hoy ese bebé ya es una joven estudiante universitaria a la que su padre adoptivo ha enviado a estudiar lejos, donde los enemigos de Sentencia no puedan saber que existe.

Wallace se niega a revelar la identidad secreta de Sentencia, incluso afirma no conocerla. Y asegura también que no sabe cómo contactar con él, pero que quizás aparezca por allí tarde o temprano. Sin embargo, cuando el Centinela se marcha, llama por teléfono a Sentencia y queda con él en una hora. Por supuesto el equipo del Centinela pincha la llamada y el justiciero se dirige hacia allí.

ESCENA 3: VIEJOS PARA ESTA MIERDA

En el lugar de la cita, Norman Wallace espera la llegada de su esquivo amigo, mientras el Centinela vigila. Cuando Sentencia llega, Wallace trata de convencerle de que deje la lucha contra el crimen, de que son otros tiempos y de que ellos son "viejos para esta mierda". Sin embargo, el veterano vigilante no está de acuerdo y asegura además que todos estos años fuera de la circulación le han servido para investigar la muerte de Adalid, el icónico justiciero, y descubrir que no fue un suicidio, sino un asesinato. Según él, ya conoce la identidad del asesino y sólo queda hacérselo pagar.

En ese momento, deja de hablar y mira alrededor: se ha dado cuenta de que el Centinela les está vigilando. Reprocha a su amigo que le haya traicionado, sin que éste entienda lo que pasa, y desaparece del lugar.

Mientras, la prensa se hace eco de que Sentencia ha vuelto gracias a un video grabado por el móvil y subido a Internet. La gente empieza a posicionarse a favor y en contra de los justicieros y da la sensación de que la histeria pro y anti vigilantes puede volver a estallar en cualquier momento.

ESCENA 4: EL INDULTO

En la base, Control localiza el que podría ser el escondite de Sentencia gracias a la llamada que le hizo Norman Wallace: se trata de un viejo motel bastante cutre situado en el centro de Betlam. Cuando el Centinela llega a la habitación, la encuentra llena de papeles, recortes de periódicos, fotos, copias de archivos policiales y otros muchos documentos. En la pared hay un mapa, repleto de fotos y chinchetas conectadas entre sí.

Tras examinar la situación, desde la base se llega a la conclusión de que Sentencia cree que el asesino de Adalid es Marcus King, el exitoso empresario que, en otros tiempos, fue el justiciero llamado Horus. Incapaces de contactar con King o sus agentes de seguridad, el Centinela se desplaza hasta la residencia de Marcus. Allí se encuentra con que sus vigilantes están fuera de combate y su alarma desactivada.

Siguiendo el reguero de guardias inconscientes que deja Sentencia, el Centinela llega hasta el piso superior, donde están los dormitorios de King y sus hijos. En el pasillo cuelga un retrato familiar de la familia King y sentencia está plantado frente a él, contemplándolo. Al notar la presencia del Centinela, Sentencia se da la vuelta, como si algo le hubiera hecho cambiar de opinión respecto a la culpabilidad de King. Entonces se para junto al justiciero camino a la salida, mientras masticula "estoy demasiado viejo para esta mierda".

EL ESTADO DEL ARTE

SENTINEL #748



¡Mayhem ha vuelto! Un terrible atentado sacude el metro de Betlam, seguido de un amenazante comunicado en video: si el Centinela no le encuentra en una hora, otras bombas explotaran sumiendo la ciudad en el caos. Inmerso en una carrera contrarreloj, el justiciero tendrá que seguir las pistas que conducen hasta el villano para impedir los nuevos atentados.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El Equipo del Centinela (58).

Antagonistas: Mayhem (153).

Escenarios: Diversos emplazamientos por toda la ciudad, el museo Lemarck (127).

ESCENA 1: EL ANZUELO

En mitad de la noche, una explosión en el metro de Betlam causa veinte muertos y docenas de heridos y, poco después, aparece en *Youtube* un video en el que Mayhem desafía al Centinela a encontrarle o una bomba explotará cada hora en diferentes lugares de la ciudad. Los esfuerzos por localizar el ordenador con el que se subió el video dan con un cibercafé cualquiera de la ciudad, por lo que parece que no van a conducir al asesino.

En cambio, el esfuerzo conjunto de Control e Instrumentación logra identificar números de serie de los chips del detonador que Mayhem ha utilizado en la bomba que acaba de explotar en el metro. Con dichos números de serie, el equipo a averigua que los chips fueron fabricados en Japón y que han sido exportados a Betlam por una mujer llamada Jane Hébutterne, una agente de aduanas que trabaja por libre desde una pequeña oficina que tiene bajo su apartamento.

ESCENA 2: EL RASTRO DE MIGAS (1)

Localizado el apartamento donde vive Jane Hébutterne, una mujer afroamericana muy alta y bastante gorda, el Centinela se persona allí. Jane reconoce que importó los chips, pero todo se hizo dentro de la legalidad. Ella ignoraba para

qué se iban a utilizar, pero revisa en su ordenador el pedido y da al Centinela la siguiente pieza del puzzle: los chips fueron encargados por un nombre llamado Fred Gertler.

Gertler es un ingeniero electrónico jubilado que vive en una pequeña casa no muy lejos de allí. Al parecer, Gertler tiene antecedentes por fabricación de explosivos y fue condenado hace años por haber fabricado bombas para el Doctor Fatos, pero ya ha cumplido su condena.

ESCENA 3: EL RASTRO DE MIGAS (2)

Cuando el Centinela llega a la casa, Gertler no está, mientras tanto registra el lugar en busca de pruebas; se oye la puerta de entrada y Gertler aparece apesando a alcohol y perfume barato. Gertler es un hombre viejo, pero alto, que debió ser bastante imponente en sus tiempos, pero ahora está gordo y muy estropeado.

Al ver al Centinela, Gertler trata de huir, sin éxito. Enseguida sabe por qué está aquí el justiciero, de modo que confiesa que él fabricó las bombas. Lo hizo creyendo que se iban a utilizar muy lejos de aquí, en los Balcanes, ya que el comprador era un ex militar serbio. No sabe su nombre, pero sí que debía entregar los explosivos preparados en un almacén de alquiler en Fox Harbour.

ESCENA 4: EL RASTRO DE MIGAS (3)

El Centinela se desplaza al almacén, que está totalmente vacío y limpio. Fue alquilado por un tal Milo Gorky, usando una tarjeta de crédito. Con la información de la tarjeta, Control consigue localizar la última vez que se utilizó... ¡hace sólo unos minutos en un cajero en la otra punta de la ciudad!

Raudo hacia el lugar, el cajero resulta estar junto a un club de alterne y, dentro del local, el Centinela encuentra a Milo Gorky. Gorky es una montaña de músculos, que estuvo en los escuadrones de la muerte serbios y se libró de los tribunales de crímenes de guerra por un tecnicismo. Cuando el Centinela aparece, Gorky le hace frente armado con un machete y una pistola, pero el justiciero termina derrotándole. Presionado, finalmente confiesa que un hombre pintado de rojo le encargó la operación. Para localizarle, lo único que tiene es un número de teléfono móvil.

ESCENA 5: LA TRAMPA FINAL

Usando el número de teléfono, Control localiza el lugar en el que se utilizó por última vez: una vieja casa en las afueras de Betlam, que ha sido comprada por la fundación Lemarck para convertirla en un museo. La casa fue el hogar del malogrado pintor, y la fundación la está rehabilitando para convertirla en un homenaje a su vida y su obra.

Tras registrar el lugar sin encontrar nada revelador, el Centinela llega al sótano de la casa donde, inexplicablemente, hay instalada una gran cámara frigorífica. En cuyo interior hay dispuestas varias mesas metálicas sobre las que parece descansar bolsas de cadáveres. Pese a sus precauciones, el Centinela dispara una trampa al entrar en la cámara, que cierra una gruesa puerta de acero y activa en temporizador de una bomba allí situada en diez minutos.

Dentro de la cámara, se activa un ordenador portátil y se inicia una videoconferencia. En la pantalla aparece Mayhem, que, según él, sólo quiere despedirse. "Lo he pasado tan bien esta noche que me parecía una incorrección no decirte adiós antes de que saltes en pedazos", dice antes de cerrar la conexión. Mientras Control e Instrumentación trabajan en la forma de desactivar la bomba según su modelo y demás, el Centinela abre las bolsas de cadáveres y descubre en su interior a las diferentes personas con las que se ha encontrado esta noche... llevan varios días muertas, lo que sólo puede significar que todas las personas que ha ido interrogando eran, realmente, Mayhem disfrazado haciéndole seguir un camino de migas y riéndose en su cara.

Siguiendo cuidadosamente las instrucciones de la base, el Centinela desactiva la bomba y logra abrir la puerta de la cámara frigorífica. Mayhem se ha reído de ellos, pero no ha logrado su objetivo de matar al Centinela. Además, ha cometido un error al usar la videoconferencia para burlarse, ya que Control ha logrado rastrear el origen de la misma, que la sitúa en la Fundación Lemarck. Ahora sólo falta saber cuál es la conexión entre el villano y dicha fundación.

OPERACIONES

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

LA CAZA



Alimaña está libre de nuevo... y está hambriento. El profesor Julius Smith, alias ha escapado del Asilo Dunwich y vaga por las alcantarillas de Betlam City en busca de carne fresca. El escurridizo y demente caníbal se ha cobrado ya sus primeras víctimas y si el Centinela no lo atrapa, la cuenta de muertes subirá rápidamente en los próximos días.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58), Anabel (118), los niños perdidos (119).

Antagonistas: Alimaña (139).

Escenario: Túneles del tren neumático (119).

ESCENA 1: TERRITORIO DE CAZA

Desde la fuga hace unos días de Alimaña, el equipo del Centinela ha ido incrementando sus esfuerzos para encontrarle. Sin embargo, la red de alcantarillado de Betlam es un territorio amplio y difícil de cubrir, por lo que hasta ahora la búsqueda ha sido en vano.

De pronto, una nueva pista aparece. Resulta que los restos de las últimas víctimas de alimaña han sido finalmente identificados y todos ellos son niños que llevaban varios meses o años desaparecidos. Con este dato, el equipo del Centinela se da cuenta de que las víctimas de Alimaña son los niños perdidos y eso acota considerablemente el territorio de búsqueda. Ya que los pequeños tienen su hogar en algunas de las estaciones del tren neumático, Alimaña debe estar utilizando estos túneles como territorio de caza, mientras que su guarida se encuentra probablemente en las alcantarillas que conectan con dichos túneles.

[Sentinel #747](#)

ESCENA 2: EL NIDO

La búsqueda de Alimaña empieza a dar sus frutos cuando el Centinela encuentra un rastro que podría pertenecer al mutante desde una estación abandonada del tren hasta un túnel de desagüe cercano. La estación tiene algunos restos (por ejemplo, un envoltorio de chocolatina) que parecen indicar que los niños perdidos lo usaron como campamento. También hay señales de lucha y sangre. La sangre conduce al desagüe y, con precaución, el Centinela sigue este rastro.

Esto le lleva hasta el nido de Alimaña, donde almacena cuerpos a medio comer en avanzado estado de putrefacción. Algunos parecen pertenecer a vagabundos adultos, pero también hay restos de al menos dos niños. Decenas y decenas de ratas comparten el nido con Alimaña y, después de que el Centinela se pasee un rato por el lugar buscando pistas, los animales empiezan a ponerse nerviosos y a mostrarse hostiles. De pronto empiezan a atacar al Centinela por cientos, haciéndole caer y buscando la forma de introducirse dentro del traje. Cuando la cosa se está poniendo francamente tétrica, desde la base consiguen utilizar el Vocoder del casco para generar un pitido de alta frecuencia que ahuyenta a los animales.

ESCENA 3: EL RASTRO

Ya que Alimaña no está en su nido, lo más probable parece que haya salido persiguiendo a los niños, y parece que hay un rastro que confirma esta teoría. El Centinela sigue el rastro tratando de no delatarse y tras un rato se da cuenta de que alguien está acechándolo a él. Emboscándose tras un recodo de los túneles, el justiciero espera a su perseguidor... que resulta ser uno de los niños perdidos que trataba de decidir si pedirle ayuda a o no.

El chico, que dice llamarse Raúl, explica que Alimaña lleva ya varios días acosándoles. Primero desapareció un niño sin que los demás pudiera explicarse lo sucedido. Unos días después, otro, aunque esta vez otro chico vio a una extraña figura alejarse con él. Así que empezaron a usar fuego y a fabricar armas como lanzas, vigilando de forma más cuidadosa. Parece que Alimaña se dio cuenta entonces de que se había acabado la hora de las sutilidades y atacó a los chicos de forma directa acompañado de una jauría de ratas.

Anabel se enfrentó con él, pero parece que "las palabras de calma de Anabel no tenían efecto sobre el monstruo". A resultas de ello, quedó herida. Alimaña atrapó a una niña y se marchó con sus ratas. Los días siguientes Anabel estaba cada vez peor, y los demás chicos empezaron a sentirse asustados y nerviosos. Alguien propuso que se separaran, para confundir al monstruo y hacer más difícil que les encontrara y así lo hicieron.

El chico era de los que se fueron con el grupo de Anabel, pero hace unas horas notaron que el monstruo les estaba siguiendo, les atacó y se asustaron, así que salieron corriendo cada uno por un lado.

ESCENA 4: LA CAZA

Con Raúl como guía, el Centinela recorre los túneles en busca de Alimaña. Pronto encuentran el lugar donde atacó a este pequeño grupo haciendo que se separaran. Todo parece indicar que tras su ataque, Alimaña cogió a uno de los niños y lo lleva consigo. Por la sangre, en la base creen que puede seguir vivo, por lo que instan al centinela desplegado a ser lo más rápido que pueda.

Corriendo por los túneles, finalmente se produce el encuentro entre el justiciero y el monstruo, que lleva consigo a Anabel, que parece bastante enferma. Tras soltarla, se produce un enfrentamiento encarnizado en el que Alimaña trata de matar a su odiado enemigo por todos los medios. Tras la cruenta lucha, el justiciero consigue reducirle y capturarle.

A pocos metros, Anabel está herida y febril, y necesita atención médica urgente.

EL TIC-TAC DE LA MUERTE



Una víctima que encaja con el perfil del Relojero es encontrada en el sótano de una librería abandonada. Con el principal sospechoso cumpliendo condena, la policía de Betlam tendrá que averiguar si se enfrenta a un imitador o si de algún modo el peligroso psicópata está actuando desde Dunwich... ¡antes de que alguien más muera!

Época: La actualidad.

Protagonistas: Detectives de la UCE (121).

Antagonistas: El Relojero (156).

Escenarios: Asilo Dunwich (113), locales abandonados en Betlam, la Central de Policía (105).

ESCENA 1: UN BUEN COMIENZO

En el sótano de una antigua librería abandonada se ha realizado un macabro hallazgo: un hombre desnudo atrapado en una máquina, una especie de silla de tortura con un temporizador que disparó un mecanismo que le destrozó la cabeza. Una grabadora se activó junto con el temporizador dando a la víctima la posibilidad de registrar unas últimas palabras antes de morir... pero la cinta ha desaparecido del lugar del crimen.

Los detectives de la UCE encargados del caso ven con bastante claridad la mano del Relojero detrás de este crimen. Cuando más adelante se descubre que la víctima es Jonathan García, el abogado que defendió al Relojero en su último juicio, la cosa parece incluso más clara. Sólo hay un problema para esta teoría y es que el Relojero cumple condena en el Asilo Dunwich precisamente por la poco acertada actuación de su abogado, lo cual, aunque dota al Relojero de móvil para cometer el crimen, le da también una excelente coartada.

La librería donde se cometió el crimen es propiedad de un tal John Harrison, un nombre falso que se corresponde con el de un relojero famoso. Esto apunta nuevamente hacia el asesino. El tal Harrison tiene algunas otras propiedades por la zona, todas negocios abandonados.

Betlam Central #28

Cuando los detectives dan la noticia a la esposa del difunto, Rose García, ésta rompe a llorar desconsolada, para luego cargar contra el Relojero: "Le dije a Jonathan que ese horrible hombre merecía pudrirse en la cárcel. Le supliqué que no aceptara el caso".

ESCENA 2: EL SONIDO DE LOS MECANISMOS

Convencidos de que el Relojero está detrás del asunto, los detectives conciernen una visita en el Asilo con el peligroso psicópata. Un celador (que luego resultará ser Ross Kubiak) les acompaña hasta la zona de máxima seguridad y con cierta admiración les advierte que "van a hablar con el hombre más inteligente y malvado del mundo". A través de la seguridad del cristal blindado de las celdas, los policías intentan averiguar si el asesino tiene un cómplice o se trata del caso de un imitador. Antes de que puedan decir nada, el Relojero revela que ya sabe por qué están allí: "Ustedes quieren saber cómo he matado a mi abogado, ¿verdad? Bueno señores, yo no voy a hacer su trabajo. Eso sí, les recomiendo que se den prisa, porque parece que, después de todo, no va a ser la única víctima".

Incapaces de sacar al Relojero más información, los detectives intentan averiguar quién será la siguiente víctima. Para ello, primero intentan comprender por qué el Relojero ha querido matar a su abogado en esta ocasión, y no en cualquiera de las veces anteriores que ha sido condenado.

Tirando de ese hilo, los detectives descubren que ésta era la primera vez que Jonathan García defendía al Relojero. Su anterior abogado, del mismo bufete, era Derek Nimoy. Cuando interrogan a Nimoy, éste les explica que él ya no se dedica a la abogacía. Al interesarse por la última condena del Relojero, Nimoy les dice que siguió el caso y que le sorprendió que García no pidiera que desestimaran unas escuchas que resultaron claves para obtener la condena y que habían sido obtenidas ilegalmente. Nimoy está seguro de que García sabía que si desestimaban las escuchas ganaría el caso, pero no lo hizo. ¿Por qué?

ESCENA 3: CONFESIÓN DE UN CONDENADO A MUERTE

Mientras la policía hace su trabajo, el Centinela hace también el suyo. Los detectives reciben información anónima donde se detallan los ingresos extraordinarios que un celador del Asilo Dunwich, Ross Kubiak, ha estado recibiendo los últimos días.

Los detectives vuelven entonces al Asilo Dunwich, esta vez para interrogar a Kubiak. Pero resulta que éste no ha ido hoy a trabajar y tampoco parece estar en su casa. Exactamente igual que la mañana que murió Jonathan García. Los detectives deciden registrar la taquilla de Kubiak en busca de alguna pista y hallan una cinta y una pequeña grabadora. Al reproducirla, escuchan las últimas palabras de Jonathan García, suplicando clemencia y, desesperado, confesando que fue su mujer quien le convenció de que dejara que condenaran al Relojero.

ESCENA 4: NO VER, NO OÍR, NO HABLAR

Los detectives vuelven entonces raudos a casa de los García, pero es tarde. Hay señales de lucha y la señora García no está. Parece que la única posibilidad es que se la hayan llevado a alguna de las otras propiedades de John Harrison (el alias con el que el Relojero había comprado la librería). Hay tres lo bastante cerca, así que se envían unidades a las otras dos y los detectives van a la tercera, un videoclub cerrado hace años.

Allí, en lo que antes fue la sección de adultos, se encuentran a Rose Harrison en una de las mortales trampas del Relojero. Un mecanismo la desmembrará lentamente a no ser que Rose pulse con fuerza suficiente un interruptor con la nuca que, proporcionalmente a lo fuerte que pulse, libera sus brazos y piernas, pero activa un mecanismo que perfora sus ojos y oídos con agujas afiladas y le rompe la mandíbula.

Los detectives luchan contra la máquina tratando de liberar a Rose y, finalmente, lo logran. Han conseguido salvar a la mujer de la trampa, lo que según el extraño código del Relojero la sacaría fuera de su radar. Sólo queda atraer al cómplice del asesino, Ross Kubiak, que probablemente ya esté lejos...

Sin embargo, Kubiak ha sido encontrado y atrapado por el Centinela, de modo que cuando los detectives vuelven a la Central de Policía, se encuentran el coche de Kubiak aparcado en la puerta y, en el maletero, al cómplice del Relojero atado y amordazado.

BAJO UNA LUNA OSCURA



Under a Dark Moon #1-4

ESCENA 2: FUERA DEL HORARIO DE VISITAS

Luna Negra permanece en el Asilo Dunwich, de forma que tiene que estar recibiendo ayuda externa. Una entrevista con el Centinela confirma que está implicada: la villana pregunta al justiciero si está aquí por el robo de la caja e insiste en que su venganza está cercana. En un gesto de suficiencia, asegura que "mientras estamos hablando estoy lejos de aquí, ultimando mi venganza". Según ella, esto es posible ya que es la Diosa y puede estar en varios sitios a la vez. También asegura que matará al Centinela en su próximo encuentro.

Siguiendo la hipótesis de que Luna Negra está en contacto con el exterior, se revisa su historial de visitas. Sorprendentemente un juez decretó hace dos semanas que Luna Negra tenía derecho a profesar su culto en el Asilo en total intimidad y que para ello podía recibir la visita de una. En la práctica, esto significa que Luna Negra ha estado a solas con una de sus acólitas en una habitación sin vigilancia, pudiendo haberle dado todo tipo de instrucciones.

La sacerdotisa consta en el registro de visitas como Dua Salobi. Un poco de investigación adicional descubre que se trata realmente de Margaret Stuart, una cajera de supermercado de 30 años, divorciada y sin hijos que, hasta hace tres semanas, llevaba una vida de lo más normal. De pronto, empezó a gastar grandes sumas de dinero y hace diez días, cambió su nombre oficialmente por el de Dua Salobi.. También se interesó por diversas propiedades de la ciudad, especialmente por un terreno incautado hace años sobre el que actualmente se hayan construidos unos grandes almacenes. Dua visitó a Luna Negra hace cuatro días, lo que puede constatarse en las cámaras de vigilancia del Asilo.

ESCENA 3: UNA REVELACIÓN MACABRA

A raíz de este descubrimiento se envía a un centinela al último domicilio conocido de la mujer. Sin embargo, en la casa de Margaret/Dua el centinela desplegado encuentra a Margaret putrefacta y rodeada de gatos hambrientos: lleva muerta más de un mes. ¿Quién es entonces la mujer que visitó a Luna Negra en el Asilo?

"Mientras estamos hablando estoy lejos de aquí, ultimando mi venganza". Las palabras de Luna Negra cobran sentido cuando un miembro del equipo se da cuenta que Margaret Stuart encaja en el patrón de muertes de Anónima. El equipo comprende que la camaleónica asesina reemplazó a Margaret y luego se convirtió en sacerdotisa de la Diosa del Crepúsculo. ¡Esto le permitiría quedarse a solas con Luna Negra y suplantarla! Efectivamente, Anónima entró ese día a visitar a Luna Negra, pero quien salió del Asilo disfrazada fue la propia Luna Negra.

ESCENA 4: DORMIDO EN LAS PROFUNDIDADES

El peligro que supone Luna Negra en libertad es considerable, así que el equipo trata de atar los cabos. ¿Qué necesita Luna Negra para terminar de cumplir su venganza? Si lo que quiere es abrir la caja y liberar lo que haya en su interior necesitará las llaves que el Doctor Fatos robó en los años 60. Recordando que Anónima, bajo la identidad de Margaret Stuart, se interesó por unas propiedades incautadas por el estado, el equipo averigua que dichas propiedades pertenecían al Doctor Fatos. Una de ellas es un solar sobre el que se construyeron unos grandes almacenes hace unos años. Sin embargo, Leo Szilard siempre tuvo la sospecha de que la base de Fatos en el lugar estaba bajo tierra.

Desplegado por la red de túneles subterráneos que recorren Betlam, el Centinela llega cerca de la presunta base de Fatos. Allí, un viejo muro de hormigón que no encaja con el resto del paisaje le bloquea el paso. Mientras, en la superficie, Móvil 1 informa de que hay actividad sospechosa en los grandes almacenes: Luna Negra y cinco de sus secuaces han matado a los guardias de seguridad y están perforando el suelo.

Usando la pistola de gel explosivo, el centinela desplegado abre un agujero en la pared y se cuela en la base de Fatos que hay al otro lado: un viejo y enorme almacén, con un techo altísimo y repleto de estanterías metálicas atestadas de cosas. Uno de los muchos bultos se ilumina de pronto y empieza a moverse: es un viejo Robot Perdición MK III.

Mientras el techo cae arena producida por la perforación, el centinela lucha por su vida contra el terrible robot. Finalmente, Luna Negra y sus secuaces logran abrir un agujero y bajar al lugar. En una lucha a tres bandas, los conocimientos de instrumentación sobre el Robot Perdición resultan indispensables para inutilizarlo y finalmente el Centinela logra salir victorioso, derrotando a Luna Negra y recuperando la caja robada.

Un robo, una antigua amenaza, una leyenda imposible, un engaño y una mujer muerta son las piezas de un puzzle que el equipo del Centinela tendrá que resolver si no quiere que una antigua maldición bíblica sea liberada en Betlam. Aunque las maldiciones no existen, ¿verdad?

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58).

Antagonistas: Luna Negra (152), adoradores de la Diosa del Crepúsculo (164), Anónima (140) y Robot Perdición MK III (167).

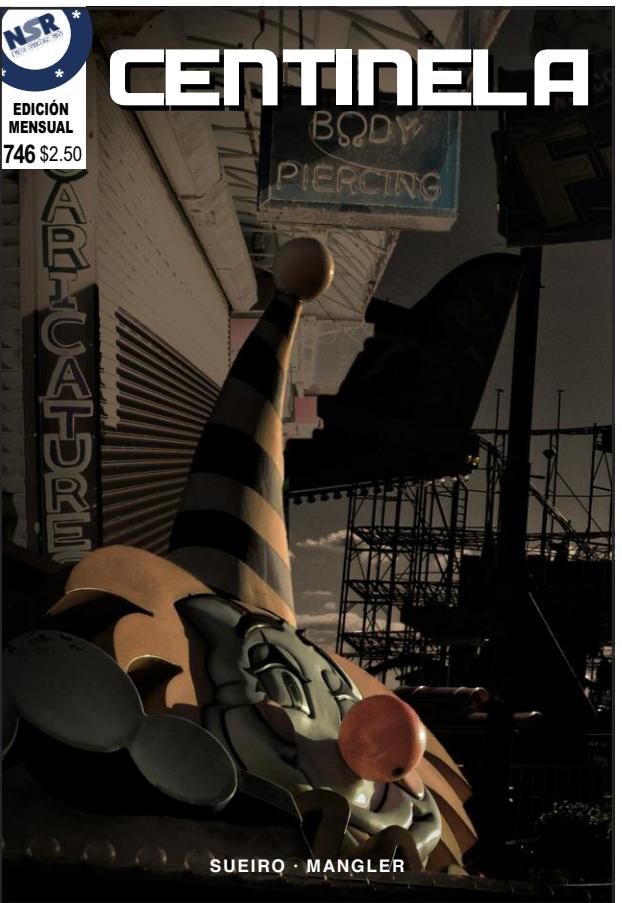
Escenarios: Museo Metropolitano de Betlam (111), Asilo Dunwich (113), un viejo apartamento, túneles del tren neumático (119).

ESCENA 1: OTRO ROBO EN EL MUSEO

La alarma del Museo Metropolitano de Betlam City se activa y sólo el Centinela puede acudir con suficiente celeridad para frustrar el robo. Sin embargo, una emergencia (un asalto callejero violento) impide al centinela llegar a tiempo: los ladrones se han llevado sólo una pieza de la exposición de Milo Braschi: la décima caja de una serie de cajas puzzle titulada Le dieci piaghe (Las diez plagas).

La investigación permite al equipo averiguar que en la serie cada caja contiene una de las plagas de Egipto. Los historiadores y expertos en arte consideran que se trata de metáforas, pero por Internet circulan otras teorías. Algunos piensan que cada caja encierra un hechizo y que, de ser abierta, libera la plaga a la que hace referencia. Otros creen que las cajas contienen virus o microorganismos que emulan la plaga que mencionan (por ejemplo, el de la plaga de ranas libera feromonas que hacen que los batracios se concentren en grandes cantidades alrededor de la caja). En todo caso, para que las cajas funcionen es necesario abrirlas usando las llaves que Braschi diseñó y construyó a tal efecto. Estas llaves fueron robadas por el Doctor Fatos en los años 60 y se ignora su paradero. La caja robada es la décima, que contiene la plaga de la muerte de los primogénitos. ¿Y quién amenazó con esto cuando fue capturada?

EL ESPECTÁCULO MÁS GROTESCO



¡El circo macabro está en la ciudad y van a hacer que la fiesta de cumpleaños de Cindy, la hija del fiscal del distrito, sea inolvidable! Los mortíferos payasos del Circo Macabro y sus secuaces han matado a los escoltas y tienen diecisésis niños y ocho adultos como rehenes en la casa de campo del fiscal. ¿Logrará el Centinela evitar la masacre?

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58), el fiscal Edward Garrison (120).

Antagonistas: Mollete (154), Corbatón (145), Tiloncillo y Piloncillo (160) y seis mimos del Circo Macabro (163).

Escenario: La casa de campo del fiscal del distrito.

ESCENA 1: COMIENZA LA FUNCIÓN

El escáner de la radio policial del Centinela pone al equipo el alerta: varios miembros del Circo Macabro han asaltado la casa de campo de Edward Garrison, fiscal del distrito. Según parece, los asesinos han entrado camuflados entre los numerosos payasos que el fiscal había contratado para la fiesta de cumpleaños de Cindy, su hija de ocho años. Han matado a los escoltas del fiscal y se han hecho con el control de la casa.

Ahora, los peligrosos psicópatas del Circo Macabro, que parecen liderados por el infame Mollete, tienen como rehenes a diecisésis niños y ocho adultos, incluyendo al fiscal y su mujer. Y tienen una única reivindicación: si las autoridades no liberan al Gran Galletín, su jefe, recluido en el Asilo Dunwich, matarán a un niño cada hora hasta que se cumplan sus exigencias.

El Centinela viaja entonces al lugar del secuestro en tiempo récord, con la misión de reducir a los payasos antes de que acabe la primera

hora y comiencen las muertes y, lo que es igual o más importante, intentando que tarden lo más posible en darse cuenta de su presencia. A su favor tiene que la casa del fiscal es bastante grande. En su contra, la policía tiene acordonada la zona y está preparando su propia intervención, que puede terminar en masacre y las cadenas de televisión se han desplazado al lugar para cubrir el evento, lo que puede comprometer el secreto del Centinela.

ESCENA 2: EL RESCATE DE LA INOCENCIA

Tras conseguir superar el cordón policial sin ser visto, el Centinela logra entrar en la casa por una claraboya del techo que conduce a una buhardilla. Desde allí, escucha la detestable voz de Mollete y el llanto de una niña en una habitación contigua. ¡El perverso payaso se dispone a hacer de las suyas! En el pasillo, dos secuaces del Circo Macabro armados con subfusiles montan guardia.

El Centinela tiene entonces que reducir a los secuaces de forma rápida y silenciosa, para luego entrar en la habitación en la que se encuentra Mollete e impedir que viole a la inocente niña que ha elegido como víctima. Se produce entonces una lucha encarnizada entre Mollete, armado con un enorme cuchillo y realmente molesto con que se le interrumpe, y el justiciero. Éste consigue finalmente neutralizar al payaso pero éste, antes de caer inconsciente, da la orden por su comunicador de que se mate a todos los rehenes...

ESCENA 3: UN GIGANTE Y UN MONO

Por suerte, la orden nunca llega a ser escuchada por nadie, ya que, desde la base, Control ha monitorizado e intervenido todas las comunicaciones gracias a un nuevo dispositivo creado por Instrumentación, que permite decidir en este caso lo que los miembros del Circo pueden o no decirse. De este modo, en la planta baja de la casa, los rehenes permanecen a salvo vigilados por cuatro mimos del Circo y los gemelos enanos Piloncín y Tiloncín.

Pero mientras el Centinela baja hacia allí se encuentra con otro problema. Digby, el mono de Corbatón, ha oído la lucha en el piso superior y ha subido las escaleras atraído por el jaleo. Como no podría ser de otro modo, le sigue su amo. El Centinela se enfrenta entonces al gigante retrasado, que va armado con su enorme y pesado mazo, y al pequeño y enloquecido mono, que dispara de forma indiscriminada su diminuta ametralladora. Sólo creando una distracción en el exterior lo bastante ruidosa, el equipo consigue evitar que los payasos que custodian a los rehenes se den cuenta de lo que está pasando arriba.

Neutralizados el gigante y su mono, el Centinela se dispone a buscar el modo de liberar a los rehenes, cuando, desde la base, se capta una preocupante comunicación de la policía: el equipo de asalto está listo para entrar en acción y, de manera extraoficial, a uno de ellos se le ha solicitado que una bala perdida alcance al fiscal del distrito.

ESCENA 4: EL FIN DE LA FUNCIÓN

El centinela desplegado se lanza a neutralizar a los payasos restantes al tiempo que la policía irrumpen por la puerta de atrás de la casa. En tiempo récord, logra salvar la situación justo cuando el equipo de asalto aparece en el salón. Los policías apuntan entonces al Centinela, tratando de detenerle, pero uno de ellos aprovecha la confusión para localizar al fiscal del distrito y apuntarle con su arma. Sólo la pericia del responsable de operaciones permite darse cuenta de esta circunstancia, lo que permite al Centinela interponerse y salvar la vida del fiscal. Aunque para el resto de policías parece como si su compañero hubiera querido disparar al Centinela, la mirada del fiscal Garrison no deja duda alguna sobre que se ha dado perfecta cuenta de lo sucedido. Saliendo entonces a la vista, ordena a los policías que bajen las armas, momento que el Centinela aprovecha para abandonar la situación.

Logging in Sentinel...
GPS-life proof system... Ok
Z-devices... Ok
Vocoder... Ok
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

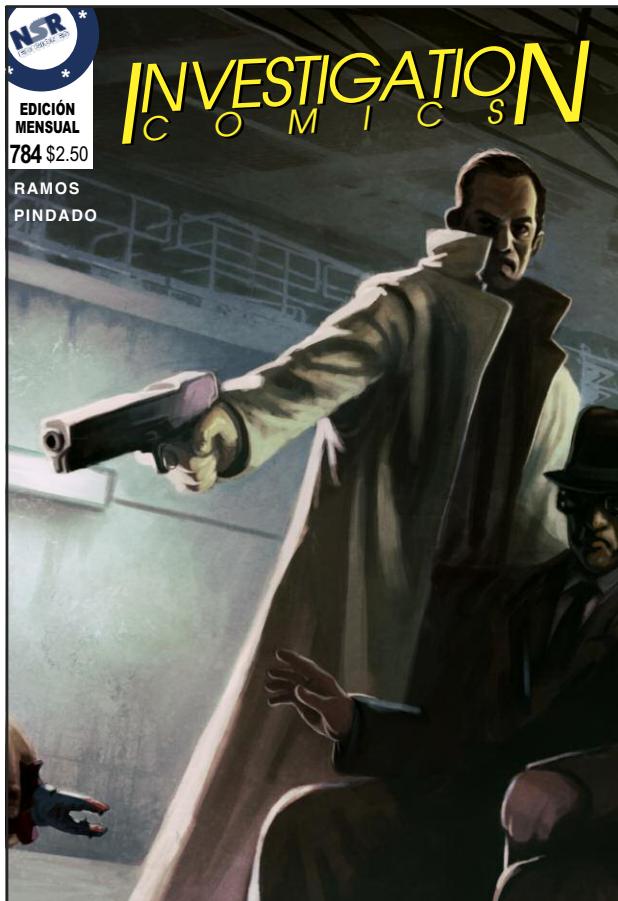
OPERACIONES

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

DE PADRES A HIJOS

Investigation comics #784



Géminis tiene un plan para librarse para siempre de William Walford y sus intentos de frustrar sus planes. Comenzando por hacer creer a Walford que vuelve a tener el control de su vida, Géminis esperará su momento para actuar y llevar de nuevo la tragedia a la familia Walford, perpetuando el legado de Géminis como ocurrió con William y su abuelo.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58), Michael Sterling (116).

Antagonistas: Géminis (148), Pietro Mazzo y sus Exterminadores (130).

Escenarios: Asilo Dunwich (113), discoteca Elektra (117), la mansión Walford (101).

ESCENA 1: UNA LLAMADA DE MICHAEL STERLING

Durante una noche rutinaria Michael Sterling, el coordinador de celadores del turno de noche en el Asilo Dunwich, se pone en contacto con el Centinela. Sterling quiere advertir al héroe de que William Walford III ha solicitado el alta voluntaria y ha salido de allí hace escasas horas. Walford ingresó voluntariamente en el Asilo hace varios meses, confiando en que así podría librarse de Géminis de una vez por todas. El Centinela lo recuerda bien porque avaló la entrada de Walford ante el alcaide West, colaborando en ocultar el hecho a la prensa para que la imagen del millonario no saliera perjudicada.

Los informes del psiquiatra de Walford denotan una clara mejoría en el paciente, que dice mantener el control sin experimentar disociaciones en los últimos meses. Sin embargo, el Centinela ha visto muchos casos como éste antes, y desconfía de la desaparición de

Géminis. Por ello, inicia una vigilancia de la Mansión Walford, donde Walford se ha reunido con su mujer y su hijo, que pronto celebrará su octavo cumpleaños.

ESCENA 2: LA CORDURA DE WILLIAM WALFORD

Walford hace algunas apariciones en prensa, mostrando una gran seguridad y prometiendo que no volverá a pasar tanto tiempo "viajando" en lugar de atender sus finanzas. Como muestra, asegura que acudirá a la inauguración de la discoteca "Elektra", promovida por una de las empresas de su consorcio.

Esa noche en Elektra se dan cita numerosos VIPs de la ciudad... pero también algunos de los miembros de la peor calaña, desde criminales comunes que intentan hacerse con alguna cartera, hasta miembros de la familia Braschi, mercenarios de Zumbatsa fuera de servicio y Pietro Mazzo y sus Exterminadores. Durante la inauguración resulta fácil seguir los pasos de Walford, que pasa gran parte de la fiesta conversando animadamente como si hubiera recuperado la cordura. Una pelea en la pista se complica, llevando a los miembros del Centinela a actuar... sorprendiéndose de que el propio Walford también lo haga, expulsando del local a los borrachos y dando por zanjada su participación en la fiesta. El Centinela tiene ocasión de hablar con Walford, que le manifestará que realmente es un hombre nuevo, que no queda nada de maldad en él, y que piensa compensar a la ciudad por todo el daño que ha hecho Géminis. Convencidos de las genuinas intenciones de Walford, el equipo del Centinela relaja su vigilancia y se dedica a atender a otros problemas.

Los días transcurren con normalidad para Walford y los suyos. Efectivamente su compañía comienza a mover sus activos para realizar diversas obras benéficas, y el antiguo villano mantiene reuniones con sus gestores, supervisores e incluso con un psiquiatra. Paralelamente, él y su esposa preparan la fiesta de cumpleaños de su hijo para la tarde del sábado en la propia Mansión Walford.

ESCENA 3: HACIA EL GÉNESIS

La fiesta de cumpleaños de William Walford IV transcurre de forma tranquila hasta que de una de las furgonetas del catering salen Pietro Mazzo y sus Exterminadores, contratados por uno de los guardaespaldas de Walford la noche de la inauguración del Elektra. Su objetivo es matar al propio William Walford delante de su hijo, tal y como Géminis lo ha estado planeando.

El Centinela irrumpie en la fiesta, protegiendo a los niños de los Exterminadores. Aprovechando la confusión Walford, su mujer y su hijo se refugian en una habitación del pánico. Allí Géminis, armado con el revólver que tomó Walford para protegerse, asume el control completo y revela su plan: engañó a su otra mitad, haciéndole creer que había desaparecido para siempre, pero tomando el control por las noches, levantándose de la cama y utilizando el ordenador y su servicio de seguridad para preparar su plan. Tenía pensado que Mazzo matara a Walford, pero dado que el Centinela ha torcido sus planes, matará a su mujer con la esperanza de que Géminis "renazca" en su pequeño. El Centinela irrumpie antes de que pueda perpetrar su plan, solamente para encontrarse con que Walford recupera el control e intenta quitarse la vida con el revólver.

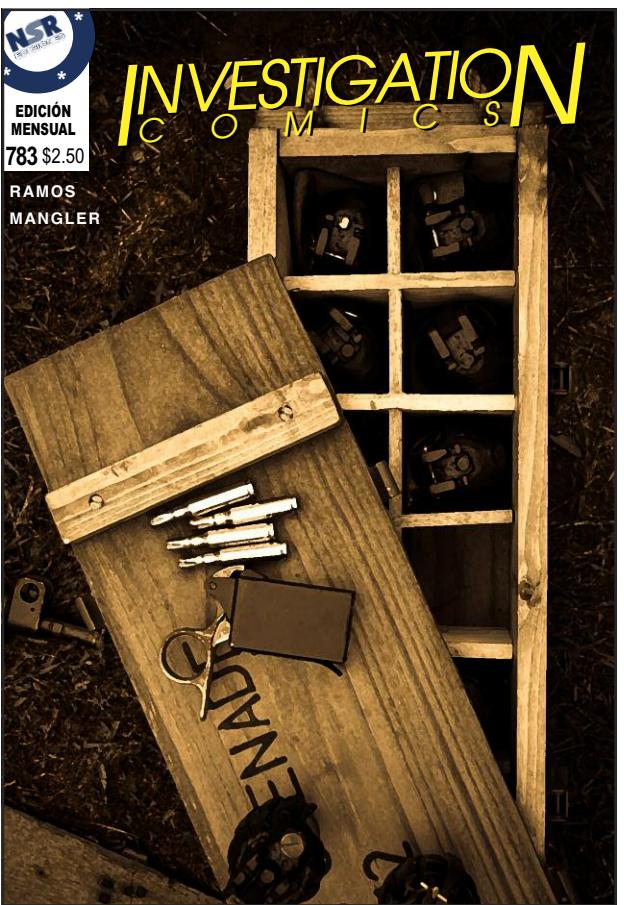
Después del incidente la prensa se ceba en los Walford, y William vuelve a ingresar en el Asilo Dunwich, esta vez sin posibilidad de alta voluntaria. Su hijo comienza a visitar al psicólogo por el trauma vivido, quedando una pregunta en el aire: ¿Se habrá roto el ciclo y William Walford IV crecerá con el recuerdo de que su padre fue rescatado por un héroe al que alaba y venera, convirtiéndose en un apoyo para el Centinela, o se habrá plantado la semilla de un nuevo Géminis?

OPERACIONES

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINELA

CON SUS PROPIAS ARMAS



Un grupo paramilitar está causando problemas en Betlam. Inicialmente todo se había limitado a algunos asaltos a minorías y a grupos ligados con las artes y el espectáculo, pero ahora han robado un cargamento de explosivos de Fox Harbour. Tras el golpe se encuentra el Coronel, que planea distribuir las bombas por toda la ciudad.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58).

Antagonistas: El Coronel (146).

Escenarios: alrededores de un teatro de Old Betlam (100), una granja de las afueras, Madison College (108).

ESCENA 1: EL CORONEL REGRESA

Un grupo paramilitar está causando problemas en Betlam y, por ende, al Centinela. Durante las últimas semanas se han sucedido asaltos a minorías étnicas y a diversos grupos ligados con las artes y el mundo del espectáculo. Durante una patrulla rutinaria el Centinela se encuentra con un grupo de estos hombres armados que acechan en la salida de personal de un pequeño teatro de Old Betlam. Una vez derrotados confiesan ser seguidores del Coronel, que se encontraba en paradero desconocido junto a otros pacientes del Asilo Dunwich que se fugaron varios meses atrás.

Los hombres a los que acaba de capturar el Centinela no son más que trabajadores de los barrios bajos de Betlam, entrenados de manera rudimentaria y sin antecedentes penales significativos. Sin embargo, todos ellos parecen entusiasmados con los ideales del Coronel, que les ha convencido de que el gobierno de Estados Unidos conspira para instaurar un socialismo encubierto, comenzando con una drástica subida de impuestos para financiar la sanidad gratuita para todos los ciudadanos, una medida que precisamente estos días se está discutiendo en el Ayunta-

Investigation comics #783

miento de Betlam. "El Coronel les mostrará que los verdaderos patriotas seguimos aquí y no pensamos rendirnos fácilmente" asegurarán. Desafortunadamente, no tienen información relevante sobre los planes del Coronel, porque solamente son una célula aislada aunque tras un interrogatorio expeditivo, el Centinela averigua dónde recibían sus órdenes: una granja abandonada en las afueras de la ciudad.

ESCENA 2: EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

La granja abandonada de la que hablaron los seguidores del Coronel se encuentra totalmente vacía, aunque con restos de haber tenido bastante trajín en el pasado: desvencijados camastros, casquillos bala y otras pistas sugieren que aquí es donde el Coronel estuvo entrenando a sus hombres desde su fuga del Asilo. Algunas paredes tienen consigna racistas y antisocialistas, siendo la más repetida "Vuestras ratoneras arderán". Por si fuera poco, el granero tiene una última sorpresa, pequeñas partículas que sugieren que alguien almacenó aquí grandes cantidades de explosivo, aunque ahora no queda rastro alguno, más allá de las huellas de la furgoneta que usaron para trasladarlo.

Sirviéndose de su tecnología y conocimientos detectivescos, el Centinela rastrea la furgoneta del Coronel y descubre que las últimas semanas ha sido vista en diversas partes de la ciudad, con un patrón común: siempre se trata de barrios clásicos de la ciudad como Old Betlam o Bayonne, y todos tienen edificios públicos en los que la detonación de los explosivos podría causar graves daños. El problema es saber cuáles serán los elegidos.

Paralelamente a las investigaciones in situ, Control detecta un crecimiento sustancial del tráfico en las páginas web y foros relacionados con movimientos radicales. En muchos de ellos se advierte que "pronto Betlam servirá de ejemplo para todas las ciudades americanas", que "usaremos sus propias ratoneras contra los Rojos" y que "las llamas avivadas por el Coronel se extenderán por toda América". Este tipo de consignas y referencias continuas al *macarthismo* llevan a concluir que el Coronel quiere servirse de algo de la época anticomunista. Cruzando esta información con los datos disponibles acaba apareciendo un patrón para los explosivos: los refugios subterráneos en los que muchos acusados de promover el Comunismo se ocultaron durante la caza de brujas de los años 50, muchos de ellos situados en emblemáticos lugares públicos como colegios, teatros y bibliotecas.

ESCENA 3: VOLAR POR LOS AIRES

En una carrera contra el tiempo el Centinela moviliza sus contactos en todas partes, incluyendo la policía, para tratar de cubrir todos los edificios sospechosos en el menor tiempo posible. El más grande y potencialmente peligroso de ellos es el Madison College, siendo el lugar ideal para que el Coronel se encuentre coordinando la operación.

Cuando el Centinela llega al Madison College se encuentra a un gran número de hombres del Coronel bien armados y, lo que es peor, con explosivos atados a su propio cuerpo: como consecuencia de su paranoia extrema, el Coronel está convencido de que alguno de sus hombres colabora con el Centinela y por eso ha cogido a aquellos de los que desconfía y los ha traído consigo, para detonar sus chalecos si el justiciero hace acto de presencia. De esta forma el Centinela se ve obligado a emplear el sigilo y la astucia no solamente para salvar la ciudad, sino a los paramilitares de la demencia de su líder.

Con su plan frustrado, el Coronel trata de huir a la desesperada en su furgoneta con dos de sus hombres, protagonizando una trepidante persecución hasta el Old Bridge, donde arroja la furgoneta al agua, obligando al Centinela a elegir entre sumergirse para sacar a los dos seguidores del Coronel de la furgoneta, o atraparle a él antes de que huya a otro estado para empezar de nuevo con otra de sus células. Finalmente, se considera más importante salvar las vidas, y el Coronel aprovecha la situación para desaparecer.

DUNWICH ASYLUM



Los más dementes y peligrosos enemigos del Centinela han tomado el control del Asilo Dunwich manteniendo al personal como rehenes y sólo tienen una reivindicación: quieren que el Centinela entre a jugar con ellos.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El Equipo del Centinela (58), El doctor Howard Bates.

Antagonistas: El Relojero (156), Troll (161), Géminis (148) y otros internos de Dunwich.

Escenarios: El Asilo Dunwich para criminales dementes (113).

ESCENA 1: BIENVENIDO AL MANICOMIO

Un fallo de seguridad ha provocado un motín en el Asilo Dunwich y los internos de mínima y media seguridad se han hecho con el control del Asilo. Liderados por el Relojero, exigen la presencia del Centinela entre ellos o empezarán a matar al personal del Asilo que mantienen como rehenes. Simultáneamente, una serie de bombas a intervalos regulares de media hora, empiezan a explotar por toda la ciudad. ¿Habrá una conexión entre ambos sucesos?

Mientras la policía mantiene la zona acordonada y estudia la forma de intervenir sin poner en peligro a los rehenes, el Centinela supera el control policial y se cuela en el Asilo para cumplir con la demanda de los amotinados. ¿Qué macabro juego le espera en el manicomio?

ESCENA 2: UNA VISITA GUIADA

Después de algunos villanos de segunda quieren darle al Centinela una "calurosa" bienvenida, sin éxito. El Relojero entra en escena, acompañado por Troll, al que ha liberado para que sea su guardaespaldas. Tomando al justiciero "bajo su protección" el peligroso psicópata le pide que le acompañe a dar una vuelta por el Asilo.

Empezando por el nivel superior, el Relojero pasea al Centinela ante la atenta mirada de algunos de sus más encarnizados enemigos. Cuando alguno trata de atacarle, Troll lo evita de manera expeditiva. De este modo recorren las estancias del

Sentinel Annual #29

Asilo, mientras el Relojero le explica al Centinela que si quiere salvar a los rehenes e impedir los atentados en la ciudad, tendrá que tener paciencia y seguir sus instrucciones. "Abajo te espera la solución a todo esto, pero ya llegaremos a eso".

Mientras, otra bomba explota en Betlam, y la investigación desde la base revela que los artefactos están detonando de manera programada, pero están preparados para desactivarse si reciben una señal de radio cifrada en la frecuencia adecuada. Por desgracia es imposible saber cuál es esa señal, y enviar la señal incorrecta podría hacer que detonaran todas de inmediato.

ESCENA 3: ¿QUÉ ME PASA, DOCTOR?

Paseando por el Asilo, el justiciero y sus acompañantes llegan a una de las salas de terapia. Allí, el doctor Howard Bates y una enfermera se encuentran atados a unas camas que el Relojero ha transformado en mesas de electroshock. Después de pedirle a Troll que les espere abajo (según el Relojero el gigante tiene debilidad por esa enfermera en particular y prefiere evitar que no la vea sufrir), el villano explica al Centinela que el doctor tiene un mando que regula en qué proporción reciben cada uno la siguiente descarga. De este modo, puede seleccionar recibirla enteramente él, repartirla con la enfermera, o hacer que la reciba ella por completo. De momento, el doctor ha elegido ser él quien recibe las descargas completas, pero la intensidad de las mismas empieza a subir, de modo que puede terminar muriendo. El Relojero pide al Centinela que, "por tu propio bien, no hagas nada".

Sin embargo, tras ver al doctor recibir otra descarga, el Centinela decide intervenir para salvarle, para lo que tiene que neutralizar al Relojero. Tras hacerlo, desata al doctor, que le pide que le saque de allí inmediatamente, pues muchos internos quieren matarle. El Centinela organiza rápidamente la salida del doctor Bates.

ESCENA 4: EL GUARDIÁN DEL PUENTE

Continuando su descenso hacia el abismo, esta vez sin guía, el Centinela se topa con Troll, que está esperando el regreso del Relojero. Al ver al Centinela solo, el gigante se lanza contra él y se produce una lucha brutal. Tras un esfuerzo titánico, el justiciero consigue dejar a Troll fuera de combate, lo que intimida al resto de internos y permite al Centinela continuar hasta la zona de máxima seguridad.

Al tiempo, una nueva bomba explota en la ciudad, lo que hace a la base establecer que hay un patrón entre ellas: todos son lugares importantes en la vida de William Walford III, lo que apunta a que el verdadero cerebro detrás de lo ocurrido debe ser Géminis.

ESCENA 5: EL CORAZÓN ASESINO

En máxima seguridad, los internos más peligrosos de Betlam miran al Centinela desde sus celdas. Ni siquiera el resto de los internos de Dunwich están lo suficientemente locos para liberarlos. La puerta de Géminis está, sin embargo, abierta. Y en su interior el alter ego de William Walford espera al Centinela junto al doctor Howard Bates, que es su prisionero. Esto significa que el Centinela ha liberado a Anónima creyendo que era el doctor, sin duda como parte del plan del Relojero, que ya había advertido al justiciero: "Por tu propio bien, no hagas nada", le dijo.

Mientras el Centinela asimila lo ocurrido, Géminis explica su plan: en su última salida de Dunwich, Géminis se hizo implantar un dispositivo cardíaco. Si su corazón se para, entonces el dispositivo lanza una señal codificada que tarda cinco minutos en trasmitirse, y que desactiva las bombas que los secuaces del villano han colocado por la ciudad. Hay bombas en hospitales, en colegios, oficinas... Y la única forma de detenerlas a tiempo es matar a William Walford.

Explicado esto, Géminis devuelve al Walford el control, que conocedor del plan de su alter ego, pide al Centinela que le mate. En la base tienen un plan: detendrán el corazón de Walford tiempo suficiente para que comience a trasmítirse la señal y, después, le reanimarán. Ya que no pueden esperar los cinco minutos que tarda la señal en trasmitirse, o la falta de oxígeno en el cerebro haría la reanimación inútil, mantendrán muerto a Walford sólo tres minutos, tratando de reconstruir la señal completa a partir de lo que se emita en ese tiempo.

Con la ayuda de Bates, el Centinela induce un paro cardíaco a Walford III. Tres minutos después, luchan por devolverle a la vida, mientras en la base trabajan para reconstruir los dos minutos de señal que faltan... ¡con éxito! Las bombas se desactivan y gracias al rastreo de la señal son localizadas y desmanteladas por la policía y Walford continúa con vida. Con los dos cerebros del motín fuera de combate, los internos se rinden y la policía toma el control de la ciudad, mientras el Centinela se pregunta por qué el Relojero quería libre a la peligrosa Anónima.

UN LADRÓN DE MANOS BLANCAS

Surveillance #717



Una serie de brillantes robos de joyas se han perpetrado en la ciudad. El Centinela investiga el caso, sospechando que puede tratarse de Felina. Sin embargo, el rastro de pistas les conducirá hasta el Asilo Dunwich, donde la ayuda de un viejo enemigo será clave para atrapar al verdadero culpable.

Época: El nuevo equipo.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58), Profesor Morgue (155)

Antagonistas: Bob Spiel, un simio grande (165).

Escenarios: joyerías y azoteas de South Beach (110), Asilo Dunwich (113), un apartamento de Industrial Park (112).

ESCENA 1: UN PROBLEMA MENOR

Son tiempos difíciles en Betlam, en los que el Centinela combate a las bandas que actúan con cada vez mayor frecuencia en la ciudad. Sin embargo, ésta es una noche relativamente tranquila, y el Centinela puede retomar alguno de los casos que no ha podido abordar hasta el momento. El de mayor relevancia consiste en una serie de robos por toda la ciudad, especialmente en joyerías de South Beach. El equipo decide empezar visitando la última escena del delito.

El análisis de la joyería y el resto de información disponible (informes de la policía, declaraciones de testigos) parecen encajar con el modus operandi de Felina. Sin embargo, la ladrona lleva varios años sin actuar y Goldfield hace tiempo que la incluyó en el registro de villanos retirados.

ESCENA 2: UN PROBLEMA MENOR

El Centinela desarrolla varias líneas de investigación en busca de Felina. Sin embargo, salvo los propios robos no hay ningún indicio de que haya vuelto a la acción. La revisión de las grabaciones de los robos solamente

manifesta el talento del ladrón, que es capaz de permanecer fuera de cámara incluso en ángulos imposibles, donde solamente un niño pequeño sería capaz de ocultarse. La posibilidad de que el culpable haya entrado a un infante para que cometa los crímenes en su lugar comienza a tomar forma, pero en ninguno de los registros de información accesibles por Control se encuentra a niño alguno que dé el perfil.

Mientras el Centinela investiga las diferentes fuentes de información se produce otro robo en South Beach. Sirviéndose del talento de Móvil 1, el Centinela llega a la escena a tiempo para ver cómo termina el robo, identificando al ladrón: un gibón de manos blancas que se mueve con una agilidad pasmosa con varios collares en su cuello.

El gibón parece conocer el barrio como la palma de su mano, moviéndose por lugares imposibles para poner al Centinela en apuros, haciéndole bailar entre los tejados y atravesando toda una variedad de fiestas *chillout*, cenas románticas en la azotea e incluso el rodaje de un *reality* sobre esposas de celebridades locales. Tras la frenética persecución el gibón consigue escapar, pero ahora parece que todas las pistas apuntan a otro villano, el Profesor Morgue, salvo porque se encuentra recluido en el Asilo Dunwich.

ESCENA 3: UN PROBLEMA MENOR

El Profesor Morgue lleva largo tiempo recluido en el Asilo Dunwich, y se le ha privado de acceso a sus queridos simios. De hecho, la revisión de la documentación y registros muestra que el viejo profesor se ha contentado con mantenerse bien informado de la actualidad de su área de conocimiento a través de varias revistas científicas. Es más, su psiquiatra piensa recomendar una revisión de su caso ante la Comisión en las próximas semanas. No parece la clase de individuo que quiera meterse en problemas por unos pocos miles de dólares.

El equipo decide que el Centinela debe entrevistarse con el profesor. Éste se muestra visiblemente sorprendido por el hecho de que el Centinela quiera hablar con él, y le saluda como a un viejo amigo. Cuando es interrogado acerca de los robos muestra lo que parece un genuino desconocimiento de los mismos, pero reconoce al gibón de manos blancas: antes de ser ingresado por última vez en el Asilo estuvo entrenando a una manada de diez gibones para convertirse en expertos en infiltración para sus planes. Se muestra visiblemente irritado ante la posibilidad de que uno de sus "pequeños" esté siendo utilizado por alguien que no sea él, llegando incluso a perder los nervios. Parece que él tampoco es responsable de los robos.

Después de calmar al Profesor Morgue, éste colabora facilitando al vigilante de Betlam la palabra clave con la que condicionó a los gibones para que regresen con su amo... siempre que jure que no le hará daño al animal. La palabra es "Sumatra", una de las regiones donde puede encontrarse a este tipo de gibón. Pueden utilizarla la próxima vez que se encuentren con el ladrón para rastrearle hasta su guarida.

ESCENA 4: SUMATRA

Armados con la palabra clave los héroes esperan su ocasión para actuar, la cual no tarda en presentarse. Nuevamente en South Beach, el gibón trata de hacerse con parte de la exposición de anillos de una joyería. Al oír "Sumatra" el animal deja lo que está haciendo y se dirige de la forma más rápida posible con su amo, que le aguarda en una furgoneta.

La furgoneta pertenece a una pequeña ONG llamada "Los Amigos de Betty", dedicada al cuidado de animales abandonados. En ella se encuentra Bob Spiel, el verdadero culpable. Al ser atrapado, explica que es un voluntario de la ONG y que descubrió por casualidad que el simio que encontraron vagabundeando por Bolingbrook hace varios meses respondía a las órdenes verbales complejas... y tenía un talento inusitado para el robo. Deseoso de incrementar sus ingresos, fingió que el gibón había escapado de su celda y lo llevó a su casa, que utiliza como base de operaciones, guardando todas las joyas para malvenderlas a la primera oportunidad.

LOS NIÑOS PERDIDOS

Investigation comics #709



La desaparición de diversos niños de un barrio pobre de Betlam lleva al Centinela al mundo subterráneo que se esconde bajo la ciudad, donde parece que alguien retiene a los niños. Sin embargo, las cosas no son tan sencillas como podrían parecer y el equipo del Centinela termina enfrentándose a una extraña encrucijada moral.

Época: El nuevo equipo.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58), el padre Malone (112).

Antagonistas: Anabel (118) y los niños perdidos (119).

Escenario: Los túneles del tren neumático (119).

ESCENA 1: UN Sacerdote Preocupado

Siguiendo la promesa que le hizo a Troy Sanders, Christopher Bates visita al padre Malone; éste le expresa su preocupación sobre la situación de los niños del barrio. Resulta que varios niños y adolescentes de Industrial Park han estado desapareciendo en los dos últimos años, sin que la policía haya movido ni un dedo. Nadie ha relacionado las desapariciones, que se consideran hechos aislados: niños fugados o ajustes de cuentas entre bandas. Sin embargo, el padre Malone cree que están conectadas y que algo malo les está pasando a los niños: ha visto cómo una chica se metía en las alcantarillas después de rebuscar en el contenedor de basura de un restaurante y le ha parecido identificarla como una de las niñas desaparecidas.

ESCENA 2: LOS NIÑOS PERDIDOS

De vuelta a la base, una rápida investigación permite a Fedora encontrar un posible patrón en las desapariciones: los servicios sociales habían abierto expedientes a varias de las familias de los niños desaparecidos, debido a denuncias de los vecinos por sospechas de

abuso. En otros casos hay llamadas a la policía por disturbios domésticos y otros indicios que hacen pensar que todos los niños desparecidos estaban siendo víctimas de algún tipo de violencia en el hogar.

La información del padre Malone lleva al Centinela a través de las alcantarillas. Allí encuentra un rastro que le conduce hasta los viejos túneles del tren neumático. Finalmente se encuentra con un par de los niños perdidos. Atraparlos no resulta un problema, pero cuando les pregunta quiénes son, los chicos sólo recuerdan sus nombres de pila, pero no sus apellidos. Según cuentan, están viviendo en los túneles porque quieren, aunque no parecen recordar con claridad haber tenido una vida fuera de este lugar. Los chicos aseguran no tener miedo porque aquí todos cuidan de todos, bajo el mandato de Anabel.

ESCENA 3: CONOCIENDO A ANABEL

Los niños acceden a llevar al Centinela ante Anabel: al fin y al cabo consideran que su jefa podrá encargarse del intruso si es peligroso para ellos. Así, guían al Centinela hacia una de las viejas estaciones del tren neumático, que resulta estar acondicionada con muebles viejos y rotos, como si fuera una especie de campamento. En el momento de llegar, hay en total 18 niños perdidos en este sitio, sin contar a la propia Anabel.

Tan pronto como ven llegar al Centinela, los niños esperan instrucciones de Anabel y luego rodean al justiciero de forma que, si bien no llega a ser amenazante sí inspira cierta desconfianza. La pequeña líder del grupo insta al Centinela a marcharse. Según dice, no quiere hacer daño a nadie que no lo merezca y considera al Centinela "uno de los buenos", pero no quiere renunciar a la aldea que ha construido. Según ella, está protegiendo a los chicos de una vida mucho peor en la superficie.

ESCENA 4: FUNDIDO A NEGRO

Ante el estupor del equipo en la base, Anabel utiliza sus poderes psíquicos sobre el hombre en el traje, que queda desorientado y aturdido. Aprovechando la situación, los niños perdidos recogen su campamento y se marchan. Cuando sale del trance, el centinela desplegado no recuerda por qué está allí ni haber visto nunca a Anabel ni a los "niños perdidos".

De regreso a la base, Instrumentación hace unas pruebas al afectado y llega a la conclusión de que Anabel tiene algún tipo de capacidad de influencia psíquica. Se decide neutralizarla de manera no violenta la próxima vez que la encuentren, antes de dejarla hablar. A partir de las imágenes grabadas por el casco del Centinela se intenta encontrar alguna pista sobre la identidad de la misteriosa chica, sin éxito.

ESCENA 5: CONOCIENDO A ANABEL... DE NUEVO

Se repite la búsqueda de los chicos. Siguiendo las instrucciones previas, el Centinela usa una descarga leve de los guantes para dejar inconsciente a Anabel en cuanto se produce el encuentro. Eso hace que los niños perdidos ataquen al Centinela, que se ve obligado a proceder con mucho cuidado para reducirlos sin hacerles daño. Finalmente lo consigue, aunque, aprovechando el combate, dos de los chicos mayores se han marchado llevándose a Anabel.

ESCENA 6: ¿UN FINAL FELIZ?

Unos días después todos los niños perdidos están con sus padres. Toda nueva búsqueda de Anabel ha resultado infructuosa, parece haber desaparecido del mapa. Entonces, una de las niñas recuperadas se suicida, descubriendo entonces que su padre abusaba sexualmente de ella. Unos días después, un niño de los más pequeños muere debido a una negligencia de su madre alcohólica. Pese a todos los esfuerzos del grupo, los servicios sociales no hacen nada por los demás chicos. Entonces, como en la ocasión anterior, los chicos empiezan a desaparecer. Parece que Anabel está reuniendo de nuevo a los "niños perdidos". El equipo del Centinela se cuestiona si, después de todo, no estarán mejor con ella.

SITUACIÓN LÍMITE



Durante una huelga de controladores aéreos un grupo de mercenarios de Zumbatsa toman el Aeropuerto Internacional Moore y amenazan con matar a los rehenes si no se satisfacen sus exigencias. El Centinela se enfrenta a ellos mientras desvela la verdad tras los propósitos de los secuestradores.

Época: El Ciclo de Violencia.

Protagonistas: El Equipo del Centinela (58).

Antagonistas: Mercenarios de Zumbatsa (136).

Escenarios: Aeropuerto Internacional Moore (108).

ESCENA 1: ;RETRASADOS!

El joven aspirante a Centinela Thomas Mann se va de viaje por Acción de Gracias a Los Ángeles con algunos amigos y con Betty Walters, la chica que le gusta. Desafortunadamente para ellos, después de pasar el control del aeropuerto parece que la huelga de controladores aéreos va a tenerles varias horas esperando, como a tantos otros viajeros. El Aeropuerto Internacional Moore se encuentra atestado por las fechas, repleto de familias que quieren reunirse con los suyos en distintas partes del país. Los amigos de Mann dejan sus macutos en el suelo y se tumban a ojear unas revistas, mientras él repara en unos hombres de aspecto extraño, a los que sigue hasta la entrada de las oficinas de seguridad del aeropuerto. Al oír gritos en el interior corre a la cabina más cercana para avisar a sus compañeros en el equipo del Centinela, advirtiéndoles de que intentará ganar tiempo mientras llegan.

Antes de tener tiempo a reaccionar los hombres salen de la sala de seguridad armados y con pasamontañas, apuntándole a él y a otras personas y obligándolos a agruparse contra la pared. Una persona intenta

Investigation comics #683

huir, pero antes de que Mann pueda hacer nada los secuestradores abren fuego sobre ella, matándola en el acto. Mientras tanto, el Centinela se despliega en el aeropuerto reuniéndose con un contacto de la policía, que ya está al tanto del incidente, y le informa de que los terroristas se han apoderado de la terminal destinada a los vuelos nacionales, reteniendo a un gran número de rehenes. El Centinela consigue comprar algo de tiempo antes de que los francotiradores se hagan cargo del asunto, y se infiltra en los conductos de ventilación.

ESCENA 2: TRABAJO ENCUBIERTO

Mientras el Centinela se mueve por los conductos de ventilación sus compañeros en la base de operaciones le informan sobre lo que está ocurriendo, obteniendo imágenes de alguno de los criminales a través de las cámaras de video del aeropuerto e identificándolos como mercenarios de Zumbatsa. Por su parte, Thomas Mann salva a más rehenes de la violencia de los secuestradores, que se ponen más nerviosos conforme pasan los minutos. Repentinamente uno de ellos hace un gesto a otro, indicándole que mire la pista de aterrizaje, donde un jet privado permanece parado. El otro asiente, coge a cuatro de sus hombres y se dirige hacia allí. Mann piensa en escabullirse, pero decide finalmente que es más útil donde está.

El Centinela alcanza la zona de los rehenes a través de los conductos de ventilación y ve a Thomas Mann, estableciendo contacto visual con él. Mann le señala a los rehenes y los mercenarios que han quedado vigilándolos y después coge su bufanda y se escabulle hacia la pista de aterrizaje. El Centinela entonces se encarga de los secuestradores, anulándolos uno por uno, liberando a los rehenes e indicándoles una ruta segura de huida. Sin embargo, cuando mira hacia el exterior ve el avión privado despegando... y Thomas Mann agarrado a la puerta parcialmente cerrada.

ESCENA 3: COGERLOS AL VUELO

Thomas Mann sigue sigilosamente a los criminales, que montan en el avión, asustando a los que se encuentran en el interior. Así es como descubre que los mercenarios han montado todo esto para capturar a Dimitri Roskov, un traficante de drogas ruso que pretende abandonar el país sin pagar su deuda. Dimitri parece estar preparado para esta sorpresa y abre fuego sobre los mercenarios con una escopeta recortada, ordenando a su piloto que despegue. Parte de los mercenarios caen al suelo cuando el avión comienza a coger velocidad para despegar. Mientras los que quedan en el interior tratan de matar a Dimitri, Thomas Mann se agarra a la puerta, entrando en el avión antes de que despegue. Tapando su cara con la bufanda, reduce a los mercenarios y después a Dimitri, esto último cuando el avión ya se encuentra en el aire. Cuando entra en la cabina para decirle al piloto que aterrice descubre que éste ha muerto víctima del fuego cruzado. Desde la base, Cable interviene la radio del avión y da indicaciones a Thomas sobre cómo aterrizar el avión. Mann intenta hacerlo, pero lo único que consigue es detener el avión sobre Loeb Expressway, en plena hora punta... afortunadamente para los ciudadanos de Bellam, Cable consigue detener el tren antes de que se estrelle contra el jet.

Móvil acude al lugar y lleva a Thomas Mann hasta el aeropuerto, que se reúne con sus amigos como si hubiera aprovechado la confusión causada por el Centinela para ocultarse en los baños. Finalmente no podrán viajar a Los Ángeles, pero acaban comiendo todos juntos en una hamburguesería del centro, hablando de la experiencia por la que acaban de pasar. Mientras Thomas espera su turno en la cola para pedir la comida, Betty Walters le dice que ha sido un cobarde por ocultarse en el baño... y que no la vuela a dejar sola, mientras lo besa apasionadamente. Mientras tanto, el Centinela patrulla la ciudad, garantizando un día de Acción de Gracias seguro para todos los Bellamitas.

OPERACIONES
All suit systems ready and operative
Enabled

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

EN LAS GARRAS DEL DRAGÓN

The Time of the Watchers #156



El Centinela ha sido capturado por secuaces del Rey Dragón, que lo mantienen sedado hasta que el mismísimo Longwang acuda para enfrentarse personalmente a él. Ante lo apremiante de la situación el equipo del Centinela recurre a otros vigilantes para ayudarles a rescatar a su compañero antes de que sea tarde. Pero, ¿cuál es el verdadero plan del Rey Dragón?

Época: La era de los Vigilantes.

Protagonistas: Centinela nº5 (91), Deux Irae (85), Horus (86), Iris (87), Polecat (88) y Sentencia (89).

Antagonistas: El Rey Dragón (134), La Liga del Dragón (135).

Escenarios: Chinatown (104).

ESCENA 1: MEDIDAS DESESPERADAS

Los vigilantes Deux Irae, Horus, Iris, Polecat y Sentencia son interceptados en diferentes puntos de la ciudad por un misterioso mendigo que dice que el Centinela les necesita en Chinatown. Dada la extraña serenidad del mendigo, todos ellos deciden hacerle caso, solamente para encontrarse que todos han sido citados en el mismo sitio y en el mismo lugar, y que en él hay marcas de una lucha reciente, incluyendo unas grandes manchas de sangre. Sea el Centinela o no, está claro que alguien se encuentra en apuros. Sin embargo, es inevitable que las chispas salten entre los vigilantes: todos han colaborado en el pasado, pero eso no quiere decir que sus relaciones sean del todo cordiales. Deux Irae reprocha a Sentencia sus métodos expeditivos, solamente para encontrarse con las amenazas de Polecat. Horus, actuando como un improvisado líder, trata de mediar entre ellos... sin embargo, antes de que las cosas se tranquilicen un grupo de guerreros de la Liga del Dra-

gón aparecen para intentar matarles. Éste resulta ser el revulsivo que necesita el grupo para volver a colaborar, reduciendo a sus enemigos rápidamente. Sentencia interroga a uno de ellos, que revela que han conseguido capturar al Centinela y se encuentra en el sótano de una tintorería del barrio.

ESCENA 2: HABLANDO CON EL DRAGÓN

Mientras los vigilantes se dirigen a toda velocidad a donde les ha dicho el guerrero del Rey Dragón, este último aparece ante el Centinela y lo despierta, informándole de que no puede ponerse en contacto con sus compañeros: ha desconectado sus sistemas e inutilizado temporalmente el rastreador. Le informa de que no quiere matarle, solamente quiere mostrarle algo: que sólo el Centinela es un digno protector de Betlam. Sirviéndose de un desvencijado televisor le muestra la pelea entre los demás vigilantes hace escasos minutos, y cómo son incapaces de trabajar en equipo. "Esta ciudad os necesita a vosotros y a nadie más. La era de los vigilantes se acaba. Haz que abandonen o lo haré yo" le advierte, dejándole a solas en la habitación. Aprovechando la ocasión, el Centinela consigue liberarse, únicamente para descubrir que se encuentra en la que parece ser una extraña y desierta ciudad bajo tierra

ESCENA 3: LA TRAMPA DE LONGWANG

Al llegar al a tintorería el encargado del establecimiento y sus clientes parecen comportarse de manera cordial, pero realmente lo que hacen es conducir a los héroes a la trastienda y tenderles una emboscada. Durante la pelea los que parecen ser los vapores de la tintorería inundan el lugar, aunque realmente se trata de una toxina que ha preparado Longwang para enfrentar a los justicieros con sus miedos. Así, Deux Irae se ve a sí mismo siendo acusado por el Rey Púrpura en sus actividades, acusándole a él de todos los males causados por el villano. Horus se enfrenta a la debilidad de su cuerpo, siendo incapaz de tener una bala que le priva del uso de sus piernas. Iris se ve obligada a vivir una vida como Violet Parker, su identidad civil. Por su parte, Polecat se ve enfrentado al rechazo y desprecio de Weasel. Sentencia, en cambio, no se ve afectado por la toxina, y se enfrenta a sus compañeros hasta hacerles entrar en razón. Una vez fuera de los efectos de la toxina, investigan el lugar hasta encontrar una trampa secreta que conduce a las alcantarillas de Betlam. Siguiendo el rastro, emprenden de nuevo la búsqueda del Centinela.

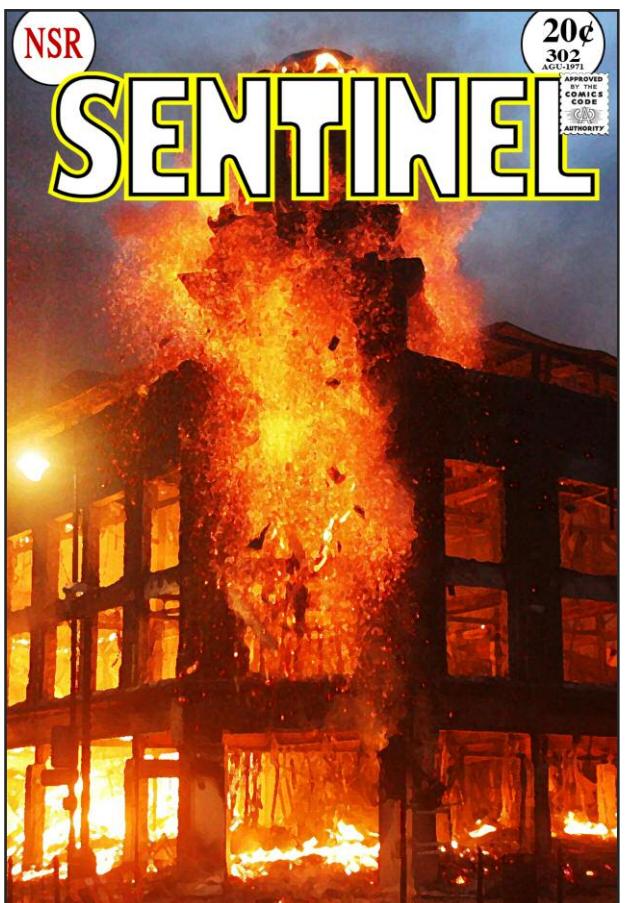
ESCENA 4: DIVIDIDOS PERECEREMOS

El Centinela explora la ciudad subterránea, descubriendo que se trata de algún tipo de atracción o exhibición. Los viejos carteles parecen sugerir que el lugar data de la época en la que Betlam acogió la Exposición Universal, en los años 60. Por todas partes se encuentran unos autómatas que imitan a los habitantes de Betlam de la época, desde ancianos a niños, pasando por policías, amas de casa, etc. Sin embargo, no hay nada que parezca una salida... hasta que los vigilantes irrumpen derrumbando una falsa pared. Sin tiempo para ponerse al día, los autómatas cobran vida, asaltando a los héroes que los derrotan a duras penas. Una vez ha terminado la pelea, Longwang aparece desde un balcón y les felicita por haber mostrado ser capaces de trabajar en equipo. Mirando al Centinela a los ojos, les dice que pronto Betlam necesitará de su colaboración para enfrentarse a un enemigo mayor que "unos viejos autómatas y aprendices de la Liga". Los vigilantes le detienen antes de que huya, solamente para descubrir que se trata de otro autómata.

Los héroes, algo afectados por todo lo que han vivido, se separan un poco más unidos que al comenzar la noche. Entre tanto, en un avión, el verdadero Longwang abandona el país mientras ojea distraído unas fotos de Svástica y sus hombres, anticipándose a una amenaza que asolará Betlam muy, muy pronto.

EL FUEGO DEL ODIO

Surveillance
Sentinel #302



Una víctima que encaja con el perfil del Relojero es encontrada en el sótano de una librería abandonada. Con el principal sospechoso cumpliendo condena, la policía de Betlam tendrá que averiguar si se enfrenta a un imitador o si de algún modo el peligroso psicópata está actuando desde Dunwich... ¡antes de que alguien más muera!

Época: La primera formación

Protagonistas: El equipo del Centinela (58).

Antagonistas: Los Nativos (133), los Escorpiones (133).

Escenarios: Universidad de Betlam (110), Finger Park District (101), Casa de Los Nativos (104), un bar universitario.

ESCENA 1: DESMEMBRADO

El Centinela intercepta un aviso de la policía acerca de un terrible crimen en el campus de la Universidad de Betlam: Dustin Martin, un estudiante de primer curso, ha aparecido desmembrado en la carretera que da acceso al parking de la Facultad de Humanidades. Sus brazos y piernas amputados son encontrados por los policías que peinan el campus horas después, y tanto éstos como su torso muestran diversos motivos tribales que recuerdan a los de los nativos americanos.

Paralelamente a la policía, el Centinela realiza sus propias investigaciones, descubriendo que fueron cuatro motocicletas las que se emplearon para matar a Martin, atando cada una de sus extremidades a una de ellas. Las marcas dejadas por las motocicletas son utilizadas para identificar los neumáticos y, con ellos los modelos de las mismas. Todos son modelos de gama alta, aunque para el Centinela resulta di-

fícil encontrar a los culpables sin más información. Antes de abandonar la escena del crimen, se escucha ya a los estudiantes echar la culpa de lo ocurrido al creciente número de estudiantes de etnia nativoamericana de la Universidad.

ESCENA 2: IRRACIONAL

Durante los sucesivos días el Centinela trata, infructuosamente, de encontrar las motocicletas. Sin embargo, la prensa ya ha decidido condenar a los nativos por el asesinato de Dustin Martin, cuya foto inunda programas de opinión y periódicos. En todas partes se repite una y otra vez la idea de que Martin murió durante algo parecido a un rito de iniciación. Dos noches después de la muerte de Martin, el Centinela detecta varios actos de violencia contra nativos en el Campus y en Finger Park District.

El momento más amargo de toda esta violencia se desata en la Casa de los Nativos, donde un grupo de estudiantes se reúnen una vez por semana para departir acerca de la cultura nativa. Varios exaltados comienzan increpándoles desde la calle, pero cuando uno de los alborotadores lanza una piedra y ésta abre una brecha en la cabeza a una niña, los nativos reaccionan con violencia, viéndose rápidamente superados. El Centinela interviene, asustando a los alborotadores y deteniendo a los nativos antes de que cometan una equivocación.

Uno de los nativos es John Hark, un estudiante de último año de Derecho que pide al Centinela que intervenga. No sabe con certeza quiénes mataron a Dustin, pero sabe que no fueron ellos. Dice haber visto varias veces a unos moteros por la Universidad, que se reúnen en un bar cercano al Campus para beber cerveza y tratar de ligar con alguna impresionable joven.

ESCENA 3: LAS LLAMAS DEL ODIO

Siguiendo la pista proporcionada por John Hark, el Centinela acaba encontrando a los moteros en un bar de universitarios: son miembros de la banda de los Escorpiones. Los moteros llevan varios tragos de whisky a sus espaldas y están tratando de impresionar a unas chicas intimidando a un joven nativo. Cuando el Centinela interviene los Escorpiones tratan de poner a todo el bar en contra del justiciero, generando un enfrentamiento entre los partidarios del Centinela y los de los moteros. La situación se descontrola, el bar se incendia y el Centinela acaba salvando a ambos bandos de morir víctimas de las quemaduras y el humo. Los Escorpiones, ahora asustados ante lo ocurrido, confiesan haber matado a Dustin Martin como una broma descontrolada.

Cuando la policía llega al bar el Centinela les entrega a los moteros, oyendo por radio que se están sucediendo un nuevo conflicto en Finger Park District. El Centinela pone rumbo hacia allí, encontrándose a John Hart moribundo por haber intentado proteger de una turba a una pareja interracial (él nativo, ella hispana) que salía del cine. Aunque intenta llevarlo a toda velocidad al hospital, Hart muere en sus brazos.

ESCENA 4: EL LEGADO DE JOHN HART

Los disturbios quedaron atrás hace varios días. La prensa y la sociedad de Betlam parece haber hecho como si nunca hubiera ocurrido. El funeral de John Hart se celebra en la intimidad, con la presencia de unos pocos amigos y curiosos, incluyendo al equipo del Centinela. Días después la Fundación Wayland ofrece a la Casa de los Nativos la financiación de unas jornadas anuales sobre Cultura Nativoamericana en la Universidad, que se celebran desde entonces bajo el nombre "Jornadas John Hart de Divulgación de la Cultura Nativoamericana".

OPERACIONES

1
2
3
4
5

LA MIRADA DEL CENTINELA

A LO GRANDE

Sentinel #206



El Doctor Fatos se ha propuesto sembrar el pánico en la Exposición Universal de Betlam. Después de robar el robot más grande del mundo pone rumbo al Hotel Paradise, donde solamente los artilugios de Szilard serán capaces de evitar una catástrofe.

Época: El Dúo Intrépido.

Protagonistas: El Centinela (79), Linx (81), Szilard (58).

Antagonistas: Doctor Fatos (147).

Escenarios: Museo Sprang de Objetos Gigantes (116), Lynnwood (116), Hotel Paradise (116).

ESCENA 1: ASALTO AL MUSEO SPRANG

Brian Wayland se encuentra en una fiesta con invitados venidos de todas partes del mundo por la Exposición Universal de Betlam. La celebración es tremadamente aburrida, pero no le queda otro remedio que asistir, confiando en que Linx sea capaz de vigilar la ciudad en solitario.

Mientras tanto, Linx patrulla las calles hasta que oye la alarma del Museo Sprang. Se dirige allí a toda velocidad para encontrarse con el Doctor Fatos entrando en el edificio. Linx avisa a Wayland, que le ordena que le espere, pero el joven aspirante a héroe no es capaz de contener la emoción y entra a toda velocidad en el Museo, deseoso de medirse con el villano.

Desafortunadamente para el chico, el Doctor Fatos le derrota con facilidad, sirviéndose de la caja fuerte gigante para encerrarlo. Superado tan nimio obstáculo, el malvado villano se abre paso hacia el ala de robótica. Mientras tanto, en la fiesta, Wayland finge estar bebiendo para ausentarse sin dar explicaciones y acudir al museo

como el Centinela. Encuentra a Linx en la caja fuerte y le salva, pero eso les impide llegar a tiempo para evitar que Fatos se haga con el robot más grande del mundo. Intentan detenerle, pero Fatos, montado en el robot, destroza la pared, poniendo rumbo al lujoso Hotel Paradise.

ESCENA 2: CAMINO AL PARAÍSO

El Centinela y Linx, inasequibles al desaliento, tratan de detener al robot, que está sembrando el pánico en la ciudad. Fatos utiliza las garras del robot para arrancar escaleras de incendios, tuberías y semáforos y poner en peligro al dúo intrépido, que a duras penas puede seguirle el ritmo. Wayland se pone en contacto con Leo Szilard, que se pone a buscar entre sus proyectos algo que pueda serles de utilidad.

La lucha continúa por toda la avenida hasta que Fatos alcanza el Hotel Paradise y comienza a trepar por él con el robot, revelando su plan entre carcajadas a través de la robótica voz de su montura: va a subir a lo más alto del Hotel Paradise y después arrojará el robot sobre el pabellón principal de la Exposición Universal de Betlam, arruinándola para siempre. Solamente el dúo intrépido podría detenerle... si tuvieran otro robot gigante o fueran capaces de volar. Mientras tanto, en la base del Centinela, Szilard oye las palabras de Fatos y se da cuenta de lo único que puede salvar a Betlam.

ESCENA 3: EL CENTICÓPTERO CONTRA EL ROBOT GIGANTE DEL DOCTOR FATOS

“Centinela, necesitas tu *centicóptero*” dice Szilard por el intercomunicador. Wayland aplaude maravillado su idea, mientras Linx le pregunta sorprendido a qué se refiere. En ese preciso momento empieza a oírse el ruido de unas aspas, apareciendo el *centicóptero*, el vehículo aéreo del Centinela que jamás ha sido desplegado hasta el momento.

El Centinela y Linx montan en el *centicóptero* usando una escala de cuerda y entran en la cabina accediendo así a los controles manuales. Sin embargo, dado que se trata únicamente de un prototipo que no ha sido probado con anterioridad, gran parte de los mandos del vehículo no tienen indicador alguno de su función, y Szilard no recuerda exactamente qué hace cada cosa, de modo que se pone a buscar los planos del aparato.

Más mal que bien, el dúo intrépido alcanza lo más alto del Hotel Paradise y plantan cara al robot arrojándole *centiaceite*, *centiboomerangs* y *centipetardos*. El Doctor Fatos, tratando de atraparles, se cuelga del *centicóptero* y tanto éste como el robot acaban cayendo en Gaiman River. El Centinela y Linx capturan al Doctor Fatos, poniéndolo a disposición de la justicia, y ofreciendo al alcalde, que acaba de llegar al lugar, que utilice las piezas del *centicóptero* para reparar el robot y devolverlo al museo.

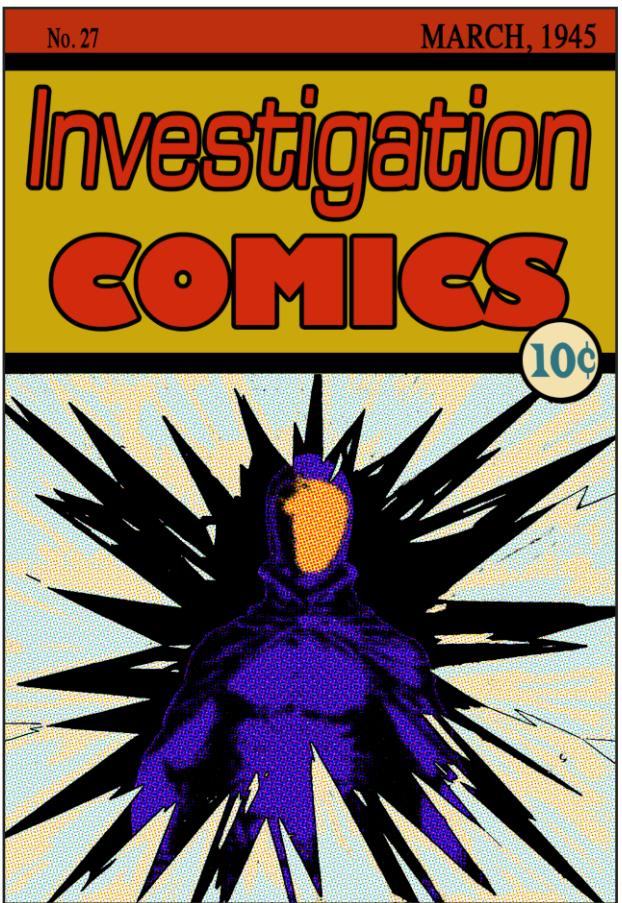
ESCENA 4: LA LECCIÓN DE LINX

Ya de vuelta en la base de operaciones, Wayland se dispone a reprender a Linx por no haberle obedecido cuando le dijo que le esperara antes de enfrentarse a Fatos, pero éste le dice que ha aprendido la lección: no volverá a desobedecer a un adulto, ni entrará en sitios de los que no sabe cómo salir. Wayland, satisfecho con su respuesta, le sonríe.

En ese momento, aparece Szilard portando un extravagante dispositivo: al parecer mientras buscaba sus notas sobre el *centicóptero* encontró otro aparato de su invención: el prototipo de su máquina de hacer palomitas. La historia concluye con el ruido de la máquina en funcionamiento y el ruido de las palomitas estallando reverberando por toda la base de operaciones.

EL CASO LACROST

Investigation Comics #27



Un accidente durante una visita a una fábrica de automóviles despierta en Brian Wayland la sospecha. Lo que nadie sabe es que Brian Wayland es en realidad el Centinela, el misterioso protector de Betlam, que hará todo lo posible por descubrir la verdad tras el caso Lacrost.

Época: El origen: Un héroe solitario.

Protagonistas: El Centinela (79).

Antagonistas: George R. Striker y Jennings.

Escenarios: una fábrica de coches en Industrial Park (112), las casas de Steven Crane y Peter Rogers en Forest Hill (101), una fábrica abandonada en Tacony Creek (117).

ESCENA 1: UN ACCIDENTE MORTAL

El millonario Brian Wayland y su amigo Laurel se encuentran degustando un bourbon en la biblioteca de la Mansión Wayland. El despreocupado playboy le comenta a su amigo que quiere comprar un nuevo coche. Éste le recomienda un modelo Lacrost, ofreciéndose a acompañarle a la fábrica para que lo vea por sí mismo. Animado por las palabras de Laurel, Wayland decide que deben ir de inmediato.

La fábrica es todo un portento para su época. Los dos amigos se maravillan de los coches Lacrost mientras conversan con un empleado acerca de las prestaciones de los vehículos. Durante su visita un ruido les sorprende, encontrándose con que Paul Lambert, el principal accionista, se ha precipitado desde su oficina hasta la fábrica, muriendo entre los engranajes que tanto dinero le han proporcionado. Aunque Laurel considera que puede no ser un accidente y haber algún tipo de interés oculto detrás de esa muerte, Brian Wayland le resta importancia atribuyéndolo a un hecho fortuito.

ESCENA 2: UN FALSO ACCIDENTE

Esa noche, una misteriosa figura que cubre su rostro con un casco de superficie reflectante y viste un traje oscuro y una capa se introduce en la fábrica evitando al guardia de seguridad. Esta figura no es otra que el Centinela, el misterioso guardián de Betlam, que se ha presentado movido por la sospecha de que la muerte de Paul Lambert no fue un accidente.

Durante su investigación el Centinela examina el cristal que Lambert rompió con su caída y deduce que alguien tuvo que empujarle. Examinando la documentación del despacho también descubre que Lacrost es propiedad de cuatro accionistas: el difunto Paul Lambert, Steven Crane, Paul Rogers y George R. Striker. Actuando bajo la suposición de que uno de ellos puede ser el culpable de la muerte de Lambert, y que los demás pueden correr peligro, el Centinela averigua sus direcciones y decide visitarlos.

ESCENA 3: UNA NUEVA VÍCTIMA

El primero de los socios al que el Centinela visita es Steven Crane. Cuando llega a su casa el justiciero se encuentra con que está protegida por un fiero perro guardián, de forma que para entrar en ella se ve obligado a reducir al animal haciéndole una presa hasta dejarlo inconsciente. Una vez dentro de la casa se da cuenta que ha llegado demasiado tarde: Steven Crane yace muerto en el cuarto de baño de la primera planta. Aparentemente ha resbalado en la bañera y se ha roto el cráneo. Sin embargo, el Centinela se da cuenta de que el golpe de Crane está situado en la nuca y él ha caído boca abajo, de manera que no puede deberse a un accidente. No obstante se pregunta cómo el asesino pudo sortear al perro de Crane: sin duda tuvo que ser alguien que le conocía.

ESCENA 4: UN FINAL IRÓNICO

Apremiado por el curso de los acontecimientos, el Centinela decide visitar al socio más cercano: Peter Rogers. Para ello se sirve de un veloz coche último modelo sin matrícula. Al llegar allí se encuentra la casa vacía y decide entrar a investigar, encontrando un cuaderno junto al teléfono en el que ha quedado impreso lo último que se anotó: una dirección.

La dirección resulta ser de una fábrica abandonada en Tacony Creek que Lacrost ha comprado recientemente. Al llegar, el Centinela descubre que el socio restante, George R. Striker, ayudado por su secretario Jennings, tiene secuestrado a Peter Rogers. Striker está poniendo en funcionamiento una de las viejas prensas de metal de la fábrica. Su plan parece claro: arrojar a Rogers dentro de la prensa para que muera aplastado, fingiendo luego que se trata de un accidente producido por manipular esa maquinaria peligrosa.

El Centinela irrumpie en la escena, pero no sin que antes Striker active la máquina. Jennings saca su pistola y dispara al Centinela, que lo desarma y noquea. Después salta sobre la máquina para liberar a Rogers, salvándolo en el último segundo. Entonces, furioso por haber visto frustrado su plan, Striker se lanza contra el Centinela, enzarzándose en una encarnizada lucha. Los hechos se precipitan, y Striker, dominado por su rabia, tropieza y cae en la prensa, sufriendo el destino que él mismo había preparado para su socio. Ante esta escena, el Centinela no puede evitar decir en voz alta "Así acaban los de su calaña".

ESCENA 5: ¿QUIÉN ES EL CENTINELA?

Al día siguiente, Laurel acude a casa de Brian Wayland y le comenta la noticia que está en boca de todos: Jennings, el secretario de uno de los socios de Paul Lambert, ha confesado que él y su jefe perpetraron los crímenes y que fueron detenidos por un justiciero enmascarado. Wayland coge su abrigo para salir a dar un paseo con Laurel, dejando en su armario el traje del Centinela. Mientras salen de la casa, Laurel le pregunta a su millonario amigo si finalmente, con todo lo ocurrido, va a comprarse un coche Lacrost, y éste le contesta que ha comprado toda la empresa.



APÉNDICE: MATERIAL EXTRA

LOS CÓMICS DEL CENTINELA

Considerado uno de los personajes de cómic más icónicos de la cultura pop, el Centinela ha vivido sus aventuras en miles de cómics, presentados en diferentes colecciones. A continuación vamos a repasar las principales series de cómic ambientadas en el Universo del Centinela.

INVESTIGATION COMICS

Planteada originalmente como una serie en la que contar historias de detectives, de corte policiaco y género pulp, pasa a ser la primera cabecera del Centinela desde la primera aparición del personaje en el número 27 de la colección (marzo de 1945). Ha sido una serie mensual de manera ininterrumpida desde entonces y cuenta con más de veinte anuales y otros doce números especiales fuera de la numeración original.

Aunque los diferentes equipos creativos y etapas por las que ha pasado la colección han dado enfoques muy diferentes a la serie, en los últimos años se ha procurado que haga honor a su nombre y se centre más en historias de investigación, en las que buena parte del peso de la trama cae sobre el equipo de la base y en como resuelven los misterios a los que tiene que enfrentarse el Centinela.

Actualmente, aunque se alternan los dos centinelas desplegados como protagonistas, y a veces coinciden los dos en el mismo número, en esta colección es más frecuente que el centinela en activo sea Troy Sanders (Número 8).

SENTINEL

El increíble éxito del personaje del Centinela impulsa una segunda colección regular que arranca en julio de 1946. Como la anterior, se trata de una serie mensual, que en este caso tiene más de treinta anuales y dieciséis números especiales no incluidos en la numeración normal de la serie.

En los últimos años se ha procurado darle a este título un enfoque más orientado a la acción, con los personajes de la base en un cierto segundo plano y mayor protagonismo para los centinelas desplegados, especialmente para Christopher Bates (Número 9), que es de los dos el que más aparece en esta colección hoy en día.

Casi desde los orígenes de la cabecera es frecuente que haya crossovers entre esta e *Investigation comics*, normalmente uno o dos al año. En alguna ocasión se han utilizado ambas series para contar la misma historia desde diferentes ángulos: el del centinela desplegado en *Sentinel* y el del equipo en la base en *Investigation Comics*.

THE TIME OF THE WATCHERS

En marzo de 1974 aparece el número 1 de *The Time of Watchers* (La hora de los vigilantes), una colección dedicada a presentar nuevos héroes que actúan en la ciudad de Betlam. Durante 183 números (más ocho anuales y cinco números especiales) la serie presenta las aventuras de un variado grupo de justicieros, alternando historias protagonizadas en solitario con otras en las que dos o más héroes colaboran. De estas últimas hay algunas en las que aparece el Centinela como artista invitado. De igual modo, los personajes más importantes de esta colección aparecen en alguna ocasión en las series regulares del Centinela.

Aunque hay como treinta justicieros distintos que aparecen en esta serie, seis de ellos pueden considerarse los protagonistas de la misma, aunque sólo sea por el número de apariciones: Polecat, Sentencia, Horus, Deux Irae, Iris y Adalid. Todos ellos tuvieron en este periodo, además, series propias, aunque de menor duración que la cabecera principal. Por ejemplo, *Polecat & Sentence* se publicó durante 27 nú-

meros, pasando luego a llamarse solamente *Sentence* (aunque conservando la numeración) y llegando al número 49 en marzo de 1991, cuando fue cancelada.

THE EYES OF THE SENTINEL

En 1992 arranca una nueva serie del Centinela, *The Eyes of the Sentinel* (La Mirada del Centinela), centrada en presentar historias protagonizadas por miembros del equipo del Centinela de manera más individual, así como por otros personajes más secundarios del Universo del Centinela, incluyendo villanos o secuaces.

Con frecuencia, se utiliza esta cabecera para mostrar otra perspectiva de historias aparecidas simultáneamente en *Investigation Comics* o *Sentinel*, creando en algunos casos crossovers muy interesantes. La serie continúa publicándose durante 96 números, hasta su cancelación definitiva en el año 2000.

TALES OF THE SENTINEL

En 1989 se lanza una nueva serie del Centinela enfocada para contener miniseries que profundicen en historias clave del Centinela. Originalmente, se plantea la serie como una revisitación de las historias del Centinela original, pero pronto empiezan a mostrarse historias de otras épocas. En todo caso, es la primera serie del Centinela que no sigue la continuidad del resto, sino que va presentando arcos argumentales, de tres o cuatro números en la mayoría de los casos, ambientados en épocas diferentes.

La serie se cancela en marzo de 2007, después de 214 números publicados y 65 arcos argumentales distintos. Muchas de estas historias han sido posteriormente recopiladas en tomos.

BETLAM CENTRAL

En mayo de 2006 comienza una nueva colección mensual ambientada en el Universo del Centinela: *Betlam Central*. La serie se centra en el día a día de los policías de la ciudad y, especialmente, de los miembros de la Unidad de Crímenes Especiales. Aunque los miembros del Centinela (y el justiciero propiamente dicho) aparecen ocasionalmente como "estrellas invitadas", los chicos de azul son los indiscutibles protagonistas de la colección. Las historias se centran en el lado más realista de los villanos y hace hincapié en el procedimiento policial y también en los aspectos judiciales.

Hoy en día la serie parece gozar de buena salud, con unas cifras de ventas no muy altas pero bastante estables, probablemente debido a los temas más adultos y a la apuesta por la calidad de guión que se ha hecho en esta serie.

OTROS CÓMICS

En sus más de sesenta años de historia, aunque especialmente en los últimos quince años, el Universo del Centinela ha estado completado por otras muchas series, fundamentalmente series limitadas, así como por números únicos. Igualmente, se ha publicado un buen número de novelas gráficas protagonizadas por el equipo del Centinela o por otros personajes de Betlam. En algunos casos, estos cómics han mantenido la continuidad con las series regulares del personaje (por ejemplo *Under a Dark Moon* o *Maximun Mayhem*), mientras que otras se han centrado en desarrollar momentos pasados de la historia del Centinela (*Fight Together, Die Alone*) o incluso en su futuro (*Sentinel 2070*) o en los llamados "Otros Mundos" (*The throne of the Sentinel*, *Sentinel by Gaslight*, *Brian Wayland: Vampireslayer*). El Centinela ha aparecido también en algunos crossovers con cómics de otras editoriales, como el esperado *Batman-Sentinel: Improbable foes*.

EL HÉROE

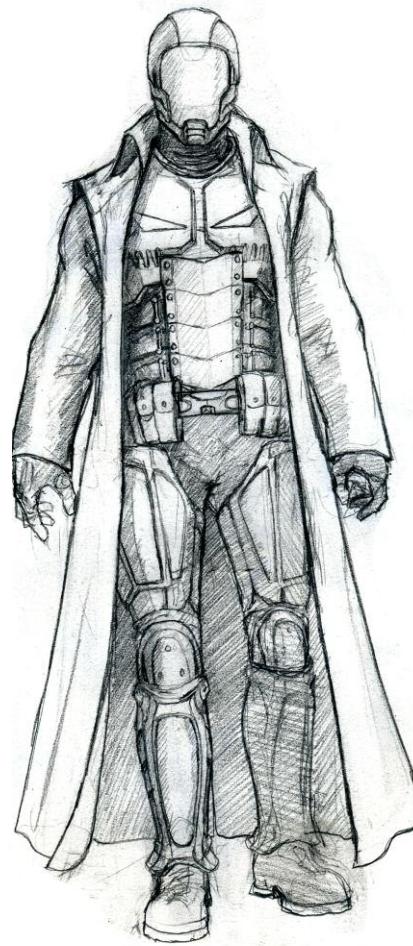
A
B
C
D



El excelente trabajo de Breogán Álvarez nos permitió dar con la imagen final del Centinela rápidamente

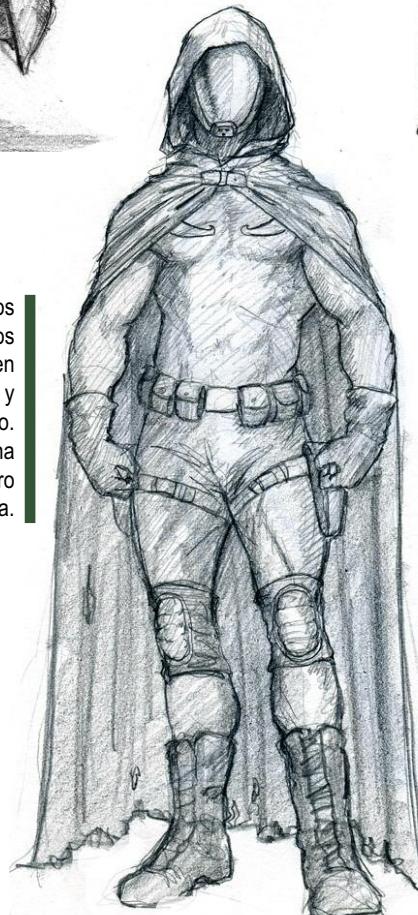


El Centinela de los años 80 se convirtió enseguida en uno de nuestros favoritos.

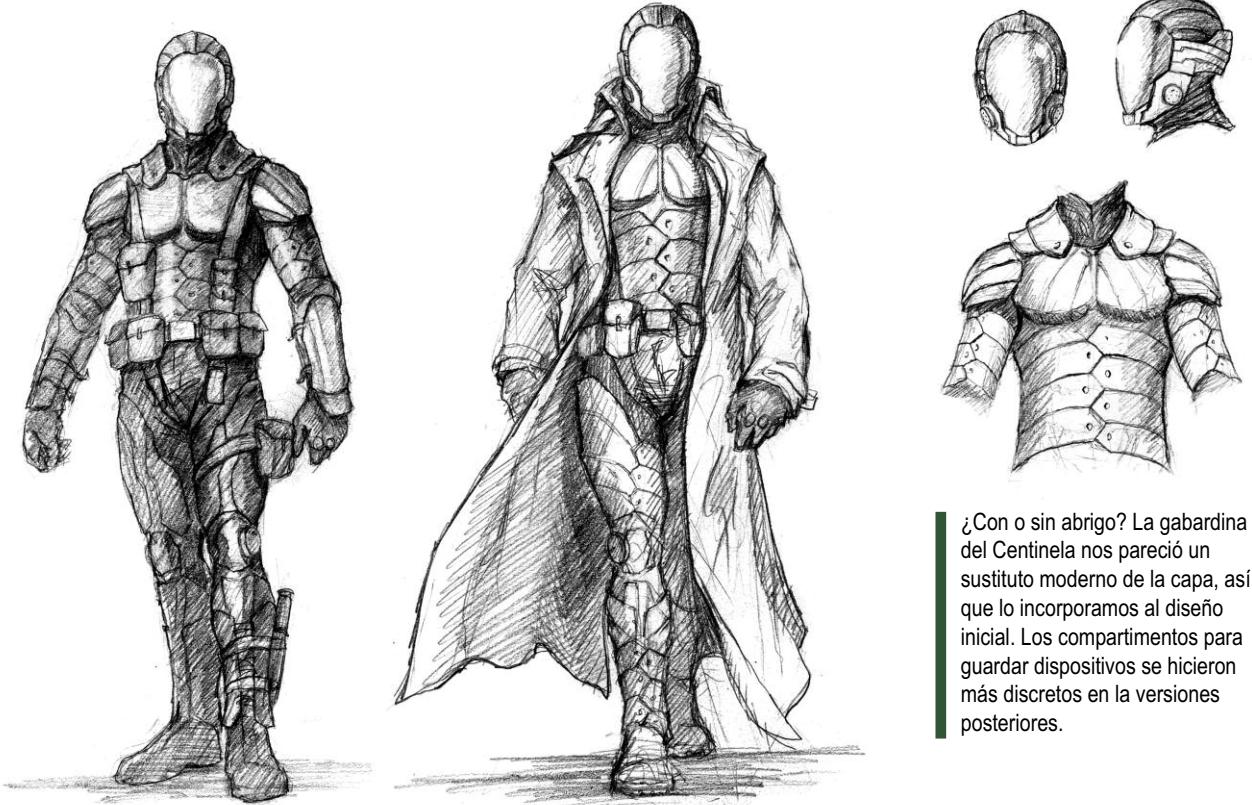


Para el diseño de los años 40 y 50 queríamos un disfraz de lycra en lugar de una armadura y capa en lugar de abrigo.

Breogán le puso una capucha a la capa, pero terminó descartándola.



APÉNDICE



¿Con o sin abrigo? La gabardina del Centinela nos pareció un sustituto moderno de la capa, así que lo incorporamos al diseño inicial. Los compartimentos para guardar dispositivos se hicieron más discretos en las versiones posteriores.

LA MIRADA DEL CENTINELA



Entre las distintas posibilidades para la gabardina, terminamos quedándonos con la primera. ¿Y qué hace el Centinela con una escopeta? Pues no lo sabemos, pero a Breogán le pareció que pegaba con la gabardina.

LOS AYUDANTES

Boceto y *concepts* a color del Linx original. Aunque la ilustración final la terminó realizando Borja Pindado, respetamos el diseño de Breogán en lo posible. En la versión definitiva optamos por ponerle pantalones cortos, para reforzar el aspecto infantil.



El nombre de Linx fue idea de Francisco José Estupiña. Queríamos que el ayudante del Centinela usara el nombre de un animal y la idea de que fuera un lince nos pareció estupenda.

¿Linx armado con unas boleadoras?

Es una buena idea, aunque finalmente no la introdujimos en la descripción del personaje, pero parece totalmente compatible con nuestra interpretación del mismo.

APÉNDICE

- A
- B
- C
- D

Para la Linx de la época actual queríamos darle una vuelta de tuerca al diseño original y lograr introducir una cierta sensualidad al personaje.



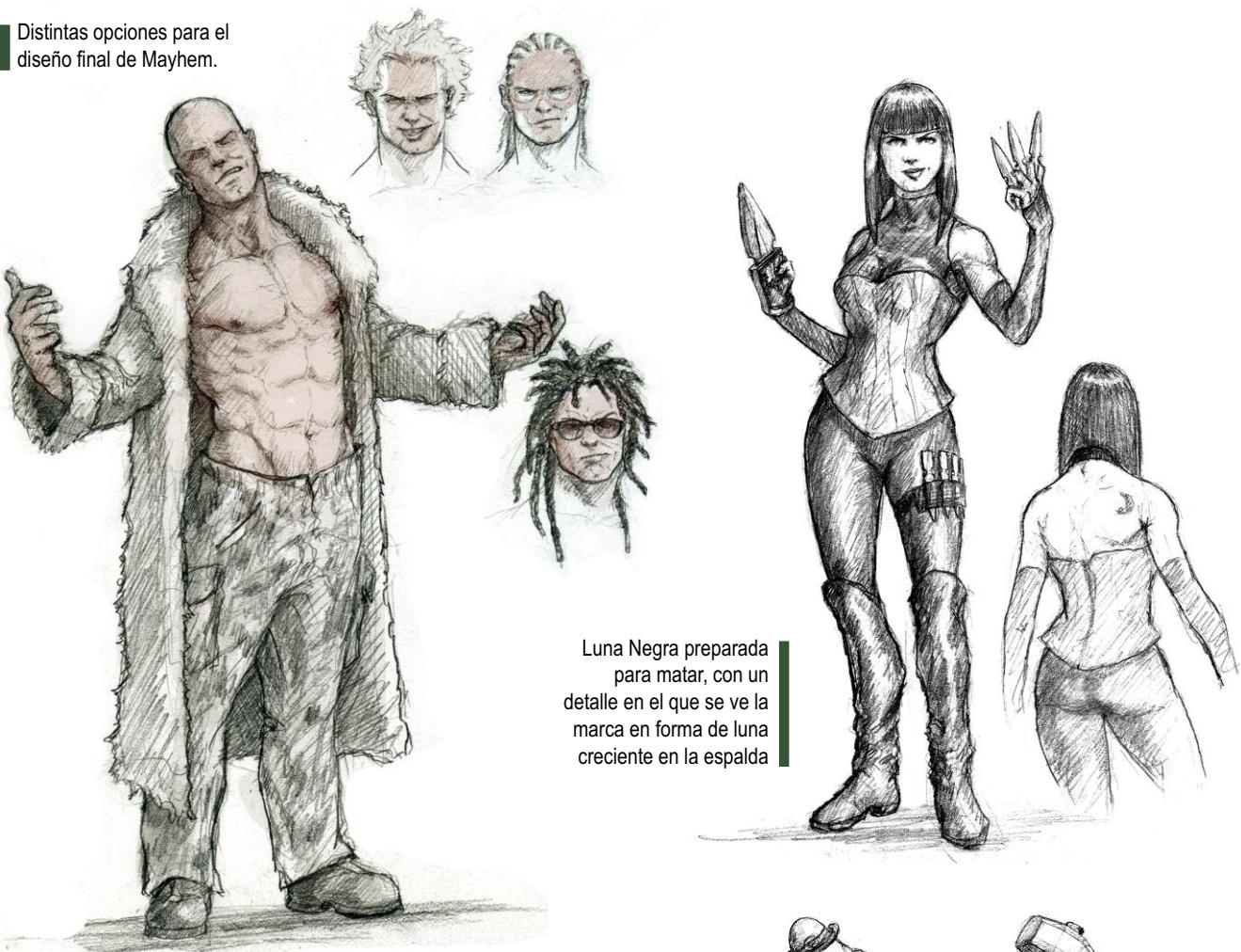
La Linx moderna debía usar un esquema de color diferente al del primer ayudante del Centinela. Aquí Breogán nos propone además un disfraz de cuerpo entero, más ajustado que el del primer Linx y sin guantes ni botas.



LA MIRADA DEL CENTINELA

LOS VILLANOS

Distintas opciones para el diseño final de Mayhem.



Luna Negra preparada para matar, con un detalle en el que se ve la marca en forma de luna creciente en la espalda

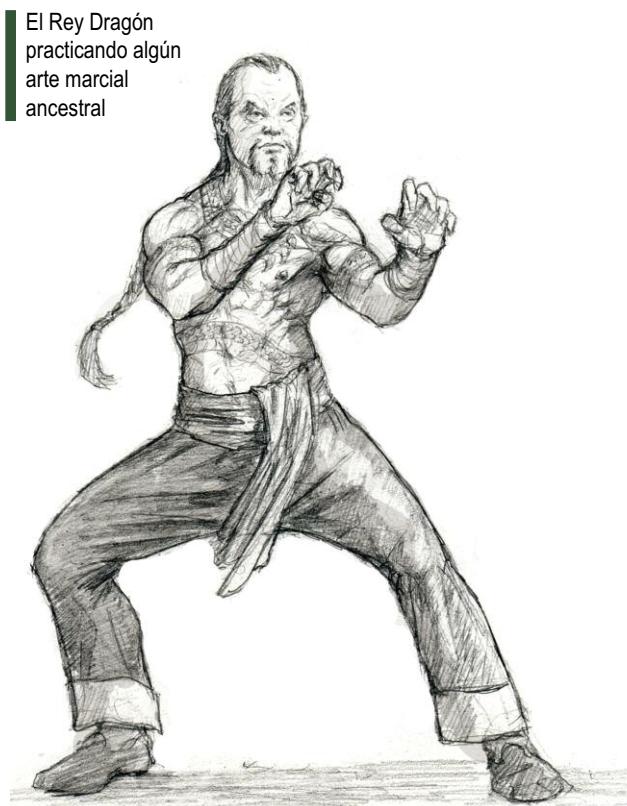
Un dibujo de familia del Circo Macabro. ¿Qué sería de un justiciero enmascarado sin un grupo de payasos asesinos haciendo de las suyas?



APÉNDICE

A
B
C
D

LA MIRADA DEL CENTINELA



GLOSARIO DE PERSONAJES

Abbott, Ernest: Mayordomo de la familia Walford. Casado con Theresa.

Abbott, Theresa: Ama de llaves de la familia Walford. Casada con Ernest.

Adalid: Primer vigilante con apoyo gubernamental. Se ve implicado en un escándalo sexual, así que decide suicidarse.

Alacrán: Villano que asesinó a la vigilante Iris. Despues se quitó la vida.

Alimaña: Alias de Julius Smithers. Biólogo celular transformado en híbrido hombre-rata. Come humanos.

Anabel: Vagabunda, líder de los niños perdidos. Moran por el mundo subterráneo de Betlam. Vigilada de cerca por el Centinela.

Anónima: Enigmática y camaleónica asesina que suplanta a sus víctimas.

Balcazar, Malcolm: Contable en Industrias Wayland. Colabora con el Centinela.

Bates, Christopher: Centinela número 9, sigue en activo.

Bates, Howard: Director del Asilo Dunwich desde 2003. Colabora estrechamente con el Centinela tras encontrar los documentos del Dr. Arthur Nicholson.

Bell, Gabriel: Brillante y nada emocional ingeniero graduado con honores, asesinó a su mujer tras culparla del retraso mental de la hija de ambos, Sherry, única persona a la que aprecia. Conocido como Relojero.

Bell, Rhonda: Esposa de Gabriel Bell y madre de Sherry. Asesinada por su marido tras culparla del retraso mental de Sherry.

Bell, Sherry: Hija de Gabriel y Rhonda Bell. Tiene un retraso mental severo debido a las drogas que tomó su madre durante el embarazo.

Blackout I: Alias del científico Jack Lemon. Se retiró del mundo del crimen a finales de los 70.

Blackout II: Alias de Jerry Hall. Pupilo de Jack Lemon, cumple condena en Lighthouse Rock desde 2002.

Blake, Stephen: Abogado y administrador del estado, se hizo cargo de Lars Frajford cuando su madre fue ingresada en un centro psiquiátrico. Conectado con la mafia, usaba a Lars como asesino a sueldo.

Blazer, Brandon: Portero de discoteca, ex matón. Colabora con el Centinela dando chivatazos sobre los villanos del lugar.

Braschi, Antonio: Hijo de Julio Braschi. Metido en negocios turbios, está interesado por el ocultismo y por recuperar los artílujos construidos por su lejano antepasado Milo Braschi.

Braschi, Julio: Padre de Antonio Braschi y anterior padrino de la familia. Fallecido.

Braschi, Milo: Hombre del Renacimiento, fabricante de diversos artílujos, entre ellos una caja que robó Luna Negra años después. Fue quemado en la hoguera acusado de herejía.

Buendía, Andrés: Teleoperador en el servicio de asistencia para violencia de género. Colabora con el Centinela.

Burrows, Clive: Centinela número 6. Retirado.

Cable: Alias de Gary Clark, informático del Centinela. Es acusado y expulsado de la Organización por robo.

Chatarrero: Alias de Jeff Sullivan, el vagabundo jubilado que cumple condena en la penitenciaría de Lighthouse Rock.

Cheng, Lisa: Doctora en Filología china, ayuda al Centinela como traductora para casos relacionados con la Casa Carmesí.

Clark, Gary: Hacker informático conocido como Cable, experto en malversaciones de fondos y miembro del Centinela. Expulsado por robo de la Organización.

Clark, James: Arzobispo que desarrolla actividades criminales y siente debilidad por las niñas rubias. Conocido como el Rey Púrpura, falleció en 1989.

Cobra Plateada: Álter ego de Nyneve Vendôme. Implacable asesina a sueldo.

Codd, Alan: Empresario del sector del metal en Silverdale. Descendiente de Lucius Codd.

Codd, Lucius: Responsable de la industrialización de Silverdale.

Corbatón: Apodo adoptado por Martin Foundling en el Circo Macabro. No cuestiona, sólo disfruta pertenecer a una familia y estar con su mono Digby.

Coronel: Alias de Kirk Norcross. Organiza su propio servicio secreto para controlar las armas nucleares y atentar contra los rusos. Actualmente está en Dunwich, sufriendo delirios y paranoias.

Crossbone, Zachary: Jefe de policía.

DeGraw, Brian: Entomólogo, compañero de trabajo en el zoo de Razvan Dumitru.

Denver, Connor: Profesor de psicología en la Universidad. Publicó bajo el nombre de Stuart Klein "La saga de la medianoche", pero no escribió la primera novela de la saga.

Deux Irae: Identidad secreta de Stephen Spinelli, sacerdote de barrio enfrentando al devorado Rey Púrpura.

Deveraux, Jack: Propietario del Henchmen's Paradise, conocido como el bar de Willy.

Digby: Mono que acompaña a Corbatón, payaso del Circo Macabro.

Dixon, Andrew: Ayudante del primer centinela (Linx), se convierte en Número 2. Actualmente retirado.

DJ DarkCross: Pinchadiscos residente en la macrodiscoteca Elektra, anterior a DJ Embe.

DJ Embe: Antiguo pinchadiscos residente en la macrodiscoteca Elektra (Tacony Creek).

Doctor Fatos: Identidad secreta del Robert Nolan. Némesis del Centinela, cumple condena en Lighthouse Rock desde 1991. Su ritmo de envejecimiento es más lento de lo normal. Experto en "volver de la muerte".

Duchin, Jeremiah: Arquitecto, diseñó Union District.

Dumitru, Razvan: Organizador de la exposición temporal del zoo "Depredadores del mundo". Ayudó al Centinela hace años a capturar a Troll.

Dunwich, Marie Ann: Difunta esposa del doctor Wolfgang Dunwich.

Dunwich, Wolfgang: Psiquiatra. Fundador del Asilo Marie Ann Dunwich para criminales dementes. Desapareció sin dejar rastro.

Farrel, Brenda: Conductor paramédico, conocida como Móvil 2 dentro del Centinela.

Fedora: Se hace cargo de Control del Centinela tras la expulsión de Cable. En activo.

Felina: Identidad secreta de Romy Sephard. Ladrona de arte y amante de Goldfield (Número 4).

Finnegar, Jeanne: Psiquiatra, colabora con el Centinela como asesora puntual.

Foundling, Martin: Identidad real de Corbatón. Corpulento y alto, Martin presenta una deficiencia mental. Muy reservado, adora a su mono Digby.

Frajford, Kristin: Madre de Lars Frajford. Murió asfixiada por éste en el hospital psiquiátrico donde fue encerrada tras maltratar a su hijo durante años. Creía que Lars era un troll.

Frajford, Lars: Hijo de Kristin Frajford, su padre murió víctima de un atraco. Aquejado de un leve retraso mental y otras afecciones, padeció vejaciones de su madre, a quien mató sin querer cuando contaba 19 años.

Frost, Jack: Otro alias del Kirk Norcross, también conocido como el Coronel. Habita en el Asilo Dunwich donde no para de creer que alguien le está traicionando.

Garrison, Edward: Fiscal del distrito. Corrupto.

Géminis I: Alias de William Walford I, capo del crimen organizado de Betlam. Muerto en un tanque lleno de ácido tras un enfrentamiento con el Centinela ante los ojos de su nieto, William Walford III.

APÉNDICE



LA MIRADA DEL CENTINELA

Géminis II: Alias de William Walford III, el nieto de William Walford I, el Géminis original. Actualmente está recluido en Dunwich.

Genex Supremo: Nombre real desconocido. Líder de los genex, grupo de ideología fascista. El Centinela aún no sabe que existe.

Goldfield, James: Centinela número 4, sigue en activo.

Gran Galletín: Alias de Dionisio López. Fundador del Circo Macabro. Mató a un centinela en la Feria de los Monstruos (dato que él desconoce). Actualmente está en Dunwich.

Greenall, Jack: Capitán de la Unidad de Crímenes Especiales (UCE) desde 1989 hasta 2008. Fallecido.

Grim, Norma: Actual capitana de la Unidad de Crímenes Especiales (UCE).

Grimm, Jonathan: Joven empresario, a punto de firmar un acuerdo con Industrias Wayland y otras corporaciones, se desenmascaran sus métodos turbios en el negocio. Roto el acuerdo, Grimm queda totalmente arruinado y juró venganza, convirtiéndose en Hamelin.

Hall, Jerry: Ladrón de poca monta, se convierte en el nuevo Blackout al conocer a Jack Lemon, el Blackout original.

Hamelin: Álter ego de Jonathan Grimm, quiere vengarse de los ejecutivos de Betlam que le llevaron a la ruina secuestrando a sus hijos. Cumple condena en la penitenciaría de Lighthouse Rock.

Harper, Reed: Supuesto nombre real del villano Mayhem.

Harris, Elizabeth: Periodista, novia de Wayland.

Heights, Evelyn: Alcaldesa de Betlam. Fue actriz de Hollywood.

Hills, Norman: Centinela número 3. Fallecido en cumplimiento del deber.

Horus: Personalidad secreta de Marcus King. Retirado.

Iris: Identidad secreta de Violet Parker. Fallecida.

Jodorowski, Mila: Alias de Miranda Rage. Agente comercial de Crimelink en la Costa Este. Ha escapado dos veces del Centinela. Casada y con dos hijos, sus jefes no saben de la existencia de su familia.

King, Marcus: Horus es su álder ego. Tras retirarse como vigilante, se dedicó a la política, carrera que ha abandonado para mantenerse en el mundo financiero.

Klein, Stuart: Autor de la primera novela de "La saga de la medianoche", fingió su suicidio tras mandarle una copia de la novela a su profesor, Connor Denver, quien se apropió de la autoría de la misma.

La Diosa: Diosa del Crepúsculo encarnada en Luna Negra, conocida terrenalmente por el

nombre de Thelema Legba. Actualmente está en Dunwich.

Latham, John: Editor jefe del periódico "The Daily City".

Leclerk, Louis: Sacerdote, antiguo director del Asilo Dunwich, consideraba al Centinela la encarnación de Satanás.

Legba, Thelema: Criada como Luna Negra, la encarnación de la Diosa. Mató a sus padres al llegar a la adolescencia. Posee entrenamiento militar. Actualmente está en Dunwich.

Lemarck, Theodore: Joven artista que se quitó la vida en 1992.

Lemon, Jack: Blackout I es su álder ego. Retirado desde los años 70.

Lincoln, Stephen: Centinela número 7. Fallecido tras enfrentarse al Circo Macabro.

Linx I: Personalidad secreta de Andrew Dixon.

Linx II: Alias de Lisa Seabert, tomando como referencia al ayudante del Centinela original.

Longstowe, Brian: Profesor de ingeniería. Ex villano conocido como "El Temible Sapo". Asesora al Centinela.

Longwang: Otro nombre para referirse al Rey Dragón.

López, Dionisio: Nacido con graves problemas de pigmentación, era exhibido de circo en circo por sus padres. Cambió su nombre por el Gran Galletín, fundando el Circo Macabro y la Feria de los Monstruos. Actualmente está en Dunwich.

Lord Midnight: Asesino ritual que imita al personaje homónimo de las novelas de "La saga de la medianoche". Al menos tres personas han adoptado esta identidad.

Luna Negra: Nombre, dentro de la secta de la Diosa del Crepúsculo, de Thelema Legba. Conocida como La Diosa, cree ser la encarnación de ésta. Actualmente está en Dunwich.

Maisonave, Jean Paul: Tras quedar fusionado en su cerebro un dispositivo de su invención, realiza crímenes controlando mentalmente simios. Conocido como Profesor Morgue, sus psiquiatras creen firmemente en su rehabilitación.

Malone, Anthony: Sacerdote de la parroquia de la Trinidad (Industrial Park). Confesor de Troy Sanders, centinela número 8.

Mann, Thomas: Centinela número 10, el centinela más joven de la historia. Fallecido tras enfrentarse a Mayhem en el puente Lindsay.

Maus: Seudónimo de John Michael Steven. Informático, amigo de Fedora. Colabora con el Centinela

Mayhem: Alias de Harper Reed, causa la muerte del centinela número 10. Culpa al Centinela de la muerte de su padre, y quiere venganza. Conoce los secretos del Centinela

gracias a Cable. Mantiene un romance con Calista Walker (Spiral)

Mazzo, Pietro: Torturador y asesino en nómina de la familia Braschi. Líder de los "Exterminadores".

McCarthy, John "Nine": Anciano ladrón, informa al Centinela sobre las actividades delictivas de los villanos.

McMillan, Andrea: Hijo del gobernador de Wisconsin, hermano gemelo de Thomas. Participó en la masacre de la fraternidad Alfa Delta. Miembro del Circo Macabro bajo el nombre de Tiloncillo.

McMillan, Thomas: Hijo del gobernador de Wisconsin, hermano gemelo de Andrea. Participó en la masacre de la fraternidad Alfa Delta. Miembro del Circo Macabro bajo el nombre de Piloncillo.

Mohammed-Ríos, Stella: Doctora en el hospital Virgen de la Caridad (Industrial Park)

Mollete: Nombre artístico de Yuri Tchikalov como payaso durante su estancia en EEUU. Miembro del Circo Macabro, es un peligroso depredador sexual que anda suelto.

Móvil 1: Allan Paul. En activo.

Móvil 2: Brenda Farrel. En activo.

Nicholson, Arthur: Médico, antiguo director del Asilo. Dejó documentos con instrucciones para contactar con el Centinela.

Nolan, Robert: Viudo de Vera Nolan, culpa al Centinela de la muerte de su esposa, tratando de acabar con la vida del justiciero. Actualmente está en Lighthouse Rock.

Nolan, Vera: La difunta esposa de Robert Nolan, víctima colateral de un ajuste de cuentas con la familia Braschi por medio. El Centinela intervino en la operación, pero no pudo evitar la muerte de Vera.

Norcross, Kirk: Espía durante la Guerra Fría, sufre delirios y paranoias tras una grave lesión. Actualmente está recluido en el Asilo Dunwich.

Número 1: Brian Wayland. Fallecido a los 86 años por causas naturales.

Número 2: Andrew Dixon. Retirado.

Número 3: Norman Hills. Fallecido en cumplimiento del deber.

Número 4: James Goldfield. En activo. Ocupa el puesto de Operaciones.

Número 5: Jonathan Spencer. Retirado.

Número 6: Clive Burrows. Retirado.

Número 7: Stephen Lincoln. Fallecido tras enfrentarse al Circo Macabro.

Número 8: Troy Sanders, alias El Juez. En activo

Número 9: Christopher Bates. En activo.

Número 10: Thomas Mann. Fallecido tras enfrentarse a Mayhem en el puente Lindsay.

Nyneve Vendôme: Acogida por el Rey Dragón y entrenada por el Tigre Ciego. Quiere matar al Rey Dragón tras saber que él ordenó asesinar a sus padres.

O'Hara, Brenda: Enfermera del Asilo Dunwich asesinada por Anónima y suplantada por ella durante meses.

Parker, Violet: Vigilante, terminó sus días en un centro debido a su personalidad disociada. Fue asesinada por Alacrán.

Paul, Allan: Conductor paramédico, conocido como Móvil 1 dentro del grupo del Centinela.

Piloncillo: Apodo en el Circo Macabro de Thomas McMillan. Mata a todo aquel que osa reírse de él. Actualmente sigue en activo.

Polecat: Identidad secreta de Norman Wallace.

Profesor Hypnos: Villano a punto de terminar con la vida de Dixon (Número 2).

Profesor Morgue: Alias del profesor Jean Paul Maisonneuve, que ejerce control mental sobre los simios. Actualmente en el Asilo Dunwich, los médicos creen en su posible recuperación.

Rage, Miranda: Nombre real desconocido. Agente comercial de Crimelink en la Costa Este. Ha escapado dos veces del Centinela. Casada y con dos hijos, sus jefes no saben de la existencia de su familia.

Relojero: Sobrenombre de Gabriel Bell, el inteligente ingeniero que utiliza intrincadas trampas para matar a sus víctimas.

Rey Dragón: Nombre real desconocido. Dirige la Liga del Dragón. Ha infiltrado a su hijo, Mark Wong, en el Centinela. Pretende gobernar el mundo.

Rey Púrpura: Apodo del arzobispo Clark, la ciudad era un juguete para él. Deux Irae trató de apresarle sin éxito y murió de un infarto en un enfrentamiento contra el vengador.

Rich, Janice: Concejala, responsable de la política social y educativa de Betlam. Ex mujer de Thomas Rich y madre de sus dos hijos: Thomas Jr. Y Zoe. Miembro de la secta de la Diosa del Crepúsculo

Rich, Thomas: Empresario papelero, ex marido de Janice. Padre de dos hijos: Thomas Jr. y Zoe. Miembro de la secta de la Diosa del Crepúsculo.

Rich, Thomas Jr.: Hijo de Thomas Rich. Hermano de Zoe.

Rich, Zoe: Hija de Janice y Thomas Rich. Hermana de Thomas Jr.

River, Rachel: Afectada por escamaciones en la piel. Huyó de casa muy joven y cayó en una red de prostitución que le obligaba a drogarse. Fue liberada de esa red por el Gran Galletín. Es conocida con el nombre de Víbora.

Russell, John T.: Editor jefe del periódico "The Betlam Times". Conoce los vínculos entre Industrias Wayland y el Centinela.

Sanders, Troy: Número 8, durante su estancia en Chicago usó el sobrenombre de "el Juez", sigue en activo.

Sapiro, Clint: Ladrón de guante blanco, pareja del antiguo vigilante Norman Wallace (Polecat).

Sawyer, Evelyne: Nombre de casada de Evelyne Terrance, médico oficial del Centinela. Fallecida.

Sawyer, Ryan: Cirujano, hijo de la doctora Evelyne Sawyer. Se encarga de la salud del Centinela.

Seabert, Lisa: Estudiante adolescente, patrulla las calles bajo la identidad de Linx, preservando la seguridad de sus ciudadanos. Busca al Centinela para unirse a él.

Sentencia: Identidad secreta de Andrew Snyder. Uno de los vigilantes más violentos que existieron en la ciudad.

Sephard, Romy: Roba a los más acaudalados de Betlam. Mantuvo un romance dos años con James Goldfield, el centinela número 4.

Shaoan, Lee: Fundador de la triada de la Casa Carmesí.

Smithers, Jane: Difunta esposa del doctor Julius Smithers.

Smithers, Julius: Biólogo celular convertido en hombre-rata. Su apodo es Alimaña. Come humanos.

Snyder, Andrew: Identidad secreta de Sentencia, vigilante retirado en 1991. Impulsivo y con Polecat como único amigo.

Sorenson, Amanda: Novia de Leo Szilar, se convierte en Amanda Sorenson al casarse con él. Fallece por un cáncer.

Spencer, Jonathan: Centinela número 5. Retirado.

Spinelli, Stephen: Sacerdote que ayuda a los jóvenes más desfavorecidos y enemigo acérrimo del arzobispo Clark. Fue el vigilante Deux Irae, némesis del Rey Púrpura.

Spiral: Alias de Calista Walker. Amante de Mayhem.

Stack, John: Paciente del Asilo Dunwich. Amante de Marie Ann Dunwich. Muerto en extrañas circunstancias.

Sterling, Michael: Coordinador de celadores del turno de noche en el Asilo. Aliado del Centinela, hace unos años él y su mujer fueron salvados por el justiciero de las garras de Troll.

Steven, John Michael: Informático. Amigo de Fedora. Colabora con el Centinela.

Stuart: Gobernador del Estado de Betlam en 1971.

Sullivan, Billy: Primer conductor de la Unidad Móvil del Centinela.

Sullivan, Jeff: Anciano con síndrome de Diógenes, tiene habilidad para fabricar artículos mortales a partir de desechos. Actualmente cumple condena en Lighthouse Rock.

Svástica: Apodo de Karl Wolf. Asesina a sus padres y crea en grupo neonazi llamado Es-cuadrón Muerte. En paradero desconocido desde 1984.

Szilar, Amanda: Esposa de Leo Szilar, fallecida debido a un cáncer.

Szilar, Leo: Director de la división de Ideas Electrónicas Avanzadas de Industrias Wayland, y responsable de instrumentación del Centinela. Creador del protocolo Terminus. Sigue en activo.

Terrance, Evelyn: Médico oficial del Centinela. Fallecida.

Tigre Ciego: Ciego de nacimiento y experto en artes marciales. Tras recorrer el mundo ha regresado a su China natal. Este asesino a sueldo sólo acepta encargos que le supongan un reto.

Tiloncillo: Apodo en el Circo Macabro de Andrea McMillan. Mata a todo aquel que osa reírse de él. Actualmente sigue en activo.

Troll: Sobrenombre de Lars Frajford. Él mismo cree ser un troll después de años de maltrato y vejaciones por parte de su madre. Actualmente está en el Asilo Dunwich.

Tucker, Steve: Ayudante de Billy Sullivan en la Unidad Móvil del Centinela (Primera formación).

Víbora: Apodo de Rachel River. Tras la disolución del Circo Macabro escapó, jurando vengarse de los hombres. Está encerrada en Dunwich gracias al Centinela.

Walford I, William: Fundador de Waldorf Corporation. Hombre de negocios y a la vez un mafioso al que apodaban Géminis. Murió tras un enfrentamiento con el Centinela mientras su nieto William Walford III miraba.

Walford III, William: Heredero de Walford Corp. Vio morir a su abuelo, William Walford I, y decidió asumir la personalidad de éste: Géminis II.

Walker, Calista: Heredera millonaria, se considera una artista incomprendida. Hija de Stephanie Walker. Vive un romance con Reed Harper, conocido como Mayhem.

Walker, Stephanie: Viuda millonaria, constituye la Fundación Lemarck en honor al desaparecido Theodore Lemarck. Tiene una hija llamada Calista Walker.

Wallace, Norman: Ingeniero, Szilard fue su padrino. Combatió al lado de Sentencia bajo el nombre de Polecat. Su pareja es Clint Sapiro (Weasel). Actualmente retirado.

Wayland, Brian: Número 1, el Centinela. Fallecido a los 86 años por causas naturales.

Wayland, Brooke: Hija del matrimonio entre Susan y Steve, nieta del centinela original. Heredera del imperio Wayland.

Wayland, Elizabeth: Esposa de Brian Wayland, fallecida en un accidente de avión.

Wayland, Stephen: Abuelo de Brian Wayland, construyó Wayland Manor.

Wayland, Steve: Hijo adoptivo de Brian Wayland y su mujer Elizabeth. Fallecido en accidente de avión.

Wayland, Susan: Esposa de Steve Wayland, el hijo de Número 1. Fallecida en accidente de avión.

West, Liliam: Dirige todos los negocios de la familia West. La mujer más poderosa de Betlam.

West, Paul: Antigua cabeza del crimen organizado en Betlam. Tiene demencia senil.

West, Rupert: Alcalde de Lighthouse Rock. Hijo de Paul West y hermano de Liliam. Es considerado un inútil por su propia familia.

Westwood, Mark: Su identidad secreta es Adalid. Primer vigilante con apoyo gubernamental. Se suicida al verse envuelto en un escándalo sexual.

Williams, Mathew: Ayudante de Leo Szilar en Instrumentación. Encargado posterior de Control. Fallecido

Wingfield, Susan: Novia de Steve Wayland, se convierte en Susan Wayland al casarse con él. Fallecida en accidente de avión.

Wolf, Amanda: Directora Ejecutiva de Industrias Wayland desde 1989.

Wolf, Karl: Nieto del nazi Klaus Wulf, leyó todo lo que encontró sobre su abuelo. Cayó en coma tras ser atropellado por un coche. Al

despertar, creyó ser su propio abuelo. Se convierte en Svástica.

Wong, Mark: Estudiante candidato a ser Número 11, hijo del villano Rey Dragón.

Woods, George: Gobernador republicano del Estado. Amigo de Brian Wayland y detractor del Centinela. Casado con Virginia Woods.

Woods, Virginia: Mujer del gobernador George Woods. Defensora del Centinela, fue secuestrada por el Coronel y rescatada por el justiciero.

Wulf, Klaus: Abuelo de Karl Wolf, participó en un experimento nazi sobre viajes en el tiempo hasta caer en un profundo coma. Personalidad emergente de Karl Wolf tras salir del coma.

Yuri Tchikalov: Pasa gran parte de su vida en cárceles y psiquiátricos de la URSS por ser un depredador sexual. Emigra a EEUU y adopta la personalidad del payaso Mollete.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License

itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Mathewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin

Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos.

DATOS PERSONALES

NOMBRE REAL

ALIAS

FECHA DE NACIMIENTO

IDENTIDAD

OCCUPACIÓN

ESTATURA

PESO

OJOS

PELO

CARACTERÍSTICAS

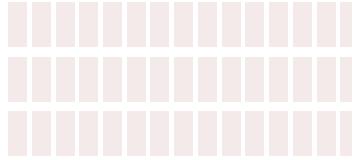
FOR
REF
INT
VOL



INICIATIVA
DAÑO
AGUANTE
DEFENSA
DESPREVENIDO

COMBATE

HABILIDADES



HERIDO
MALHERIDO
INCAPACITADO

SALUD

HITOS



SECUELAS

NOTAS
COMPLICACIÓN



PUNTOS DRAMÁTICOS

DRAMA

LA MIRADA DEL
CENTINELA
JUEGO DE ROL

DATOS PERSONALES

NOMBRE REAL

ALIAS

FECHA DE NACIMIENTO

IDENTIDAD

OCCUPACIÓN

ESTATURA

PESO

OJOS

PELO

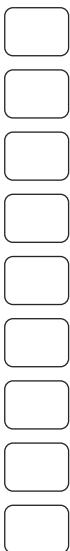
CARACTERÍSTICAS

FOR 2 4 6 8 10 12
REF 2 4 6 8 10 12
INT 2 4 6 8 10 12
VOL 2 4 6 8 10 12

INICIATIVA
DAÑO
AGUANTE
DEFENSA
DESPREVENIDO

COMBATE

HABILIDADES



HERIDO
MALHERIDO
INCAPACITADO

SALUD

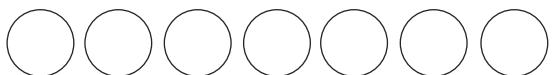
HITOS

NOTAS

SECUELAS

COMPLICACIÓN

NOTAS



PUNTOS DRAMÁTICOS

DRAMA

LA MIRADA DEL
CENTINELA
JUEGO DE ROL

RIVERVIEW
HILLS

MOORE
INTERNATIONAL
AIRPORT

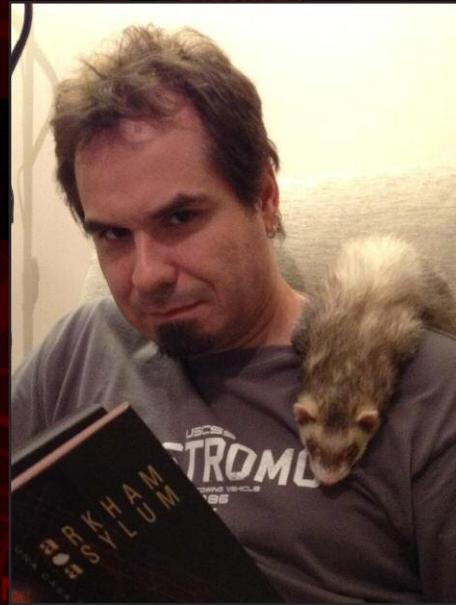
WEST SIDE

UNION
DISTRICT

OAK

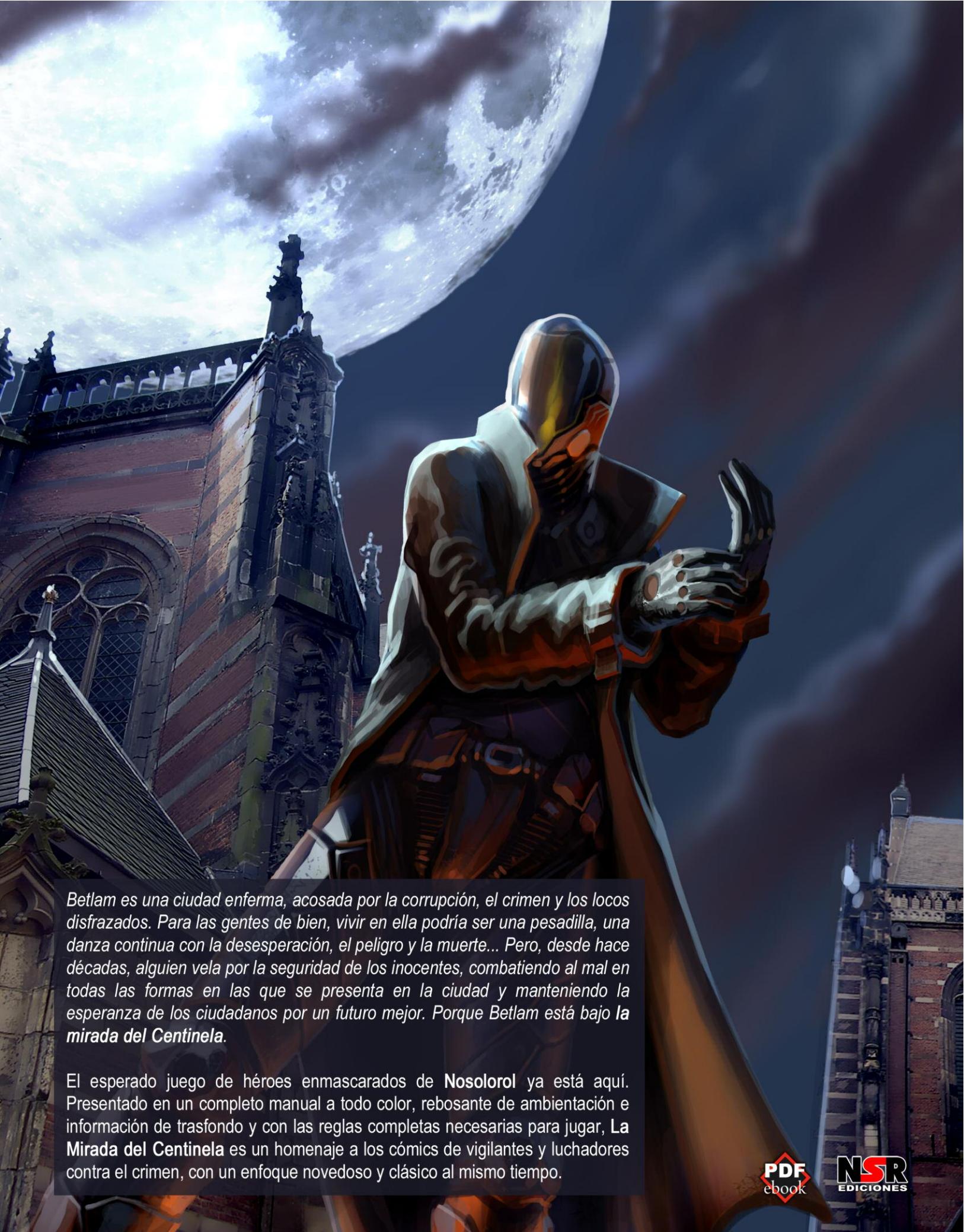
MANUEL J. SUEIRO

Manuel J. Sueiro es editor y autor de juegos de rol, profesor universitario, mercenario de la Metodología, y compulsivo coleccionista de cómics y películas. Vive en Madrid, con su compañera de aventuras y dos temerarios hurones que vienen de visita esporádicamente. Allí se tira el día en frente de un iMac desde donde escribe, maqueta, analiza datos y habla sobre sí mismo en tercera persona para la página final de un juego de rol. Según la leyenda, si te lo encuentras en unas jornadas y le dices “tenemos las herramientas, tenemos el talento”, te regalará un ejemplar de su último libro en pdf.



PEDRO J. RAMOS

Pedro J. Ramos es Psicólogo desde hace casi diez años, pero también es escritor de juegos de rol desde que tiene uso de razón y capacidad para tirar dados sin que se le escapen de las manos. Vive en un céntrico estudio en Oviedo (Asturias), rodeado de libros de rol, cómics y algunos textos técnicos para mantener su fachada de persona seria y formal. Cuando no está pergeñando un nuevo libro juega a la videoconsola o hace de anfitrión en partidas experimentales en las que la mayor parte de los personajes jugadores acaban muertos. Eso sí, las pizzas están deliciosas.



Betlam es una ciudad enferma, acosada por la corrupción, el crimen y los locos disfrazados. Para las gentes de bien, vivir en ella podría ser una pesadilla, una danza continua con la desesperación, el peligro y la muerte... Pero, desde hace décadas, alguien vela por la seguridad de los inocentes, combatiendo al mal en todas las formas en las que se presenta en la ciudad y manteniendo la esperanza de los ciudadanos por un futuro mejor. Porque Betlam está bajo la mirada del Centinela.

El esperado juego de héroes enmascarados de **Nosolorol** ya está aquí. Presentado en un completo manual a todo color, rebosante de ambientación e información de trasfondo y con las reglas completas necesarias para jugar, **La Mirada del Centinela** es un homenaje a los cómics de vigilantes y luchadores contra el crimen, con un enfoque novedoso y clásico al mismo tiempo.