


LA MIRADA DEL CENTINELA

CENTINELA CERO

LA SAGA DEL CENTINELA PERDIDO

*Recoge la serie limitada
"Tales of the Sentinel: Lost Sentinel, nº1-4"
(Guiones de Ismael Díaz Sacaluga)*





CENTRO CENTRO

LA SAGA DEL CENTRO



Un módulo de: Ismael Díaz Sacaluga
Maquetación y Diseño de Portada: Alberto de Torres "Morapio"

NELA RO

NTINELA PERDIDO



*"A mi familia; a quienes jamás podré devolver todo lo bueno
que han hecho por mí" .*

CENTINELA CERO: LA SAGA DEL CENTINELA PERDIDO

Entre la primera aparición documentada del Centinela y la incorporación de Leo Szilard a lo que pronto sería conocido como el equipo Centinela, los pocos que conocen la verdad sobre Brian Wayland creen que los primeros años de su cruzada contra el crimen los acometió él solo.

Eso no es del todo cierto.

Antes que Andrew Nixon se convirtiese en el Centinela número 2 - antes incluso que entrase en la vida de Wayland como su fiel compañero Linx - Brian Wayland compartió el manto del Centinela con otra persona. Alguien a quien creía igual de comprometido con su causa.

¿Quién fue ese Centinela perdido? ¿Qué fue de él? ¿Qué hizo para que Brian Wayland decidiese ocultar su existencia incluso a los demás miembros del equipo Centinela?

¿Quién es el "Centinela Cero"?

N'BWARI

Oficialmente, la nación soberana de N'Bwari es reconocida por las Naciones Unidas en 1957, después de la heroica resistencia protagonizada por sus habitantes frente al ataque de otras facciones tribales. El sumo sacerdote por aquel entonces, Adonai Loubomo, es nombrado portavoz de su pueblo. Desde entonces, el puesto pasará de padres a hijos hasta nuestros días, siendo el último de ellos Zeus Loubomo.

Durante décadas, los derechos de explotación de los inmensos yacimientos minerales que hay bajo el suelo de N'Bwari han estado en

poder de Industrias Wayland. Sin embargo, todos los intentos de la junta directiva por iniciar prospecciones allí han chocado con la negativa personal del propio Brian Wayland. Muchos lo achacaron a la conciencia medioambiental del viejo multimillonario. Sin embargo, nadie puede imaginar que los motivos de dicho compromiso tenían que ver con su faceta oculta como Centinela.

En su periplo alrededor del mundo, un joven Brian Wayland conoce en África a Harrison Hauser, un explorador junto al que participará en una expedición al corazón del inquietante territorio N'Bwari: una franja

fronteriza con Sudán cuya población parece gozar de la protección de alguna clase de criatura sobrenatural. El explorador Hauser no solo salvará la vida del joven Wayland en aquella aventura africana: la amistad entre ambos perdurará en el tiempo, llegando a ser Hauser el sustituto de Wayland durante su etapa en solitario como el Centinela.

Cuando en una de sus tempranas apariciones una terrible caída lo deja prácticamente en silla de ruedas, Wayland se ve forzado a buscar ayuda para continuar con su lucha contra el crimen. Recurre entonces al único hombre a quien cree capaz de llevar el manto del Centinela. Por aquel entonces –corría el año 1946– Hauser se ha convertido en el protector de la reserva natural de N'Bwari. Como favor a Wayland se traslada a Betlam y, durante algunos meses, asumirá el papel del Centinela.


Durante un año, incluso con Wayland recuperado ya de sus heridas, Harrison Hauser sigue compartiendo con él la labor de ejercer de vigilante en las calles de Betlam, comenzando así a correr el rumor sobre el Centinela como “el héroe que nunca duerme”: gracias a los dos turnos que hacen, el héroe enmascarado no deja jamás de velar por la ciudad.

Sin embargo, en noviembre de

1947 aparece en Betlam un misterioso personaje que se hace llamar “el Cazador”. Éste toma al Centinela como su presa favorita e inicia una caza implacable contra él. Pese a las advertencias de Wayland, Hauser acaba por seguirle el juego al “Cazador”, a quien acaba desenmascarando: resulta ser un viejo socio de Industrias Wayland, el millonario Archibald Grant. Dejándose arrastrar por el furor de la cacería y dejando libres sus impulsos más salvajes, Hauser da muerte a Archibald vistiendo el uniforme del Centinela... ante la mirada de Gideon, el pequeño hijo del millonario.

A raíz de lo ocurrido, Wayland acoge a Gideon en la Fundación Wayland para huérfanos a causa de crímenes violentos. Por otra parte, pone fin a la asociación con Hauser, quien regresa a África bajo la advertencia de Wayland de no volver a poner los pies en Betlam. Su amistad jamás volverá a recuperarse después de aquello.

Sin embargo, el tiempo dedicado a colaborar con Wayland ha pasado factura al que es hogar de Hauser: durante los meses pasados en Betlam, el territorio de los N'Bwari ha sido asediado por fuerzas mercenarias y tribus rivales (amparadas por distintos intereses extranjeros que buscan la explotación de las reservas minerales del territorio). Pese a contar con la protección de



las míticas “bestias”, muchos de los lugareños han muerto o han huido. Obcecado en su orgullo, Hauser tardará casi diez años en pedir ayuda a su viejo amigo Wayland. A principios de 1956, la última de las bestias del territorio N'Bwari muere bajo el fuego de los mercenarios y asesinos que asedian sin descanso sus fronteras. Desesperado, Hauser contacta con Wayland, pidiéndole ayuda para resolver la situación.

Con la firma de un acuerdo de explotación por parte de Industrias Wayland, el territorio N'Bwari deja de ser considerado “tierra de nadie” y, en apenas un par de meses, las propias Naciones Unidas lo reconocerán como una nación soberana. Wayland garantiza a su viejo amigo que su empresa no explotará jamás los yacimientos. A cambio Hauser se compromete a mantener el secreto del Centinela... y mantenerse alejado de Betlam.

A partir de entonces, Hauser asumirá la identidad de Adonai Loubomo, sacerdote supremo y portavoz de la población N'Bwari. Este cargo pasará supuestamente de padres a hijos. Pero al igual que bajo la mítica figura del Centinela se han ocultado distintos hombres a lo largo de los años, bajo los distintos sucesores Loubomo se ha ocultado siempre un mismo hombre: Harrison Hauser. El origen de su sorprendente longevidad hemos de buscarlo

no sólo en las fuentes subterráneas que recorren el suelo N'Bwari –consideradas sagradas– sino también en la experimentación médica que Hauser ha pagado a lo largo de los años.

Bajo su papel de sacerdote supremo, Hauser se ha convertido en un auténtico tirano. Sin “la bestia” para infundir el terror supersticioso en los demás, Hauser se ha visto obligado a buscar un sustituto. Y lo encontró a través de los descendientes del profesor Ernst Kowalski, genios como lo fue su padre pero en una faceta totalmente distinta. Los hermanos Kowalski son expertos genetistas a quienes Hauser dio carta blanca para experimentar en suelo N'Bwari. Con su ayuda, Hauser pretendía crear una nueva bestia y, de esa manera, mantener al pueblo protegido... y unido. Los hermanos Kowalski lograron crear clones del propio Hauser, implementando en ellos muestras de ADN de distintos animales. Tras unos primeros resultados grotescos y terribles, se consiguieron ejemplares funcionales y de apariencia humana, con una fuerza y resistencia superiores a la normal. Emulando la estrategia que el propio Wayland emplearía con Betlam y el Centinela, Hauser proporcionó un disfraz a estas creaciones de laboratorio –basadas en su propio ADN– haciendo creer a su pueblo que una nueva bestia había nacido y que aquel territorio volvía a

estar bajo su protección.

Habiendo fallecido oficialmente en 1940, Harrison Hauser lleva años asumiendo las falsas identidades de los varones de la estirpe Loubomo. La tradición le ha permitido mantener esa farsa: por costumbre, los sacerdotes N'Bwari ocultan su semblante bajo un velo ritual siempre que se encuentren en público. Por otro lado, las terapias genéticas a las que se somete Hauser para prolongar su longevidad le han proporcionado una fuerza, resistencia y agilidad muy por encima de las de un humano de su edad.

La situación actual, sin embargo, es difícil para el territorio N'Bwari: con la reciente muerte de Brian Wayland, la junta de accionistas ha iniciado los trámites para empezar la explotación de los yacimientos N'Bwari. Hauser, bajo su actual identidad como el sumo sacerdote Zeus Loubomo, se opuso y llegó a interponer una denuncia ante las Naciones Unidas, asegurando que las tierras que la Wayland quería explotar debían ser consideradas como reserva natural protegida. Aunque haya sido empleada por los medios de comunicación como arma a favor de los intereses de Industrias Wayland, lo cierto es que el pueblo de N'Bwari vive bajo el régimen opresor del Clan Loubomo: sus habitantes tienen prohibido abandonar los límites del territorio y la mayor parte

de la tecnología moderna está prohibida (la tradición N'Bwari la considera como algo que debilita el espíritu del ser humano). Sin embargo, ha sido esa tecnología la que ha permitido a Loubomo (Hauser) perpetuar el mito de la “bestia” y mantener protegido (y asustado) a su pueblo durante décadas.

El territorio N'Bwari

Con aproximadamente la misma extensión que Gibraltar, la mayor parte del terreno de los N'Bwari está ocupado por el inmenso bosque que rodea el que fue el cubil de la bestia. En la actualidad, una fortaleza militar – hogar del Clan Loubomo – se alza sobre la grieta natural que, durante siglos, acogió el escondrijo de las bestias N'Bwari. La única localidad que hay en todo el territorio se encuentra en el perímetro exterior del bosque: con casi cuarenta mil habitantes, la pequeña ciudad de Nobari carece de muchas de las necesidades básicas: con un suministro muy limitado de luz y agua, las casas son apenas barracones que dan al lugar el aspecto de un inmenso campo de refugiados. En la zona oriental del anillo exterior del territorio, ocupado por la sabana, se encuentran unas pequeñas instalaciones que Industrias Wayland construyó en la década de los sesenta. El aeródromo sigue operativo y, como

el resto de las dependencias, se edificó pensando que sería la cabeza de playa para levantar unas plantas de extracción mineral a lo largo de toda la sabana. Hasta ahora, en estas instalaciones sólo ha permanecido un pequeño destacamento de seguridad de la Wayland, que ha ayudado a coordinar el escasísimo tráfico aéreo del aeródromo.

Además de las supersticiones que giran en torno a la terrible bestia N'Bwari –que, según se dice, persigue y ataca a todos aquellos que osan abandonar el territorio habiendo nacido allí– el Clan Loubomo mantiene una pequeña elite de guardias, armados con lo

último en armamento. Si no explotan sus ricos yacimientos naturales, ¿de donde proviene la riqueza de los Loubomo? La respuesta la tenemos en los niveles subterráneos que se esconden bajo la fortaleza militar: aprovechando la gruta sagrada de las bestias, Hauser levantó un laboratorio de experimentación genética. Allí, además de llevar a cabo sus propias mejoras y la obtención de esos clones que emplea a modo de “nuevas bestias”; Hauser ha puesto a trabajar a los hermanos Kowalski en el diseño de ciertas mejoras genéticas que luego se venden al mejor postor en el mercado negro internacional. Los sobornos adecuados permiten que el aeródromo de la

ZEUS LOUBOMO / HARRISON HAUSER

TEMIDO DICTADOR/ EL CENTINELA PERDIDO

HABILIDADES

- 04 Tribus africanas
- 04 Moverse por la jungla
- 05 Machete
- 03 Cuchillo arrojado
- 03 Pelea
- 03 Entrenamiento militar
- 03 Conducir
- 03 Dialectos tribales
- 04 Rastrear
- 03 Moverse en silencio
- 02 Medicina
- 03 Cabalgar

COMBATE

- 05 Iniciativa
- +3 Daño
- 17 Defensa
- 08 Desprevenido



HITOS

- Es temido por su pueblo.
- Está convencido de haber lo mejor para su pueblo, considerándose su benefactor.
- Oculta su rostro bajo velos rituales y su auténtica identidad bajo una sucesión de tapaderas (el Clan Loubomo).
- Una serie de modificaciones genéticas le han permitido prolongar su longevidad.
- Dispone de duplicados genéticos de sí mismo, a quienes emplea como “nuevas bestias” para mantener el miedo en N'Bwari.
- Sabe el secreto de Brian Wayland, conociendo además la ubicación del escondrijo del Centinela.
- Robó ciertos objetos a Brian Wayland, entre ellos sus diarios y un viejo uniforme de Centinela (que conserva como trofeo).

COMPLICACIONES

- Espíritu Salvaje: Siempre responde a un desafío
- Si se descubre su verdadera identidad, puede perderlo todo

00 DRAMA

06 AGUANTE

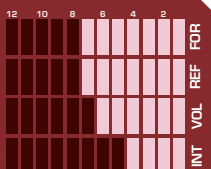
ESTADO **H I M**

Mejorado genéticamente

La rapidez del Guepardo

Destinado a la grandeza

Confía en sus instintos



PUNTOS DE RESISTENCIA

20

30

40

Nombre real: Harrison Jerome Hauser
Fecha de Nacimiento: 06/08/1921
Identidad: Pública
Estatura: 1,96 m
Pelo: Calvo

Alias: Zeus Loubomo
Situación: En activo/oficialmente muerto
Ocupación: Dictador
Peso: 99 kg
Ojos: Azules

Wayland sirva de punto de entrada y salida de los “paquetes de mejoras genéticas” que Hauser exporta a terceros países.

ZEUS LOUBOMO/ HARRISON HAUSER

Temido Dictador/ El Centinela Perdido

Zeus Loubomo es la última de una sucesión de identidades-tapadera que Hauser ha empleado para mantenerse al mando del gobierno N'Bwari. Es tan temido por su pueblo como odiado por las regiones vecinas que, desde tiempos inmemoriales, han codiciado las riquezas minerales ocultas bajo su suelo.

Zeus, como el resto de sus “antepasados”, mantiene una postura casi mesiánica en sus escasas apariciones públicas. Se define como “el elegido por los espíritus” para mantener el suelo de N'Bwari libre de la violación y expolio de su “maná” (referido a sus ricos yacimientos), así como para mantener a sus gentes libres del influjo pernicioso de las nuevas tecnologías.

En su hipocresía, sin embargo, Zeus vive encerrado en una fortaleza militar dotada de toda clase de sistemas de alta tecnología y seguridad. Además, dispone de una guardia pretoriana – seleccionada entre los niños de la región y adoctrina-

dos desde su infancia – a quienes entrena personalmente. Estos llevan uniformes militares y cascos que ocultan sus rostros (y que reproducen vagamente la efigie de un demonio mitológico que, supuestamente, protegió las tierras de N'Bwari hasta la década de los cincuenta del siglo veinte).

Hauser dispone de cuatro clones gestados en laboratorio que cumplen su función como “bestias”: bajo un uniforme especial – reforzado con kevlar y confeccionado para, entre las sombras, parecer algo más que humano, una criatura entre gorila y lagarto – estos clones se han dedicado durante años a mantener viva la leyenda de la bestia en el territorio N'Bwari.

Con la muerte de Wayland y el renovado interés de la empresa por iniciar la explotación de los yacimientos N'Bwari, Loubomo se ha desplazado a Betlam junto a una comitiva de sirvientes y asesores. Es en esa ciudad – a la que Hauser no había regresado en décadas – donde tendrá lugar una vista por parte de un gabinete de las Naciones Unidas. Tanto representantes de la Wayland como el propio Zeus Loubomo podrán defender sus posturas. Y la junta medioambiental de las Naciones Unidas decidirá si Industrias Wayland tiene potestad para explotar los yacimientos N'Bwari o, si por el con-

trario, se trata de una reserva natural digna de ser considerada como espacio protegido.

MALCOLM STEWARD

Fotógrafo Activista

Criado en el seno de una rica familia británica, a Malcolm nunca le faltó de nada. Acompañando a sus padres en un viaje por África, quedó marcado por la pobreza de la que fue testigo fugaz: la imagen de los niños corriendo tras el elegante coche de su familia atormentó la conciencia de Malcolm. Tras dejar atrás su educación en elitistas colegios británicos, se suponía que estudiaría económicas para hacerse cargo de las finanzas familiares. Sin embargo Malcolm dio la espalda a su destino prefijado y, desde que cumplió diecinueve años, se volcó en el trabajo de cooperante para un sinnúmero de ONGs.

Bajo la tutela de un viejo y alcohólico periodista de guerra, Malcolm aprendió a sobrevivir en los peores rincones de África y a manejar la cámara de fotos como un profesional. Hace ya unos años, pasó una larga temporada cooperando con campos de refugiados en Nigeria. Allí conoció a una joven llamada Brooke Wayland, que participaba en aquel programa como voluntaria. Entre ambos hubo un fugaz pero apasionado romance que acabó en cuanto

la joven tuvo que regresar a la universidad. Aunque han intercambiado correspondencia, es Malcolm quien sigue enamorado de la joven.

Recientemente, su activismo ha llevado a Malcolm hasta el territorio N'Bwari. En un principio pensó que se trataba de otro caso más de expolio de yacimientos por parte de una multinacional occidental (y siendo Industrias Wayland la implicada, para Malcolm la cosa adquiría un tinte personal). Sin embargo fue descubriendo la dictatorial y aterradora forma de gobierno que impone Zeus Loubomo sobre las gentes de N'Bwari.

Trabando amistad con un antiguo miembro de su guardia pretoriana, Malcolm consiguió adentrarse en la fortaleza militar de Loubomo. Allí encontró unas instalaciones científicas cuyos fines no pudo llegar a descubrir pues fue descubierto. En su precipitada huida de allí – en la que perdió su cámara de fotos – la presencia en el país de una comitiva de Industrias Wayland fue lo que lo salvó de acabar asesinado por las autoridades locales (¡tal y como se verá en el comienzo de esta nueva aventura del Equipo Centinela!).

Habiendo perdido las fotos realizadas, la única esperanza de Malcolm es conseguir trabar de nuevo con su contacto –uno de los miembros de la guardia de seguridad

MALCOM STEWARD

Fotógrafo Activista

HABILIDADES

- 03 Tribus africanas
- 02 Supervivencia en entornos salvajes
- 02 Pelea
- 05 Fotografía
- 03 Motocicleta
- 02 Dialectos tribales
- 04 Activismo contagioso
- 04 Primeros auxilios
- 04 Encantador
- 04 Debater
- 02 Mentir

COMBATE

- 03 Iniciativa
- +1 Daño
- 11 Defensa
- 08 Desprevenido



PUNTOS DRAMÁTICOS

HITOS

- Viene de una familia británica, de la cual reniega
- Desde los diecinueve años ha formado parte de ONGs que actúan en África
- Ha publicado numerosos reportajes de denuncia sobre atrocidades y abusos cometidos en ciertas naciones africanas
- Tuvo un fugaz romance con Brooke Wayland, de la que sigue enamorado.

COMPLICACIÓN

- Arriesga su propia seguridad cuando considera que una causa es justa

Incansable

Donde pone el ojo, pone la foto

Se cree ante la injusticia

Curiosidad Incansable

	12	10	8	6	4	2	FOR
INT							
VOL							
REF							

PUNTOS DE RESISTENCIA

20

30

40

00 DRAMA

04 AGUANTE

ESTADO H I M

Nombre real: Malcom Steward-Fisk
Fecha de Nacimiento: 12/02/1982
Identidad: Pública
Estatura: 1,80 m
Pelo: Pelirrojo

Alias: Mal
Situación: En activo
Ocupación: Fotógrafo freelance. Activista
Peso: 83 kg
Ojos: Verdes

que ha acompañado a Loubomo hasta Betlam City—. Si logra que su contacto testifique ante la vista de las Naciones Unidas, es posible que el régimen del terror de Loubomo tenga los días contados.

CENTINELAS N'Bwari Clones

Empleando técnicas de clonación experimentales, Hauser ha conseguido obtener a sus “nuevas bes-tias”. Se trata de duplicados genéticos de sí mismo, a los que se ha hecho madurar de forma acelerada. Esto hace que, además de ser extre-

madamente caros de producir — el motivo por el cual Hauser se ha visto obligado a contar únicamente con cinco al mismo tiempo — éstos clones tengan una longevidad bastante limitada. A partir del tercer año comienzan a mostrar síntomas de varias enfermedades degenerativas que acaban destrozando al sujeto en apenas dos semanas (tras una intensa y terrorífica agonía).

Junto a los viejos diarios de Brian Wayland, Hauser se llevó consigo un uniforme de Centinela cuando abandonó Betlam City hace ya décadas. Empleando el traje como modelo, Hauser concibió unos uniformes similares con los que sus clones

CENTINELAS N'BWAI



podrían cumplir con su papel de "bestias". Estos uniformes disponen de cascos integrales (con transmisores de radio para comunicarse entre ellos), confeccionados de tal forma que, entre las sombras, reproducen la cabeza de alguna clase de bestia sobrenatural (una especie de cruce entre gorila y lagarto) El uniforme, además, sobredimensiona la musculatura de quienes lo llevan, dándoles un aspecto más amenazador. Por otro lado, quienes llevan el traje suelen adoptar movimientos animales, caminando encorvados y emitiendo guturales gruñidos con los que acentúan la farsa de su naturaleza bestial.

A la hora de viajar a Betlam, Hauser –metido en el papel de Zeus Loubomo– llevará a tres de sus "Centinelas N'Bwari" ocultos

entre la comitiva que lo acompaña. Uno de ellos estará siempre a su lado, haciendo las veces de su traductor: de esta forma no sólo justifica el hecho de que luzca rasgos occidentales, sino que además ayuda a cimentar la falsa identidad de Loubomo (quien, se supone, no habla ningún otro idioma que no sea el propio dialecto N'Bwari).

Los otros dos "Centinelas N'Bwari" habrán entrado en el país como parte de su guardia personal. Éstos, sin embargo, se habrán escabullido al poco de llegar y habrán establecido un centro de operaciones. Desde allí coordinarán distintas acciones que Hauser prepara como último recurso a la hora de presionar a Industrias Wayland para que ceda en sus planes de explotación. Hauser sabe que, de alguna forma,

* En términos de juego, considera que el traje de estos "centinelas N'Bwari" proporciona una RD similar a la del traje del propio Centinela. Como armas, dispone de unas afiladas cuchillas a modo de garras que hacen daño M

la muerte de Wayland no ha frenado las actividades del Centinela por lo que otras personas deben encontrarse tras el vigilante enmascarado. Creyendo que la propia Brooke Wayland pueda estar tras el Centinela, Hauser intentará primero chantajearla dejando ver que tiene en su poder pruebas para señalar a Brian Wayland como el Centinela. Si eso no fuese suficiente, Hauser encargará a sus "bestias" que inicien una campaña más agresiva contra sus adversarios.



LA SAGA DEL CENTINELA PERDIDO

(Tales of the Sentinel: Lost Sentinel nº 1-4)

Entre Durante la visita de un dignatario extranjero en Betlam City, Brooke Wayland recibe un misterioso mensaje cifrado. Cuando el equipo Centinela lo descifra descubre que se trata de uno de los viejos diarios de Brian Wayland, relatando una expedición realizada en su juventud a N'Bwari, un misterioso rincón de África custodiado por una legendaria bestia sobrenatural.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo Centinela (pag.58)

Antagonistas: Zeus Loubomo (Hauser); Centinelas N'Bwari

ESCENA 1: HUIDA DE N'BWARI

Los flashes de la prensa iluminan el vestíbulo del Palacio de Congresos Davis. El centro de atención es Zeus Loubomo, dignatario de la pequeña república africana de N'Bwari. Éste ha interpuesto una denuncia ante las Naciones Unidas contra Industrias Wayland: aunque la empresa ha tenido los derechos de explotación de los yacimientos N'Bwari durante décadas, no ha sido hasta hace bien poco – tras la muerte de Brian Wayland – cuando la nueva junta directiva ha iniciado trámites para iniciar dicha explotación. Durante varios días, expertos de las Naciones Unidas escucharán atentamente los argumentos de ambas partes para, una vez finalizado el plazo, decidir si

N'Bwari debe ser considerada o no reserva natural de la humanidad.

Mientras Zeus Loubomo sube a la tribuna acompañado de su traductor, en las gradas próximas se encuentra Brooke Wayland acompañada por James Goldfield. A través del circuito de cámaras, Fedora es también testigo de todo lo que acontece en la sala. La atención del equipo Centinela en el caso se debe a que las primeras averiguaciones en torno a Loubomo y su pequeña dictadura africana han hecho saltar las alarmas: al parecer hay rumores que apuntan a N'Bwari como un pequeño paraíso de experimentación médica y biológica con fines armamentísticos. Nada de eso ha podido ser probado de forma oficial, claro.

Al otro lado del mundo, en la propia N'Bwari, se encuentra Leo

Szilard junto a una pequeña comitiva de técnicos de Industrias Wayland. Éstos llevan varias horas sitiados en un pequeño aeródromo por los soldados de Loubomo, sin haber podido siquiera descargar el material de perforación que habían llevado hasta allí. En realidad, escondido entre el personal técnico, se encuentra Christopher Bates (Número 9), quien ha sido enviado por Goldfield para encontrar pruebas que demuestren la implicación de Loubomo en el tráfico de armas biológicas. Manteniendo contacto con Szilard desde el avión, Bates - sin el uniforme del Centinela - se adentra en las miserables callejuelas de Nobari, la deprimida capital (y única ciudad) de N'Bwari. Entre la pobreza imperante, Bates asiste a una persecución de la policía militar en pos de un joven occidental. Antes de que lo asesinen en plena calle, Bates interviene salvándole la vida. Sin poder contar con el apoyo de Fedora – apenas hay dispositivos electrónicos conectados a la red en toda N'Bwari – Bates y el joven son perseguidos por las autoridades a través de los tejados de las chabolas de Nobari. Por suerte, mediante un dispositivo de extracción desde el aire que ha copiado de operativos de la CIA, Szilard ayuda a Bates y al chico occidental a dar esquinazo a sus perseguidores al tiempo que el avión remonta el vuelo dejando

atrás la región de N'Bwari.

Mientras tanto, en Betlam, la apasionada defensa de su país como reserva natural que Loubomo realizaba ante los asesores de las Naciones Unidas se ve interrumpida por una notificación dada por su propio personal diplomático. Tras unos minutos de incertidumbre, Loubomo acusa públicamente a Industrias Wayland de haber dado apoyo a un posible espía extranjero en suelo N'Bwari. Brooke, temiendo que pueda tratarse de alguna medida de espionaje llevada a cabo a sus espaldas por la junta directiva de su propia empresa, pide a Goldfield que se encargue de que garantizar que no haya presencia de la Wayland en suelo N'Bwari: no quiere convertir una disputa medioambiental en un incidente internacional.

Con el avión de la Wayland cumpliendo la orden de regresar a Estados Unidos, el joven fugitivo se presenta como Malcolm Steward, reportero freelance, al tiempo que insiste una y otra vez en la importancia de llegar a Betlam: debe hablar ante el tribunal que está mediando en el conflicto de Loubomo contra Industrias Wayland, ya que afirma tener pruebas para demostrar su implicación en “algo muy sucio y muy gordo”.

Al mismo tiempo, Brooke anuncia en el congreso que la comitiva

Entrada del Diario de Brian Wayland: 1

Al sur de la frontera de Sudan se encuentra el territorio N'Bwari. Un área de apenas doscientos kilómetros cuadrados; una zona donde la sabana deja paso a un territorio sorprendentemente fértil y rico. Una tierra que, sin embargo, jamás ha sido arrebatada a sus pacíficos habitantes, una reducida comunidad de pastores y agricultores, tan pacíficos como desarmados.

La leyenda cuenta que N'Bwari, una criatura mitad hombre mitad bestia, custodia los alrededores del valle sagrado donde viven los habitantes de esta región. A lo largo de los siglos, la misión de N'Bwari parece haber sido la de impedir que la región sea invadida por cualquiera de las tribus vecinas. Se dice que la criatura es inmortal, pues nadie ha podido darle caza jamás. No faltan tampoco las leyendas sobre fabulosos tesoros, cementerios de elefantes y otras fantasías similares... todos ellos custodiados por el feroz N'Bwari.

Las tribus vecinas han pasado siglos enviando a sus jóvenes guerreros a la caza del N'Bwari. Con la colonización, fueron expediciones portuguesas, francesas y británicas las que trataron de dar con los tesoros custodiados por la criatura. Dicen que nadie ha regresado para contarlo. Pero no es cierto.

Me encontraba en Tebas, pasando las horas antes de tomar un barco que me llevase al otro lado del canal de Suez. Fue allí donde un borracho desertor de la Legión Extranjera me habló de la leyenda de N'Bwari y del único hombre que había conseguido salir con vida de sus tierras. Resultó difícil sortear a varios impostores que trataron de hacerse pasar por él pero, finalmente, encontré al auténtico Harrison Hauser encerrado en los calabozos de la gendarmería en Casablanca, Marruecos. Me sorprendió ver que, en efecto, se trataba de un chico apenas dos años mayor que yo mismo. Lo habían capturado mientras trataba de ayudar a salir del país a varios miembros de la resistencia francesa. Como más tarde el mismo Hauser me diría, "no me hubiesen cogido de haber trabajado en mi terreno."

Unos cuantos sobornos más bastaron para orquestar su fuga de Casablanca. Más difícil, en cambio, resultó convencer a Hauser para que me llevase hasta las tierras del N'Bwari. Me advirtió que allí sólo encontraría muerte. Que si era otro niño rico yanqui con ganas de buscar tesoros y vivir aventuras, mejor probaba suerte en otra parte. No comprende con quién está hablando. No conoce mi auténtica identidad y aunque la supiese, no puede imaginar la empresa en la que estoy embarcado. Sin embargo, veo en los ojos de Hauser una determinación semejante a la que guía mis pasos. Por otro lado, el temor que esa criatura infunde en todos aquellos que la mencionan me resulta fascinante. Una fascinación que creció cuando Hauser me tradujo lo que significa N'Bwari en suajili.

Significa "aquel que protege e infunde temor".

N'Bwari significa "Centinela".

*De los diarios personales de Brian Wayland.
A pocos kilómetros de la frontera de Marruecos con Argelia.
21 de Enero de 1940.*

enviada a N'Bwari por su empresa está regresando a Betlam. Aceptando el gesto de buena voluntad, Loubomo se aproxima a la joven, a la que agradece —siempre a través de su traductor— su voluntad de negociar. Mientras abandonan el palacio de congresos, Brooke recibe un misterioso mensaje en su móvil. Aunque para ella y su departamento informático es un galimatías sin sentido alguno —probablemente un fichero corrupto o spam— Goldfield lo identifica como alguna clase de código que le resulta extrañamente familiar.

Esa noche, mientras Loubomo y su comitiva diplomática se trasladan al lujoso Grand Goyer Hotel (bajo la

vigilancia constante de Troy Sanders — Número 8); Goldfield entrega a Fedora una copia del documento recibido por Broke. Aunque la joven hacker no tarda en preparar un software con el que descifrar el texto, es Szilard quien — conexión vía satélite desde el avión — lo reconoce como una clave empleada por el propio Brian Wayland para cifrar sus documentos. Con un escalofrío, el viejo inventor informa a sus compañeros que parece tratarse de un diario llevado por Brian Wayland durante su juventud.

(Entradas 1 y 2 del Diario)

Entrada del Diario de Brian Wayland: 2

En estas dos semanas que llevamos de viaje, Hauser ha demostrado ser un interesante compañero de viaje. No es muy hablador, cosa que en verdad aprecio. Sin embargo, sus conocimientos sobre las culturas autóctonas y su pericia a la hora de negociar con los caciques fronterizos sólo tienen comparación con su amor por África. He preferido ocultarle de momento todo lo que sé sobre él — tengo la sensación de que, al igual que yo mismo, Hauser prefiere ser reservado con su pasado. Sé que sus padres murieron durante una revuelta de Hutus en Ruanda y que fue criado por su abuelo materno, un colono alemán afincado en la frontera con Kenia. El pasado de Hauser se desvanece en ese punto.

Sin embargo, su fama como contrabandista "de buen corazón" corre como la pólvora por todo el área oriental del continente negro. Sin embargo... no dejo de pensar en lo que me contó aquel borracho en Tebas. Que Hauser había pasado un año en la Legión Extranjera y que después tras asesinar a sangre fría a tres miembros del cuerpo. Escuchando a Hauser hablar de la belleza natural de África, cuesta creer que un hombre así sea capaz de ira semejante. Debo ser cauto pese a las simpatías que me despierta. En cualquier caso ha demostrado su pericia como explorador y conocedor del terreno. Según él en apenas un día y medio llegaremos a Kagudli, el último punto civilizado antes de adentrarnos en el territorio de N'Bwari.

*De los diarios personales de Brian Wayland.
El Obeid, Sudán.
9 de Febrero de 1940.*

ESCENA 2: ESE PASADO DESCONOCIDO...

Habiendo descifrado las dos primeras entradas del diario mediante su software decodificador, Fedora rastrea el origen del mensaje recibido por Brooke, descubriendo que, sea quien sea el remitente, ha debido ser alguien presente durante el acto oficial. ¿Quizá un miembro de la comitiva de Loubomo?

Por otro lado, las menciones en el diario de Wayland a ese tal Harrison Hauser llevan a Goldfield a revisar los viejos archivos del Centinela. Pero ni en ellos ni en la memoria de Szilard consiguen ubicar a nadie relacionado con Brian Wayland con ese nombre. Las pocas referencias que Fedora puede encontrar sobre Hauser son las mismas que el propio Brian Wayland menciona en el segundo apunte de su diario. Sin embargo, mientras el software de transcripción sigue trabajando,

Entrada del Diario de Brian Wayland: 3

Nuestra llegada a Kagudli no pudo ser menos oportuna. Se suponía que las fuerzas británicas habían conseguido hacerse fuertes allí. Sin embargo, a medida que nos aproximamos a la ciudad, pudimos ver las primeras columnas de humo: la aviación italiana había bombardeado la zona, aplastando las defensas británicas. Lo que encontramos al llegar fue una Kagudli sumida en el caos: los soldados británicos habían puesto pies en polvorosa, dejando la ciudad en manos de pequeños grupos tribales armados. Hauser contaba con tratar contacto allí con un alto mando británico con el que había hecho buenos negocios en el pasado. Lo único que Hauser encontró de su viejo amigo militar fue su cabeza empalada en lo alto del mástil que coronaba el antiguo puesto de mando inglés.

No tardamos en ser retenidos por uno de los cabecillas de la milicia local, un tipo escuálido y de sonrisa cruel al que todos llaman M' Gwane. Hauser trató de negociar con él, pero fue en vano: no parecía interesarle el dinero ni nada de lo que pudimos ofrecerle. Nos cortarian el cuello al amanecer, siguiendo un ritual de su tribu. Estaba planeando una posible huida cuando los hombres de M' Gwane me sacaron a rastras del calabozo. Cuando me quitaron el saco de la cabeza me encontré al aire libre, rodeado por un grupo de lo que parecían mercenarios blancos. Aun quedaría como una hora para el amanecer. Hauser estaba a unos metros, hablando con el que parecía el cabecilla de los mercenarios. A unos metros, dentro de una improvisada tienda de campaña, se escuchaban disparos y gritos, mezclados con las carcajadas que, como más tarde sabría, pertenecían al mismísimo M' Gwane. Hauser se acercó a mí y me explicó lo que había pasado mientras me aflijaba las ataduras.

la hacker descubre otro dato más sobre Hauser: al parecer falleció en Marzo de 1940, durante una expedición en territorio N'Bwari. Las causas de su muerte siguen siendo a día de hoy "desconocidas".

(Entrada 3 del Diario)

ESCENA 3: RETOMANDO EL CONTACTO

A la mañana siguiente, el vuelo de Industrias Wayland toma tierra en el aeropuerto Internacional Moore. Malcolm Steward es recibido por Brooke y tanto Goldfield como Szilard no tardan en intuir que entre la nieta de Wayland y el chico hubo algo más que una amistad universitaria. Por su parte, Brooke y Malcolm acuden a almorzar a un selecto restaurante de la ciudad, siempre bajo la atenta vigilancia del equipo Centinela. Durante la comida, Malcolm revela a Brooke que su contacto dentro de

Al parecer, alguien había "pagado" por nuestras vidas. Concretamente, Sir Roland Emmerson-Westmoore, un "humilde" sirviente de la corona británica y dueño de unas tierras, a unas millas de Kagudli. Sir Roland había conseguido llegar a un acuerdo con M'Gwane canjeando nuestras vidas por su proyector cinematográfico. Su interés, sin embargo, no reside tanto en cumplir como "buen samaritano" a la hora de salvar nuestras vidas sino en contar con la pericia de Hauser a la hora de llevarlo a través del territorio del N'Bwari. Está claro que la fama de Hauser le precede. Por otro lado parece que Sir Roland no está tan interesado en la mítica bestia como en los posibles tesoros que anidan en su gruta, en lo más profundo del valle de N'Bwari. El flemático británico no deja de hacer gala de unos falsos modales escoltado siempre por su grupo de mercenarios y por un hombriccillo de unos treinta años, enjuto y que luce grandes anteojos. Responde al nombre de "Ernest" y parece ser una especie de secretario personal de Sir Roland. Sin embargo, me resulta tan obvio que algo turbio se oculta tras el falso acento británico de "Ernest" como que Sir Roland me considera una "carga imprevista". Está claro que sólo quería salvar el pellejo de Hauser. Y que ha sido el propio Hauser quien ha insistido en incluirme en el trato. Odio reconocerlo, pero empiezo a estar en deuda con él.

Esta noche la pasaremos en las propiedades de Sir Roland, una impresionante finca colonial. Al alba partiremos hacia las tierras del N'Bwari. Debo reconocer que me encuentro nervioso, impaciente por encontrarme cara a cara con esa supuesta bestia. Pronto veremos qué se esconde realmente tras la leyenda y la superstición.

*De los diarios personales de Brian Wayland.
Finca Emmerson-Westmoore, a diez kilómetros de Kagudli (Sudán)
13 de Febrero de 1940*

Entrada del Diario de Brian Wayland: 4

Hace ya casi dos días que nos adentramos en la espesura de la sabana. En territorio N'Bwari. No deja de resultarme curioso que el secretario personal de Sir Roland, "Ernest", dedica mucho tiempo a recoger muestras del suelo y de las fuentes de agua que encontramos a nuestro paso. De hecho, fue debido a su peculiar tarea que dimos con la primera amenaza de muerte. Ocultos entre matorrales salvajes que cubren el terreno, encontramos ídolos toscamente tallados en piedra, representando alguna clase de bestia homínida, con pavorosas fauces en lugar de cabeza. Hauser nos indicó que era la advertencia de que ya nos encontrábamos en el reino del N'Bwari. Aquello no pareció intimidar ni a Sir Roland ni a sus mercenarios.

La cosa cambió al día siguiente: dos de los guardias que custodiaban el campamento durante la noche desaparecieron sin dejar rastro. No tardamos en encontrar parte de sus ropas cubiertas de sangre. Hauser dio con algo más: un par de brazos arrancados de cuajo que aun sostenían un rifle de caza. Me sorprendió que incluso después de ver aquello, Sir Roland no tuviese que renegociar el pago con sus hombres. Extraña lealtad para unos soldados de fortuna.

El resto de la jornada la hemos dedicado a avanzar todo lo que hemos podido hasta llegar al linde de un espeso bosque. Hauser dice que los lugareños lo llaman "el bosque de la sombra sin fin" pues las frondosas copas de sus árboles, con sus altísimos y gruesos troncos, forman un techo natural sobre todo el bosque. De esa forma, la luz del sol apenas llega al suelo, sumiéndolo todo en una inquietante penumbra. A veces parece que hay algo moviéndose en la espesura. Hauser asegura que deben ser alimañas y pequeños animales. Sin embargo, tengo la sensación de que estamos siendo observados.

Con las últimas luces del alba, hemos llegado a un poblado bastante grande. Delo haber contado más de cien chozas de adobe. Pese a la escolta armada de Sir Roland, los habitantes nos han recibido con hospitalidad y sin temor alguno. El pueblo carece de medios de defensa como muros o empalizadas. Hauser nos ha servido de intérprete con el sacerdote de la tribu, un anciano de sorprendente altura y complexión física que responde al nombre de Lemlasi. Durante la cena, Lemlasi nos ha contado que su pueblo no conoce más temor que el de la propia bestia, pues ésta les protege de toda agresión exterior. Sin embargo, basta ver que los habitantes de la aldea tiemblan ante la mera mención de N'Bwane. Como Hauser me ha explicado, la bestia no sólo les protege de ataques externos... también da caza a aquellos habitantes del poblado que tratan de hacer su vida fuera de la tierra que los ha visto nacer.

Hablando de nacimientos, delo reconocer que no deja de sorprenderme la pericia de Hauser en las más mustiadas áreas de conocimiento. Estábamos acalando de almorzar cuando varios miembros de la tribu han venido en busca del sacerdote. Se les veía preocupados y Hauser tradujo sus nerviosas palabras. Al parecer, una de las mujeres de la tribu estaba a punto de dar a luz y había complicaciones en el parto. De no haber sido por Hauser la chica habría muerto: intervino como una diestra matrona y salvó la vida de la madre y del recién nacido. Lemlasi, agradecido, nos ha dicho que este acto será visto con benevolencia por los espíritus. Por ello, si al amanecer damos media vuelta, nos asegura que saldremos con vida de allí. Sir Roland lo ha interpretado como una amenaza velada y yo mismo he tenido que intervenir para que sus hombres no reaccionen de forma violenta. No me gusta el gatillo fácil del que hacen gala sus mercenarios. Como tampoco me gustan los secretos que se trae Sir Roland con su ayudante, "Ernest". ¿Para qué son todas esas muestras minerales que toma constantemente del suelo? ¿Qué han venido buscando realmente?

Mañana trataré de averiguar más cosas sobre ambos. De momento, espero poder dormir algo esta noche.

De los diarios personales de Brian Wayland.
Poblado de Menanari, a dos días de la frontera con Sudán.
15 de Febrero de 1940.

la guardia pretoriana de Loubomo le permitió acceso a su fortaleza militar en N'Bwari. Allí encontró unas extrañas instalaciones médicas, una especie de hospital secreto. Habiendo perdido su cámara en la huida, la única prueba con la que Malcolm puede contar es el testimonio de su contacto. Sin embargo no conoce su identidad.

Habiendo interferido el móvil de Malcolm, es Fedora y no el joven activista quien en ese preciso instante recibe un mensaje del misterioso contacto: sea quien sea éste, parece estar dispuesto a confesar públicamente todo lo que sabe sobre las actividades clandestinas de Loubomo. Cita al fotógrafo freelance para encontrarse con él frente a una de las fuentes de Finger Park. Siguiendo las indicaciones de Fedora, Bates – con el uniforme de Centinela – es quien se desplaza hasta el punto de encuentro, reuniéndose allí con el confidente... o lo que queda de él: colgando de un árbol, su cuerpo muestra cortes, mutilaciones y toda clase de laceraciones, como si lo hubieran arrojado para ser pasto de una manada de lobos.

(Entrada 4 del Diario)

ESCENA 4: CENA CON EL DICTADOR.

Mientras la policía se hace cargo del cuerpo sin identificar encontrado en Finger Park, al no recibir noticias suyas Malcolm se resigna convencido de que su contacto se ha asustado y ha decidido “desaparecer”. Con la idea de haber perdido su última baza contra Loubomo, Malcolm juega una última carta. Esa misma noche se celebra una cena de gala en los elegantes salones del Grand Goyer Hotel con Loubomo como invitado de honor. Malcolm acude allí acompañando a Brooke. También acuden Goldfield y Szilard, como representantes de Industrias Wayland.

Durante la cena, Goldfield trata de acercarse a Loubomo para, de forma velada, averiguar más sobre aquel viaje de Brian Wayland al territorio N'Bwari... y sobre la muerte de Harrison Hauser. Loubomo, siempre a través de su traductor, niega haber oído hablar de Brian Wayland o de Hauser... sin embargo, aprovecha para narrar a los presentes la terrible leyenda de la bestia que da nombre a su pueblo: la criatura que protege la nación de sus adversarios a través del temor, del miedo. El propio Loubomo reconoce haber oído mencionar que Betlam tiene su propia bestia. El “Centinela”. Y establece un paralelismo entre la actuación del héroe enmascarado atemorizando a los delincuentes y villanos con el papel que cumple la bestia N'Bwari a la hora de

Entrada del Diario de Brian Wayland: 5

La he visto. He visto a la bestia.

Me cuesta poner en orden mis pensamientos, pues apenas he dormido en los dos últimos días.

Las cosas empezaron a ir mal la noche antes de internarnos en "el bosque de las sombras", antes de abandonar la aldea de Mewanari. Los disparos y los gritos nos despertaron en mitad de la noche. Hauser y yo salimos de nuestra tienda y vimos como varios de los hombres de Sir Roland disparaban contra la espesura del bosque. El propio Sir Roland y su secretario no tardaron en aparecer, preguntando qué demonios había pasado. Al parecer, la necesidad llevó a uno de los mercenarios a aproximarse demasiado al bosque cuando su compañero de guardia vió como era súbitamente arrastrado por "algo". Nuevos gritos procedentes del interior del bosque nos llevaron a adentrarnos en la espesura sin pensarlo demasiado. Hauser trató de impedirme lo y corrí tras de mí. Sin embargo, en menos de un par de minutos, me vi completamente desorientado. Perdido en la espesura. Alrededor escuchaba disparos y algunos gritos, esta vez de otros mercenarios. Traté de guiarme por la voz de Hauser y aceleré el paso. No tardé en tropezar con una enorme raíz, estrellándose mi candil contra el suelo y dejándome a ciegas.

Al principio pensé que la silueta que se movía entre los árboles era la de Hauser. Pero poco a poco fui comprendiendo que su complexión era mayor que la de un humano normal. Salí de dudas cuando aquella cosa se puso de pie. Superaba con creces los dos metros de alto y se dio lentamente la vuelta. Tenía facciones humanas pero su piel brillaba con tonos que se me antojaron metálicos. Su resuello por otro lado era el de un animal salvaje. Con un rugido inhumano se lanzó sobre mí, la providencial aparición de Hauser me salvó la vida. Atrajo sobre si mismo la atención de la bestia, al tiempo que me gritaba que corriese. Y eso hice.

proteger su territorio mediante el miedo.

Su relato es interrumpido abruptamente por Malcolm quien públicamente acusa a Loubomo de financiar experimentos médicos de dudosa naturaleza bajo su fortaleza en N'Bwari. Para sorpresa de todos, Malcolm asegura tener esas prue-

bas en su poder y que piensa hacerlas públicas al día siguiente ante el tribunal de las Naciones Unidas.

Mientras, Fedora repasa las grabaciones de las cámaras de seguridad de Finger Park en un intento por discernir quien asesinó al confidente de Malcolm. Sin embargo, las imágenes apenas si muestran a una figura que se mueve entre las sombras cargando con el cuerpo. Lo peor es cuando consigue una ima-

Jamás en mi vida he sentido esa clase de temor. No era la sensación de impotencia que sentí en aquel callejón de Bettam, hace ya casi veinte años. No. Era otra cosa. Algo... algo más allá del propio miedo.

Nunca he sido un hombre religioso. Mucho menos supersticioso. Pero esto... Dios me ayude. Esto no es humano.

Me cuesta incluso escribirlo pues no puedo evitar sentirme responsable de la muerte de Hauser. Cuando conseguí salir del bosque, estaba ya amaneciendo. De la comitiva de mercenarios de Sir Roland sólo quedan tres. De los demás - incluido Hauser - sólo hemos encontrado restos ajados de sus prendas. La mayor parte de ellas, ensangrentadas. Pese a que en sus ojos leo el mismo temor que todos compartimos, sea lo que sea que mueve a Sir Roland es más poderoso que el miedo; pues está dispuesto a seguir adelante.

Hemos hecho una parada para almorzar y reponer fuerzas. Según las anotaciones que Hauser dejó en los mapas de la región, llegaremos esta noche al valle de N'Bwari: el corazón mismo del territorio de la bestia. Por primera vez en mucho tiempo, vuelvo a tener una inquietud casi infantil por la llegada de la noche. No es lo único que me impide conciliar el sueño. Es esa pregunta que no me atrevo a hacer en voz alta, que casi no puedo dejar por escrito.

Si esa cosa, esa "bestia" existe y no es humana... ¿de qué será capaz? ¿Puede ser realmente inmortal? ¿Hay alguna posibilidad de que podamos enfrentarnos a ella... y salir airosos?

*De los diarios personales de Brian Wayland.
En algún punto de "El bosque de las Sombras", a menos de un día del poblado Mewanari.
16 de Febrero de 1940.*

gen lo bastante clara. Fedora está a punto de gritar a causa de la impresión: el asesino... ¡va vestido con un traje de Centinela!

(Entrada 5 del Diario)

ESCENA 5: LA NOCHE DE LAS BESTIAS.

Tras la revelación de Fedora, tiene

lugar una reunión de emergencia en la base de operaciones. Allí, Goldfield y Szilard son testigos de las imágenes captadas por la cámara. El viejo científico no tiene dudas: se trata del uniforme del Centinela, concretamente el empleado por Brian Wayland durante sus primeros años como héroe solitario. Pero es imposible: tanto Goldfield como Szilard saben que el único modelo que queda de ese traje está guardado en la Sala de la Memoria.

Entrada del Diario de Brian Wayland: 6

Esta bien puede ser mi última anotación en este diario. Una de mis piernas está fracturada y al menos dos costillas se encuentran fuera de lugar. No sé cuanta sangre he perdido ya, pero sin atención médica estaré muerto en menos de dos horas.

Pese a los intentos de Sir Roland por apretar el paso de la expedición, no conseguimos llegar al valle de N'Bwari hasta bien entrada la noche. Descubrimos entonces que, más que un valle, se trataba de una enorme grieta en el terreno: un profundo cañón labrado por la naturaleza en roca viva. Sus paredes escarpadas nos forzarían a hacer noche antes de intentar siquiera un descenso con cuerdas.

Sir Roland y sus hombres parecían estar lo bastante ocupados montando el perímetro de seguridad en torno al campamento como para darme la oportunidad de averiguar qué se traía entre manos "Ernest". Lo encontré en su tienda, revisando en un pequeño laboratorio de química portátil aquellas muestras de agua y tierra que había tomado desde el primer día. A punta de pistola, "Ernest" no tardó en confesar su auténtica identidad: su apellido era Kowalski y era un eminente científico polaco que había sobrevivido al exterminio nazi gracias a su talento en ingeniería avanzada. Me sorprendió ver que parecía aliviado de que hubiese descubierto su identidad, pues me pidió ayuda para escapar. Poco pude hacer en ese momento, claro.

Del resto de la historia me enteré una hora más tarde, cuando desperté del golpe en la nuca que me propinó el propio Sir Roland por la espalda. Estaba claro que ni ese era su auténtico nombre ni su interés en toda esta expedición radicaba en míticos tesoros. Al igual que los supuestos mercenarios, Sir Roland era un espía del Tercer Reich. Kowalski, junto a otros expertos "reclutados" por los nazis, habían estado analizando muestras procedentes de un sinfín de puntos geográficos del planeta, en busca de yacimientos de ciertos minerales imprescindibles con los que confeccionar armas de amplio poder destructivo. Y todo parecía indicar que bajo el valle de N'Bwari se encontraba el mayor yacimiento que los nazis habían encontrado hasta la fecha.

Sir Roland -o como quiera que fuese su auténtico nombre- estaba a punto de arrojarme por el borde del precipicio. La caída era una muerte segura: más de cincuenta metros en caída libre, sin contar el choque contra las afiladas paredes del cañón. En mi mente traté de urdir alguna clase de plan para escapar. Incluso en aquel momento tenía esperanzas de poder salir con vida y ver cumplido mi sueño de volver a Betlam.

El oportuno rugido de la bestia que recorrió el campamento me dio los segundos de distracción necesarios como para deshacerme de Sir Roland de un puñetazo. La bestia N'Bwari, por su lado, surgió de la espesura del bosque. Las talas de los mercenarios rebotaban contra su piel metálica. Traté de buscar cobijo, encontrando a "Ernest" Kowalski escondido en una de las tiendas. Ambos escuchamos con horror como la bestia N'Bwari acababa con los mercenarios y con el propio Sir Roland. Cuando hubo terminado, el exterior de las tiendas estaba impregnado con la sangre de sus

victimas. Pensé que la bestia habría desaparecido... pero me equivoqué. Había sido capaz de oírnos y allí estaba. Esperándonos.

Senti mi cuerpo paralizado: al tiempo que aquella mole de dos metros quince se alzaba lentamente. Como si pudiese saborear el miedo que me atenazaba el corazón.

Apenas pude conseguirle algo de tiempo a Kowalski para que saliese corriendo de allí. No sé si el pobre desgraciado lo habrá conseguido. En cualquier caso; no me arrepiento de haber dado mi vida si él consigue escapar, llevando esos conocimientos científicos al bando aliado. Y si la bestia ha acabado con él... Bueno. Eso garantizará que no caerán en malas manos.

He pagado el precio por intentar derrotar a esa bestia. Parecía imposible escapar de ella. A la luz de los candiles del campamento pude ver su titánico aspecto: Aquello que parecía su piel metálica se me antojó alguna clase de armadura. La parte de la cabeza, sin duda alguna, era una especie de casco, con una tosca cara humana a modo de máscara. Sin embargo, sus proporciones colosales no podían ser de las de un ser humano. Quizá un descomunal gorila. No lo sé. En cualquier caso, esa bestia me acorraló al filo del abismo. Era cuanto creí necesitar: había tomado cuerda suficiente - o al menos eso pensé - para dejarme caer en el momento en que tratase de embestirme. Así lo hizo y ambos nos precipitamos al vacío. La cuerda consiguió frenar parte de mi caída pero no toda. Escuché con claridad el impacto de la criatura contra el suelo y cuando llegué abajo había evidentes rastros de sangre por todas partes.

Pero de su cuerpo no había ni rastro.

Eso sólo puede significar una cosa. Que la bestia no ha muerto. Sigue viva, en alguna parte. Posiblemente oculta entre los riscos del cañón, recuperándose de sus heridas. Sé que es imposible. Que esa caída tuvo que haberla matado. Pero ahora... Dios mío: ¿Es eso que escucho el resuello de la bestia o es tan sólo el viento nocturno? Es imposible. No puede seguir viva. Este temor... Dios. Nunca he sentido un miedo como éste. Es el miedo que deberían sentir aquellos que hacen el mal ajeno. Si tan sólo pudiese sobrevivir a esta noche...

De los diarios personales de Brian Wayland.
Sin ubicación.
Sin fecha.

En ese momento, saltan las alarmas: Fedora intercepta una llamada de la policía informando de una extraña toma de rehenes en el Lindsay Bridge: según algunos testigos, el autobús nocturno que hacía la ruta de Lynwood con Forest Hill fue asaltado en marcha por una especie de... "bestia". Mientras Móvil 1 traslada a Sanders hasta el puente, Goldfield mantiene a Bates y a Móvil 2 vigilando de cerca a Brooke y Malcolm, que siguen en la fiesta del Grand Goyer Hotel. Cuando Sanders llega al puente, apenas un par de coches patrulla han podido responder al incidente. El tráfico está colapsado y el autobús, estrellado contra uno de los laterales del puente, se encuentra a punto de caer al vacío. Sanders se adentra en el siniestrado vehículo para ayudar a salvar a los pocos viajeros que siguen dentro, paralizados por el terror. Éstos no dejan de murmurar acerca de "el monstruo". Cuando Sanders logra llegar hasta el conductor, con el autobús a punto de caer al agua, uno de los Centinelas N'Bwari se deja caer desde una de las estructuras superiores del puente se deja caer, provocando que el autobús se precipite contra el río, hundiéndose a gran velocidad.

Sabiendo que Sanders se encuentra en peligro, Bates desoye las indicaciones de Goldfield y parte en dirección a Lindsay Bridge.

Mientras, Sanders lucha por escapar de la trampa mortal en la que se ha convertido el autobús. Allan Paul abandona la furgoneta y trata de atacar a la bestia N'Bwari, la cual no tarda en dejarlo fuera de combate, arrojándolo al agua. Al tiempo que un inconsciente Allan Paul se suma a los problemas que se acumulan para un sumergido Sanders, la bestia N'Bwari hace gala de su fuerza superior, empujando varios de los coches allí parados – con sus pasajeros atrapados en el interior – dejándolos caer desde lo alto del puente a modo de "cargas de profundidad". Tras ayudar a Allan Paul, Sanders tiene que esquivarlos como proyectiles pero además debe salvar a quienes se encuentran encerrados en su interior.

Bates consigue llegar al puente, enfrentándose a la bestia



N'Bwari: teniéndola frente a frente, queda claro que no se trata de ningún monstruo, sólo alguien extraordinariamente corpulento enfundado en un traje reforzado.

Ambos, Centinela y N'Bwari se enfrentan en las alturas de la estructura metálica del puente. La ventaja inicial de Bates se ve interrumpida por el ataque combinado de un segundo N'Bwari. Peleando codo con codo contra Bates, ambos están a punto de acabar con el valiente Centinela... hasta que la reaparición de Sanders equilibra la balanza. La presencia de dos centinelas peleando juntos obliga a Fedora a piratear la señal de los helicópteros de noticias que captan las imágenes del combate desde el aire. Además, Fedora controla las luces del puente, apagándolas y sumiéndolo en las tinieblas de forma que nadie pueda ver demasiado bien lo que está sucediendo.

Pese a derrotar a sendas bestias, los Centinelas apenas tienen tiempo de desenmascarar a los atacantes. A través de las cámaras de sus cascos, Fedora, Szilard y Goldfield comprueban que ambos atacantes son la viva imagen del joven que ejerce de traductor simultáneo para Loubomo. Justo entonces se activa un protocolo de autodestrucción en los trajes de ambos N'Bwari. Su explosión a punto está de costar la vida a los

mismos centinelas.

En ese mismo momento, Malcolm y Brooke tienen una fuerte discusión en la parte de atrás de la limusina. Ella le recrimina haber puesto su vida en peligro por nada, ya que es falso que tenga pruebas que incriminen a Loubomo en actividades ilegales. La discusión acaba pronto derivando a un terreno más personal, sobre la forma en que terminó la relación entre ambos. Sin embargo, la discusión se ve interrumpida por un brusco frenazo de la limusina. Malcolm baja del coche descubriendo que se encuentran en un callejón... y topándose de bruces con alguien vestido como el Centinela original. Tras ver como deja inconsciente a Malcolm, Brooke trata de pedir ayuda a su chofer. Éste la noquea, revelándose que en efecto se trata del joven traductor de Loubomo.

(Entrada 6 del Diario)

ESCENA 6: BUSCANDO AL CENTINELA PERDIDO.

Sospechando que el ataque de las "bestias" haya sido una distracción, Goldfield pide a Fedora que pinche las cámaras del Grand Goyer Hotel. A través de ellas comprueban que

tanto Loubomo como el resto de su comitiva se han retirado ya a sus habitaciones. Una de las cámaras del exterior, sin embargo, muestra a Brooke y Malcolm saliendo de la fiesta, veinte minutos atrás,

subiendo a la limusina de la heredera Wayland. Sin embargo, Goldfield pide a Fedora que haga zoom en el espejo retrovisor. La agudeza visual del viejo centinela y el sofisticado software de la hacker permiten identificarlo como el joven traductor de Loubomo.

Entrada del Diario de Brian Wayland: 7.

Desde aquella noche en que mis padres fueron asesinados, nunca había sentido la muerte tan de cerca. Sólo puedo definir como "pavor religioso" lo que sentí cuando, al filo de la inconsciencia, vi salir de las sombras a la bestia. Intacta. Como si jamás hubiese sufrido una caída de más de cincuenta metros de altura. Se aproximaba a mí lentamente, con esos movimientos levemente simiescos. No ofrecí resistencia. Mi cuerpo dejó de responder y todo se sumió en unas tinieblas que duraron lo que se me antojó una breve eternidad.

Desperté con la voz de Hauser resonando en mis oídos.

Mis ojos se fueron acostumbrando a la tenue luz de las antorchas. Harrison Hauser estaba ante mí, vivo y aparentemente con sus extremidades aún intactas. Reaccioné con un temor instintivo cuando pude ver que tras él no había una... sino dos bestias. No me avergüenza reconocer que mi grito debió resonar en todo aquel complejo de grutas naturales que, como Hauser me indicaría más tarde, recorrían bajo tierra la práctica totalidad del territorio N'Bwari.

El rumor de un río subterráneo acompañó las explicaciones que Hauser me iba dando, al tiempo que yo mismo iba atando los cabos. Al parecer, "la bestia" nunca había sido una única criatura. En realidad, se trataba de una manada entera de una extraña especie de gorila. A medio camino entre el simio y el ser humano, estos gorilas bien podían ser el mítico eslabón perdido del que hablaban tantos antropólogos. En cualquier caso, Hauser me llevó hasta una de aquellas cuevas. Allí estaban reunidos lombasi y otros sacerdotes tribales. Se encontraban alrededor de la bestia a la que yo había dado muerte. No muy lejos de donde se encontraba su cuerpo, una hembra de su misma especie sostenía en brazos a un bebé recién nacido. Hauser me explicó que, tras haber visto como había ejercido de "matrona" con la chica humana, los sacerdotes decidieron valerse de sus capacidades médicas para salvar a la única hembra que quedaba con vida entre aquellos simios. Por eso Hauser no acabó descuartizado como Sir Roland y sus mercenarios.

Hauser, una vez fue puesto al día, asistió al parto salvando así su vida junto a la de la madre y su cría. Pero Hauser hizo algo más. Para garantizar mi perdón, aceptó entregar su vida. Según la tradición, aquellos que descubren el secreto del N'Bwari quedan ligados de por vida a él. Hauser

Brooke y Malcolm despiertan atados y amordazados, sentados en elegantes sillas estilo Luis XIV. Aun en la penumbra, Brooke es capaz de distinguir los muebles cubiertos por lonas que pueblan como fantasmas el enorme salón comedor. Reconoce el lugar: ¡es la mansión de su abuelo, Wayland Manor! Hauser hace acto de presencia llevando la

indumentaria del Centinela original, escoltado por el joven traductor de Loubomo. Bajo la siniestra penumbra que proyectan un par de candelabros y ocultando su rostro bajo el casco, Hauser acusa a Brooke de haber llevado las cosas hasta ese extremo. A una señal de Hauser, el traductor saca una pistola, dis-

y yo no podríamos abandonar jamás esa tierra. Gracias a lo que Hauser hizo, sólo él pagaría ese precio. Y lo cierto es que no parecía importarle. Si África siempre había sido su hogar, el territorio de N'Bwari parecía ser un sitio tan bueno como cualquier otro para asentarse.

Han pasado dos semanas y mis heridas están casi curadas del todo. Ayer supe que Kowalski fue interceptado por los lugareños y que Hauser ha conseguido que lo acepten como uno más. En parte porque sus conocimientos como ingeniero podrán ser útiles para mejorar las condiciones de vida de los aldeanos. Por otro lado, es una forma de asegurarnos que sus "otros" conocimientos - los de índole tética - no acaban en malas manos. Lo cierto es que Kowalski tampoco parece apenado ante la idea de que el resto del mundo le dé por muerto. Es la tranquilidad de un hombre que, por primera vez en mucho tiempo, no se siente perseguido por nadie.

Escribo estas líneas poco antes de partir. Me he despedido de Hauser con una extraña sensación. Por un lado, he aprendido mucho de este viaje. Es fascinante comprobar cómo incluso mi propia mente racional se vio sobrecogida ante la ilusoria inmortalidad de la bestia. Lo poderoso que puede llegar a ser un mito cuando se rodea de cierta parafernalia y estrategia. Por otro lado, siento que tengo una deuda pendiente con Harrison Hauser. Me ha salvado la vida. Dos veces. Y sé que aunque él no siente que esté sacrificándose al tener que hacer de esta tierra su hogar, es una deuda que no quiero llevar sobre mis hombros. Harrison me ha dicho que puedo quedarme si así lo deseo. Que esta tierra puede ser también mi hogar. Le he dicho que yo ya tengo un hogar. Es Betlam: un hogar al que he jurado regresar para salvar de la corrupción y la oscuridad que reina en él. Harrison ha comentado que parece una tarea demasiado dura como para que un solo hombre la lleve a cabo. Puede que tenga razón.

De momento lo único seguro es que mi viaje no ha terminado.

Tan seguro, como que tarde o temprano regresaré a Betlam. Y cambiaré esa ciudad para siempre.

*De los diarios personales de Brian Wayland.
A pocos kilómetros de la frontera de Sudán.
12 de Marzo de 1940.*

puesto a volar la cabeza de Malcolm. Antes de hacerlo, Brooke le grita que se detenga y confiesa que no existen esas pruebas con las que el joven activista amenazó a Loubomo. Pensando que es Brooke la que está tras la organización del Centinela tras morir su abuelo, Hauser le tiende un teléfono móvil y le exige que avise a "sus Centinelas" para que no se interpongan en su camino. La confusión y sorpresa en la mirada de Brooke dejan claro a Hauser que la chica no conoce la faceta oculta su abuelo.

Entre tanto, y reconstruyendo el trayecto de la limusina a través de las cámaras de tráfico, Fedora consigue dar con el coche. Sin embargo, para cuando Móvil 2 y Bates llegan es ya demasiado tarde: la limusina está allí pero el callejón ha servido como ángulo ciego a los secuestradores de

Brooke y Malcolm para cambiar su ruta de escape, empleando para ello uno de los túneles neumáticos que recorren el subsuelo de la ciudad.

Entre tanto, Goldfield estudia con atención el mapa de Betlam City donde se marcan los puntos donde han actuado tanto las bestias como el centinela. La estatua en Finger Park, el puente Lindsay, incluso ese callejón en Old Betlam... Siente que hay un patrón entre ellos. Y guiándose por esa intuición, comienza a estudiar los archivos. Goldfield no tarda en descubrir que se trata de tres puntos en los que actuó el Centinela entre 1946 y 1947, durante el periodo en solitario de Brian Wayland.



Revisando la actividad “pública” de Wayland durante ese periodo, sin embargo, Fedora descubre algo sorprendente: Brian Wayland pasó todo ese tiempo postrado en una silla de ruedas a causa de lo que, oficialmente, fue una mala caída durante un fin de semana de esquí en los Alpes franceses. Los informes médicos lo verifican: no se trata de ninguna tapadera urdida por Brian Wayland para distanciar su imagen de la del Centinela. Y los periódicos no mienten: muestran actuaciones del héroe enmascarado en ese mismo periodo. La conclusión es evidente: Brian Wayland contó con un sustituto en aquella época. Pero, ¿quién pudo ser?

Apenas se ha hecho la pregunta en voz alta, Szilard es quien aparece con la respuesta: a través de un programa de ordenador el viejo científico ha comparado el semblante del joven traductor de Loubomo con la única vieja fotografía que existe de Hauser.


Son idénticos.

(Entrada 7 del Diario)



ESCENA 7: PERDIDO... Y ENCONTRADO.

Comienza a amanecer. Una hora antes de que tenga lugar en el palacio de congresos Davis el alegato final por parte de Industrias Wayland. En la mansión, ante la mirada de Brooke, Hauser se quita el casco dejando al descubierto su identidad. Su cara no dice gran cosa a Brooke, pero son las palabras de Hauser las que la inquietan: “Tu abuelo nunca te habló de mí, ¿verdad que no? No... claro que no. El viejo Wayland te ocultó muchas cosas. La clase de cosas que yo puedo hacer públicas... y que destruirán para siempre la memoria de tu abuelo.” La amenaza es clara: enviará los diarios personales de Brian Wayland a las principales rotativas del país a menos que Brooke haga exactamente lo que va a pedirle. La idea es que ella contacte vía telefónica con el responsable de dar la ponencia a favor de la explotación minera de N'Bwari por parte de Industrias Wayland. Brooke tendrá que darle órdenes expresas para que declare en contra ante la comisión de las Naciones Unidas. En un principio Brooke no cede al chantaje, convencida de que no hay nada en esos viejos diarios que pueda hundir a alguien tan bueno y noble como su abuelo. Viendo la convicción en los ojos de la joven, Hauser decide cambiar de táctica... y vuela



una de las rodillas de Malcolm con un disparo. Dejando claro que la vida del activista depende de su cooperación, Brooke acaba cediendo.

Al mismo tiempo, Szilard contacta con Fedora y Goldfield desde su laboratorio en la Torre Wayland: ha tomado muestras de la sangre de sendas “bestias” (impregnada en los trajes de Bates y Sanders tras el incidente en Lindsay Bridge). Y las conclusiones de los análisis son claras: se trata de clones de una misma persona, gestados mediante una sofisticada e ilegal tecnología de aceleración celular. En ese momento, Goldfield recibirá una llamada de los miembros de la junta directiva: Brooke Wayland debe comparecer junto a su jefe de ingenieros para las alegaciones finales ante la comisión medioambiental de Naciones Unidas. Al mismo tiempo, Szilard recibe una llamada de Brooke: ésta trata de aparentar calma mientras Hauser aprieta el cañón de su pistola contra la cabeza de Malcolm. Sin poder dar pistas sobre su ubicación ni explicar por qué no podrá acudir en persona a la presentación, Brooke pide a Szilard que falsifique los resultados de los análisis topográficos, dejando ver así que la intervención de Industrias Wayland provocaría un desastre natural en N'Bwari. Antes de que el viejo inventor pueda si quiera preguntarle nada, la comunicación se cortará.

Pese a que Fedora es incapaz de rastrear la procedencia de la llamada de Brooke – Hauser ha dispuesto inhibidores de frecuencia en torno a la mansión – en la grabación de la misma se capta un sonido peculiar de fondo. Amplificado gracias a los ordenadores de Fedora, el sonido resulta ser las campanadas de un viejo carillón dando la hora. Szilard lo reconoce en el acto: es el viejo reloj de los padres de Brian Wayland. ¡Brooke se encuentra retenida en Wayland Manor!

Mientras Szilard acude al palacio de congresos Davis, Goldfield coordina a Bates y Sanders: mientras el primero accederá a la mansión por la superficie, el segundo se adentrará en la casa empleando uno de los túneles subterráneos que llevan a la que fuera la primera guarida del Centinela. Tras enfrentarse a la mascota de Hauser en los pasillos de la mansión (un león modificado genéticamente y al que el desgraciado confidente fue entregado como alimento); Bates da con Brooke y Malcolm. Sin embargo, es sorprendido por el traductor de Loubomo, quien demuestra ser tan fuerte y rápido como los centinelas N'Bwari a quienes se enfrentaron en el puente Lindsay.

Por su parte, Sanders debe atravesar unos conductos subterráneos plagados de viejas trampas dejadas por el propio Brian



Wayland antes de acceder al interior de la cámara que acoge el viejo refugio del primer centinela. Allí se enfrenta a Hauser quien, ataviado con el uniforme del primer Centinela, le aguarda apoyado contra una de las barandillas de la inmensa cámara subterránea.

Al mismo tiempo, en el palacio de congresos Davis, Szilard se dispone a leer las conclusiones de su trabajo

como ingeniero jefe de Industrias Wayland.

Entre los presentes, además de la comitiva de las Naciones Unidas, Szilard ve al séquito de

Loubomo y al propio dictador... aunque acompañado de un nuevo traductor, una chica oriental. Por otro lado, Fedora capta algo raro en Loubomo: empleando un programa que compara la grabación de sus apariciones anteriores en televisión con la de esa mañana, queda claro

que quien está hoy allí es un doble. ¿Dónde está el auténtico Loubomo?

Bates consigue neutralizar al joven traductor — el último de los clones que Hauser tenía en suelo americano. Liberando a Brooke, ésta llama de inmediato a Szilard, evitando así que éste tenga que dar el falso informe topográfico. Entre tanto, la pelea entre Sanders y Hauser amenaza con destrozarse por completo el viejo cubil del primer Centinela. Antes de que Sanders pueda derrotarlo, Hauser activa unas trampas explosivas colocadas en puntos estratégicos de la cámara subterránea, provocando un desplome del techo. Sanders consigue salvar la vida pero Hauser es sepultado por la avalancha de rocas. Sin embargo, poco más tarde, las inspecciones llevadas a cabo por Szilard dejarán claro que consiguió escapar. Las muestras de sangre, sin embargo, confirmarán que Hauser fue el donante original cuyo material genético sirvió de base para gestar a los clones.

Horas más tarde, la comisión de las Naciones Unidas harán público su veredicto: considerarán que la explotación de los yacimientos N'Bwari no entraña riesgo para su bioesfera. Apenas unos segundos después de hacerse pública la noticia, un francotirador efectuará varios disparos que

acabarán con la vida del falso Zeus Loubomo ante las cámaras que cubrían el evento. El auténtico dignatario ha sido siempre Hauser pero, a ojos del mundo sin embargo, el dignatario N'Bwari habrá muerto allí. Dos días después, las autoridades encontrarán en una habitación de un sucio motel el cadáver del francotirador; un mercenario de Interlink a quien contrataron para llevar a cabo el trabajo. Para entonces, la muerte de Loubomo habrá alentado un alzamiento popular en N'Bwari. En cuestión de horas, las Naciones Unidas enviarán un pequeño contingente para pacificar la región. Éstos descubrirán las instalaciones ocultas bajo la fortaleza real de



Loubomo, procederán al desmantelamiento de las mismas y supervisarán la creación de un gobierno democrático en la pequeña región de N'Bwari.

Tras recuperarse de los acontecimientos vividos, Brooke nombrará a Malcolm supervisor de Industrias Wayland en la futura planta de extracción mineral de N'Bwari. Tras compartir una agri dulce despedida en el aeropuerto, Brooke

subirá a su limusina donde la aguarda Goldfield. La joven compartirá con él lo que Hauser le dijo sobre los secretos que ocultaba su abuelo, preguntándole si tiene idea de lo que puede haber querido decir con eso. Goldfield trata de restarle

importancia a los delirios de un desequilibrado, temiendo en silencio que

quizá Brooke no tarde en descubrir la verdad sobre el Centinela.

Al mismo tiempo, en una de las terminales del aeropuerto, Hauser contempla las noticias que dan por televisión acerca de la caída del régimen de Loubomo. Puede que haya perdido el control del país a raíz del alza-

miento popular... pero aun sigue teniendo en su poder los diarios de Brian Wayland. Está ahora atrapado en un territorio que no es el suyo, perseguido y acorralado. Pero como todo animal salvaje, sintiéndose acorralado será mucho más peligroso.

En ese mismo instante el programa decodificador de Fedora termina de traducir el último fragmento del diario de Wayland, mostrando una anotación: "final del volumen III". Es el volumen tres... ¿de cuantos? ¿Cuántos diarios secretos tenía Brian Wayland? ¿Y cuántos están en poder de Hauser?

¿Qué secretos ocultos esconden las páginas de esos diarios?

NOTAS DE DIRECCIÓN: EL DIARIO SECRETO DE BRIAN WAYLAND

“La Saga del Centinela Perdido” está planteada como una aventura que, partiendo de los sucesos que transcurren en la Betlam del presente, permite al equipo Centinela ir descubriendo fragmentos de la historia oculta de Brian Wayland y del hombre que, en su momento, formó parte del Proyecto Centinela: Harrison Hauser.

En el arranque de la aventura, el Equipo Centinela tiene acceso a un extraño documento que ha recibido Brooke Wayland y que está codificado según una clave creada por el abuelo de aquella, el centinela original. Fedora creará un programa que irá decodificando el texto poco a poco. De esta forma, el Equipo Centinela irá teniendo acceso a partes de ese diario.

Durante las escenas encontrarás los siete capítulos que componen ese volumen de los diarios de Brian Wayland. Puedes ir entregándolos a tus jugadores como piezas de información adicional a medida que avance la aventura —lo ideal sería que cada vez que se juegue una escena les entregaras un nuevo fragmento— al final de la descripción de cada escena se indica el capítulo correspondiente que debes mostrar a tus jugadores.

Por supuesto, puedes plantearte la opción de jugar todo lo narrado en el diario como una aventura independiente (un número especial del Centinela) con los personajes acompañando a un joven Brian Wayland en su expedición africana.

Otra opción, más compleja —pero que puede traducirse en una experiencia de juego interesante— puede ser jugar cada fragmento del diario a modo de “flashbacks” entre escena y escena de la aventura en Betlam. Los personajes que podrían llevar los jugadores en estos flashbacks irían desde un joven Brian Wayland hasta el mismísimo Harrison Hauser, pasando por Ernst Kowalski o Sir Roland Emmerson-Westmoore.

También puedes permitir que los jugadores generen personajes nuevos que formen parte de la expedición que Brian Wayland organizó para adentrarse en el territorio N'Bwari. Por supuesto debes tener en cuenta que si

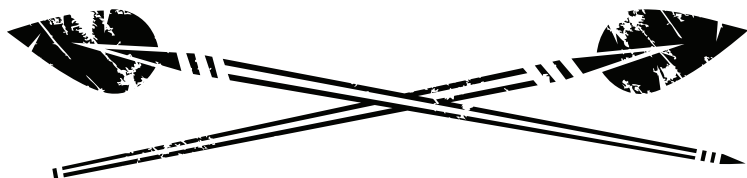
juegas estos “flashbacks” puede haber eventos que no puedan darse bajo ninguna circunstancia. Por ejemplo, Brian Wayland no debería morir en la historia.

Aunque... ¿quién sabe?: puede que Harrison Hauser adoptase la identidad de Brian Wayland sintiéndose culpable por su muerte, suplantándolo a su regreso a Betlam, mientras que el papel de Hauser será interpretado por el auténtico Brian Wayland, el cual no murió en aquella expedición... ¡y lleva años preparando su venganza contra el usurpador!

Como ves, prácticamente cualquier evento que suceda en el “flashback” jugado de forma distinta a como aparece en el diario puede adaptarse a la trama sin demasiados problemas de coherencia narrativa.

En todo caso si como Director de Juego lo consideras oportuno puedes establecer que ciertos eventos sucederán tal y como aparecen en el diario de Brian Wayland, independientemente de las acciones que hagan los personajes o lo que dictaminen los dados.

Para el caso en que quieras jugar esos “flashbacks”, se han incluido las estadísticas de juego de los principales personajes no jugadores que aparecen en la historia.



M'GWANE

Violento Cabecilla Tribal

HABILIDADES

- 05 Costumbres Tribales
- 04 Crueldad Gratuita
- 04 Armas de Fuego
- 03 Machete
- 03 Moverse por la Jungla
- 03 Costumbres del Hombre blanco
- 05 Pelea Sucia
- 03 Liderazgo

COMBATE

- 04 Iniciativa
- +2 Daño
- 15 Defensa
- 12 Desprevenido

HITOS

- Siendo muy pequeño, su familia fue descuartizada por un clan tribal enemigo
- Fue un niño esclavo en minas portuguesas de diamantes
- Mató por primera vez a los once años.
- Siente una infantil fascinación por cualquier chuchería tecnológica occidental.

COMPLICACIÓN

- Se considera más duro de lo que en realidad es.



00 DRAMA

04 AGUANTE

ESTADO **H** **I** **M**

	12	10	8	6	4	2	
Fibroso							FOR
No es un blanco fácil							REF
Desconfiado							VOL
Impulsivo							INT



Hombres de M'Gwane

Milicianos Sanguinarios

HABILIDADES

- 02 Costumbres Tribales
- 03 Armas de Fuego
- 04 Machete
- 04 Pelea
- 03 Oído
- 04 Conocer el terreno

COMBATE

- 03 Iniciativa
- +2 Daño
- 15 Defensa
- 12 Desprevenido



00 DRAMA

04 AGUANTE

ESTADO **H** **I** **M**

	12	10	8	6	4	2	
Fuertes							FOR
Rápidos con el machete							REF
Titeres en manos de M'Gwane							VOL
Actuar antes de pensar							INT



SIR ROLAND EMMERSON-WESTMOORE

Espía nazi

Más fuerte de lo que aparenta

HABILIDADES

- 03 Costumbres Tribales
- 03 Conocimiento de África
- 06 Fingir ser inglés
- 04 Armas de Fuego
- 04 Pelea
- 06 Mentir
- 04 Liderazgo
- 04 Sigilo
- 02 Magnífico conversador
- 04 Entrenamiento como espía

Desenfunda con rapidez

Maestro Mentiroso

Astuto

HITOS

- Protegido de una pareja de nobles británicos colaboracionistas del Reich.
- Entrenado como espía en Berlín.
- Lleva dos años asumiendo su papel de terrateniente británico en África
- Sabe que la misión que debe llevar a cabo Kowalski puede cambiar el rumbo de la guerra.

COMPLICACIÓN

- Subestima la inteligencia de sus adversarios.

COMBATE

- 05 Iniciativa
- +2 Daño
- 14 Defensa
- 11 Desprevenido



PUNTOS DRAMÁTICOS

00 DRAMA

06 AGUANTE

ESTADO

H I M

PUNTOS DE RESISTENCIA

Nombre real: Eric Swess
Fecha de Nacimiento: 11/09/1915
Identidad: Secreta
Estatura: 1,83 m
Pelo: Pelirrojo

Alias: Sir Roland Emerson-Westmoore
Situación: En activo
Ocupación: Terrateniente/Espía
Peso: 85 kg
Ojos: Verdes

Mercenarios de Sir Ronald

Escoria del África Korps.

Puños de acero

HABILIDADES

- 02 Conocimiento de África
- 05 Armas de Fuego
- 04 Pelea
- 05 Entrenamiento militar
- 04 Intimidar

Preparados para el combate

¡Por el Reich!

Difíciles de Emboscar

COMBATE

- 04 Iniciativa
- +2 Daño
- 15 Defensa
- 12 Desprevenido



PUNTOS DRAMÁTICOS

00 DRAMA

04 AGUANTE

ESTADO

H I M

PUNTOS DE RESISTENCIA

LEMBASI

Sacerdote del N'Bwari

HABILIDADES

- 05 Costumbres Tribales
- 05 Ritos Religiosos
- 04 Liderazgo
- 06 Conocimiento del N'Bwari
- 03 Esconderse
- 01 Inglés
- 01 Portugués

COMBATE

- 04 Iniciativa
- +0 Daño
- 09 Defensa
- 06 Desprevenido



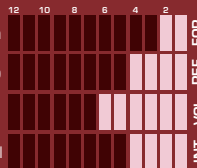
PUNTOS DRAMÁTICOS

00 DRAMA

04 AGUANTE

ESTADO **H** **I** **M**

La edad no perdona



Conoce el terreno

Servidor fiel del N'Bwari

Sabiduría tribal

HITOS

- Como su padre (y su padre antes de su padre) ha sido la principal figura religiosa de la tribu protegida por los N'Bwari.
- Sólo él y los demás ancianos conocen el secreto de los N'Bwari.
- Domina una forma de lenguaje de signos para comunicarse con los N'Bwari
- Conoce la ubicación de todos los accesos al complejo de grutas que recorren el sub-suelo del territorio N'Bwari

COMPLICACIÓN

- Se está quedando ciego

PUNTOS DE RESISTENCIA
20
30
40

Nombre real: Lembasi

Fecha de Nacimiento: Desconocida

Idadad: Pública

Estatura: 1,95 m

Pelo: Cabeza afeitada

Alias: Ninguno

Situación: Líder espiritual de la comunidad

Ocupación: Sacerdote tribal

Peso: 78 kg

Ojos: Negros

N'Bwari

Centinela Bestial

HABILIDADES

- 06 Trepár
- 07 Esconderse
- 07 Moverse en silencio
- 05 Apresar
- 05 Golpear
- 05 Rastrear
- 05 Intimidación animal

COMBATE

- 04 Iniciativa
- +4 Daño
- 17 Defensa
- 14 Desprevenido



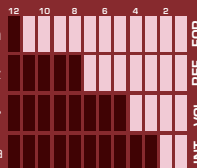
PUNTOS DRAMÁTICOS

00 DRAMA

07 AGUANTE

ESTADO **H** **I** **M**

Fuerza Aplastadora



Veloz

Aterrador

Comunicación rudimentaria

HITOS

- Podría tratarse del mítico "eslabón perdido" evolutivo.
- Se desplazan por una red de grutas subterráneas que conectan cada punto del territorio N'Bwari
- Amaestrados por los sacerdotes de la tribu para ser protectores de su pueblo.
- Llevan una rudimentaria armadura metálica (RD 4)

COMPLICACIÓN

- Sus ojos son sensibles a la luz del día

PUNTOS DE RESISTENCIA
20
30
40

ERNST KOWALSKI

Genio Perseguido

HABILIDADES

05 Trabajo de campo
08 Ingeniería
07 Física
07 Química
06 Escondarse
05 Moverse en silencio
02 Inglés

COMBATE

08 Iniciativa
+0 Daño
11 Defensa
08 Desprevenido



PUNTOS DRAMÁTICOS

HITOS

- La pasión por los mecanismos y la ciencia le viene de su padre, un maestro relojero.
- Ha trabajado en secreto en un programa nazi para obtener un arma atómica para antes de 1945.
- Busca cualquier oportunidad de escapar de sus captores nazis.
- Cree que sus conocimientos son tan peligrosos que lo mejor sería desaparecer del mapa para que nadie pudiera tenerlos.

COMPLICACIÓN

- Es demasiado cobarde como para intentar nada por sí solo

00 DRAMA

04 AGUANTE

ESTADO

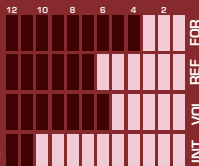
H I M

Escuálido

Pulso Firme

Cobarde

Brillante



PUNTOS DE PERSISTENCIA

20

30

40

Nombre real: Ernst Kowalski

Fecha de Nacimiento: 11/09/1912

Identidad: Secreta

Estatura: 1,67 m

Pelo: Castaño

Alias: "Ernest"

Situación: Prisionero

Ocupación: Genio de la Ingeniería

Peso: 65 kg

Ojos: Marrones

RECOMENDACIONES MUSICALES PARA LA AMBIENTACIÓN

Como colofón, cabe destacar algunas canciones recomendables para adecuar la atmósfera de juego durante las distintas escenas. Éstas son:

Flashbacks del diario de Brian Wayland

- *"Congo" O.S.T.* (Jerry Goldsmith)
- *"The Ghost and the Darkness" O.S.T.* (Jerry Goldsmith)

Aventura en el Betlam de la actualidad

- *"Blood Diamond" O.S.T.* (James Newton Howard)
- *"The Interpreter" O.S.T.* (James Newton Howard)



LA MIRADA DEL

CENTINELA

CENTINELA CERO

LA SAGA DEL CENTINELA PERDIDO

Entre la primera aparición documentada del Centinela y la incorporación de Leo Szilard a lo que pronto sería conocido como el equipo Centinela, los pocos que conocen la verdad sobre Brian Wayland creen que los primeros años de su cruzada contra el crimen los acometió él solo.

Eso no es del todo cierto.

Antes que Andrew Nixon se convirtiese en el Centinela número 2 - antes incluso que entrase en la vida de Wayland como su fiel compañero Linx - Brian Wayland compartió el manto del Centinela con otra persona. Alguien a quien creía igual de comprometido con su causa.

*¿Quién fue ese Centinela perdido? ¿Qué fue de él?
¿Qué hizo para que Brian Wayland decidiese ocultar su existencia incluso a los demás miembros del equipo Centinela?*

¿Quién es el "Centinela Cero"?

