

# LOS CABELLOS DE LA MEDUSA

*Primera Versión*

*Un módulo para SuperHéroes-INC. por*

*Alfredo Moreno*

*...And the game never ends when your  
whole world depends on the turn of a friendly*

## INTRODUCCIÓN: ¡DENTRO CRÉDITOS!

Este es un módulo para personajes hasta cierto punto poderosos, con todo tipo de poderes que se desee. No es recomendable que sean dioses ni que tengan capacidad de hacer cosas increíbles, ya que se supone que el conductor de la aventura, Víctor Conde, los contrata precisamente por ser algo novatos.

El módulo está estructurado en tres capítulos, con varios subcapítulos cada uno. Cada capítulo está contado como si fuera el guión de una película, o de un módulo, protagonizado por los personajes que testearon la aventura, y otros de cosecha propia. He decidido hacerlo así para jugar un poco con la estética de guión-cómic que adorna estos juegos. Por supuesto, el módulo está hecho para jugarlo con *tus* personajes, así que lo único que tienes que hacer es imaginarte primero la aventura como si fuera una película, distinguiendo sus partes y sus giros dramáticos, y jugarla como si fuera lo que debería ser, es decir, un cómic.

Yo no soy amigo (como DJ) de obligar a mis jugadores a seguir unas pautas de conducta sólo porque un estúpido módulo lo indique, así que ha de quedar claro desde el principio que lo que aquí expongo sólo son *líneas generales de actuación*, detalles explicativos y alguna que otra sugerencia sobre cómo resolver algunas situaciones. Pero siempre hemos de tener en cuenta que no hay ser más imprevisible en este mundo que un jugador de rol, por lo que si en cualquier momento de la aventura, los PJs deciden salirse de lo que marca el módulo y hacer cualquier disparate surrealista, déjalos. El módulo es muy flexible, y está abierto a muchas soluciones diferentes. ¿Que al final las cosas se salen de madre y ganan los malos? Bueno, como dijo Napoleón, no se puede tener todo.

**NOTA:** A veces, aparecerá una sección con el nombre *Cómo lo resolvimos*. Este módulo ya ha sido playtestado varias veces, y me gustaría indicar cómo resolvieron los jugadores de estas partidas algunas situaciones. Tal vez te sirva como guía o tal vez no, pero siempre es bueno tener alternativas a mano, por si acaso. Otra cosa; en el módulo aparecen referencias a ciertas empresas ficticias. La posible coincidencia de nombres es meramente casual, y sirve únicamente como ambientación del módulo.

Y nada más. Disfrutadlo.

### 1.- VÍCTOR

El superhéroe más poderoso del mundo no tiene superfuerza, ni superagilidad, ni siquiera vuela. El superhéroe más poderoso del mundo sólo tiene un poder: la superinteligencia.

Víctor Conde nació en 1967 en Santa Cruz de Tenerife, y desde temprana edad comenzó a manifestar unas habilidades sorprendentes en un niño: a los tres años ayudaba a sus padres a hacer la declaración de la renta. A los 12, se graduó *cum laude* en la Facultad de Informática de la Complutense. Tal potencial mental estaba fuera de todos los cuadros de progreso normal en los genios, ya que Víctor los superaba a todos sin casi esfuerzo aparente. Sin embargo, nadie relacionaba este fenómeno con un poder suprahumano, aunque los rumores a veces se extendían. Pero, por suerte para él, la gente prefería pensar en términos de un nuevo Einstein de las matemáticas a desvariar tomando en serio teorías absurdas sobre superpoderes mitológicos.

Pero Víctor lo sabía. Sospechaba algo desde que tuvo conocimiento de que en el mundo existían de verdad personas que hacían cosas imposibles; que los cómics que leía cuando era niño tenían una base real. Sumergido en dudas sobre su naturaleza, lentamente progresaba. A los cinco años la música le embargó. Pachebel lo llevó a lugares donde ningún infante había conseguido llegar nunca. A los diez, Shakespeare le hizo llorar en su lengua original. Pero, con todo, Víctor no estaba preparado para lo que le sucedería al día siguiente de su graduación en la Universidad.

Él se encontraba leyendo en el tejado del edificio más alto de la ciudad. Leyendo y contemplando el mar. Entonces, de improviso, apareció el Superhombre. Se detuvo un momento en su vuelo para mirar el mar junto a él. No mediaron palabras. Sólo miraron juntos el horizonte. El Superhombre le dio la mano y sonrió. Su pulso era firme y su apretón enérgico pero amable. Luego continuó su camino, ganando un pulso constante contra la gravedad. Víctor, entonces, supo lo que él era, y lo que siempre querría ser. Un superhéroe.

Sin embargo, había algo que no lograba entender. ¿Porqué tantas dilaciones y dudas en la lucha contra los villanos? ¿Por qué tantos errores y titubeos por parte de las autoridades? Él creía que la lucha contra lo erróneo, lo “malo”, debía ejercerse de forma directa y eficiente, sin dobles sentidos ni concesiones. Cuando su hermana Sara pereció víctima de un atentado terrorista en Mayo del 75, todas las dudas se despejaron. Víctor dedicaría su vida a luchar contra aquellos que le habían hecho daño. Y lo haría despiadadamente, tanto como lo había sido la bomba que había arrancado los brazos y las piernas a su hermana pequeña y la habría convertido en un vegetal, si hubiera sobrevivido.

Sin titubeos. Sin concesiones. Tenía sólo 9 años.

Pero Víctor sabía que el verdadero mal no estaba en los ladronzuelos de poca monta, ni en los *camellos* que pululaban por las esquinas. Las organizaciones que estaban detrás de los atentados y del tráfico de drogas eran poderosas compañías multinacionales con demasiado poder como para hacerles frente directamente. Había que abordar el problema de una manera más sutil.

Lo primero que necesitaba era dinero. Y en grandes cantidades. En cuanto cumplió los dieciocho patentó el *HADEX*, el programa multitarea definitivo, que sustituyó al problemático Windows 95 y NT en pocos meses. Este programa era capaz de trabajar a un 120% de las posibilidades reales del ordenador donde estuviese instalado, aumentando las capacidades de éste por encima de sus máximos teóricos. Dos años después salieron al mercado el *HADEX 6000* y el *7000*, creados para ordenadores industriales de gran potencia y programas de Defensa para el Ejército y la industria

Aeroespacial.

El imperio de Víctor comenzaba a tomar forma.

Con todo este dinero compró la mitad menos una de las acciones de Industrias Mephisto (I.M.), una de las mayores compañías líderes en tecnología aeroespacial y de telecomunicaciones del mundo. Con los productos derivados del *HADEX* y los satélites de Mephisto en órbita, la red mundial de comunicaciones mejoró hasta 200 veces en calidad y velocidad que la conseguida a finales de los 90.

Pero un hombre como Víctor, con sus ideas tan personales de cómo y a quién aplicar la Justicia, y su desprecio cada vez mayor hacia los Organismos Judiciales y las leyes que protegían a los delincuentes, pronto se hizo muchos y muy poderosos enemigos. Tras unos primeros años de aprendizaje en el negocio de los superhéroes, tiempo en que se fabricó un traje bastante hortera y se hizo llamar *Nimrod*, se retiró decepcionado al ver que recorrer las calles no mejoraría la situación mundial de manera drástica. Volvió a los despachos, y cambió su traje de colores por el de un ejecutivo. Entonces empezó su etapa adulta en la lucha contra el mal. (*Ver apéndice 1.1*) Los años pasaron, y los enemigos de Vic se fueron definiendo. Entonces fue cuando hizo su aparición Medusa.

## 2.- MEDUSA

Medusa es una organización terrorista de alto nivel, con tentáculos que llegan desde los simples raterillos de la calle a los pasillos del poder en Washington. Surgió a principios de los 80 como una asociación de organizaciones mafiosas japonesas y chinas, en un intento de crear una macro entidad del crimen organizado contra la que nadie pudiera atentar. Algunas conocidas marcas mundiales, como Koshiba o la alemana M-Benx, son propiedad de Medusa, siendo utilizadas para blanqueo de dinero procedente del narcotráfico o de la venta de armas a países del Tercer Mundo. Incluso es una de las principales financieras que apoyan el proyecto de la nueva estación espacial Alpha.

Si se quiere encontrar a esta organización, es fácil; solo hay que ir a sus oficinas en Wall Street o buscar su página en Internet. Incluso ruedan anuncios para la TV y películas en Hollywood.

Medusa e Industrias Mephisto chocaron de frente en el negocio de los satélites espía. Había pocos compradores y mucha competencia. Conde estaba a punto de llegar a un acuerdo de distribución mundial con la Unión Europea para un misterioso invento, patente suya, para el año 2019. Entonces apareció Medusa y, viendo que si tal contrato se hacía efectivo, (y preguntándose cuál sería el invento) I.M. sería la compañía más poderosa del mundo en la segunda década del nuevo milenio, decidieron tomar cartas en el asunto. La guerra había empezado. El Gran Mercado chino estaba a punto de abrir sus puertas a Occidente, y quien tuviera la exclusiva de las exportaciones a Asia se llevaría el gato al agua. Medusa debía ser la única megacorp en controlar el mercado asiático. Sobra decir que Conde no estaría dispuesto a permitirlo.

El presidente de Medusa, Mr. Jo Yokohama, mandó su élite personal de asesinos, el grupo de superseres *Tendoushinokai*, a que mataran a Conde y robaran el secreto del invento. Conde usó el arcano poder de su billetera, y los convenció para que se cambiaran de bando en el transcurso de una agradable cena en el restaurante del Ritz

de París. Ahora, *Tendoushinokai* se ha disuelto y sus componentes viven del mundo del cine, como especialistas.

### 3.- EL PLAN

Conde no estaba dispuesto a permitir una guerra con Medusa. Algo así sería eterno y costaría muchos recursos humanos y materiales. No. Tenía que deshacerse de su rival de una manera rápida y contundente, de forma que no sólo desapareciera de la noche a la mañana, sino que no volviera a resurgir en mucho tiempo. Así es como Conde concibió su golpe maestro.

El *cephiraceus utiliensis* es un pequeño crustáceo filipino que desarrolla una técnica de ataque singular: se disfraza con la piel de sus presas muertas, para acercarse hasta ellos oculto y atacarles por sorpresa. Este inteligente animalillo inspiró a Víctor toda su estrategia.

¿Qué haces cuando tienes que vencer a una fuerza igual de poderosa que tú, pero antagónica? ¿Arriesgarte a un conflicto largo y extenuante? Claro que no. ¿Entonces?

Pues una solución consiste en crear una tercera fuerza con posibilidades de derrotarte, *y que esté en el bando contrario*. ¿Por qué? Muy sencillo. Al enemigo le interesa aliarse con esta nueva fuerza para así disponer de suficiente poder como para vencerte cómodamente. Mientras esto sucede, tú preparas el golpe final desde dentro.

Sin embargo, no hace falta ser muy listo para darse cuenta de que las miras de Conde estaban puestas en un objetivo más complejo que el “simple” hecho de acabar con la multinacional Medusa. Él iba a dar una lección a todos los mafiosos del mundo. Con la consecución de su plan, pretendía llevar a cabo el fraude definitivo, el mayor engaño que se le haya podido hacer a la humanidad desde la apertura del primer McDonald.

Las dos fuerzas antagónicas son I.M. y Medusa. Y la tercera, una compañía nueva y relativamente poco poderosa llamada...

### 4.- CEPHIR S.A.

Cephirs es la empresa que contrata a los PJs, en concreto como guardaespaldas de su presidente, D. Carlos Maeztu Herrera, y por extensión al servicio de los intereses de la compañía también. Evidentemente, los PJs no saben que Cephirs es una creación de Conde (de hecho, ni el propio Maeztu lo sabe. Él obedece órdenes de una persona que permanece siempre en la sombra, que no es otra que Víctor). La propia empresa I.M. debería incluso ser algo de lo que los PJs desconfían, para crear mejor la ilusión.

Cephirs se dedica a la investigación en materia de aceleradores de partículas, en conjunto con dos Universidades (a elección del DJ) y con la ayuda de varios patrocinadores privados, uno de los cuales es... ¡Koshiba!

De esta manera se relaciona Medusa con Cephirs. Precisamente el módulo comienza cuando se firma un importante acuerdo de financiación con esta compañía, que asegura la aportación de fondos a Cephirs durante los próximos 10 años. Pero,

¿qué interés puede tener Medusa en esta pequeña empresa?

Base Tranquilidad, el laboratorio donde I.M. hace sus prácticas con superconductores se encuentra en un edificio sito en una extensa finca en Montana, U.S.A., tan protegido que ni siquiera el Ejército puede entrar sin una autorización previa de I.M. De hecho, un par de grupos de superhéroes a (generoso) sueldo de Conde protege el complejo. Algunas tentativas de Medusa para infiltrarse o atacar directamente ya han fracasado, por lo que los analistas de Mr. Yokohama han tenido que buscar otra forma de afrontar el asunto. Y Cephirsas les ha servido la solución en bandeja. Uno de sus experimentos consiste en la transmisión de impulsos de energía mediante la transformación de partículas menos densas que la luz (y, por lo tanto, más rápidas) como los taquiones, en sus antipartículas equivalentes.

La antipartícula de un protón es un antiprotón. La de un electrón, un positrón. En estudios reales de laboratorio se ha demostrado que el choque entre un positrón (nombre que estamos acostumbrados a oír en películas de ciencia ficción de bajo presupuesto) y un electrón, acaba con la desaparición de este sin liberación de energía, y con el cambio de dirección del positrón original en el espacio, sin motivo aparente. Esto es porque el positrón es nada menos que el propio electrón, pero *viajando hacia atrás en el tiempo*. De ahí que cuando se encuentran, una parece desintegrarse en la nada, mientras la otra continua tranquilamente su camino.

La habilidad de generar partículas que proceden de algún momento más adelantado del tiempo es vital para los planes de Medusa. Porque... Imaginad que no podéis introducir energía en un lugar porque está escudado contra todo tipo de rayos y emisiones exteriores. Imaginad que si lo lograis, ésta energía podría interferir en los delicados instrumentos que funcionan allí, e incluso provocar una reacción en cadena que provocaría la destrucción del complejo. Pero introducir energía en ese sitio es imposible... *a menos que la energía ya esté dentro*, solo que en algún momento del pasado o del futuro. ¿Captáis?

Así que Medusa financia los experimentos de Cephirsas, para poder apropiarse del invento una vez esté acabado y funcionando. En principio, el “inventor”, Carlos Maeztu, no quiere ceder los derechos a nadie, cosa que Medusa respeta (también para no llamar la atención de los espías de I.M. innecesariamente), y le deja trabajar. En realidad, Maeztu, aunque es un físico muy bueno, no tiene la capacidad suficiente como para inventar algo de tal complejidad él solo. La mayoría del trabajo la hace su misterioso jefe, el señor X, aunque él aparece como el promotor oficial de la investigación.

## 5.- EL PROBLEMA

Por supuesto, siempre hay un problema. Y esta vez en forma de una tercera y misteriosa potencia en el juego: un tercer jugador de enorme poder y maldad absoluta, cuyos motivos son desconocidos y sus métodos siempre directos y crueles. Aunque al final de la aventura conoceremos su identidad, por ahora lo llamaremos El Adversario. Ni Conde ni Yokohama conocen su existencia... por el momento.

Además, Yokohama no es tonto, y se guarda un as en la manga. Hay un traidor (la figura del traidor siempre le confiere algo especial a un relato), pero no nos enteraremos hasta el final. Y la respuesta sorprenderá a muchos.

Mira el *apéndice 2* para ver una descripción de los personajes que aparecen en el módulo. Y ahora, sin más preámbulo, vayamos al grano de una maldita vez.

## **CAPÍTULO 1 - JUEGO DE INTERESES**

### **1.1 - FIEBRE DEL VIERNES NOCHE**

Los PJs son contratados por Maeztu como Vigilantes privados de la empresa, ya que teme que espías de I.M. puedan intentar robar los secretos del nuevo emisor de energía, al que él llama con cariño *Scotty*.

Los PJs no son simples matones. Pueden trabajar en la empresa como programadores, ingenieros, o de cualquier otra forma en que hagan uso de las habilidades que puedan tener. (Ej: si uno sabe conducir muy bien, puede ser el chófer personal de Carlos.) Del equipo Beta entraron en la empresa solo dos; Cisne y Matriz, usando sus verdaderos nombres, y empleándose como ingenieros informáticos. Los otros dos permanecieron en la sombra, prestos a actuar en caso de emergencia.

A la semana aproximada de estar trabajando allí, Beatriz detectó un nerviosismo especial en su jefe, Maeztu. Éste le hacía referencias veladas a “algo” importante que estaba a punto de ocurrir. Como la primera prueba de funcionamiento del *Scotty* estaba cercana, este asunto la preocupó. Una noche, quedándose en la oficina más tarde de lo normal con la excusa de acabar de revisar unas facturas, Bea se infiltró en el sistema informático privado de Maeztu. Esto es algo que el jugador puede conseguir con una tirada difícil de programar, o buscando los códigos que Maeztu guarda en la caja fuerte de su despacho.

Bea descubrió algo importante: Maeztu se estaba carteando vía e-mail con un misterioso comprador que estaba interesado en invertir grandes cantidades de dinero en el *Scotty*. Pero había algo más... Una tirada difícil de su habilidad de programar le permitió reconocer una estructura típica de tapaderas usadas por las grandes empresas cuando desean hacer algo sucio, a través de pequeñas empresas subsidiadas.

Mientras tanto, dos misteriosas figuras trepaban por la fachada del edificio, acercándose en la oscuridad a la ventana del despacho de Maeztu. Éste, ignorante de lo que ocurría, se dirigía a casa en su coche, cuando recordó que se había dejado en su mesa una carpeta con un importante documento (el proyecto de cesión de los derechos sobre el acelerador de partículas a Koshiba), y volvió a la oficina a recogerlo.

Matriz la esperaba en el coche, preocupado. Vio a Maeztu llegar de nuevo y, corrió escaleras arriba para llegar al piso octavo antes que él. Maeztu coge el único ascensor que funciona, así que el jugador tendrá que inventar algo rápido para llegar antes que él.

En ese momento, llegó un e-mail para Maeztu. Bea, que se había instalado en el despacho de su jefe para usar su ordenador, pudo darse cuenta. Ignorante del peligro que la acechaba, intentó rastrear la señal a través de la Red. Una tirada de programar difícil y... ¡premio! La empresa Koshiba era la tapadera, pero había alguien oculto detrás. Alguien con muy buenas defensas.

En ese momento, sucedieron cuatro cosas a la vez:

Maeztu llegó a la puerta de las oficinas de su empresa. Joe (Matriz) subió los últimos peldaños de la escalera. Bea disparó las defensas informáticas de Medusa, haciendo que el sistema se bloqueara y se apagase. Y los dos atacantes de la Horda entraron violentamente rompiendo las ventanas.

Lo que sigue es la primera secuencia de acción de la aventura. Los atacantes son Filo y Lazo, que vienen para hacerse con la información del acelerador por la fuerza. Su objetivo secundario es el propio Maeztu, por lo que al verlo intentarán secuestrarlo. ¿Serán los jugadores capaces de evitarlo? Lo ideal sería que los atacante vieran frustrado este primer intento de hacerse con los planos. Pero todo puede suceder, así que analicemos las posibilidades:

Ponle las cosas difíciles a los PJs. Aumenta el número de atacantes si es necesario. En mi partida la cosa estuvo muy cruda, y los buenos ganaron por los pelos, ya que ni Cisne ni Matriz son personajes con poderes muy ofensivos que digamos. ¿Cómo ganaron? Pues usando el cerebro: tras unos asaltos preliminares en los que destrozaron todo el piso y la mitad de las cristalerías del edificio, Lazo logró apresar a Matriz, formando un ovillo a su alrededor con las hebras, para asfixiarle. Filo se lanzó sobre Cisne con intención de acuchillarla, pero ésta le teleportó junto a Lazo. En ese momento, Matriz usó su poder, disparando el de Filo por encima de sus capacidades. ¿Resultado? Un volumen de casi 8 m. cúbicos alrededor de Filo se llenó de cuchillas y aristas afiladas, hiriendo gravemente a Lazo. Las hebras en las que Matriz estaba encerrado le protegieron, al mismo tiempo que las cuchillas las cortaban, permitiéndole respirar. Filo huyó llevándose a su compañera. Uno a cero para los buenos.

¿Qué pasa si los malos ganan? Bueno, está claro que o se llevan los planos o a Maeztu. Supondremos que se llevan los planos: no les sirven de nada, ya que están incompletos. La parte principal fue destruida por el propio Maeztu (que a su vez obedecía a su jefe, Mr. X) tras haber sido construida.

Si se llevan a Maeztu, tampoco van a hacer mucho, porque como sabemos, él no es el verdadero inventor del acelerador. Pero sería una buena idea por parte de los jugadores que se pensarán rescatarlo.

Lo que los jugadores no saben es que Filo y Lazo, aunque pertenecen a la Horda, trabajan para el Adversario. Evidentemente, este ataque no ha estado planeado por Medusa. Los PJs no podrán rastrear de nuevo el e-mail de Medusa, pero ya han averiguado que las sospechas de Maeztu eran ciertas: alguien va a por el acelerador, y por las malas.

Si alguno de los villanos es capturado, hablará si se le obliga: trabaja para la Horda, pero no dirá nada de Medusa, y menos de el Adversario. Pero les advertirá que el enemigo es... IM, claro.

## 12 - TEJIENDO LA RED

Una reunión de emergencia al día siguiente en el despacho de Maeztu pone de relieve el nerviosismo general; ¿quiénes fueron los atacantes? ¿Qué buscaban? ¿Quién les enviaba? Muchas preguntas y pocas respuestas. De repente suena el teléfono y



Maeztu habla largo rato: es Koshiba, que desea patrocinar el proyecto, financiándolo hasta el último dólar. La noticia les coge por sorpresa, ya que... ¿no estaba esta empresa detrás del ataque inicial del módulo a CephirSA?

Ahora, los jugadores deben empezar a encauzar el rumbo del módulo. ¿Esperarán sentados a que les ataquen, como siempre? ¿O tomarán la iniciativa, atacando a sus enemigos antes de darles tiempo a organizarse? Dicen que la mejor manera de sorprender al enemigo es haciendo lo más inesperado, aunque esto implique salirse totalmente de la lógica de las cosas.

En mi partida, los jugadores no se lo pensaron dos veces, y decidieron pasar a la acción, nada menos que tendiendo una trampa a su enemigo, fuera quien fuera éste. ¿Cómo?

Bueno, ellos sabían que el enemigo estaba interesado en el acelerador, así que decidieron dárselo. Evidentemente, el artefacto no estaba construido todavía, así que tendrían que simularlo: Construyeron una parte muy importante de éste, el núcleo de potencia (todo cartón-piedra lleno de lucecitas de colores), y mandaron un par de e-mail de contenido falso a Koshiba explicándoles que la prueba de calibración de sistemas del supuesto núcleo tendría lugar un par de días después, en las afueras de Madrid.

La artimaña da resultado, y durante el transporte en camión del señuelo a las coordenadas previstas, el convoy sufre un ataque no del todo inesperado.

El combate puedes ambientarlo donde quieras, aunque lo ideal es crear una línea de acción orientada a salvar el camión principal. Puentes, edificios, trenes... lo que quieras. Date cuenta que con poderes de vuelo o de acrobacia puedes crear verdaderas secuencias de acción de alta velocidad al más puro estilo Hollywood sobre el lomo de un tren descarrilado, o con héroes peleando mientras saltan de camión en camión, etc. Lo divertido es que, al final de la batalla, uno de los personajes se da cuenta de que el enemigo de cada cual es también... ¡Un superhéroe!

Exacto, los atacantes son nada menos que el Escuadrón Delta (ver apéndice 2 para más detalles, como siempre). ¿A qué viene este ataque, si son héroes? Pues porque fueron ellos los que interceptaron el falso mensaje en Internet. Y como estaba dirigido a una empresa filial de Medusa, pues...

Buen momento para que, tras los mamporros, ambos grupos pacten una tregua y cuenten lo que saben. Los Delta les hablarán a tus pjs de Medusa y de que Koshiba es una empresa que supuestamente les pertenece. ¿Qué harán ahora los pjs? Buena pregunta.

¿Atacarán Koshiba en plan *lo-arraso-todo-y-les-saco-la-verdad-a-hostias*? (es lo más típico) ¿O dejarán que esta empresa les financie el acelerador, como habían prometido (al fin y al cabo, nadie más les ofrece dinero), y estarán alerta a cualquier trampa?

El módulo contempla como válida ésta última posibilidad (es la que Maeztu les ordena seguir, de hecho). Si los pjs se disparatan de todas formas, improvisa.

Mientras tanto, en la sede de CephirSA, Cira se ve en secreto con Lazo y le entrega unos archivos confidenciales sobre el proyecto *scotty*...

## **CAPITULO 2 - EL PUZZLE INCOMPLETO**

### **2.1- UN SOLO MOMENTO EN EL TIEMPO**

David y Eva están solos en las oficinas de Cephir. Ella está terminando de

revisar los datos de la prueba del día siguiente. Es tarde, de madrugada, y él le trae café. Con mucho azúcar (nadando en islas de azúcar), como a ella le gusta. Él se sienta junto a ella y ambos hablan sin ganas del acelerador. Como no tienen mucho que decir, pronto coinciden en un silencio. Y él la besa. Y ella le devuelve el beso. Ambos hacen el amor el resto de la noche.

Fin del capítulo.

## 2.2- DIANAS IMPROVISADAS

Gracias a los detalles que Cira ha pasado a Lazo, la facción disidente de Medusa prepara un golpe para destruir el acelerador. Éste se está terminando de construir en los talleres que Medusa (a través de su filial Koshiba) posee en las afueras de Hamburgo. Los pjs son llamados para supervisar la seguridad de las últimas fases de la construcción. El acelerador es básicamente un tubo helicoidal que forma un ovoide en sus trescientos metros de longitud. Está conectado con generadores de partículas y bobinas de campo que mantienen los electrones guía en su trayectoria correcta. La estructura principal está dentro de los gigantescos hangares de Koshiba, aunque las otras dos partes del *scotty* están situadas fuera, en el campo. A un kilómetro de los talleres hay dos pequeñas balizas electromagnéticas. Son los canalizadores de flujo, que reorientan los haces de partículas para apuntarlos hacia su blanco, la tercera de las estructuras del *scotty*: la diana. Ésta se encuentra a dos kilómetros de las balizas (es decir, a tres de los talleres), y consiste en una superficie metálica de veinte metros de diámetro, con un núcleo de wolframio en su centro, de solo diez centímetros de ancho. El objetivo del experimento será conseguir dirigir los haces contra el núcleo para que éste se transforme, entrando en un estado de desintegración progresiva y continua en el tiempo. Aunque el alcance máximo del acelerador son 35 kms, la prueba se hará a solo tres kms. por motivos de precisión.

En principio, el experimento se debe realizar un par de días después de que los pjs lleguen a Hamburgo; así tendrán tiempo de situarse y planificar. La hora cero serán las tres de la tarde, en un nublado jueves de otoño. Chispas de lluvia rebotan contra un césped muy verde y omnipresente que cubre por completo las suaves colinas. Cerca, los pináculos de los edificios e iglesias de los pueblos circundantes aportan la nota pintoresca y dan sabor autóctono al paisaje.

Maeztu llega en helicóptero a los talleres y comienza a supervisar las últimas pruebas antes de la hora cero. Los pjs, a menos que estén allí en calidad de científicos o de funcionarios (depende de en qué trabajen en la empresa), estarán bastante desocupados y eso les dará tiempo para pensar: Si I.M. es el enemigo, ¿porqué se relacionan tanto con conocidos grupos de superhéroes como Euromen o Vértice de Combate? ¿Quién es el misterioso confidente de Maeztu, el enigmático señor X? ¿Porqué Koshiba les intentó espiar antes del ataque a la sede de Cephir (*episodio 1.1*) si son ellos los que financian ahora el experimento? ¿Quiénes son La Horda, y qué pretenden? ¿Cuál es su verdadero poder?

Todas estas cábalas se ven interrumpidas por un súbito y extraño empeoramiento del tiempo a solo tres horas de la hora cero. Parece imposible, pero de la nada está creciendo lo que parece ser un *simún*, una tempestad de arena. Perceptiblemente preocupado, Maeztu ordena adelantar el experimento antes de que las condiciones empeoren y los instrumentos se vean afectados por la arena.

Evidentemente, es un miembro de la facción disidente de la Horda, Duna, quien está detrás de esto. Con ella vienen Lazo, Golem, Arpía, Contacto y el Capitán Napalm. Su misión es destruir el acelerador, no apoderarse de él. Y en caso de no lograrlo, secuestrar a Maeztu, para interrogarle. Con ellos viene alguien más, oculto tras un campo de ocultación virtualmente indetectable... el Adversario.

#### *Cómo lo resolvimos:*

Los atacantes esperaron a que las condiciones climáticas empeoraran hasta que casi ni se podía caminar fuera de los talleres, para atacar. El empeoramiento fue tan brusco que ni siquiera dio tiempo de cancelar el experimento. El acelerador, llegado a un punto, ya no se puede desconectar por las buenas; tiene que descargar el volumen de partículas que ha generado, o explotará muy violentamente. Por ello, mientras el *scotty* se dispone a disparar, la batalla transcurre en el exterior y el interior del complejo. Hay que tener en cuenta que los atacantes no entran a saco, destruyéndolo todo en carga berserker como es habitual, sino que lo hacen de forma muy sutil. De hecho, los pjs de mi partida no se dieron cuenta de que se trataba de un ataque hasta un rato después de que éste comenzara. Una explosión aquí, un grito allá... y de repente aparecen los malos. Los Omegas tuvieron que usar una vez más su inteligencia más que su poder destructor para resolver la situación: Contacto se había infiltrado en el equipo de Maeztu utilizando sus poderes para ocultarse psíquicamente hasta tal punto que estaba de pie junto a los pjs sin que éstos lo notaran. De hecho, fue Cobra quien se dio cuenta de este detalle, cuando decidió fijarse no en Contacto en sí, sino en las pruebas de que había estado en un lugar tiempo después de que él se hubiera marchado (algo que no ocultan sus poderes psíquicos). Un sutil olor, unas huellas digitales en la superficie de un condensador frío... Cobra lo descubrió justo un segundo antes de que Contacto intentara sabotear el acelerador. Lo pensaba hacer destruyendo una de la unidades de regulación de temperatura con una carga explosiva. Cobra rompió los conductos de refrigerante secundarios, haciendo que la ola de gas helado alcanzara de lleno a su invisible oponente. En ese momento, los demás compañeros de Contacto atacaron.

Maeztu supone entonces que debe haber un traidor en el grupo e los más allegados, ya que nadie sabía que el acelerador estaba en Hamburgo. ¿Cómo se enteraron los atacantes?

La pelea puede resolverse como tú quieras, máster, aunque hay cinco puntos que deberían respetarse por el bien de la continuidad argumental:

1º- Los atacantes no logran destruir el acelerador, aunque sí las balizas canalizadoras de flujo.

2º- Cira muere asesinada por Arpía cuando intentaba descubrirla para que la ayudara a escapar.

3º- Cuando los atacantes se están retirando, uno de los pjs podrá descubrir la nave del Adversario, hasta ese momento oculta bajo su campo de invisibilidad.

4º - Maeztu muere defendiendo su acelerador. Una secuencia muy bonita es la siguiente: Golem se hace con él y lo lleva a la zona donde se oculta la Nave del Adversario. Antes de llegar, es interceptado por los pjs, y comienza la lucha. El acelerador dispara justo cuando Golem, tras haber destruido el núcleo de wolframio, va a absorber la densidad del acero del resto de la diana para contraatacar a sus enemigos. Maeztu sabe que sin el núcleo, el disparo no tendrá efecto y el experimento no resultará, así que se las arregla para que lo que Golem absorba sea restos de la diana de ese material. Así, Golem se transforma en una improvisada diana de wolframio. Las radiaciones del disparo matan a Golem, que las absorbe todas, y a Maeztu, que se

encuentra justo a su lado cuando recibe el disparo.

5º- Antes de morir, Cira indica a Lazo que es Eva la que posee todas las claves que Maeztu dejó sobre el acelerador. Eva es secuestrada por el Adversario en lugar del malogrado Maeztu.

## 2.3 - RESCATE

Eva ha sido secuestrada y Cira y Maeztu han muerto. El acelerador se ha salvado, aunque justo tras el disparo inicial, los atacantes se las arreglaron para destruir las balizas de canalización de flujo. Ahora, varias cuestiones nuevas han aparecido: El Adversario existe, no hay duda. Y su afán es destruir como sea el acelerador. Probablemente los pjs, con la información que tienen, no tarden mucho en culpar a I.M. del ataque. Pero un detalle puede orientarles en este punto: las cámaras de seguridad, a menos que estuviesen desconectadas o destruidas, deberían haber grabado todos los acontecimientos que ocurrieron en los talleres durante el capítulo anterior... incluyendo el momento en que Arpía mata a Cira, y la conversación que mantienen justo antes. En la cinta pueden ver cómo Cira indica a Arpía que, aunque Maeztu haya muerto, Eva posee los datos que el misterioso confidente de Maeztu, el señor X, le ha dado durante los meses anteriores. Así que una rápida investigación en los archivos personales de Eva permite descubrir que ella sí sabía quien era ese misterioso X: nada menos que Víctor Conde, el dirigente de I.M. ¿Y por qué querría I.M. destruir su propio invento?

Los pjs pueden ir a ver a Conde, si quieren, aunque este será muy difícil de localizar. El imperativo ahora es liberar a Eva, prisionera del Adversario. Y no tienen mucho tiempo, ya que es plausible suponer que cuando el enemigo ya no la necesite la matará sin dudar. Y esto puede ocurrir muy pronto. Ahora bien; ¿cómo descubrir el escondite donde ella está prisionera?

*Cómo lo resolvimos:*

Bueno, la verdad es que no fue fácil.

Al final del episodio anterior, Golem llevaba a Maeztu a la nave, que estaba situada cerca de la diana del acelerador (aunque de ninguna manera a tiro de éste). Cuando Golem recibió el impacto del rayo, los pjs vieron cómo la nave huía. Y aprovecharon que Golem había desviado el haz para dirigirlo hacia la nave, (literalmente, moviendo a Golem) y haciendo que ésta quedara cargada de energía negativa. Seguir su rastro hasta que se descargó fue fácil justo después. Conducía hasta una vieja estación petrolífera del mar del norte. Ese va a ser el escenario de este capítulo. Si tus jugadores no hicieron algo inmediato cuando la nave escapaba (o a lo mejor hasta la derribaron, vete a saber) puede que cogieran algún prisionero durante la batalla que les pueda hablar sobre la estación. Eso depende de ti y de ellos, máster.

Los pjs deben planear un ataque a la plataforma TerraCognita (así se llama) de modo que la seguridad de Eva no corra peligro. Todos los villanos supervivientes del ataque de Hamburgo están aquí más algunos más que tú quieras incluir, máster, para amenizar la velada. Recuerda que este grupo no trabaja para la Horda (o son traidores a la misma).

El Adversario está en la plataforma, aunque es imperativo que escape en su sofisticada nave justo cuando los pjs descubran su identidad, al final del combate. Eva

ha pasado horas o incluso días (lo que tarden los pjs en llegar) en manos de Maestro Torturador, un doble agente que trabaja a la vez para la Horda y para el Adversario. Y no hace falta decir que lo que éste le ha hecho a la chica es suficientemente horrible como para haberle lavado el cerebro varias veces.

El ataque a TerraCognita debería ser una especie de operación comando a lo misión imposible, un poco el equivalente a lo que los malos hicieron en el episodio anterior. Que tus jugadores lo planeen y suerte.

Conclusiones del capítulo:

1º- El Adversario, que resulta ser Z, escapa en su nave cuando las cosas se empiezan a poner feas, rezongando tonterías y bravatas de folletín tipo “¡no me habéis vencido todavía!”, “¡volveré!”, etc. Maestro Torturador escapa con él.

2º- Eva es liberada, aunque les informa de algo: por lo que Maestro Torturador le ha contado para “distraerla”, Medusa es la organización que está tras la financiación del acelerador.

3º- Mientras ellos están ocupados atacando la estación, la Horda ha atacado los talleres de Hamburgo, donde se estaba desmontando el acelerador, y lo han robado.

4º- Justo cuando parece que todo va a acabar, Z saca su carta de la manga. En un momento muy dramático, un aerodeslizador aterrizza ruidosamente en la plataforma y de él surge... ¡Yokohama, el presidente de Medusa! Éste se presenta en respuesta a una llamada de Z, enviado a través de Maestro Torturador (lee su ficha y recordarás que es el principal confidente de Yokohama... y el causante de su caída). Poco después, muere en el enfrentamiento, jurando que su plan para matar a Conde le sobrevivirá pase lo que pase, etc.

Cuando los pjs vuelven del mar del norte con Eva (espero), se encuentran con el terrible hecho: el acelerador ha sido robado. Y ahora los pjs ya saben que el malo de la película es Medusa. Pero... ¿porqué I.M. crea el acelerador a través de Maeztu para que Medusa lo financie?

Este es un capítulo importante en la trama. Maeztu dio pistas sobre un posible traidor durante el ataque a Hamburgo. Y todos pueden pensar que era Cira, ya que la vieron hablar con Arpía antes de que ésta la matara... ¡y tienen razón! Pero lo que no saben es que Cira no es la única que les va a traicionar... y aquí es donde llega el verdadero traidor de la historia.

En mi partida, la traición no se manifiesta hasta el penúltimo capítulo de la trama, pero es bueno ir dando pistas desde ahora para darle “sabor” al asunto y que los jugadores se pongan un poco paranoicos.

## **CAPITULO 3 - FIRST WE TAKE MONTANA...**

### **3.1 - Replanteamientos**

Medusa tiene el acelerador. Probablemente lo usará para atacar Base Tranquilidad en breve. Casi todos los miembros de la Horda participarán en el ataque, así que se presume que va a ser un enfrentamiento muy largo y muy duro para ambas partes. Además, los hechos ocurridos en Hamburgo demuestran que hay un tercer jugador en esta partida, pero... ¿quién es? ¿qué quiere? ¿cómo de peligroso puede llegar

a ser?

Todo esto y más se lo están planteando los miembros supervivientes del grupo en su escondite cuando de repente llega David acompañado por un hombre. Uno de ellos les tranquiliza a todos; él le avisó sobre dónde se encontraban. Cuál no será la sorpresa de todos los allí reunidos cuando descubran que el acompañante de David es nada menos que... Víctor Conde.

Tras una rápida presentación, Víctor hace gala de sus costumbres habituales y va al grano directamente: les cuenta *todo*, desde el plan para destruir a Medusa hasta el que CephirSA no es sino una compañía fundada por él para desarrollar el acelerador *scotty*. El que ellos no supieran de esto desde el principio era necesario (ya se vio cómo Medusa se las arregló para interrogar a algunos de ellos) pero ahora deben saber la verdad: la culminación del plan de Víctor está cerca. Pese a que todo apunta a que Medusa tiene todas las de ganar, les superan en número y recursos y parecen imparables, Víctor confía en ellos (en los pjs) porque tienen algo de lo que sus enemigos carecen: creatividad. Y aquí es donde las cosas empiezan a ponerse interesantes.

Aquí, máster, es donde tus jugadores se van a tener que ganar el sueldo de verdad. Tendrán que idear un plan maestro para derrotar a Medusa, contando conque un enfrentamiento directo es suicida y que no tienen mucho tiempo para planearlo.

Si le preguntan a Conde que a qué se debe esa sonrisita tonta que aparece en sus labios en estos momentos de crisis, este les responderá que todo va como la seda. ¿Cómo puede ser esto posible? ¡Pues porque el plan de Conde incluía el que Medusa robara el acelerador! ¿A qué viene esto? Cada cosa a su tiempo, gente. Cada cosa a su tiempo.

Yo no te voy a imponer ningún plan de acción, máster. Que tus jugadores inventen su propio plan de ataque y lo desarrollen, teniendo siempre presente esta máxima: lo importante aquí no es la fuerza, sino la inteligencia. Medusa tiene un gran problema, y es que con toda su fuerza y poderío, carece de buenos estrategas. De hecho, habiéndola palmado Yokohama, es nada menos que Mentat quien dirige la Horda y el ataque contra Base Tranquilidad. Y eso es bueno (lee la descripción de este villano y sabrás por qué).

Yo voy a exponer aquí el más largo capítulo de *cómo lo resolvimos* del módulo, que de hecho ocupa todo el final. Quizás te sirva de ayuda. Vamos a ello y que la Fuerza les acompañe.

## 32 - El giro de una carta favorable

Si nos lo pensamos bien, Medusa nunca tuvo una oportunidad. En mi partida se unieron Conde (que en ese momento lo llevaba un jugador) y Ender (propiedad de una amiga mía con una imaginación acorde con el personaje) y entre todos sacaron de la nada un plan que, de lo estúpido que era, *tenía* que funcionar.

Lo primero que se plantearon era: ¿qué iba a hacer Medusa a continuación? ¿Desde dónde atacaría? Eso era fácil de deducir: conocemos el blanco (Base Tranquilidad) y el arma (*scotty*). Sabemos que el acelerador tiene un alcance máximo de

35 kilómetros, así que ésa es la distancia a la que debe estar como mínimo para ser efectivo. Pero algo tan grande necesita mucho tiempo para moverse y colocarse en posición, tiempo que Medusa no tiene. ¿Como lo harán? Pues muy fácil: haciendo que los 35 kms. sean *cuesta abajo*. Exacto; si Medusa coloca el acelerador en órbita, digamos en un satélite lo suficientemente grande como para soportarlo, y dispara desde arriba, podrá poner el satélite sobre el blanco en cuestión de minutos, y sacarlo igual de rápidamente después. ¿Y no habíamos dicho en la introducción del módulo que Medusa era una de los principales accionistas de la nueva estación espacial Alpha?

Ahora bien. No todos los miembros de la Horda pueden volar (ni siquiera un 20% de ellos), pero todos van a estar presentes en el ataque. ¿Por qué? ¿Por qué arriesga Medusa todas sus fuerzas si no son necesarias? Pues, evidentemente, porque *si* que deben ser necesarias de algún modo. Pero esto es algo que no hay tiempo de investigar. Por la prensa, los Pjs saben que el último *shuttle* con provisiones y equipo para el Alpha partió de Houston ayer mismo. Y conociendo los detalles sobre la órbita del Alpha, podemos deducir que la estación estará sobre la vertical de Base Tranquilidad en solo... ¡tres horas!

Muy bien. Los Pjs tienen ese tiempo para llegar a Montana y poner en práctica su plan, sea cual sea. Si alguno de los jugadores opina que lo ideal es derribar la estación en el espacio, antes de que llegue a su objetivo (plan increíblemente típico de cualquier grupo de jugadores de rol), Conde les disuadirá de ello: en su plan está el que los malos se apoderen del acelerador. Si no, no lo habría construido.

Así que los Pjs se ponen en movimiento. Gracias al poder de Cisne pueden llegar a Montana casi instantáneamente. Una vez allí, ven llegar a la Horda. Todos rezan a sus respectivos dioses o se encomiendan a sus antepasados. Aquel que no cree en nada, simplemente se descubre a sí mismo deseando tener algún consuelo parecido en esos momentos de máxima crisis.

Con los pjs deberían estar los Euromen, pero una emergencia repentina en cualquier otro lugar los quita de la circulación de repente. Así que solo quedan los Omegas (ambos grupos) y, sorprendentemente, tendoushinokai (que aparecen por petición de Conde), y el ejército USA para detener a la Horda.

Cuando empieza el “fregao”, una tirada de percepción por parte de alguno de los pjs que tengan el poder de volar les permitirá averiguar lo siguiente:

La Horda se ha dividido en tres grupos: la mayoría está en tierra, dándose de hostias contra el grueso de los defensores. Pero hay un segundo grupo en el aire, protegiendo a dos de los suyos: Dínamo y Specula, que están flotando (merced a unos cinturones antigravitadores), y parecen concentrados en algo. En realidad, como Medusa destruyó los canalizadores de flujo en el ataque a los talleres de Hamburgo, necesita reponerlos de alguna manera. Y aquí entran en juego estos dos supervillanos; merced a su poder, Dínamo hará de canalizador del flujo de potencia de *scotty*. El segundo elemento será Specula, que imitará el poder de su compañero durante el tiempo necesario para efectuar el fatal disparo.

Al mismo tiempo, en órbita, Mentat y Maestro Torturador, protegidos por un grupo de la Horda encabezado por Gainax y Dragón Azul, dirigen el ataque mientras colocan el acelerador en posición. La estación Alpha está protegida por los poderes de Escudo a su máximo rendimiento, por lo que será difícil entrar (a menos que sea vía teleportación u otro poder exótico). En cuanto el satélite esté en posición, dispararán; el haz de partículas se canalizará a través de Dínamo y Specula e impactará en Base Tranquilidad, atrayendo del futuro o del pasado energía para generar una sobrecarga en el sistema y provocar la explosión del complejo.

Mientras, en tierra, la batalla es épica. En mi partida, para crear un efecto película en los momentos oportunos, hice que las posibilidades a favor de los defensores se redujeran drásticamente hasta que pareció que era imposible levantar aquello, cuando de repente llegaron dos de los Pjs (Eva y Cisne) con refuerzos: los Euromen, Vértice de Combate, y tres grupos importantes más, incluyendo los nada resentidos Escuadrón Delta.

La batalla recobró intensidad y dureza. La Horda era numerosa; los defensores, héroes. Imagina un cuadro de la escena con cientos de superseres volando y luchando en tierra sobre base tranquilidad. El espectáculo y la destrucción masiva están garantizados.

Mientras, Nova, Calibre y Shanarak hacían lo que podían por romper el enlace Dinamo-Specula. Pero era difícil: Laberinto se deshizo de Nova nada más empezar el combate, encerrándolo en su laberinto recurrente. Allí, encontró al monstruo (no, no lo pienso describir. Eso lo dejo a la imaginación de cada máster), y luchó contra él. Pero a medida que Nova usaba su poder, el monstruo lo absorbía, y el laberinto se hacía mayor. Ballistic abrió fuego contra Calibre y ambos se enzarzaron en un verdadero duelo de tecnologías. Shanarak, mimetizando el poder de volar de un halcón y lanzando rayos eléctricos como las anguilas, huía de otros dos supervillanos. Calibre cayó antes de que Nova, navegando a través de los laberintos de su fría lógica, diera al fin con una solución factible: ¿Cuál era el soporte físico del laberinto? ¿Estaba en otra dimensión? No era posible, ya que su poder estaba directamente conectado con el plano primario de la Realidad. El que todavía conservara sus habilidades demostraba que aún se hallaba en la Tierra. ¿Dónde guardaba Laberinto entonces tan increíble estructura? Entonces, lo entendió: en realidad el laberinto no existía hasta que un prisionero era encerrado en su interior. Por eso no se activaba con todo el mundo, sino solo con aquellos cuyo poder podía manifestarse externamente como algún tipo de energía física. Así que eso era lo que ocurría: el monstruo debía ser una especie de colector, que absorbía sus disparos y usaba la energía para mantener la coherencia estructural del complejo.

Así que cambió de estrategia: invirtió la polaridad de todo su cuerpo, absorbiendo energía como una estrella negra en lugar de liberarla. El laberinto empezaba a volverse transparente.

Mientras, en órbita, Cisne abrió un portal al Alpha por el que entraron ella, Cobra, Coraza, Gea, Matriz y Ender. Con ellos iba Eva, en calidad de técnico especialista en el acelerador por si surgían problemas. La pelea comenzó casi al momento. Mentat y Maestro Torturador estaban resguardados de peligro junto a Escudo, quien increíblemente había podido crear un segundo escudo personal a su alrededor, aparte del que protegía la estación. Su dolor era evidente: estaba a punto de morir, ya que el cáncer se extendía a ojos vista, devorándole por dentro.

Gainax y Coraza comenzaron a luchar, destruyendo parte de la estación en el proceso. Aquello fue un error, como se dieron cuenta casi al principio: dos tipos grandotes no pueden moverse bien en gravedad cero, y la mitad del tiempo estaban intentando recuperar el equilibrio o intentando agarrarse a algo. Gainax llevaba ventaja, ya que llevaba un pequeño cinturón de gravedad, el cual, aunque no le permitía volar con libertad dado su tamaño, si le dotaba del suficiente control como para apalizar a su oponente casi sin problemas.

Cobra y Dragón Azul hacían lo propio. Meramente gracias a la suerte (un par de críticos seguidos por parte del jugador), el primero se alzó ganador tras dejar sin sentido a Dragón Azul lanzándola flotando contra un panel de control y (usando su famosa frase de que “nada corre más rápido que una bala, preciosa”), destrozándolo a tiros antes de



que ella llegara. Aunque recibió una potente descarga, Dragón no se electrocutó. Sin embargo, antes de perder el conocimiento, pudo lanzar una daga que hirió a Cisne en la cabeza, dejándola sin sentido.

De esta manera, y siendo el campo de Escudo casi impenetrable, ni Matriz ni Ender podían entrar para apresar a Mentat antes de que apretara el fatídico botón que activaba el acelerador.

Una alarma empezó a sonar, indicando que el Alpha había alcanzado su posición en el cielo, y que Base Tranquilidad estaba a tiro.

Nova no tardó en volver al mundo real. De un prosaico puñetazo, dejó sin sentido a Laberinto, mientras subconscientemente analizaba la situación y situaba en el espacio a sus enemigos. Ballistic había herido gravemente a Calibre, el cual caía con media armadura en llamas. Su reacción no se hizo esperar: descargó toda la energía que había absorbido del laberinto en un solo y destructor disparo final, el cual vaporizó a Ballistic casi instantáneamente. Exhausto, observó cómo un punto brillante en el cielo se detenía en la vertical de Tranquilidad, y comenzó a rezar.

En el Alpha, Coraza iba perdiendo. De repente, dio con la solución: esquivando un demoledor puñetazo de Gainax (que sí contaba con apoyo inercial) dejó que éste destruyera el fuselaje exterior de la estación. Los demás estaban en otro compartimento diferente, así que la descompresión explosiva sólo les afectaría a ellos dos. Ambos fueron expulsados al espacio. Coraza sabía que Gainax necesitaba respirar al igual que él, así que haría lo lógico: el cinturón no podía mover una masa tan grande como aquellos dos gigantes unidos en un abrazo fatal, así que sólo podían seguir adelante con su trayectoria. El calor de la reentrada casi fundió a Gainax, al cual Coraza usaba como escudo. Mientras caían con la fuerza de un meteorito, Coraza podía oír la risa moribunda de su enemigo, diciéndole que él le acompañaría a la tumba. Pero eso no entraba en los planes de Coraza. Le arrancó el cinturón a su enemigo. Los sistemas principales de sustentación estaban a salvo, ya que él los había protegido en la reentrada. De un empujón se separó de Gainax. La risa ridícula de éste se congeló poco después, ya que Coraza podía hacer algo que Gainax no podía: revertir a su forma humana, un volumen y peso que el cinturón *si* podía aguantar.

El impacto de Gainax sonó como el de una bomba, y del cráter salió una nube de polvo que se elevó a más de doscientos metros de altura.

En el Alpha, Mentat inicializó la secuencia de disparo del *scotty*. Los Pjs no podían llegar a él desde fuera, y el disparo del acelerador parecía inminente. Cualquier fallo en los sistemas del acelerador provocaría su recalentamiento y la explosión del Alpha. Y con Cisne fuera de combate, intentar dañar el sistema no era una opción. Maestro Torturador se reía de ellos mientras les conminaba a intentar atravesar la impenetrable barrera de Escudo.

Entonces Ender se dio cuenta del detalle. ¿Que querían estar protegidos? ¡Pues que lo estuvieran! Matriz no tenía que tocar a su “víctima” para que su poder hiciera efecto. Así que le ordenó que usara su habilidad a toda potencia sobre... Escudo. Gea estaba preparada para cualquier eventualidad. Matriz, sin entender, hizo lo que le pedía Ender. El campo escudo comenzó a ganar fuerza y densidad. El disparo de *scotty*, al tratarse de partículas más rápidas que la luz, atravesarían el campo sin problemas, aunque ahora *nada* podría penetrarlo.

En ese momento, Escudo casi murió. El incremento tan brutal de sus poderes hizo progresar el cáncer tan rápidamente que lo colocó al borde de la muerte. El campo

escudo cayó. Y entonces pasaron varias cosas a la vez:

Cobra hirió a Maestro Torturador en una pierna, astillándole la rótula de un disparo y provocándole una herida de la que nunca se recuperaría. En ese momento, Eva ayuda a Maestro Torturador a escapar, disparando a Cobra por la espalda e hiriéndole gravemente.

Exacto. Eva es la traidora. Tras unos primeros momentos donde la duda, la sorpresa, la decepción y la resistencia a creerlo llenan de tensión el ambiente, Matriz rompió el hechizo, quitando a Eva de enmedio de un empujón. No hace falta ser muy inteligente para darse cuenta de que, efectivamente, ella actuó movida por el miedo y el recuerdo de aquellas aterradoras noches que pasó en manos de Maestro Torturador. Por su culpa Cobra está herido, pero tampoco es justo culparla a ella. Lo único que queda por hacer ahora es enfrentarse a la situación, que no es nada alentadora.

Gea, presta a salvar vidas, impuso sus fabulosas manos sobre Escudo, salvándole de la muerte. Mentat se deslizó traicioneramente en una cápsula de escape, y activó los sistemas que le expulsarían de la estación. Cisne despertó, demasiado débil como para crear un portal que les sacara de allí. Y *scotty* disparó.

Abajo, en el planeta, Nova observaba impotente los acontecimientos: el satélite había disparado, así que aunque se deshicieran de Dínamo y compañía, el disparo probablemente alcanzaría de todas formas, aunque menos concentrado, a Tranquilidad. Así que no intentó desviarlo. Con un movimiento casi inocente, se limitó a empujar suavemente a Dínamo. El cinturón le hizo flotar casi cómicamente hasta ponerse *debajo* y no encima de Specula, como debía estar. El rayo les alcanzó, y lo que ocurrió fue que la inversión de posiciones de los canalizadores también invirtió la dirección del rayo. Así de simple. Con una intensidad destructiva, el haz rebotó alcanzando el Alpha, y extrayendo energía de algún otro momento temporal, sobrecargó todos los sistemas. En la estación, Cisne logró crear con sus últimas fuerzas un portal por el que huyeron todos menos ella y su marido. Él no iba a abandonarla a su suerte tan alegremente. Si era necesario, se quedaría con ella hasta la muerte.

El rayo impactó al Alpha. Los sistemas se sobrecargaron. La energía apareció de la nada y la estación comenzó a explotar. Mentat fue alcanzado, y la cápsula donde pretendía huir, aunque no explotó, inició una secuencia de reentrada errónea de la que no saldría. Mentat aún se preguntaba qué había podido fallar mientras hendía el cielo convertido en una bonita estrella fugaz.

¿Y qué fue de Cobra y Cisne? Pues que vieron cómo una nube de fuego se abalanzaba sobre ellos para consumirles, cuando, de repente, *desapareció*.

Si, desapareció.

Porque la energía fue absorbida desde el pasado por el propio *scotty* para provocar la explosión del Alpha.

### 33 - EL GRAN FINAL

La batalla terminó casi de forma brusca. La Horda, al carecer de líder, se convirtió en un montón de grupos de combatientes que luchaban por separado sin conexión alguna, y fue derrotada por los héroes sin demasiado esfuerzo poco más de una hora después de la caída del Alpha.

Entonces apareció el adversario. En esta hora, los Omegas habían vuelto a subir al Alpha a buscar a sus compañeros perdidos. Todos se alegraron por la victoria, y lo estaban celebrando cuando apareció Z de la nada. En aquel viejo satélite estaban todos sus viejos enemigos: los Omegas más importantes, Algunos Euromen, el propio Conde... La oportunidad era demasiado buena como para desperdiciarla. Acercándose en su nave invisible, Z se disponía a destruir a sus enemigos de un solo golpe maestro.

Bien, reconozco que la situación era difícil. En la estación semidestruida no había gente con poder para detectar la astronave camuflada de Z a tiempo. Tampoco podían pedir ayuda a los demás superhéroes, ya que tardarían demasiado en llegar, y el desenlace era inminente. Una vez más, los jugadores debían encontrar una solución imposible para resolver una situación límite.

Y, ¿sabéis qué? La encontraron. Es increíble. Uno escribe estos módulos pensando en forzar al límite a sus jugadores para ver hasta dónde son capaces de llegar, y la respuesta muchas veces es sorprendente.

Una vez más, Matriz y Cisne lo hicieron todo.

La estación Alpha disponía de todo tipo de sensores de exploración planetaria, muchos de los cuales estaban inservibles. Pero aunque funcionaran, ¿cómo vencer un sistema de camuflaje impenetrable?

Pues muy fácil: invadiéndolo con algún sistema para el cual éste no estuviera diseñado para detener.

Estamos hablando de un camuflaje tipo Star Trek, algo que vuelve totalmente invisible a la nave a la que protege y que es totalmente indetectable en el espacio. Sin embargo, ahí está su fallo. Ha sido diseñado para proteger a una nave *en el espacio*, por lo que hay cosas que no está diseñado para ocultar. Como el sonido, ya que en un entorno sin aire como es el vacío, tal cosa no existe.

Matriz potenció como jamás lo había hecho los poderes de Cisne, la cual creó un gargantuesco portal que conectaba las capas altas de la atmósfera con la región donde se supone que estaba la nave de Z. El efecto fue que, durante un segundo, una enorme masa de aire poco denso ocupó todo ese espacio, y, durante ese crucial instante, los sensores del Alpha pudieron *oír* la nave de su enemigo. Las computadoras triangulaban su posición analizando el origen de la onda de presión del aire, y transmitieron la información a todos los héroes del planeta.

Y todos los que podían lanzar rayos, los lanzaron.

Y todos los que podían disparar cualquier tipo de proyectil, lo dispararon.

E incluso los que nada podían hacer, observaron expectantes el firmamento, donde tenuemente se marcaba aún la figura de un gigantesco cisne.

Y la explosión liberó tanta luz que muchos lo confundieron con una bomba atómica, y al día siguiente las organizaciones pacifistas de todo el Globo protestaron a la par porque el Gobierno USA realizara pruebas atómicas en espacio nacional sin discreción alguna.

## EPÍLOGO: CONCLUSIONES NADA PRECIPITADAS

Si, es posible que en el módulo muriera mucha gente, incluyendo personajes como Z, que son de ese tipo de villanos que se suponen que nunca mueren y siempre están ahí para dar la coña cuando uno menos se lo espere. Pero bueno: si alguien se

siente ofendido que lo cambie, y punto. Siempre he dicho que los módulos están para los jugadores, y no los jugadores para el módulo (qué bíblico me he puesto, ¿verdad? -Se nota que nos acercamos al final. Tal vez influya esa banda sonora de Goldsmith que se oye de fondo. No sé.).

He de reconocer que me encantan las paradojas temporales. Al final del capítulo 3.2, la estación Alpha recibía el impacto del haz del *scotty*. Y este atraía la energía de su propia explosión para generar ésta. Es como la vieja paradoja del invento sin inventor: imaginaos que viajáis al pasado con los planos para construir un coche y lo patentáis. ¿Quién ha inventado el coche? Su inventor original no, puesto que para la Historia, el coche no existía hasta que vosotros lo construisteis. Pero vosotros copiasteis los planos en el futuro, así que lo que tenemos es un invento que existe y que nadie ha inventado. Si algún jugador os increpa con preguntas del tipo: “¿y entonces el Alpha estaba condenado a explotar?” (explotó porque *ya la había hecho* en el futuro) no tenéis que responderle. Simplemente sonreid y pedid que os traigan otra cerveza.

En otro orden de cosas, tenemos a Medusa. ¿Qué ocurrió después de los últimos acontecimientos? Pues que varias organizaciones anónimas intentaron invertir en Medusa para hacerla salir de la quiebra técnica en la que había entrado tras la salida al mercado del famoso invento de Conde, el *scotty*, cuya aplicación más inmediata fue la creación del primer superconductor a temperatura ambiente. IM se convirtió en la mayor multinacional del mundo, y Medusa cayó. Pero todas las organizaciones que intentaban comprar Medusa se arruinaban al poco tiempo. Y Medusa fue cogiendo tal fama de inversión gafe que ya no se pudo recuperar, y acabó por desintegrarse totalmente un año casi exacto después de la batalla de Montana. Nadie supo porqué se arruinaron aquellas empresas. Aunque si alguien se hubiera molestado en averiguar quién había fundado aquellas mismas empresas fantasma, probablemente se habría reído muchísimo.

¿Sabéis? Yo siempre que he pensado en Conde me lo he imaginado como un hombre de aspecto más maduro de lo que en realidad es, sentado en un confortable sillón

de ejecutivo, pensando en hasta qué punto es tenue la línea que separa el bien del mal, las buenas intenciones de los malos actos. Es una diferencia muy subjetiva siempre, y muy insignificante a veces. Siempre me he preguntado hasta dónde llegaría un personaje así para llevar a cabo una *buen*a acción.

Y creo que nunca lo averiguaré.

Hasta pronto.