



LAS MEJORES HISTORIAS DEL
CENTINELA
JAMÁS CONTADAS, VOLUMEN 1

CRÉDITOS

CENTINELA 75 ANIVERSARIO

LAS MEJORES HISTORIAS DEL CENTINELA
JAMÁS CONTADAS, VOL. 1

Un juego de rol escrito por

MANUEL J. SUEIRO Y PEDRO J. RAMOS

Aventuras escritas por

**PEDRO J. RAMOS, IVÁN SÁNCHEZ,
HÉCTOR PRIETO DE LA CALLE, MANUEL J. SUEIRO,
ANTONIO «KOKURO» PEIRO Y SERGIO M. VERGARA**

Ilustrado por

JAVIER CHARRO

Corregido por

EDÉN CLAUDIO RUIZ

Diseñado y maquetado por

MANUEL J. SUEIRO Y SERGIO M. VERGARA

Correspondencia

NOSOLOROL EDICIONES
C/ OCAÑA 32, LOCAL 28047 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

Que te encarguen recopilar las mejores historias de tu personaje de cómic favorito con motivo de su 75 aniversario es una ocasión inmejorable para releer todos esos números que te dejaron huella en un momento u otro. Revisitar aquellos episodios que resultaron míticos, que marcaron un antes y un después en la colección del Centinela es un auténtico placer, pero también supone un esfuerzo de memoria e investigación importante. Simplemente no puedes lanzarte a leer desde el principio, el trabajo no acabaría nunca: tienes que localizar primero los cómics clave y después devorarlos, perdiéndote en todas las referencias y sorprendiéndote sobre la influencia que han tenido algunos número clásicos en historias mucho más modernas.

Así que vas buscando y leyendo, eligiendo y releendo. Las portadas convertidas ya en iconos del personaje ayudan al trabajo de selección previa, pero también descubren joyas que en un primer momento se te habían pasado por alto, haciendo crecer y crecer la pila de historias candidatas.

De modo que al final tienes cincuenta o sesenta ejemplares en tu pila de preseleccionadas y sabes que lo peor viene ahora: hay que escoger seis. ¡Seis! ¿Qué clase de mente cruel y despiadada quiere reducir a seis la selección de las mejores historias del Centinela? La mente de un editor, claro. Descartados los números que están demasiado integrados en una saga como para tener sentido por sí solos, la cifra baja, pero el problema sigue pareciendo irresoluble.

Así que al final haces lo que cualquiera que quisiera mantener la cordura haría: pedir ayuda a algunos de los más influyentes guionistas de la historia del Centinela. Así que contacté con Pedro J. Ramos, Sergio M. Vergara, Iván Sánchez, Antonio «Kokuro» Peiro y Héctor Prieto y pedí a cada uno que eligieran una única historia del Centinela que reflejara un momento aquella que más les hubiera influido. Y yo elegí otra, claro.

El resultado que tienes en tus manos es una recopilación de las mejores historias del Centinela jamás contadas..., volumen 1. Porque incluso los editores tienen su corazoncito y saben que seis historias no pueden resumir más de setenta años de buenos cómics.

Solo queda volver a disfrutarlas, restauradas para la ocasión procurando que mantengan el sabor más fiel posible al original, pero quitándoles las décadas de deterioro que en algunos casos se les habían venido encima. Y mientras lo hacéis, sabed que si echáis en falta en la selección alguna de vuestras historias favoritas del Centinela, ya estamos trabajando en el volumen 2.

Manuel J. Sueiro

SIN TIEMPO

Sentinel #321



Cuando la tensión entre Dixon y Hills alcanza su punto más alto, el Doctor Fatos regresa con un nuevo plan y un letal robot Perdición que asestará al equipo del Centinela un golpe como nunca se ha visto. Lo que sucede cambiará para siempre a la Primera Formación.

Época: La primera formación.

Protagonistas: El Equipo del Centinela (58).

Antagonistas: El Doctor Fatos (147), robots Perdición MK II y MK III (167).

Escenarios: La base del Centinela (71), Moore International Airport (108).

ESCENA 1: DISTANTES

La noche cae una vez más sobre Betlam. El equipo del Centinela se reúne para empezar una larga noche de guardia. Szilard y Wayland se encuentran ausentes, el primero porque han vuelto a ingresar a su esposa en el hospital, y Wayland porque se unirá más tarde, cuando la canguro llegue a casa para hacerse cargo de su hijo Steve. Dixon toma la iniciativa y dice que él patrullará esta noche, pues Hills todavía tiene una costilla rota tras su último enfrentamiento con Crusher. Ambos inician una discusión delante de todos en la que Dixon recrimina a Hills no ser más que un inmaduro que se toma todo como un juego. Hills responde con comentarios sarcásticos y la situación se caldea hasta el punto en que Hills afirma que Wayland ya tiene un hijo y que no se llama Andrew Dixon. Dixon contiene su rabia y abandona la sala de control, momento en que Hills hace un gesto con la cabeza para que Sullivan coja la furgoneta e inicien la patrulla. La doctora Evelyn Terrace abandona el puesto de control tras Dixon, dejando a Mathew Williams mirando las pantallas, absorto en sus pensamientos.

ESCENA 2: UNA NUEVA PERDICIÓN

Mientras la furgoneta deja atrás la Torre Wayland, Williams trata de templar los ánimos de Hills, pero es Tucker, Móvil 2, quien contesta diciéndole que mejor que se esté callado hasta que sea hora de actuar. En silencio, la guardia continúa. De repente, Sullivan se sorprende y señala al norte, donde un enorme humo asciende del Moore International Airport. Williams revisa las frecuencias de la policía, pero parece que son los primeros en enterarse.

Mientras Sullivan hace todo lo posible por llegar cuanto antes, Tucker analiza la situación y propone que, como el fuego parece provenir de las pistas de aterrizaje, atraviesen las vallas de seguridad con la furgoneta. En tanto la furgoneta se abre camino hacia las pistas campo a través, Williams informa que la policía ya ha sido avisada y que el Gobernador del Estado acababa de aterrizar allí. Hills sale de su ensimismamiento y se pone el casco, diciendo a los demás: «Estoy listo, vayamos a saludar al Gobernador».

Sin embargo, nada los prepara para lo que están a punto de ver: un gran robot está disparando misiles contra el avión en el que viajaba el Gobernador, mientras los civiles intentan huir entre explosiones y fuego. Williams reconoce los diseños de los robots Perdición del Doctor Fatos, aunque debe tratarse de un nuevo modelo «más grande, más letal».

ESCENA 3: EL VILLANO ENTRA EN ESCENA

El Centinela utiliza su cuerda para agarrarse al robot Perdición y subirse a su espalda. Sirviéndose de las garras de su traje asciende hasta la cabeza y abre el acceso a la circuitería. Williams consigue guiar a su compañero hasta el sistema de apuntado de misiles y alterarlo para que el robot se dispare a sí mismo. Hills salta alejándose del robot antes de que explote, en tanto que Terrace y Dixon vuelven al centro de control alertados por el ruido. Dixon repara de inmediato en la figura del Doctor Fatos, que parece estar dándose a la fuga con el Gobernador en la otra punta de la pista de aterrizaje. Advierte de ello a Hills con palabras parcas, denotando todavía su enfado.

El Centinela corre tras el Doctor Fatos una vez se ha asegurado de que los civiles están a salvo con los servicios de emergencia. Ve cómo su némesis apunta con una extraña pistola al Gobernador y lo obliga a montarse en un helicóptero que los espera. Fatos mira hacia atrás y da la orden a los Perdición MK II que lo acompañan de abrir fuego. Hills esquivo los ataques como puede, llamando la atención de Fatos con sus chascarrillos para ganar tiempo. Alcanza el helicóptero cuando este comienza a levantar el vuelo, solamente para encontrarse con la pistola de Fatos en su pecho. Fatos dice: «Este es el fin, Centinela» y le dispara a bocajarro. Hills cae, pero con tiempo de disparar su arpón hacia donde se encuentra el Gobernador, arrancar parte del helicóptero y, con ello, atraer al político hacia sí. Protegiéndolo de la caída con su cuerpo, Hills salva al Gobernador, pero a un grave coste: el disparo de Fatos ha atravesado su armadura y su pecho deja un enorme reguero de sangre. Hills permanece inmóvil, mientras que el Gobernador queda conmocionado por el golpe.

ESCENA 4: EL PRIMERO DE UNA LARGA LISTA

La maniobra de Hills ha dañado el helicóptero, que muestra un movimiento errático y acaba por estrellarse, conduciendo a una muerte segura a Fatos y sus robots Perdición. Mientras tanto, Williams, Dixon y Terrace observan impotentes cómo Sullivan conduce la furgoneta hasta el lugar. La puerta trasera del vehículo se abre y Tucker mete al Centinela dentro. Saltándose toda precaución conducen hacia la base mientras Tucker trata de asistir a Hills sin demasiadas esperanzas. En la base, la doctora está preparada para operar, pero su mirada es desalentadora. Dixon y Sullivan insisten en ayudarla, pero no pueden aportar más que compañía a su camarada caído. Brian Wayland y Szilard llegan no mucho más tarde, solo para ver cómo Hills exhala su último aliento.

El equipo del Centinela ha perdido a su primer miembro. No será el último.

EL CUARTO REICH EN UN DESVÁN

Investigation Comics #477



En 1981, un recién recuperado Karl Wolf utiliza el dinero del seguro de la muerte de sus padres para provocar el caos en Betlam, en su loca creencia de estar sembrando el germen del Cuarto Reich en Norteamérica. Con el sobrenombre de Svástica, consigue liderar un nutrido grupo de fanáticos pronazis propensos a la violencia. Mientras tanto, Adalid ha decidido dejar de ser una farsa al servicio del gobierno de Estados Unidos, y elige precisamente las operaciones de Svástica para tener su primera actuación real de gran envergadura. El Centinela, junto con el renovado Adalid, emprende una investigación para averiguar cuál es el origen de las operaciones de Svástica e intentar ponerles un final.

Época: La era de los Vigilantes.

Protagonistas: Número 5 (91), un joven James Goldfield, Mathew Williams, Adalid (84).

Antagonistas: Svástica (158), el Escuadrón Muerte (163).

Escenarios: Finger Park (101), la TVB en Westside (108), Riverview Hills (111).

ESCENA 1: UN PASEO POR EL PARQUE

Durante el último año, un grupo de neonazis autodenominados Escuadrón Muerte han ido tomando importancia en Betlam. El Centinela acude a Finger Park, donde un informante asegura que habrá una reunión de alto nivel de la banda. Allí observa una reunión multitudinaria de cabezas rapadas alrededor de un estafalario individuo vestido con un uniforme de oficial del Tercer Reich y una máscara antigás. Este individuo lanza soflamas antisionistas a un público entregado. Mientras evalúa la situación, Adalid irrumpe en la escena atacando a los cabezas rapadas. El Centinela está convencido de que es otra de las operaciones amañadas del Gobierno para que su «héroe americano» gane prestigio. Sin embargo, en pocos minutos las tornas se vuelven contra Adalid y está claro que los neonazis no están actuando. Goldfield ree-

valúa la situación e indica a Número 5 que entre en acción. Con la intervención del Centinela, los neonazis huyen al ver cómo su ventaja inicial se desvanece. Cuando Adalid y el Centinela han dominado la situación, no hay ni rastro del misterioso fantoche.

ESCENA 2: PONIÉNDOLE EL CASCABEL AL NAZI

Adalid se recupera rápidamente de sus heridas, mientras el equipo del Centinela busca un patrón en las actuaciones del Escuadrón Muerte. Mathew Williams busca datos sobre grupos y asociaciones antisemitas y pronazis, mientras que Número 5, Adalid y el propio Goldfield peinan calles y bares para obtener información.

Durante los meses que llevan en activo, las hemerotecas han acumulado ya bastantes noticias sobre esta banda, aunque las comisarías de policía han clasificado las denuncias como «vandalismo callejero» y «delitos juveniles». Robos de poca monta, ataques violentos a iglesias, mezquitas y sinagogas, pero también a bibliotecas y comercios. No tienen peleas con otras bandas por territorio, por lo que se puede descartar que sus motivaciones sean el tráfico de drogas o el control sobre el comercio. No parece haber más patrón que una motivación por hacer daño de forma caótica e imprevisible.

Del hombre con máscara antigás y uniforme alemán no hay ni rastro... hasta que los televisores de todo Betlam comienzan a emitir la imagen de Svástica, flanqueado por dos de sus matones del Escuadrón Muerte. Durante una emisión de más de treinta minutos, el villano acusa a los habitantes de Betlam de ser corruptos y débiles y promete una era de terror que solo acabará con el resurgimiento del Reich en Estados Unidos.

ESCENA 3: EL ASALTO A LA TVB

Adalid es quien pone sobre aviso al Centinela, y en el mínimo tiempo posible se trasladan a Westside, a las instalaciones de la Televisión Local de Betlam. En el asalto nocturno al edificio, ambos héroes reducen a un nada despreciable número de sicarios de Svástica. Al llegar al plató de televisión lo encuentran lleno de bidones de gasolina. Mientras Svástica continúa con su interminable discurso, con un fuerte acento alemán y la voz distorsionada por la máscara antigás, sus matones del Escuadrón Muerte terminan de preparar los explosivos para hacer saltar el plató por los aires. El Centinela y su compañero intervienen de inmediato. En el combate que sigue, los héroes son abrumados por los neonazis mientras Svástica asegura su huida, con el detonador de los explosivos en la mano. En un esfuerzo acrobático, el Centinela consigue llegar hasta Svástica, aunque eso provoca que el villano active el detonador y se lleve por delante a buena parte de sus esbirros.

ESCENA 4: UN ASUNTO DE FAMILIA

A pesar de la gran explosión y el incendio posterior, el Centinela y Adalid pueden escapar del edificio sin graves daños. Svástica ha conseguido huir en coche. Gracias a la emisora de la policía, el equipo consigue rastrear al líder nazi hasta Riverview Hills. El rastro acaba en una casa unifamiliar del barrio residencial, una casa con aspecto abandonado y el jardín descuidado. Los héroes no tienen dificultad en entrar en el edificio, donde siguen un rastro de sangre reciente hasta el tétrico desván, bajo el tejado a dos aguas. Allí, sollozando debajo de una máscara antigás agrietada, Svástica farfulla palabras en alemán, rodeado de objetos antiguos con parafernalia nazi. Al ver a los vigilantes, en un apasionado discurso intenta convencerlos de la necesidad de un resurgir de la raza aria, y de que él es, en realidad, un viajero del tiempo desde la Alemania nazi. Sin que el delirante villano oponga resistencia, el Centinela y Adalid lo entregan a las autoridades.

Meses después, una evaluación psiquiátrica determina que Svástica será internado en el asilo de Dunwich por sufrir un trastorno de la personalidad e ideas delirantes.

LA ÚLTIMA HORA

Investigation Comics #628



Mathew Williams ha sido una pieza fundamental del equipo del Centinela y en su último suspiro continuará ayudando a sus amigos como ha hecho desde el principio.

Época: El ciclo de la violencia.
Protagonistas: El equipo del Centinela (58).
Antagonistas: El Relojero (156), Manecillas (163).
Escenario: Old Betlam (100).

ESCENA 1: LOS ÚLTIMOS INSTANTES

Número 7 se aferra a la cadena mientras las cuchillas giran bajo él, a escasos tres metros.

El Relojero sonríe, sabe que de esta trampa su enemigo no podrá salir con vida.

Szilard carga de nuevo el desfibrilador y suministra otra descarga. Goldfield retoma las compresiones cardíacas.

El Centinela no puede sujetarse más y cae al vacío.

La vida de Mathew Williams llega a su fin en el silencio de la base.

ESCENA 2: JUSTICIA POR MANO PROPIA

Varias horas antes, el Centinela sigue la pista de un asesino que está dejando un rastro de cadáveres que ha dejado conmocionada a la opinión pública. La policía se esfuerza en encontrar al criminal pero deben lidiar con las revueltas ocasionadas por el pánico de los propios ciudadanos. Muchos de ellos se han lanzado a la calle, organizados en patrullas, y se han dedicado a dar caza a los criminales de poca monta que pueblan las calles de Betlam. Este intento de llevar la justicia para

evitar un mal mayor ha hecho que todo el cuerpo de policía se vuelque en intentar controlar la situación. Incluso la UCE está en el centro del huracán; desde la oficina del Ayuntamiento creen que el capitán Greenall y sus hombres deberían haber dado ya caza al asesino.

Así, el propio Greenall contacta con el Centinela y le pone al corriente de la situación, pero el equipo ya estaba detrás del villano. Desde la base, Williams ha creado una comparativa de las víctimas, intentando encontrar un patrón que pudiera estar siguiendo el asesino. Cuando lo consigue, le envía los datos a Número 7; Goldfield, desde la base, coordina el despliegue del Centinela mientras Szilard, apesadumbrado por no saber llevar el equipo como Wayland hubiera querido, lo observa todo desde un discreto segundo plano.

ESCENA 3: RASTREANDO AL CRIMINAL

Habiendo encontrado la relación entre las víctimas —todas fueron jurados en juicios de los últimos seis meses—, Williams traza una lista de los objetivos tras piratear la base de datos del Ministerio de Justicia. Williams se percató de que el asesino está siguiendo un orden cronológico, acabando primero con los individuos mayores. Así, Número 7 se despliega hasta la vivienda de la posible siguiente víctima, la joven Naomi Belle. Al llegar descubre que ya ha sido secuestrada pero, en un registro de la zona, el Centinela encuentra las huellas de una furgoneta y restos de líquido —posiblemente aceite—. Williams cruza los datos que ha recopilado Número 7 con la base de datos de fabricantes de ruedas y los coches que llevan ese tipo de aceite. El resultado le da seis furgonetas que pueden coincidir con las pruebas. Goldfield y Szilard elaboran el perfil de los propietarios de esos vehículos y uno de ellos les llama la atención. Margaret Lawson es la propietaria de una furgoneta que coincide con las pruebas y, además, es familiar de un preso que fue condenado a cadena perpetua en un juicio en el que la mujer secuestrada fue jurado.

ESCENA 4: EL FOSO Y EL CENTINELA

El Centinela se desplaza hasta la dirección que le ha proporcionado Williams. Allí se encuentra con Margaret, que se asusta ante la presencia del Centinela. Tras interrogarla sobre el paradero de Naomi, el Centinela descubre que es el Relojero quien está detrás de todo. Sentencias incorrectas, jurados comprados por familias criminales, por corporaciones que quieren ocultar sus crímenes, todo para terminar acusando a inocentes mediante pruebas —falsificadas— que los señalan directamente. Goldfield anota el caso para investigarlo más tarde pero la prioridad es encontrar al Relojero.

La maquinaria del Centinela se pone en marcha. Gracias a sus contactos en la calle y en la policía no tardan en dar con el paradero del Relojero. Número 7 se presenta en el escondite del villano, pero sus secuaces, sus Manecillas, se interponen entre el héroe y su objetivo. Tras superarlas, el Centinela sortea las diferentes trampas que ha ido preparándole el villano y termina frente a Naomi Belle, que está atrapada en un dispositivo que acabará con su vida en apenas unos segundos. El Centinela se precipita para intentar salvarla ignorando el aviso de Williams, que ve a través de las pantallas cómo el Centinela cae en la trampa del Relojero. La tensión se acentúa, el héroe de Betlam cae en el foso que ha preparado el Relojero, consigue agarrarse a una cadena pero no logra sostenerse y cae al vacío. En ese momento, a Williams —que ha permanecido en activo a pesar de su enfermedad— le falla el corazón y cae al suelo.

ESCENA 5: LA DESPEDIDA DE WILLIAMS

El cementerio de Betlam acoge al equipo del Centinela. A pesar de que Número 7 pudiera salvarse, salvara a Naomi y detuviera al Relojero, el equipo siente que no ha sido una victoria. Han perdido parte de su espíritu y ahora deben afrontar el futuro sin el genio de Mathew Williams en una época oscura en la que el peligro y el dolor no les darán tregua.

FERIA DE MONSTRUOS

Sentinel #637



El Gran Galletín ha regresado después de meses de ausencia y ha sembrado el terror en el Parque de Atracciones de Funhill: pretende asesinar a los rehenes para llamar la atención del Centinela y acabar con él. Stephen Lincoln acude rápidamente para tratar de detenerlo.

Época: El ciclo de la violencia.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58).

Antagonistas: El Gran Galletín (149), Víbora (162), la Feria de Monstruos (138).

Escenarios: El Parque de Atracciones de Funhill.

ESCENA 1: LA COLINA DE LA DIVERSIÓN

Mientras Sanders, Centinela Número 8, se enfrenta a unos atracadores de bancos en la otra punta de la ciudad, una situación de emergencia se dispara en el recién abierto Parque de Atracciones de Funhill en Lynnwood: varias atracciones han resultado ser trampas y hay decenas de heridos, algunos muertos y montones de rehenes capturados por un grupo desconocido.

Con la mayoría de los miembros del Circo Macabro en prisión y el Gran Galletín desaparecido hace meses, Goldfield sospecha que el payaso asesino puede estar involucrado de alguna manera, así que decide no enviar al novato Sanders y activar a Lincoln, que tenía la noche libre.

En el parque de atracciones, la policía ha cercado el recinto y está discutiendo la forma de intervenir. Desde Control se interfiere una comunicación policial: el secuestrador es el Gran Galletín y exige que el Centinela entre en el parque para hablar con él o comenzará a matar a los rehenes de manera indiscriminada.

Según la información que el equipo consigue recoger, hay rehenes en el túnel del terror, en la montaña rusa y en la noria. Ese parece, además, el trayecto más rápido para tratar de liberarlos a todos, así que el Centinela se dirige raudo a la primera de las atracciones.

ESCENA 2: EL TÚNEL DEL TERROR

En el túnel del terror, el Centinela tiene que luchar contra varios de los secuaces que Galletín ha reclutado para la ocasión, todos personas con malformaciones o enfermedades extrañas que les hubiera hecho integrantes de una feria de monstruos del siglo pasado. Aunque físicamente no son rivales para el Centinela, son bastante numerosos y desde Control no tienen muy claro si considerarlos cómplices o víctimas del payaso, que les ha lavado el cerebro para que participen en su particular «venganza» contra la sociedad.

Mientras lucha contra los miembros de la Feria, el Centinela Número 7 trata desesperado de detener el tren del terror cargado de rehenes, que lentamente se aproxima a una trampa ígnea. Incapaz de detenerlo, Lincoln finalmente saca a los rehenes del vehículo antes de que sean calcinados.

Sin embargo, sin que nadie lo note en ese momento, una de los rehenes es cómplice de Galletín e inyecta un narcótico al Centinela.

ESCENA 3: PICOS MORTALES

La montaña rusa se pone entonces en marcha y, cada vez a mayor velocidad, amenaza con descarrilar en cada curva y matar a todos los rehenes que van subidos en ella. El Centinela se apresura hacia allá, y desde la base perciben que el cansancio está acusándose más de lo esperado, por lo que Goldfield ordena que Sanders sea transportado a la zona por si fuera necesario un refuerzo.

Usando el arpón Z, el Centinela sube al convoy de la montaña rusa, pero en este caso salvar a los rehenes uno a uno se antoja una tarea imposible. En la base, Szilard diseña un plan para frenar la montaña rusa: primero desenganchándola de los mecanismos que la aceleran y luego usando la propia inercia en las subidas y contrapeso en las bajadas.

Mareado y a punto de perder el conocimiento, Lincoln hace un esfuerzo extremo por ejecutar el plan de Szilard y logra parar la atracción. En la base notan que algo no va bien y comienzan a revisar las grabaciones de las acciones del Centinela mientras este marcha a toda velocidad hacia la noria, que ha empezado a girar.

ESCENA 4: LA NORIA DE LA MUERTE

En la noria, Galletín salta de cesta en cesta disparando a los rehenes de forma aleatoria. Goldfield ordena a Lincoln que espere la llegada de Sanders, pues han visto en las grabaciones de su actuación cómo una de los rehenes liberados en el tren del terror le inyectaba una droga.

Sin embargo, Lincoln evalúa la situación y se da cuenta de que es imposible que Sanders llegue a tiempo para evitar las muertes, así que decide ganar tiempo para el joven Centinela y sube a la noria para hacer frente al payaso.

Galletín sonríe satisfecho, pues ve cercana la culminación de su plan, y dispara varias veces al Centinela con balas perforadoras. Después se abalanza sobre él en cuerpo a cuerpo, mientras la noria continúa girando y sitúa a ambos oponentes en su punto más alto. Galletín tiene al Centinela a su merced y su venganza a punto de culminarse: lo arrojará desde la noria como el justiciero, bajo la identidad de Burrows, un retirado Centinela Número 6, hizo con él.

Sanders se apura por llegar para evitarlo, pero es imposible. El cuerpo castigado de Lincoln yace en el suelo moribundo y el nuevo Centinela ayuda a subirlo en la furgoneta, que se pone en marcha. Desde Control evalúan la situación y deciden que no hay tiempo para traerlo a la base, por lo que se traza una ruta segura al hospital más cercano, pese al riesgo que eso supone para la identidad del Centinela.

Galletín baja regodeándose de su victoria pero, para su sorpresa, allí lo espera el Centinela totalmente intacto y fresco para el combate. Galletín no comprende lo sucedido, y la rabia de Sanders y la estupefacción del villano se combinan en una rápida derrota de Galletín.

Sin embargo, aunque el payaso asesino no lo sabe, ha ganado esa batalla: los intentos de Móvil por mantener con vida a Lincoln son infructuosos y el Centinela Número 7 muere en la furgoneta antes de poder llegar a un hospital.

LA NOCHEVIEJA DE LA LUNA NEGRA

Sentinel #654



Cuando apenas quedan unas horas para que termine el año 2000, un altercado en el metro de Betlam saca a la luz la existencia de una nueva secta que pretende atentar en varios puntos de la ciudad. El poco tiempo del que disponen obliga a que Goldfield y Bates vistan el traje esta noche si quieren evitar el caos en Betlam.

Época: El nuevo equipo.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58).

Antagonistas: Luna Negra (152), adoradores de la Diosa del Crepúsculo (164).

Escenarios: Estación Central de Betlam (105), metro de Betlam (119), Palacio de Congresos Davis (113), Betlam Stadium (109), Grayson Docks (109).

ESCENA 1: EL TREN DE LAS 00:00

Esta noche Betlam se viste de fiesta para recibir el nuevo año 2001, pero el trabajo sigue en la base del Centinela. Poco antes de las diez de la noche salta la alarma en el ordenador y Cable detecta a un par de hombres armados entrando en la Estación Central de Betlam. Goldfield y Allan Paul deben salir de inmediato para evitar una desgracia cuando comience a llenarse de gente.

Allí, Número 4 localiza a los sospechosos y comienza una persecución por las vías del tren que lleva al Centinela hasta uno de los antiguos túneles. En su interior hay una estación improvisada donde un tren es custodiado por grupo de hombres que se identifican como adoradores de la Diosa del Crepúsculo. El tren forma parte de una serie de atentados pertrechados por la Secta de la Diosa del Crepúsculo, programados para las doce en punto de la noche. El objetivo del tren es rociar

la ciudad de un gas tóxico a través del metro hasta Grant Park. Pero no es el único: pretenden envenenar a las principales personalidades de Betlam, incluido Brian Wayland, en la cena de fin de año que celebran en el Palacio de Congresos Davis.

A esa misma hora los sectarios van a reunirse con su líder, Luna Negra, en el Estadio de Betlam. Esto coloca al Centinela en una encrucijada: si detiene el atentado su líder seguramente escapará.

ESCENA 2: CUARTO CRECIENTE

En la base, Bates toma la iniciativa. Se viste el traje y sale en su moto hacia Bolingbroke mientras Número 4 parte hacia el estadio.

Al llegar al Palacio de Congresos descubre una furgoneta de catering con el logo de Black Moon. Número 9 se infiltra en el edificio. Finalmente, logran hacer saltar la alarma para que evacúen el edificio mientras Bates se enfrenta a los miembros de la secta para dar tiempo a la evacuación.

ESCENA 3: PLENILUNIO

Mientras tanto, Goldfield logra entrar en el estadio tras enfrentarse a varios secuaces. En el centro del campo ve una figura femenina mientras cientos de personas la observan desde las gradas. Al acercarse ve que apenas tiene unos diecisiete años. Luna Negra no deja que sus secuaces intervengan porque la profecía dice que «la Diosa Oscura vendrá cuando la Luna Negra eclipse al Caballero Oscuro».

Comienza un enfrentamiento en el centro del estadio entre Goldfield y Luna Negra. Pese a la veteranía de Goldfield y su mayor tamaño, la superioridad física de la joven es evidente y el Centinela Número 4 apenas puede seguirle el ritmo. Los movimientos precisos y potentes de Luna Negra quiebran los huesos del veterano, que queda tendido en el suelo con la pierna destrozada y las costillas perforándole los pulmones, abandonado a su suerte por la villana.

Apenas unos segundos más tarde, Allan Paul irrumpe en el centro del estadio con la Centivan, sube a Goldfield en la parte trasera y sale a toda velocidad para llevarlo ante la doctora Evelyn Sawyer.

ESCENA 4: ECLIPSE

Desde la base avisan a Bates de la situación de Número 4 y este marcha hacia el estadio. Una vez allí, ve que la policía rodea la zona, pero un pequeño grupo de gente ha logrado escapar. Comienza una persecución en coche hasta Grayson Docks.

Allí Luna Negra y sus secuaces montan en un barco pero, en el último momento, Número 4 logra aferrarse a una cuerda y subir a bordo. Bates derrota a algunos de los seguidores de Luna Negra y se enzarza en un combate sin cuartel con la joven villana, que, aunque ignora cómo su oponente ha podido recuperarse de la brutal paliza que acaba de propinarle, está segura de que puede derrotarlo de nuevo. Ese exceso de confianza se combina con que Bates es un oponente muy superior a Goldfield y Luna Negra es derrotada. En ese momento, los focos de los barcos de la guardia costera iluminan la escena. Bates salta del barco y escapa dejando a Luna Negra a merced de las fuerzas del orden.

ESCENA 5: EL CENTINELA MÁS JÓVEN

Días más tarde, un asombrado Thomas Mann, guiado por Leo Szilard, llega a la base del Centinela. Tras cruzar la puerta encuentra a Goldfield, que camina hacia él dolorido y con visible dificultad, apoyándose en un bastón. Mientras le entrega el casco del Centinela emite una única frase: «Las circunstancias me obligan a hacerte entrega de esto. Bienvenido a bordo, Número 10».

EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN

Investigation Comics #782



James Goldfield y Thomas Mann acuden a la invitación de la fiesta benéfica de la Fundación Lamarck en las Torres Alban. De pronto irrumpe un grupo equipado con trajes especiales y dirigido por una figura nunca antes vista en la ciudad: un nuevo villano que se hace llamar Mayhem.

Época: El nuevo equipo.

Protagonistas: El equipo del Centinela (58), Thomas Mann (95).

Antagonistas: Mayhem (153).

Escenario: Torres Alban (108).

ESCENA 1: INTERRUPCIÓN EN LA FIESTA BENÉFICA

James Goldfield es invitado a una fiesta benéfica de la Fundación Lamarck en una de las galerías que hay en las Torres Alban. Decide llevarse al joven Thomas Mann como invitado con la intención de estrechar lazos con él. Además, Goldfield ve una oportunidad para conocer un poco mejor las intenciones de la fundación y de la organizadora de la fiesta: Calista Walker.

La noche transcurre de manera normal. Varias personalidades de la ciudad de Betlam han acudido y lanzan sus donaciones sobre la ostentosa montaña de dinero que hay en el centro de la sala, custodiada por guardias de Kenson Security. La velada parece agradable y la joven Calista habla del proyecto que pretende llevar con el dinero que se está recaudando.

De pronto un grupo armado entra en la sala, comandado por una nueva y extraña figura de rojo.

ESCENA 2: EL SECUAZ ALTERADO

El equipo reduce rápidamente a los guardias de Kenson Security y rodea a los invitados de la fiesta mientras el nuevo villano aplaude

a la montaña de dinero recaudado. Se presenta como Mayhem, y su intención no es otra que ser recordado como el mayor villano de Betlam.

El grupo armado de Mayhem distribuye por la sala a los invitados en grupos para tenerlos mejor controlados. Thomas Mann y Goldfield son dirigidos hacia un extremo de la sala, cerca de los grandes ventanales que dan al exterior.

Thomas se da cuenta de que el secuaz que los vigila parece muy intranquilo y aprovecha para intentar hablar con él, ya que reducirlo pondría en peligro al resto de rehenes. El inexperto secuaz, lejos del grupo principal de Mayhem, se confiesa desesperado. La similitud entre sus pasados hace que Thomas llegue hasta los sentimientos del secuaz, y consigue convencerlo para que haga la vista gorda mientras contacta con alguien que puede solucionar todo esto sin que Mayhem se entere: el Centinela.

ESCENA 3: INFILTRARSE EN LAS TORRES ALBAN

El resto del equipo recibe la noticia de que han atacado las Torres Alban y que un grupo armado capitaneado por un nuevo villano los tiene prisioneros. Con la información que Thomas les ha dado y dirigidos desde el interior gracias al secuaz arrepentido, el equipo del Centinela prepara un operativo para irrumpir en el edificio antes de que Mayhem logre escapar con el dinero y haya muertes de civiles.

El Centinela se introduce en el edificio ayudado por Fedora, quien se encarga de desactivar los sistemas de seguridad y reactivarlos a su paso para no levantar sospechas. Fedora encuentra extraño que ningún sistema se haya disparado con la entrada de Mayhem, pero esta información termina por llevarla a un callejón sin salida.

En la galería, Mayhem se pavonea ante las personalidades. Una de las alarmas de incendios de las plantas inferiores salta, y el villano manda a más de la mitad de sus efectivos a inspeccionar el piso de abajo. Fedora ha hecho un buen trabajo y Thomas avisa a sus compañeros de que la trampa ha funcionado. Christopher Bates se prepara para entrar en acción.

ESCENA 4: LA HUIDA DEL FARSANTE

Cuando los secuaces llegan el Centinela los reduce rápidamente. Con pocos guardias en la planta de arriba es el momento para que el Centinela irrumpa en el piso superior ayudado por el resto del equipo, que se encargará de controlar las luces de la sala.

Mediante el uso de esas distracciones, a Número 9 no le cuesta atrapar a Mayhem y hacer que los pocos guardias que quedan en pie dejen las armas al ver a su jefe prisionero. Sin embargo Mayhem de pronto comienza a confesar que él solo es un peón. Asombrado por el giro de los acontecimientos, Bates recibe una comunicación de Fedora que indica que un hombre con el aspecto de Mayhem está en el Betlam Stadium amenazando con hacerlo explotar.

Al fondo de la sala, cerca de Thomas Mann, el secuaz arrepentido activa un dispositivo que hace explotar la montaña de dinero. Algunos de los rehenes mueren y otros quedan heridos de gravedad. En medio de la confusión, el secuaz corre hacia la ventana y la rompe para precipitarse al vacío. Thomas mira por la ventana pensando lo peor, cuando ve al secuaz planeando hacia un edificio cercano.

El secuaz sonríe mientras el aire le golpea la cara, que resulta no ser más que una máscara de látex: al quitársela queda al descubierto el verdadero rostro rojo que se escondía debajo. Mientras se aleja, aferra satisfecho un dispositivo electrónico con la frecuencia pirateada de la radio del Centinela.

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), potation, 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 Slavicek, 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 Matthewson, 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. Las Mejores Historias del Centinela Jamás Contadas, vol.1, Copyright 2014, Nosolorol Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro, Pedro J. Ramos, Iván Sánchez, Sergio M. Vargara, Hector Prieto de la Calle y Antonio Peiro.