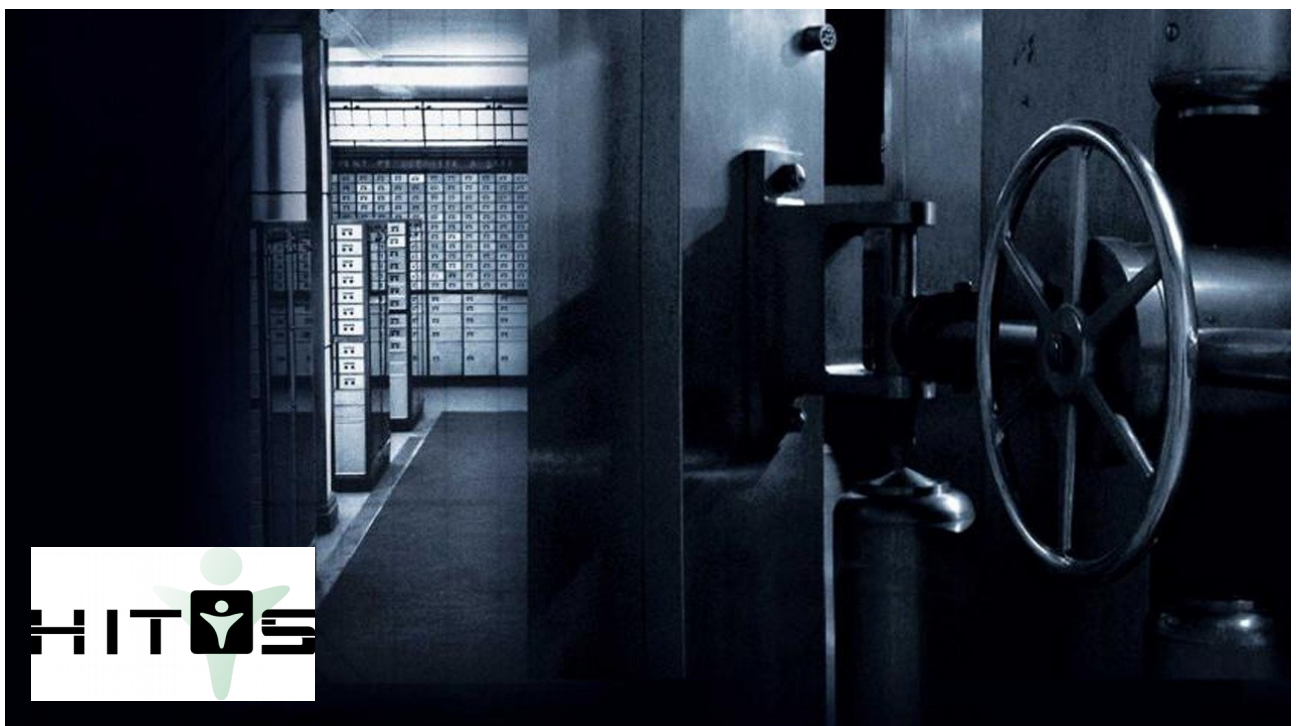


Quien roba a un ladrón

Una aventura para el sistema **Hitos** de Nosolorol libremente inspirada en la película *Cien años de perdón*, de Daniel Calparsoro



IGNACIO SÁNCHEZ ARANDA

Introducción

***Quien roba a un ladrón* es una aventura para el sistema Hitos inspirada en la película de Daniel Calparsoro *Cien años de perdón*.** En la historia se narra con minuciosidad el curso de un atraco a una entidad bancaria ficticia de la ciudad de Valencia, el “Banco del Mediterráneo”. El relato también se inspira en el sucio mundo de los tejemanejes de la alta política española, lo que aumenta su credibilidad. La aventura está diseñada para jugarse solamente con esta publicación, y aunque los hechos que expone y los personajes que la protagonizan no son como los de la película, se recomienda jugarla sin haber visto esta última, pues algunos de los giros de la trama funcionan bien únicamente si se desconocen con anterioridad.

En la película de *Cien años de perdón*, la banda de atracadores que asalta la sucursal central del Banco del Mediterráneo está íntegramente compuesta por argentinos (a excepción de uno de sus miembros, al que los demás llaman, de manera elocuente, “El Gallego”). Por otro lado, en la obra de Calparsoro se sabe muy poco del pasado de los protagonistas, nada que perturbe una trama entregada a la acción frenética o interfiera en el código específico del lenguaje cinematográfico que tan bien domina el director barcelonés.

En la aventura de rol de *Quien roba a un ladrón*, que no deja de ser un relato escrito (un producto con un lenguaje, unas posibilidades y unas limitaciones netamente distintas a las del cine), por fuerza los elementos argumentales son diferentes a los de la película de referencia. En ciertos casos, la variación llega a ser tan grande que la historia resulta irreconocible.

En primer lugar, **la trama se centra al 100% en la banda de cinco atracadores y en la directora de la sucursal, transcurriendo de manera íntegra en el interior del banco.** De este modo, lo que se pierde de la dimensión política del filme original se gana en la profundidad de los personajes protagonistas y en el reto táctico que supone salir con vida del atolladero en el que estos se meten.

En segundo lugar, **la sucursal en la que tiene lugar la acción no es en absoluto la misma que la que se ve en *Cien años de perdón*.** Como se puede observar en los planos que acompañan a la aventura (tanto el del personaje de Silvia como el que se incorpora en el “Plan detallado” de los atracadores), la sucursal cuenta con múltiples accesos que los asaltantes han de cerrar o neutralizar, y un segundo piso cuya comunicación con el primero también deben bloquear. En general, los aspectos técnicos del atraco son más rigurosos en *Quien roba a un ladrón* que en la película en la que se inspira (introduciendo detalles como el uso del soplete de oxicorte del personaje ahora llamado “El Galego”, por ejemplo).

En tercer lugar, **la personalidad de los atracadores se encuentra más y mejor desarrollada en la aventura de rol que en *Cien años de perdón*,** contando cada personaje con un historial en primera persona y multitud de informaciones y datos adicionales que hace de él un ser real de carne y hueso. El objetivo es que un jugador de *Quien roba a un ladrón* pueda expresar todas las posibilidades de su personaje y disfrutar con una caracterización plena y profunda. Y no solo eso: **la banda de atracadores en sí es muy diferente.** Ya no se trata de un grupo de argentinos que incorpora a un español, sino más bien al contrario, de un grupo de delincuentes españoles cuyo líder es... chileno. De este modo, el carismático “El Uruguayo” de *Cien años de perdón* es ahora el no menos carismático “El Chileno” de la aventura de rol, mientras que los demás atracadores, rebautizados para *Quien roba a un ladrón*, cuentan con personalidades de mayor riqueza y complejidad. Lo mismo se puede decir de la directora del banco, ahora Silvia Vico (un guiño a la actriz protagonista de la película), de la que en la aventura de rol sabemos mucho más que en el celuloide: su ambición, su leve anorexia, su capacidad para engatusar a los hombres...

Todos los personajes cuentan tanto con fichas de estadísticas del sistema Hitos (véase más adelante) como con dos páginas extra de información personal en la que se registran sus historiales, algo de información general, algo de información específica y su punto de vista sobre el resto de los personajes (a excepción de Silvia, que no conoce a los demás, pero que atesora una información confidencial especialmente jugosa). Si el lector quiere acceder a todos estos datos sobre los personajes ya mismo, los encontrará en la parte final de la publicación, justo antes del “Plan detallado” de los atracadores.

Con respecto a las reglas de juego, ya se ha dicho que *Quien roba a un ladrón* se basa en el sistema **Hitos**, reglamento desarrollado por la editorial madrileña Nosolorol. A lo largo de la aventura se hace referencia a pruebas o tiradas de habilidad + característica vs. dificultad. En total, los personajes cuentan con siete habilidades, así como con cuatro características o atributos básicos (FORTALEZA, REFLEJOS, VOLUNTAD e INTELLECTO). Las pruebas se realizan sumando característica, habilidad y el resultado de un



dado de 10 caras, lo que se opone a una dificultad de acción determinada por el director de juego. Con todo, algunas veces se puede utilizar una habilidad en lugar de otra, y otras veces no. Esto sucede especialmente en el caso de las habilidades de cultura o profesión. En otras ocasiones, si se exige una habilidad pero el jugador que maneja al personaje considera que este posee otra más trascendente y aplicable al caso, se puede permitir que la use. Si hay dudas, se remite siempre a al sentido común del director de juego.

Si el lector piensa jugar esta aventura con un papel distinto al de director de juego, debería dejar de leer a partir de este punto si no quiere arruinarse la partida.

Sinopsis y personajes

Los jugadores de *Quien roba a un ladrón* interpretan a seis individuos distintos, cinco de los cuales conforman una banda profesional de atracadores que trata de dar el golpe de su vida con el asalto a la sucursal central del Banco del Mediterráneo, en Valencia. Estos delincuentes son:

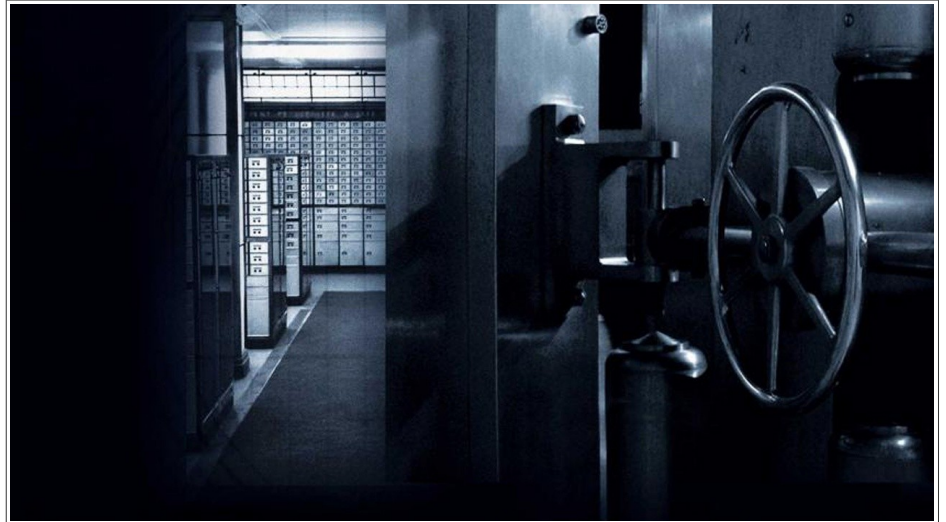
- “**El Chileno**”, el carismático jefe de la banda, que oculta un secreto a sus compañeros.
- “**El Galego**”, un atracador experto en butrones y demolición, mano derecha del anterior, cuyo punto débil son las mujeres hermosas.
- “**El Mono**”, un joven e inexperto atracador que trata de emular a su padre y admira fervientemente a “El Chileno”. Su impaciencia congénita le puede jugar malas pasadas y traducirse en meteduras de pata que comprometan a toda la banda.
- **Requena**, un *hacker* especialista en sistemas de seguridad que ya trabajó una vez con “El Chileno” y “El Galego”. No es un delincuente al uso, sino que actúa más bien por necesidad.
- **Valero**, un atracador sereno, pausado y muy profesional, fichado ex profeso para este golpe. Ya ha matado en dos ocasiones, y no dudaría en volver a hacerlo.

El sexto y último personaje es el de la directora de la sucursal, **Silvia Vico**, una trepa de ambición desmedida, inteligente y sofisticada, que no pasa por su mejor momento. Tras haber concedido algunos créditos de alto riesgo, acaba de ser descubierta por sus superiores y está a punto de ser despedida. Sin embargo, **Silvia sabe de la existencia de un disco duro que se guarda en la caja de seguridad 314 del banco que por sí mismo constituye un verdadero tesoro**. El dispositivo de almacenamiento pertenece a Gonzalo Medrano, un alto cargo del partido que actualmente gobierna en España. Este pez gordo de la política nacional, que actualmente pasa sus últimos días en un hospital en coma irreversible tras haber sufrido un “accidente”, almacenó en su día una enorme cantidad de datos confidenciales que en caso de salir a la luz pueden comprometer todo el sistema político y económico español. **Silvia es consciente del valor de ese disco duro y, si pudiese, no dudaría en hacerse con él y venderlo para garantizarse una dorada y más que anticipada jubilación**. El problema es que Silvia no sabe cómo hacerlo; ni siquiera puede acceder al interior de la caja 314. Ella no es una ladrona ni conoce el mundillo del hampa.

El grupo de atracadores es otra cosa, claro está. “El Chileno” y sus hombres van a asaltar el Banco del Mediterráneo de manera muy profesional, en menos de una hora, y van a huir por un túnel que ha venido

realizando “El Galego” en los dos últimos meses y que comunica con una vía muerta del metro de Valencia. Para Silvia, la presencia de los atracadores tal vez sea la oportunidad de sacar partido de la caja 314 (o de venderles la información de su existencia a esos delincuentes malencarados... a cambio de algo). En principio, ninguno de los atracadores tiene la menor idea de lo especial que resulta la caja 314, y solo se disponen a robar todo lo posible antes de emprender la huida... ¿O no?

Pues no, no exactamente. **El hecho de que se ataque la sucursal que dirige Silvia Vico no es una simple casualidad, aunque solo “El Chileno” está en el ajo.** Hace un tiempo, un intermediario anónimo, en representación de una persona de la mayor importancia (alguien del propio gabinete de la Presidencia del Gobierno), contactó con “El Chileno” para que organizase el golpe, se hiciese con el disco duro durante el robo y luego lo enviase a un apartado de correos de la misma ciudad de Valencia. Dicho intermediario, cuyo nombre en clave es “Señor Blasco” (y con el que “El Chileno” solo ha podido hablar por un teléfono móvil satelital que le hicieron llegar y que aún tiene en su poder), ha ofrecido a la banda una escapatoria interesante: una vía muerta desde la que se puede acceder al metro de la ciudad y de ahí al exterior, sin riesgo. Una huida limpia y sencilla, aunque exige un duro trabajo previo en la construcción del túnel que debe llegar hasta la cámara acorazada del banco.



Las condiciones impuestas por el “Señor Blasco” para la operación son dos:

- “El Chileno” no puede acceder al contenido del disco duro de la caja 314 en ningún momento. Tampoco puede manipularlo o causarle el menor daño. Además, cualquier manipulación o copia quedaría registrada en el propio dispositivo (no es un disco duro “normal”).
- Solo “El Chileno” debe conocer la existencia del disco duro. Ninguno de sus compañeros puede saber el verdadero motivo del atraco. “El Chileno” se hará con el dispositivo justo antes de la huida, quedándose el último y sin que ningún compañero se percate de ello, y solo él gestionará su devolución al apartado de correos 674 – 46080 de Valencia.

A cambio de cumplir las dos condiciones descritas, “El Chileno” recibirá poco después una transferencia por un valor de 3 500 000 euros. Además, la banda puede llevarse cuanto quiera durante el atraco, tanto de la gran caja fuerte del banco como del resto de cajas individuales. Aunque el “Señor Blasco” no puede controlar directamente a la policía, sobre todo si las cosas se desmadran, ha asegurado a “El Chileno” que tras la huida de la banda no se investigará el atraco como corresponde, relegándose el caso al olvido en cuanto los medios de comunicación dejen de prestarle atención.

Por lo tanto, tenemos a una banda de atracadores que piensa que todo va a ser coser y cantar y una directora de la sucursal que muy probablemente trate de sacar partido de la situación en cuanto se haga cargo de ella (sobre todo, en cuanto advierta síntomas de debilidad en “El Galego”, que tiene propensión a dejarse manejar por las mujeres). Sin embargo, **los diversos planes de la banda, de “El Chileno” en particular, de Silvia e incluso del misterioso “Señor Blasco” se irán al garete de la manera más inesperada cuando la banda compruebe que su huida se ve imposibilitada por el aumento del nivel del agua bajo la ciudad de Valencia, sometida a un brutal aguacero de “gota fría” justo en el día del atraco.** Los atracadores (y Silvia) tendrán que improvisar a partir de ahí, mientras las llamadas de los negociadores de la policía y la Guardia Civil se suceden y se vuelven más y más apremiantes, los rehenes se ponen más y más nerviosos y posiblemente estallan serias tensiones entre los propios miembros de la banda...

Esta es la historia, en resumen, de *Quien roba a un ladrón*.
Próximamente... en las mejores mesas.

Recursos

Antes de comenzar la partida, los jugadores de *Quien roba a un ladrón* deben recibir una serie de documentos con los que familiarizarse con sus personajes respectivos y conocer elementos fundamentales de la trama. El director de juego habrá de entregar a cada jugador tres cosas:

1. Su **hoja de personaje del sistema Hitos**, en donde se reflejan tanto las estadísticas como los aspectos o rasgos de cada uno de los protagonistas de la aventura. Se recomienda que sea el director de juego el que reparta directamente los personajes entre los jugadores.
2. Su **hoja de información para el jugador, compuesta por dos páginas**, en donde figuran el historial del personaje, algo de información general sobre el golpe (en el caso de “El Chileno”, también información confidencial) y su punto de vista sobre el resto de miembros de la banda. De esto último se exceptúa a Silvia Vico, que de entrada no conoce al resto de personajes.
3. Una **copia del “Plan detallado” del atraco para cada miembro de la banda**, en donde se hallan las instrucciones y la secuenciación de operaciones que hay que realizar durante el asalto, así como el plano de la sucursal central del Banco del Mediterráneo. En el caso del jugador que interpreta a Silvia Vico, en lugar de ese “Plan detallado” el director de juego entregará el documento titulado **“Plano de la sucursal central (Silvia Vico)”**.

Todos estos documentos se encuentran disponibles y listos para fotocopiar al final de la aventura. Es importante que cada jugador reciba solo los suyos y que no lea los del resto de jugadores, por razones obvias. Por ejemplo, nadie puede saber de inicio que “El Chileno” tiene la misión secreta de hacerse con el disco duro de la caja 314, ni tampoco que Silvia Vico conoce la existencia de ese dispositivo de almacenamiento. El que sí debe leer con atención todos los documentos (un par de veces, a ser posible) es el director de juego.

Para jugar a *Quien roba a un ladrón* solo se requieren unos cuantos dados de 10 caras, algunos lápices, un par de gomas de borrar y un reloj digital de mesa con cronómetro que quede a la vista de todos los jugadores (se utilizará durante toda la partida con objeto de determinar la secuenciación del atraco). Por último, no estaría de más contar con una copia del plano de la sucursal central impresa en A3 y a color.

Desarrollo de la aventura

NOCIONES GENERALES PARA DIRIGIR QUIEN ROBA A UN LADRÓN

Quien roba a un ladrón no presenta una estructura verdaderamente lineal, pues solo describe con detalle un número reducido de escenas para brindar luego diversos consejos acerca de las cosas que pueden suceder, explorando diferentes posibilidades. El éxito de la trama descansa en gran medida en la capacidad de improvisación del director de juego, sobre todo en la segunda parte de la aventura, en la que casi puede ocurrir cualquier cosa. A tal efecto, se ponen a disposición de los jugadores un buen número de elementos (planos, historiales de los personajes, listas de equipo, descripciones físicas detalladas del entorno de juego, etc.) a partir de los cuales la historia puede discurrir por unos derroteros u otros. Es cierto que se recomienda empezar con una secuencia inicial protagonizada exclusivamente por el personaje de Silvia Vico y luego seguir con el asalto cronometrado de los atracadores, pero a partir de que estos descubren que su plan de huida ha sido arruinado por la lluvia, el abanico de posibilidades se abre de manera exponencial y solo algunas llamadas del negociador de la policía (y, más tarde, del mismísimo “Señor Blasco”) han de producirse forzosamente.

A lo largo del texto de la aventura se pueden observar, en algunos párrafos, **una frase corta (o parte de una frase más larga) «entrecorillada» de este modo. Tales frases constituyen sugerencias de aspectos de situación que se pueden aplicar a la escena**, siempre según el criterio del director de juego, que puede eliminar, sustituir o añadir los que considere oportunos.

1. INTRODUCCIÓN:

LA PREPARACIÓN DEL ATRACO POR PARTE DE “EL CHILENO”

La preparación del atraco en sí misma no se juega, sino que los jugadores saben de ella a través de la lectura del “Plan detallado”. De entrada, los atracadores tienen claro que el golpe se debe realizar **entre las 09:00 y las 09:57 horas del lunes 26 de septiembre** en la sucursal central del Banco del Mediterráneo. Esta sucursal posee una gran caja fuerte (que solo puede abrir la directora) y multitud de cajas individuales que albergan considerables riquezas. **El tiempo máximo para llevar a cabo todo el atraco es de 57 minutos**; el lapso de reacción y el protocolo del GEO impiden a esta unidad policial de élite actuar antes de una hora en el peor de los casos (siempre que no se produzcan disparos en el interior de la sucursal, eso sí). Lo mismo se puede decir de la Unidad Especial de Intervención (UEI) de la Guardia Civil. Transcurridos esos 57 minutos, la banda debe huir por el túnel de “El Galego” con lo que haya podido coger hasta ese momento. No se admiten retrasos ni se espera a nadie. Una vez en el metro de Valencia, cada uno se irá por un lado distinto.

Las reglas del atraco son sencillas y han sido determinadas por “El Chileno”:

1. **No se deben disparar las armas bajo ningún concepto. Las armas están cargadas.**
2. **Hay que actuar con la mayor profesionalidad y evitar cualquier distracción.**
3. **Cada uno debe centrarse en las tareas que tiene encomendadas.**

La **entrada de la banda en la sucursal se hará escopeta y pistola en mano**, amedrentando a clientes y trabajadores pero sin exceso de violencia ni nerviosismo de ningún tipo. El único que explicará en voz alta y clara lo que ocurre será “El Chileno”. En caso de toparse con una mínima resistencia (por ejemplo, por parte del guardia de seguridad), **los miembros de la banda abrirán sus chalecos para que todos comprueben que portan una carga explosiva adherida a ellos**. Este recurso intimidatorio se ha de emplear siempre antes de usar la fuerza. Los chalecos “explosivos” son falsos, pero están realizados con tal perfección que resultan indistinguibles de unos reales. Incorporan unos niveles de burbuja de mercurio que pueden ser “activados” (de hecho, lo serán inmediatamente antes de la huida) bajo la amenaza de que, si la burbuja abandona completamente la posición central, la carga explosiva se detonará.

LA “ACTIVACIÓN” DE LOS CHALECOS “EXPLOSIVOS”

Justo antes de huir, los atracadores pueden seleccionar a unos cuantos rehenes, llevárselos fuera de la vista del resto y colocarles los chalecos “explosivos”. Tras ello, se les “activan” los niveles de burbuja de mercurio, lo que les hará creer que cualquier mínimo movimiento por su parte provocará que salten por los aires. Esta es una forma eficaz de evitar que los rehenes hagan absolutamente nada mientras la banda intenta escapar de la sucursal bancaria.



Al margen de las armas y los chalecos “explosivos”, **cada miembro de la banda está equipado de forma especial**, lo que determina su orden de entrada en el banco:

- **“El Chileno”**. Lleva un teléfono móvil satelital de última tecnología (no rastreable) en un bolsillo lateral del pantalón. De hecho, es el único que lleva teléfono. Dicho terminal es el que le hizo llegar el “Señor Blasco”, aunque, como es lógico, ninguno de los compañeros de “El Chileno” está al tanto de este detalle. Al comenzar el asalto, “El Chileno” tiene las dos manos libres y entra el último en la sucursal (haciéndolo además por el portalón).
- **“El Galego”**. Lleva un soplete de oxicorte, dos cilindros portátiles de metal (uno de combustible y otro de comburente), manorreductores, válvulas antirretroceso, mangueras especiales, una escalera portátil y cinta adhesiva, todo ello montado en una carretilla metálica tapada con una lona de camuflaje. Al comenzar el asalto, tiene las dos manos ocupadas y entra el penúltimo en la sucursal.
- **“El Mono”**. Lleva cinco grandes bolsas de deporte impermeables en las que se irá guardando todo lo que se saque de las cajas. Las bolsas van vacías y plegadas en una pequeña mochila en la que también porta cinco linternas frontales. Al comienzo del asalto, tiene las dos manos libres y entra el segundo en la sucursal.
- **Requena**. Lleva dos portátiles de alta gama preparados para conectarse a los servidores del banco, baterías suplementarias, fundas impermeables y varios elementos portables de *hardware*, todo ello en una mochila también impermeable y con cremalleras termoselladas. Al comienzo del asalto, tiene las dos manos libres y entra el primero en la sucursal.
- **Valero**. Porta una bolsa con cuatro pequeños martillos de demolición y sus correspondientes baterías de repuesto (material de “El Galego”, que ya tiene demasiado con introducir en el banco su equipamiento de oxicorte). Además, lleva diez pares de esposas (todas se abren con la misma llave). Al comienzo del asalto, tiene una sola mano libre y entra el tercero en la sucursal.

Sobre las 09:00 de la mañana, hora de inicio del atraco, los atracadores estiman que ya habrá remitido la pequeña aglomeración de clientes que aprovecha los primeros minutos de apertura del banco (08:30-08:50 horas aproximadamente) para realizar alguna gestión rápida antes de salir hacia su trabajo habitual. Se trata de un momento en el que **pueden esperar encontrar en el interior de la sucursal a las siguientes personas**:

- **La directora del banco, Silvia Vico**. Los atracadores piensan que en esos instantes lo más probable es que se halle en su despacho. La directora conoce la clave que abre las puertas interiores de seguridad, es la única que puede acceder a la gran caja fuerte y constituye el rehén más valioso si las cosas se tuercen.
- **Seis empleados de la entidad**. Se estima que todos o casi todos se encontrarán en la gran sala de atención al cliente. Sus nombres son: Martí Pous, Irene Galera, Alejandro Rendón, Laura Saborido, Juan Manuel Ramírez y Gabriel Fabregat.
- **Un único guardia de seguridad** (pues gracias a los buenos oficios de Requena, los otros dos que deberían estar con él han recibido órdenes falsas el día anterior para no presentarse en su puesto de trabajo). El guardia suele ubicarse en algún punto situado entre las puertas de entrada. Se trata de un individuo de unos 45 años y aspecto anodino que responde al nombre de Lorenzo Oliva. No parece que vaya a ofrecer resistencia ni tiene perfil de héroe.
- **Un número de clientes variable, entre tres y doce** (quince como mucho según “El Chileno”, aunque cuando se inicie el atraco se verá que son algunos más).

Existe un segundo piso de oficinas encima de la sucursal con el que esta se halla comunicada por un total de seis escaleras y tres ascensores. Las oficinas también pertenecen al Banco del Mediterráneo, pero carecen de cualquier interés para los atracadores. Por seguridad y normativa anti incendios, los accesos que conectan las oficinas con la sucursal disponen de puertas de cierre electrónico, así como también los ascensores. Una de las tareas clave al iniciar el atraco, durante los pocos minutos que Requena necesite para *hackear* los servidores del banco y ordenar la clausura automática de todos estos accesos, consiste en controlar que nadie escapa por las escaleras o por los ascensores al segundo piso (ni que nadie baja del piso superior). Esto resulta aún más urgente que el cierre del portalón de entrada.

En cuanto al atraco en sí, **la prioridad es acceder a la gran caja fuerte del banco pero sin olvidar las cajas individuales**. Los atracadores no disponen de información acerca del contenido de las diferentes cajas

ni persiguen ningún objetivo concreto, por lo que **tratarán de forzar todas las cajas que les dé tiempo hasta las 09:55 horas**. Como ya se ha dicho, “El Chileno” sí que conoce el contenido de una de las cajas individuales, la 314, en donde se guarda el disco duro de Gonzalo Medrano que debe recuperar y luego devolver sin que sus compañeros se enteren.

2. INICIO DE LA AVENTURA: LAS TRIBULACIONES DE SILVIA VICO

Lo ideal es empezar a jugar *Quien roba a un ladrón* solo con el personaje de Silvia Vico. Mientras tanto, el resto de jugadores puede aguardar fuera de la sala leyendo con atención el “Plan detallado” que el director de juego tal vez les acabe de entregar. También se recomienda que ninguno de los cinco jugadores que interpretan a los atracadores sepa nada sobre el personaje del sexto jugador, ni siquiera su nombre.

Silvia se levanta muy pronto, como cada lunes. En el día de hoy **«ha dormido especialmente mal»**. Ha estado dándole vueltas a sus problemas con la cúpula del banco, que acaba de saber de sus prácticas irregulares concediendo créditos de alto riesgo y saltándose a la torera normas internas y externas. **Silvia está muy preocupada por su futuro y no ve la hora de llamar a Marc, el director de operaciones crediticias del banco, con el que se enrolló varias veces en el pasado**. Marc es el único que le puede confirmar si está en la “lista negra” y va a ser despedida o si se le va a dar una segunda oportunidad.

La escena se puede jugar todo lo larga que se quiera. Silvia se viste (elegante, como siempre), se maquilla, tarda sus buenos diez minutos en escoger un par de zapatos, etc. Luego se bebe un café cortado (nunca desayuna) y toma un taxi para ir a la sucursal alrededor de las 07:25 horas. Si el jugador decide que Silvia llama a Marc antes de esa hora, nadie le coge el teléfono. **Una vez en la calle, Silvia comprueba la magnitud del «tremendo aguacero que cae sobre la ciudad de Valencia»**. En el taxi, la radio informa del fenómeno de la gota fría que asola toda la región, y avanza que seguirá lloviendo al menos dos horas más.

Silvia llega al banco sobre las 08:10, más tarde de lo normal debido al fabuloso atasco que se registra en la ciudad con motivo de la lluvia. Coincide en la puerta C de la sucursal (véase el plano) con un único guardia de seguridad, Lorenzo Oliva, y dos de los empleados, Irene Galera y Juan Manuel Ramírez. La ausencia del subdirector (que está de vacaciones) y de los otros cuatro empleados (que puede que se retrasen por los embotellamientos) es lógica, no así la de los otros dos guardias de seguridad del turno, que comienzan su jornada a las 07:30 (**prueba de INT + PERC 15** para percatarse de ello). Si Silvia pregunta por la ausencia de los guardias de seguridad a Lorenzo, este dice que no sabe por qué aún no se han presentado, pero los excusa argumentando con sentido común, y la verdad es que no sospecha ni de lejos que eso pueda tener que ver con el inminente atraco que está a punto de producirse. Respecto a los empleados, ambos odian a su jefa, y mientras todos acceden al interior de la sucursal, Silvia quizás pueda escuchar a sus espaldas cómo Irene le dice a su compañero “*Parece que a la pajarraca se le va a acabar el chollo*”, a lo que Juan Manuel responde “*Me alegro... A todo cerdo le llega su San Martín*” (**prueba de VOL + PERC 18** para oírlo). Una vez dentro de la sucursal, aún no abierta al público, el resto de empleados va llegando en los siguientes minutos mientras Silvia se recluye en su despacho a rumiar sus problemas y tratar de averiguar qué va a pasar con su futuro.

En algún momento, es seguro que Silvia llamará a Marc. Conseguirá hablar con él siempre que lo intente ya en su despacho. **La conversación entre Marc y Silvia debe ser larga y jugosa y se debería rolear al menos parcialmente**. Marc Reyna (que así se apellida) es un profesional diligente, un ejecutivo volcado en su empresa y en su carrera, casado y padre de dos hijos. Se ha acostado varias veces con Silvia, a la que guarda algo de aprecio, y es la persona más cercana a la directora de la sucursal central dentro del organigrama de poder del Banco del Mediterráneo. Silvia espera tratar de arrancarle la verdad, es decir, si la han puesto en la “lista negra” o no. Marc sabe que es así, que Silvia va a ser despedida sin indemnización, pero tratará de darle largas y no contestar directamente a sus preguntas, aunque al final no le quedará más remedio que revelárselo. Cuando lo haga, Silvia debería estar sola en su despacho y “El Chileno” a punto de irrumpir en él.

Terminada esta primera escena, el director de juego dejará entrar al resto de jugadores y pasará al siguiente apartado, pero sin que el jugador que interpreta a Silvia tenga que abandonar necesariamente la estancia. Bastará con que se mantenga en silencio y con sus hojas boca abajo hasta el momento en el que “El Chileno” haga acto de presencia en el despacho de su personaje (en principio, a las 09:08 [véase más adelante]), momento a partir del cual ya pueden jugar todos juntos.

3. UNA SECUENCIA DE PURA ADRENALINA: EL ASALTO CRONOMETRADO DE LOS ATRACADORES

En el “Plan detallado” de los atracadores figura tanto el plano de la sucursal central del Banco del Mediterráneo como una minuciosa secuenciación de todo el robo. **Es buena idea que el director de juego cuente con un reloj de mesa con cronómetro para impulsar un alto ritmo de juego y facilitar a los jugadores ceñirse al *timeline* organizado por “El Chileno”.** Lo más apropiado es empezar a jugar pocos minutos antes de poner el reloj en marcha, cuando el grupo de atracadores se acerca en su furgoneta a la sucursal, y accionar el cronómetro solo cuando aparcen frente a la puerta C, justo antes de las 09:00. A partir de ese momento y durante casi una hora, **el tiempo de juego va a coincidir exactamente con el tiempo real.**

LOS MINUTOS PREVIOS – La banda de atracadores viaja en una furgoneta de color gris metalizado. Todos van en silencio, repasando mentalmente el plan elaborado por “El Chileno”. Hay nervios y afloran algunos tics, sobre todo por parte de “El Mono”. La ciudad de Valencia soporta en estos momentos un «aguacero impresionante». Aunque los limpiaparabrisas trabajan a toda velocidad, «la visibilidad es muy reducida». Si el director de juego lo desea, por aquello de aumentar la tensión de esta escena introductoria, se puede solicitar una **prueba de REF + PERC o PROF 14** al conductor del vehículo. Por suerte, pese a la incertidumbre que todos albergan, los atracadores salieron pronto de su nave alquilada y gracias a ello **llegan frente al Banco del mediterráneo a las 08:56.**

EL ATRACO AL BANCO DEL MEDITERRÁNEO, MINUTO A MINUTO – A continuación se ofrece la secuenciación ampliada del asalto al banco por tramos de 5 minutos. Se incorporan en ella recomendaciones de pruebas de característica + habilidad vs. dificultad. También se incluyen algunos otros datos que finalmente dan al traste con la huida planeada por los atracadores. **Hay que intentar que esta casi hora de partida en la que el tiempo de juego es idéntico al tiempo real se desarrolle con emoción y una apremiante sensación de urgencia.** También se recomienda desplegar un mapa A3 a color del banco (véase “Plano de sucursal central (gran tamaño)”) e incluso utilizar *tokens*, fichas o miniaturas para ir situando a los personajes en las distintas dependencias:

1. **08:58:** Los atracadores aparcen ante la puerta C, descienden del vehículo y lo abandonan.

El director de juego pone en marcha el cronómetro, que debe estar a la vista de los jugadores.

2. **09:00:** Entrada al banco. Los jugadores determinan en qué orden y por dónde.
3. **09:00 – 09:05:** Intimidación y control de empleados y clientes en 1 (gran sala de atención al cliente). Si algún personaje se preocupa de contar a los empleados, puede descubrir que solo hay cinco (falta uno). Con respecto a los clientes, hay 19 en total, algo más de los esperados. Darse cuenta de todo esto exige una **prueba de INT + PERC 16**.

Mientras tanto, **el guardia de seguridad saca su arma y encañona a uno de los atracadores.** Se requiere una **prueba de VOL + INTE 19** para convencerlo de que deponga su actitud o podría abrir fuego presa del nerviosismo. La dificultad baja a **12** si se muestran los “chalecos explosivos”.



Por último, se supone que “El Galego” declara transportar su carretilla con el equipo de oxicorte hacia la puerta D que da acceso a 9b (**prueba de REF + F.FÍS 13** para hacerlo con rapidez).

4. **09:05 – 09:10:** El empleado del banco que no está en 1 (que es el que responde al nombre de Martí Pous) se encuentra ahora mismo buscando unos papeles en el despacho del subdirector (5). No causará problemas, pero sin duda que los atracadores querrán encontrarlo, y lo más probable es que sea Valero el que se encargue de ello. El director de juego estimará el tiempo que se tarda en dar con él en función del movimiento de Valero por el banco.

Mientras se procede a agrupar a todos los rehenes en el suelo de 1 y a recoger sus teléfonos móviles, **la empleada Laura Saborido aprovecha para accionar el botón de alarma silenciosa que se encuentra bajo su escritorio**, cosa que se puede advertir con una **prueba de INT + PERC a dificultad 13** para “El Mono” y Valero, que son los que se encargan directamente de controlar a los rehenes, y **20** para el resto. El gesto de Laura Saborido no se puede evitar, e implica que la policía llegará a la sucursal en unos quince minutos como máximo. Este será a partir de ahora todo el tiempo del que disponga Requena para bloquear electrónicamente los accesos al banco (salvo C, cuyo cierre habrán tenido que echar “El Mono” o Valero... si se han acordado, claro).

Al mismo tiempo, se supone que “El Chileno” entra pistola en mano en el despacho de Silvia Vico (8), momento en el que se revela la identidad del sexto jugador y este pasa a tomar las riendas de su personaje. “El Chileno” debería conducir a la directora a la caja fuerte (11) y obligarle a que la abra. Esto requiere primero una identificación dactilar, después una ocular, y por último introducir la clave alfanumérica que solo Silvia conoce: AEP0710ISA. Que Silvia se resista o no, es decir, la forma en la que interactúen los personajes de los jugadores, no se puede prever ni determinar con los dados. Por cierto: **el director de juego se fijará bien si “El Chileno” ha cogido una bolsa de deporte camino del despacho de la directora o si el jugador que lo maneja se ha olvidado de este detalle** (que es importante, si es que “El Chileno” quiere tener algo en lo que guardar todo lo que robe de la caja fuerte). Las bolsas de deporte las lleva “El Mono”.

Por último, Requena seguramente llegue a la sala de servidores (3), en donde comienza con el *hackeo* de las terminales y el bloqueo electrónico de todas las puertas B y ascensores L. Esto exige una **prueba de INT + PROF 18**; de fallarla, se puede repetir cada 5 minutos (lo que, eso sí, va posponiendo ulteriores pruebas similares).

5. **09:10 – 09:15:** Se supone que “El Galego” ha dejado su equipo frente a la puerta D que da acceso a 9b (sala de entrega, recogida e inspección de cajas privadas) y ahora se dirige a 11 (caja fuerte del banco) para llevarse a la directora de la sucursal.

“El Chileno” espera la llegada de “El Galego” y tal vez mantenga en estos minutos una tensa e interesante conversación con Silvia. Si esta quiere sondear las posibilidades de “colaboración” de “El Chileno”, una simple **prueba de INT + SUBT 15** le deja claro que se trata de un tipo duro acostumbrado a ganar, del que no se puede esperar negociar nada. Sin embargo, esa **misma prueba**, aplicada ahora sobre “El Galego” (cuando lo vea, claro), identifica a este último como un individuo mucho más receptivo frente a los encantos de una mujer atractiva como ella. No hay más que ver la primera mirada que le ha echado a Silvia nada más verla... **NOTA: El director de juego debería facilitar cualquier información de este tipo mediante notas manuscritas que solo pueda leer el jugador o la jugadora que maneja a la directora del banco.**

Mientras tanto, “El Mono” y Valero vigilan a los rehenes o dan una primera ronda por las ventanas del banco, y Requena se enfrenta a otra **prueba, esta de INT + PROF 19**, para bloquear electrónicamente el portalón de entrada (puertas doble B). Como en el caso anterior, se puede repetir la prueba cada 5 minutos (a no ser que se active algún aspecto y se gaste un punto dramático, lo que permite volver a tirar los dados *ipso facto*).

6. **09:15 – 09:20:** Si Silvia le abrió la caja fuerte en su momento, “El Chileno” ya puede inspeccionar a fondo lo que contiene en busca de riquezas que se puedan transportar. Una **prueba de INT + PERC 18 (14 si se emplea alguna habilidad que tenga que ver con las aptitudes de “El Chileno” como atracador)**, informa de que son más o menos las que se esperaba, aunque también hay algunas obras de arte imposibles de acarrear por el túnel por el que la banda piensa huir (lienzos, una talla de madera barroca, algún instrumento musical de primer nivel, etc.).

Al mismo tiempo, se supone que “El Galego” ha accedido a 9b con Silvia Vico después de que esta le haya abierto la puerta D frente a la que el atracador había dejado su equipo de oxicorte.

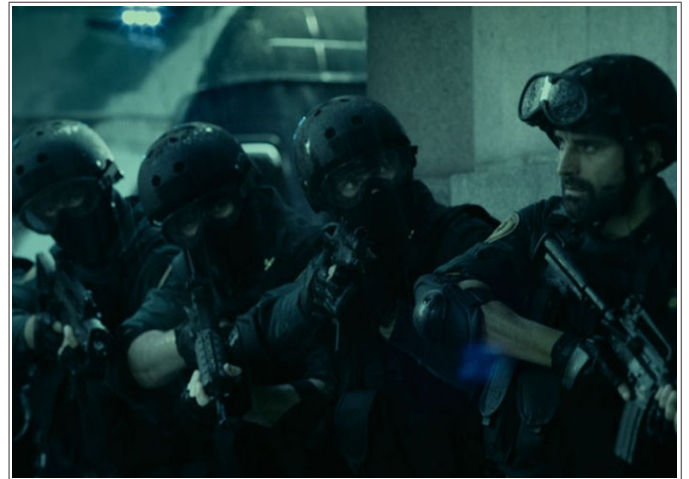
“El Mono” también debería dirigirse ya a 9b, Valero seguir vigilando a los rehenes y Requena bloquear e inutilizar las cámaras del banco (nueva **prueba de INT + PROF, esta vez 17**).

7. **09:20 – 09:25**: “El Chileno” se dedica a sustraer todo tipo de riquezas portables de la gran caja fuerte. En principio, seguirá haciendo esto hasta las 09:45.

En 9b, “El Galego” y “El Mono” deberían inmovilizar a Silvia Vico en una esquina de la sala y a continuación montar el soplete de oxicorte tras retirar la gran mesa central que se halla sobre X. Estas operaciones preparatorias requieren sendas **pruebas de INT + PROF 17 en el caso de “El Galego” y REF + F. FÍS 18 en el de “El Mono”** (que es quien debe hacer el trabajo sucio de montaje). Como ya se ha estipulado para las pruebas consecutivas de Requena, de fallar alguna de estas tiradas y no activar ningún aspecto para repetirlas, se pueden volver a intentar pasados 5 minutos (lo que demorará ulteriores pruebas).

Mientras tanto, Valero sigue vigilando a los rehenes y Requena se ocupa de bloquear todas las líneas telefónicas del banco menos una (situada en 1b). Hacer esto exige una última **prueba de INT + PROF, ahora a dificultad 15**.

8. **09:25 – 09:30**: Las fuerzas de seguridad llegan al Banco del Mediterráneo y rodean el edificio. Desde 1 y toda la parte anterior de la sucursal se puede oír su llegada con una **prueba de INT + PERC 13**. En la parte posterior (por ejemplo, en 9b) la dificultad sube a **21**. Si alguno de los atracadores echa ahora un vistazo por la ventana, observará el tremendo despliegue de policías y guardias civiles. Una **prueba de INT + SUBT 19** permite comprobar cómo se apuestan varios francotiradores de élite sobre algunos de los tejados de las inmediaciones.



“El Galego” y “El Mono” trabajan con el soplete de oxicorte. **El primero debe pasar un prueba de REF + PROF 19, mientras que el segundo una de REF + F.FÍS 14**. Si ambos tienen éxito, en diez minutos habrán horadado el suelo según lo planeado. Fallar una de las dos pruebas significa tardar 5 minutos más en hacerlo (terminarían como mínimo a las 09:40). Fallar ambas pruebas implica perder 10 minutos y volver a realizar las mismas tiradas pasado este tiempo.

Mientras tanto, Valero sigue vigilando a los rehenes y Requena sale de 3 (sala de servidores) y se une al anterior en 1 (siempre en el supuesto de que haya tenido éxito en todas sus pruebas a la primera o repitiendo pruebas mediante activación de aspectos y gasto de puntos dramáticos). Ambos personajes pueden intentar superar ahora una **prueba de INT + PERC 16** para escuchar pasos a la carrera por la segunda planta, justo sobre sus cabezas (son policías y guardias civiles que toman posiciones por si los atracadores tratan de huir por alguna de las puertas B que comunican con el piso de oficinas).

9. **09:30 – 09:35**: Valero debería dejar en este momento a Requena en 1 y pasar a 9a (corredor de cajas privadas e individuales) con los martillos de demolición, con los que empezar a forzar el máximo número de cajas que pueda de la 1 en adelante.
10. **09:35 – 09:40**: Si “El Galego” y “El Mono” han horadado el suelo en X, colocan en este momento la escalera portátil hasta tocar el lecho del túnel subterráneo. **De inmediato, pueden escuchar el rumor del agua corriendo por el fondo si tienen éxito en una prueba de INT + PERC 15**. En cuanto bajan al túnel (“El Mono” tiene las linternas frontales), comprueban que este se halla casi

del todo inundado por la gota fría que asola la ciudad de Valencia. Lo peor es que sigue llegando agua desde el otro lado, desde la vía muerta del metro. De hecho, una **prueba de INT + PERC 16** revela que las partes más bajas del techo del túnel ya están inundadas por completo, de manera que habría que bucear para llegar hasta el otro lado. Si alguien se anima a hacerlo, eso exige una **prueba de FOR + F.FÍS 18**, aunque la maniobra puede volverse bastante peligrosa ya que **«la corriente tira con fuerza en dirección contraria»** y frena el avance de cualquier buceador. Una vez en la vía muerta, una **nueva prueba de INT + PERC 16** sirve para darse cuenta de que el agua sube muy rápido; en pocos minutos será imposible salir del banco por el túnel, ni siquiera para los mejores nadadores. Por supuesto, para volver a la sucursal desde la vía muerta hay que pasar otra **prueba natatoria de FOR + F.FÍS, ahora con dificultad 19** (el agua no para de subir), aunque en esta ocasión **«la corriente impulsa al buceador»**.

Mientras tanto, Requena sigue vigilando a los rehenes, “El Chileno” sustrayendo riquezas portables en la gran caja fuerte del banco (ya le queda poco que robar) y Valero reventando cajas de seguridad individuales. Para realizar esto último, Valero debe realizar una **prueba de REF + PROF 17**. Si obtiene justo un 17, en los 10-15 minutos de trabajo que tiene por delante logra reventar 150 cajas aproximadamente. Si falla la prueba (pero sin cometer pifia), solo consigue abrir el 20% de ese número, unas 30 cajas más o menos, lo que se traduce en un escaso botín. Si por el contrario saca la tirada de forma holgada, por cada punto por encima de 17 fuerza un 10% de cajas adicional (hasta llegar a la caja número 250 como máximo).

NOTA IMPORTANTE: Como figura en su documento de “Información para el jugador”, “El Chileno” ha encargado expresamente a Valero que comience forzando las cajas individuales de la 1 en adelante, de manera que no le dé tiempo a llegar a la 314 (caja que, evidentemente, se reserva para él mismo). Ahora bien, si Valero obtiene un crítico en la prueba (o “El Galego”, si es que aún sigue las directrices del plan inicial aun habiendo descubierto la inundación del túnel), podría alcanzar tal vez la caja 314. Por supuesto, ni Valero ni ningún otro salvo “El Chileno” tienen por qué imaginar que el disco duro hallado es importante.

11. **09:40 – 09:45: Primera llamada a los atracadores desde el exterior. El teléfono que hay en 1, que está sobre la barra que rodea las cuatro islas-despachos, empieza a sonar con insistencia.** Si algún miembro de la banda decide cogerlo, tendrá que dejar de hacer lo que esté haciendo y dedicar por lo menos un segmento de 5 minutos a la conversación. Solo en este caso, el director de juego procederá según lo que se indica en el apartado “El negociador” (véase más adelante).

Con respecto a los atracadores, a partir de aquí los planes se les empiezan a torcer del todo. Lo más probable es que, una vez comprueben que su vía de escape está casi del todo inundada, ya no sigan el *timeline* detallado por “El Chileno”. Si “El Galego” o “El Mono” avisan al resto de sus compañeros de lo que ocurre en el túnel, para cuando estos llegan ya resulta extremadamente difícil bucear hasta la vía muerta (**prueba de FOR + F.FÍS 25... 29 si además pretenden llevar encima las bolsas con el botín**). Aun así, lo más lógico es que alguno lo intente, pero si el personaje falla la prueba entra en pánico y trata de regresar cuanto antes. En este caso, empieza a hacer pruebas **de Aguante a dificultad 10 en cada turno antes de repetir la de FOR + F.FÍS 25/29. Por cada prueba de natación fallada, la de Aguante aumenta en el siguiente turno en 1 punto**. Si el personaje yerra su prueba de Aguante antes de sacar la de nadar (es decir, la de FOR + F.FÍS) cae inconsciente, pierde todos sus puntos de Resistencia y probablemente pasa a mejor vida a no ser que tenga algún compañero capaz de sacarlo del agua en estado moribundo. No hay que olvidar que bajo el agua **«la corriente tira con fuerza en dirección contraria»**.

12. **09:45 – 09:50 y más adelante:** Para este tramo horario ya debe resultar evidente que el plan inicial de fuga ha sido abortado por la lluvia, de modo que los atracadores dejan de tener auténtica prisa. **Esto no significa que el director de juego deba apagar el reloj: al contrario, dejar que el reloj siga señalando los minutos y las horas es importante para mantener la tensión de los jugadores.** Además, es posible que en un estadio avanzado de la partida el director de juego deba marcarse mentalmente algún límite de tiempo a partir del cual agentes del GEO y de la UEI irrumpen sí o sí en la sucursal bancaria.

Lo más probable es que las cosas que sucedan a partir de ahora sean algunas o varias de las siguientes:

- Tratar de escapar de la sucursal por alguna de las puertas bloqueadas que dan a la calle o al segundo piso. Sin embargo, en cuanto los atracadores empiezan a comprobar la situación que hay fuera, una sencilla **prueba de INT + SUBT 13** les informa de que las fuerzas de seguridad rodean absolutamente todas las posibles salidas. Además, Valero o Requena tal vez se hayan dado cuenta de que hay policías y guardias civiles recorriendo el segundo piso... cuyos pasos suenan bastante amenazadores, por cierto.
- Tratar de usar el soplete de oxicorte para perforar alguna pared o parte del suelo y huir desde ahí. Por desgracia, esta opción no es viable porque, si bien queda combustible en uno de los cilindros de metal, el comburente se ha agotado del todo.
- Insistir en bucear hasta la vía muerta del metro. Esta es una opción suicida, pero el director de juego tal vez quiera ofrecer una mínima posibilidad de éxito estableciendo dificultades que rondan los **28** puntos (sin llevarse ningún botín).
- Dedicarse a seguir reventando todas las cajas individuales hasta llenar las bolsas de deporte por completo y preocuparse solo después por la huida. Si los atracadores se ponen a ello, pueden abrir hasta la última de las cajas y robar todo su contenido. Esto les llevará aproximadamente 120 minutos de tiempo / número de personajes que se dediquen a la tarea. Por supuesto, a “El Chileno” esta posibilidad le causará bastante apuro, pues cualquiera de sus compañeros estará en condiciones de forzar la caja 314 sin darse cuenta (son 384 cajas en total). Hay que recordar que en el “Plan detallado” del atraco “El Chileno” había especificado que se empezasen a forzar las cajas de la número 1 en adelante, que era el modo de asegurarse de que ninguno de sus compañeros pudiese llegar a la 314 en solo 57 minutos.



4. LLAMADAS TELEFÓNICAS DURANTE LA AVENTURA: DEL NEGOCIADOR AL INTERMEDIARIO

Como ya se ha dicho, **sobre las 09:40 horas se produce la primera llamada del negociador de la policía**. El teléfono suena con insistencia en la gran sala de atención al cliente. El aparato se ubica sobre la barra que rodea las cuatro islas-despachos, de modo que tanto los atracadores como los rehenes lo oyen perfectamente. Se trata de la única línea telefónica que Requena dejó sin bloquear.

El negociador se llama Domingo y es una persona tranquila y razonable. Su objetivo es que los rehenes no sufran ningún daño. Claro que no hay certeza de que “El Chileno” y los suyos vayan a descolgar el

teléfono a la primera: a las 09:40, es seguro que están muy ocupados. No obstante, su decisión no altera sensiblemente la trama de la aventura. Si optan por cogerlo, se produce entonces la “Conversación 1” (véase más abajo) y los atracadores pierden algunos minutos en un momento en el que probablemente aún crean que su tiempo es oro. Si deciden no responder, se produce otra llamada, con idénticos resultados, a las 10:00. Si en esta segunda ocasión tampoco se coge el teléfono, **el negociador empieza a llamar cada veinte minutos** (a las 10:20, a las 10:40, a las 11:00, etc.). En resumen: **en el instante en el que los atracadores responden por primera vez, tiene lugar la “Conversación 1”**. Ahora bien, si a las 11:20 horas los atracadores aún no han querido descolgar el teléfono, entonces Domingo deja de llamar y la policía se prepara para llevar a cabo el asalto a la sucursal. El asalto se produce a las 11:27 horas exactamente. En este último caso, el director de juego deberá pasar al apartado 11, “El asalto del GEO” (véase más adelante). Por descontado, los jugadores no pueden sospechar que las tropas de élite de la policía van a irrumpir en la sucursal, y mucho menos el momento justo en el que lo van a hacer.

Una vez que los atracadores hablan por primera vez con Domingo, este les vuelve a llamar hasta tres veces más, cada 25 minutos aproximadamente (véase más adelante, “Conversaciones 2, 3 y 4”). Es decir, que si los miembros de la banda cogen el teléfono a la primera, a las 09:40, luego el negociador les vuelve a llamar a las 10:05, a las 10:30 y a las 10:55, por poner un ejemplo. Al margen de esto, **“El Chileno” recibe una llamada del “Señor Blasco” a su teléfono satelital 35 minutos después de la “Conversación 1”** (véase “La primera llamada del Señor Blasco”). Siguiendo con el ejemplo anterior, si los atracadores responden a Domingo a las 09:40, la primera llamada del “Señor Blasco” se produce entonces a las 10:15, diez minutos después de la segunda llamada del negociador. Como se puede comprobar, es importante que el director de juego lleve la cuenta exacta del paso del tiempo a lo largo de toda la partida.

Tras la primera llamada del “Señor Blasco”, lo más probable es que se juegue la escena 5, “La salida por el ascensor E”, solo después de la cual, con los atracadores ya de vuelta a la sucursal, se produce “La segunda llamada del Señor Blasco” (véase más abajo). Esta es la última ocasión en la que el misterioso personaje contacta con “El Chileno” vía teléfono satelital, ya que más tarde puede volver a llamar a los atracadores pero ahora al teléfono fijo de la sucursal, reemplazando a Domingo (véase “Conversación 5”). En resumen, **el orden lógico de todas las llamadas telefónicas es:**

1. **Conversación 1 (con Domingo).** A las 09:40 horas, o más tarde por segmentos de 20 minutos. La última oportunidad para coger el teléfono son las 11:20.
2. **Conversación 2 (con Domingo).** 25 minutos después de la anterior.
3. **Primera llamada del “Señor Blasco”.** 10 minutos después de la anterior.
4. **Segunda llamada del “Señor Blasco”.** Una vez los personajes regresen a la sucursal tras su segunda huida abortada, la del ascensor E.
5. **Conversación 3 (con Domingo).** Casi inmediatamente después de la anterior (a las 10:30 o las 10:50, por ejemplo).
6. **Conversación 4 (con Domingo).** 25 minutos después de la anterior.
7. **Conversación 5 (con el “Señor Blasco”).** 30 minutos después de la anterior.
8. **Conversación 6 y última (con el “Señor Blasco”).** Unos 15 minutos después de la anterior, o cuando el director de juego estime oportuno en función del desarrollo de los acontecimientos. En circunstancias normales, la partida ronda en estos momentos las cuatro horas de duración y, de hecho, está a punto de concluir.

RECOMENDACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: Se sugiere que todas las conversaciones telefónicas de la aventura se hagan de forma real, es decir, mediante el uso de tres teléfonos móviles: el primero, el del director de juego; el segundo, el que simula el aparato fijo de la gran sala de atención al cliente; y el tercero, el que funciona como remedo del teléfono satelital que porta “El Chileno”. Es más: lo ideal sería que el director de juego saliese de la habitación en la que se desarrolla la partida y llamase a los móviles de los jugadores interpretando bien al fijo, bien al satelital, lo que corresponda en cada ocasión.

CONVERSACIÓN 1 – En esta primera toma de contacto, el negociador de la policía aún desconoce las identidades de los atracadores. **Solo quiere presentarse, hacerse una idea de la situación, saber cuántos rehenes están en manos de la banda y calmar los ánimos.** Como ya se ha mencionado, el negociador se llama Domingo y en todo momento se muestra comprensivo y colaborador. Su asertividad tiene sus límites, pues no puede prometer nada que no vaya a cumplir (por ejemplo, que la policía se retire o cosas por el

estilo). Siempre evita decir “no” a su interlocutor, que seguramente sea “El Chileno”, y en lugar de eso recurre a fórmulas como “*Necesito consultarlo*” o “*Trataré de arreglarlo; a ver qué puedo hacer*”.

CONVERSACIONES 2, 3 Y 4 – El resto de las llamadas de Domingo se suceden cada 25 minutos y sirven para ir evaluando a los atracadores y sondear la posibilidad de que se rindan. A partir de la segunda llamada, Domingo ya ha sido informado de la identidad de los delincuentes, de forma que conoce bien sus historiales y los puede utilizar para argumentar con mayor eficacia. **El objetivo del negociador es que la banda al completo se entregue a la policía y no se produzcan heridos.** Si se rinden, promete un trato beneficioso para “El Chileno” y los suyos, aunque no puede asegurar ningún acuerdo judicial (no está en su mano). En general, Domingo intenta minar la moral de los atracadores de forma ladina, siempre con comprensión y buenas palabras, identificándose con ellos y echando la culpa de todo a cierto fatalismo indeterminado. Con cada llamada insiste más y más en las nulas posibilidades que hay de huir con el botín, y emplea una lógica implacable para argumentar a favor de la rendición. En concreto, en la tercera llamada reprochará a los personajes el hecho de haber tratado de escapar por el ascensor E (siempre que lo hayan intentado, claro está [véanse “La primera llamada del Señor Blasco” y el apartado 5 de la aventura], aunque sin perder su tono amistoso y empático). Si tras cuatro conversaciones con Domingo este no ha logrado que los atracadores se entreguen a la policía, pasa a ser reemplazado por el “Señor Blasco” (véase más adelante, “Conversación 6”), aunque esto no es algo que puedan saber con anticipación ni los jugadores ni el propio negociador. **NOTA:** El director de juego debe ser muy persuasivo cuando interprete a Domingo. El negociador es un profesional excelente. Incluso podría ocurrir que los personajes decidiesen efectivamente rendirse en algún momento (con lo que se acabaría la partida).



NOTA IMPORTANTE: Si los atracadores exigen al negociador un avión listo para salir del país con los rehenes a cuestas (más un autobús para llegar hasta el aeropuerto), Domingo les deja claro que eso es del todo imposible: la policía no piensa retirarse ni un milímetro en el cerco al banco. Esta firmeza debe contrastar llamativamente con lo que el “Señor Blasco” propone a los atracadores en las conversaciones 5 y 6 (véase más abajo), pudiendo hacer que los jugadores, si son avisados, sospechen de las verdaderas intenciones de la propuesta del intermediario del Gobierno.

LA PRIMERA LLAMADA DEL “SEÑOR BLASCO” – El “Señor Blasco” contacta por primera vez con “El Chileno” por teléfono satelital no antes de las 10:15 horas (es decir, 35 minutos después de la primera conversación que se mantenga con Domingo, ocurra a la hora que ocurra). El intermediario del Gobierno llama básicamente para tres cosas: **1, averiguar “por qué cojones” los atracadores no han huido todavía de la sucursal por el túnel que lleva a la vía muerta del metro; 2, saber si “El Chileno” ya se ha hecho con el disco duro de la caja 314; y 3, ofrecer a los atracadores un segundo plan de huida (véase el siguiente apartado).** Se supone que tras esta conversación con el “Señor Blasco” se juega de inmediato la escena 5 de la aventura, “La salida por el ascensor E”. **NOTA:** Esta primera llamada del intermediario puede comprometer a “El Chileno” y hacer sospechar a sus compañeros. Si el líder de la banda no logra dialogar en privado o no se aparta un poco del resto de atracadores, estos podrían escuchar todas sus respuestas (si lo desea, el director de juego también puede solicitar alguna **prueba de INT + PERC** para ello).

LA SEGUNDA LLAMADA DEL “SEÑOR BLASCO” – Fracasado el segundo intento de fuga, el intermediario vuelve a llamar a “El Chileno” por el teléfono satelital. **Esta es una llamada corta y llena de tensión, pues en estos momentos el “Señor Blasco” aún carece de cualquier otro plan y está muy nervioso.** Como cree que los atracadores ya no tienen ninguna posibilidad de salir airosos del banco (pensamiento que no revelará a “El Chileno”), su prioridad ahora es que el disco duro de Medrano sea destruido antes de que caiga en otras manos, sobre todo en las de la policía. Si “El Chileno” se niega a destruir el disco duro (pues

constituye su mejor baza para seguir negociando, más incluso que el conjunto de los rehenes), el “Señor Blasco” llega a amenazarlo de muerte y suelta una ristra de improperios a su interlocutor antes de colgar.

CONVERSACIÓN 5 – Es la primera con el “Señor Blasco” como nuevo negociador, en el teléfono fijo, cosa que seguramente sorprenda a su interlocutor (probablemente “El Chileno”). Esta conversación se produce al menos 30 minutos después del cuarto y último contacto mantenido con Domingo. Ahora el “Señor Blasco” se esfuerza por ganarse la confianza de los atracadores y se excusa si en la segunda llamada al teléfono satelital se puso demasiado agresivo (“*estaba nervioso*”, alegará). **Muy serio e incluso solemne, el intermediario del Gobierno ofrece a los asaltantes una última escapatoria, una huida en avión con los depósitos de combustible cargados a tope al destino que ellos elijan... junto con los rehenes, por supuesto.** Afirma que lo puede arreglar todo en solo 15 minutos. Pasados esos 15 minutos, volverá a llamar para ofrecer los últimos detalles y los atracadores saldrán con los rehenes hacia un microbús aparcado frente al portalón de entrada de la sucursal. Lo único que quiere, asegura, es “*ver a la banda lejos, muy lejos de España*”.

¿QUÉ HA PASADO CON EL NEGOCIADOR?

La sustitución de Domingo por el intermediario responde a los turbios movimientos que ciertos altos cargos del Gobierno han estado llevando a cabo. En cuanto se conoció que los atracadores no habían huido por el túnel por el que deberían haber escapado, en Presidencia del Gobierno se empezaron a buscar soluciones alternativas. Se ideó entonces el plan de fuga secundario del ascensor E, para el que hubo que involucrar a un policía corrupto. Fracasado también este segundo plan, se ha decidido que el “Señor Blasco” reemplace al negociador de la policía para evitar que los atracadores puedan revelar nada acerca del disco duro, pero también para, visto que ya no van a poder huir, ofrecerles una falsa escapatoria que implica su muerte... y la de los rehenes. **La cruel solución consiste en hacer saltar por los aires el microbús en el que viajen atracadores y rehenes en cuanto estos lleguen al aeropuerto, argumentando después que han sido los propios explosivos de la banda los causantes del desastre.**

Por cierto, que si los atracadores preguntan al “Señor Blasco” por Domingo, el intermediario dirá que “*ha sido reemplazado por pura necesidad. Domingo no es mal tipo, no os preocupéis por él, pero está al margen de lo que nosotros nos traemos entre manos y por tanto es incapaz de ofreceros la solución que yo os ofrezco*”.

CONVERSACIÓN 6 (ÚLTIMA) – Un cuarto de hora después de su última conversación, el “Señor Blasco” vuelve a llamar al teléfono fijo para informar de que “*ya está todo listo*”. El microbús aguarda frente al portalón de entrada y los policías se han retirado algunos metros para que la banda y los rehenes puedan acceder al transporte sin problemas. Un avión Airbus A320 con una autonomía de 12 000 kilómetros y los tanques llenos aguarda en el aeropuerto de Valencia; su tripulación consta tan solo de un piloto y un copiloto, que llevarán a los atracadores al país que estos les indiquen. Las autoridades políticas, militares y policiales del país están conformes con la solución, siempre que los atracadores se comprometan a liberar a los rehenes una vez llegados a su destino. En resumen: no hay tiempo que perder. Los atracadores tienen nada más que 20 minutos para salir de la sucursal y montar en el microbús. Si no lo hacen, explica angustiado el intermediario, “*los mandos policiales entenderán que la banda ha rechazado la escapatoria acordada y retirarán en microbús para, acto seguido, asaltar la sucursal*”. Antes de colgar, el “Señor Blasco” (que debe parecer sincero al ser interpretado por el director de juego) ruega a su interlocutor que no se demore, y le desea buena suerte y “*todo lo mejor*”.

Concluida la conversación, los atracadores tienen de verdad 20 minutos para meterse en el microbús o los miembros del GEO y la UEI irrumpirán en el Banco del Mediterráneo. De esos 20 minutos, por lo menos 6 o 7 se pierden moviendo a los rehenes y dándoles órdenes, así como abriendo el portalón de entrada de la sucursal. Esto quiere decir que los jugadores estarán muy presionados para tomar una decisión en uno u otro sentido, y se recomienda tener siempre delante el inexorable reloj. Es posible que algún jugador sospeche de la propuesta del “Señor Blasco”, quien en la última conversación no se ha referido en ningún momento al disco duro, por ejemplo (se podría deducir que ya cuenta con su destrucción). **En cualquier caso, antes de que transcurran los primeros 5 minutos tras la última conversación con el intermediario, se debe pasar al apartado 12, “La posible escena final”.**

5. UNA SEGUNDA FUGA ABORTADA: LA FRUSTRADA SALIDA POR EL ASCENSOR E

Entre otras cosas, la primera llamada del “Señor Blasco” a “El Chileno” sirve para proponer a la banda de atracadores una nueva escapatoria. Esta consiste en **huir por el hueco del viejo ascensor (E en el plano), cuyas puertas llevan selladas mucho tiempo. Para acceder a E hay que horadar el fino tabique de su derecha, que da a 2, el almacén de productos de limpieza.** Realizar un buen agujero en ese tabique apenas exige un minuto de trabajo con un par de martillos de demolición (si se quiere, **prueba de FOR + PROF 15 o FOR + F.FÍS 20** para lograrlo). Una vez en el interior de E, donde hace muchos años que no funciona ningún ascensor, los atracadores deben trepar hasta el segundo piso con una **prueba de FOR + F.FÍS 16**, en donde las puertas están sí entreabiertas y vigiladas por un único policía. Este es **un oficial corrompido que proporcionará uniformes de la policía nacional a los atracadores, los cuales, a cambio, deben entregarle el disco duro de Medrano.** Acto seguido, los miembros de la banda pueden bajar a la calle por las escaleras de la esquina más cercana del edificio siguiendo los números azules que se indican en el “Plano de la sucursal central (segunda planta, parcial)”: 1 – 2 – 3 – 4 .

NOTA IMPORTANTE: En su primera llamada, el “Señor Blasco” ha tenido que hacer hincapié en dos cosas: primero, que los atracadores tienen que darse toda la prisa posible (tienen 10-12 minutos para salir desde E); y segundo, que deben cuidarse de deambular en la segunda planta de la sucursal por cualquier estancia que no sea alguna de las marcadas con los números azules en el plano anteriormente referido. Solo en esas salas, que conducen a las escaleras, ha podido el intermediario hacer desaparecer momentáneamente a policías y guardias civiles mediante la comunicación de un falso cambio de turno. En efecto, **si los miembros de la banda hacen caso omiso de las advertencias del “Señor Blasco” y se internan por el resto de dependencias de la segunda planta de la sucursal, se las encontrarán atestadas de agentes de la ley, que no dudarán en abrir fuego contra ellos en cuanto los reconozcan.**

Lo explicado hasta el momento solo es el plan en la teoría. En la práctica, las cosas pueden y deben resultar muy distintas. Tal vez “El Chileno” se niegue a entregar el disco duro al policía corrupto, al que quizás prefiera reducir tras hacerse con los uniformes que les tiene preparados. Tal vez los atracadores lleven consigo rehenes, como Silvia Vico, que les obstaculicen los movimientos. O tal vez sospechen de la escapatoria ofrecida por el “Señor Blasco” (que en esta ocasión, sin embargo, es del todo sincero) y se nieguen a intentar fugarse por ahí. **Sea como fuere, la banda no va a poder huir por las escaleras.** El plan del intermediario del Gobierno está traído por los pelos, y si los personajes llegan al umbral de la calle, se topan con más de diez miembros de la UEI de la Guardia Civil. Estos agentes se extrañan de inmediato si ven a unos policías nacionales apareciendo por ahí, no digamos ya si llevan rehenes o unas sospechosas bolsas de plástico a la espalda. En una **«situación tan tensa»**, sin duda que “El Mono” puede precipitarse y meter la pata, o cualquiera de los atracadores cometer un error y descubrirse como tal en lugar de como un policía nacional. **La situación debe terminar con los personajes reculando hacia el hueco del ascensor E y refugiándose de nuevo en la primera planta, posiblemente tras intercambiar unos cuantos disparos con los hombres de la UEI.** Se recomienda al director de juego que toda esta secuencia se caracterice por una tensión extrema.



6. ESCENAS OPCIONALES ALTERNATIVAS

Si el director de juego comprueba que a los personajes les sobra tiempo en ciertos tramos de la partida, se aconseja introducir algunos giros dramáticos adicionales. **El objetivo es que la acción no decaiga jamás**, de modo los jugadores tengan siempre una permanente sensación de que todo puede irse al traste en cualquier momento.

Algunos buenos ejemplos de escenas opcionales alternativas:

- **ALGUIEN DESCENDE DESDE LA SEGUNDA PLANTA.** Al principio del asalto a la sucursal bancaria, antes de que Requena haya podido bloquear las puertas B y los ascensores L (es decir, antes de las 09:10 horas), alguien baja desde la segunda planta. Puede tratarse de uno o más trabajadores o clientes del Banco del Mediterráneo, del personal de limpieza o incluso de un guardia de seguridad ignorante del atraco, si se quiere. En principio, y como se estipula en el “Plan detallado”, el encargado de controlar esta contingencia debería ser “El Galego”.
- **LA REHÉN EMBARAZADA.** Una mujer en avanzado estado de gestación se encuentra entre los rehenes. Quizás los atracadores se planteen liberarla, pero... ¿a ella sola? ¿en compañía de su pareja? ¿junto a su protectora madre, esa oronda señora capaz de propinar bolsazos incluso a Valero? Por supuesto, soltar a la embarazada exige cierto contacto o comunicación con los policías y guardias civiles del exterior. Esto puede dar mucho juego. O tal vez la mujer se ponga de parto en pleno atraco y no haya ningún médico en la sucursal...
- **EL REHÉN ENFERMO.** Esta opción es una versión de la anterior, aunque ambas se pueden combinar. En este caso, uno de los rehenes sufre una crisis de salud en un momento dado. Los atracadores se ven obligados a afrontar el problema. La crisis debe ser realmente seria y comprometer la vida del rehén (por ejemplo, un ataque al corazón).
- **EL REHÉN CON MÓVIL.** A no ser que los atracadores hayan cacheado a todos los rehenes (cosa improbable, ya que la acción no figura en el “Plan detallado”), uno de ellos se abstiene de entregar su *smartphone* y opta por esconderlo. Se trata de una persona segura de sí misma, quizás en exceso, que piensa emplear su móvil para grabar vídeos de los atracadores, contactar con el exterior y ofrecer toda la información posible a la policía. Los atracadores podrían tener la posibilidad de detectar al rehén grabándolos o comunicándose con alguien (mediante **pruebas de INT + PERC a dificultad variable**), pero argumentalmente parece más interesante que, en sus conversaciones con Domingo, el negociador revele detalles de lo que está ocurriendo en el interior de la sucursal... que solo es posible conocer estando precisamente dentro. Esto puede dar qué pensar a los miembros de la banda e incluso fomentar cierta paranoia entre ellos.
- **LA REHÉN SEDUCTORA.** Entre los rehenes se encuentra una joven pareja que está a punto de ser desahuciada por el Banco del Mediterráneo. De hecho, acudieron a la sucursal a primera hora para tratar de ganar tiempo y que se frenara la ejecución del procedimiento (cosa que no han conseguido, por cierto). Ninguno de los dos supera los 24 años, y son personas de clase muy baja. Él, José Luis, es lo que se conoce como un auténtico “cani”: gorra roja con la visera sobre la nuca, camiseta blanca de tirantes, grueso collar dorado (que no de oro) y brazos profusamente tatuados. Ella, Jennifer, es esbelta aunque poco sofisticada: pantalones vaqueros cortos por encima de los muslos, top amarillo chillón, *piercing* en el ombligo (simulando un diamante) y moño-coleta justo por encima de la cabeza. Están desesperados y son capaces de hacer lo que sea por evitar el desahucio... Lo que sea. Para ellos, los atracadores son una oportunidad, así que Jennifer tratará por todos los medios de seducir a algún miembro de la banda (a “El Mono”, preferentemente) y lograr que este se la lleve a los servicios o a cualquier otro lugar reservado. A cambio de sus favores sexuales, Jennifer pretende que los atracadores le entreguen algunos cuantos miles de euros, porque... ¿qué son, al fin y al cabo, unos pocos billetes morados más o menos para ellos?
- **NIÑOS.** Entre los rehenes puede haber menores de edad, incluso niños pequeños que no terminen de entender lo que está pasando ni quiénes son esos “señores malos” atracadores. Las posibilidades con este tipo de PNJ son enormes: preadolescentes desafiantes e insoportables,

bebés chillones que demandan su biberón, chiquillos traviesos que corretean por la sucursal, un pequeño “gafitas” sabelotodo que pregunta a los atracadores por los aspectos técnicos o morales de su acción, etc.

- **TURNOS PARA EL BAÑO.** Según pasen las horas, resultará evidente que se van a tener que organizar turnos para que los rehenes puedan hacer sus necesidades... a no ser que los atracadores quieran convertir la sucursal en un lugar realmente desagradable. Para algunos rehenes, esta puede ser la ocasión de interactuar con los miembros de la banda en privado (suplicando o negociando de algún modo), o tal vez de esconderse o tratar de huir de ellos. Por otro lado, como entre los atracadores no hay ninguna mujer, la gestión del turno para el baño de las rehenes puede resultar algo complicada a la hora de vigilar lo que estas hacen ahí dentro.
- **EL FRANCOTIRADOR NERVIOSO.** El Banco del Mediterráneo está completamente rodeado por las fuerzas de seguridad. En los edificios próximos se han apostado los francotiradores de élite de la policía y la Guardia Civil. Las tensas horas de espera también suponen un desgaste psicológico para ellos, y quizás alguno termine por apretar el gatillo al vislumbrar la silueta de uno de los atracadores pasando frente a una ventana. Para el director de juego, el objetivo de esto no debería ser acabar con la vida del personaje sin más, sino herirlo, complicar las negociaciones telefónicas o sencillamente asustar a la banda.

7. SILVIA VICO EN ACCIÓN

Silvia Vico es, posiblemente, el personaje más complicado de interpretar. En manos de un jugador pasivo, casi podría llegar a “desaparecer” de la aventura. **Es importante que la persona que interprete a la directora de la sucursal sea un jugador con experiencia, capaz de sacar todo el partido posible de su personaje.** Al estar casi todo el tiempo en manos de los atracadores, Silvia Vico necesita hacerse indispensable para ellos y saber jugar muy bien sus cartas. Estas son su conocimiento de la sucursal y, sobre todo, de la existencia del disco duro de Medrano, con el que tratará de sacar algo a cambio (una buena bolsa de diamantes de la caja fuerte no estaría mal). Los tiempos y los ritmos de la negociación de Silvia y los miembros de la banda son impredecibles, pues dependen por completo de la iniciativa de los jugadores. Las consecuencias de tratar sobre el disco duro con todos los atracadores en conjunto o con uno solo, por ejemplo, pueden ser muy distintas; en el segundo caso, se pueden generar alianzas secretas entre la directora de la sucursal y un personaje como “El Galego” (especialmente receptivo a los encantos de una mujer). En general, a “El Chileno” no le hará ninguna gracia que Silvia revele la existencia del disco duro de Medrano, por motivos obvios, aunque tampoco podrá mostrar su fastidio.



Otras posibilidades argumentales que pueden dar mucho juego con el personaje de Silvia Vico son:

- La pésima relación que mantiene con sus subordinados en la sucursal.
- El deseo de tomarse la revancha por su inminente despido del Banco del Mediterráneo.
- La indestructible seguridad que tiene en sí misma.
- Su conocimiento personal de Gonzalo Medrano, que podría utilizarse en las negociaciones con Domingo o el “Señor Blasco”.
- La posibilidad de presentarse ante Marc y sus superiores como la persona que frustró el atraco al Banco del Mediterráneo, siendo, como consecuencia, rehabilitada en su puesto de directora de la sucursal o incluso ascendida.

8. “EL CHILENO” Y LA CAJA 314

Para “El Chileno”, hacerse con el disco duro de la caja 314 sin que sus compañeros se percaten de ello debe ser un motivo de preocupación. Si la banda sigue con el plan original a pesar de la inundación del túnel y, tras colocar los chalecos “explosivos” a varios rehenes, trata de escapar por ahí, “El Chileno” se verá obligado a intentar coger el disco duro no más tarde de las 09:55 horas. Eso requiere hallarse en 9a, tomar uno de los martillos de demolición, forzar la caja 314 y esconder el dispositivo de almacenamiento en su propia bolsa de plástico, todo esto a gran velocidad y sin que el resto de la banda se dé cuenta... En resumen: una maniobra de gran dificultad, que exige superar una **prueba de REF + SUBT 25**. Si la tirada se yerra, entonces todos los atracadores más Silvia Vico realizan una **prueba enfrentada de INT + PER (salvo “El Chileno”, que tira de nuevo REF + SUBT)**. Si el jefe de la banda obtiene el mejor resultado, nadie se habrá percatado de su fallida maniobra. Cualquier otro resultado implica que todos los personajes que superan a “El Chileno” se dan cuenta de que este ha tratado de reventar la caja 314 en solitario.

Si “El Chileno” intenta hacerse con el disco duro en una coyuntura menos urgente, es decir, abandonado ya el *timeline* del plan original, entonces la dificultad de su **prueba inicial de REF + SUBT es solo de 18**. Por supuesto, las consecuencias de fallarla conllevan la misma prueba enfrentada que en el caso anterior (y con idénticas consecuencias).

Ya sea por haber sido pillado in fraganti forzando la caja 314, ya por la interacción mantenida con Silvia Vico, ya por tener que dar explicaciones a sus compañeros debido a las sospechosas llamadas recibidas por el teléfono satelital, “El Chileno” puede quedar al descubierto en cualquier momento en lo que al disco duro de Medrano se refiere. A partir de ese instante, la forma en la que el líder de la banda reconduzca la situación con el resto de los atracadores, que tal vez se sientan traicionados en mayor o menor medida, determinará el posterior curso de acontecimientos e incluso el desenlace de la aventura. Las opciones son virtualmente infinitas.



9. “EL MONO” Y EL DISCO DURO DE MEDRANO

Cuando “El Chileno” o Silvia Vico revelen al resto de atracadores la existencia del disco duro de Medrano (si es que esto llega a suceder), “El Mono” empieza a darle vueltas a la idea de echar un buen vistazo a ese dispositivo de almacenamiento que a todos les parece tan valioso. “El Mono” no entiende muy bien de qué va el asunto ni sabe quién es ese tal Medrano (la política no es su fuerte precisamente), pero se muere de ganas por curiosear y saber más que el resto. En secreto, **el director de juego debe activar la complicación del personaje, “Su terrible impaciencia la juega malas pasadas”, para que el jugador que lo interpreta trate de que “El Mono” se haga con el disco duro subrepticamente y lo conecte a cualquiera de los portátiles de Requena**. Esto exige esperar una buena oportunidad para hacerlo, que variará en función de los acontecimientos (el resto de personajes, y en particular “El Chileno” y Requena, tendrán que estar distraídos). Cuando llegue la ocasión, “El Mono” ha de superar una **prueba de REF + SUBT 15 que, de fallarse, conlleva una prueba enfrentada colectiva idéntica a la explicada en el punto anterior**.

En el caso de que “El Mono” logre su propósito, tras encender el portátil y conectar el disco duro aparece en la pantalla una pequeña ventana que pregunta si se desea acceder con *password* o sin él. Si se pincha en la segunda opción o se introduce una sola vez un *password* erróneo, el disco duro se resetea de manera automática (es una medida de seguridad extrema introducida por Medrano que ni siquiera Requena podría superar). Como es lógico, “El Mono” acabará echando a perder el disco duro, pues no puede conocer

la contraseña; de hecho, nadie salvo Medrano la conoce. Reseteado el dispositivo de almacenamiento, los atracadores ya no tienen realmente nada con lo que negociar con el “Señor Blasco”, aunque este, por supuesto, no tiene por qué saberlo (y sería realmente estúpido que los miembros de la banda se lo confesaran). Si por un casual se enterase, el GEO y la UEI entrarían de inmediato en la sucursal y acabarían con la vida de “El Chileno” y todos sus hombres.

Para devolver el disco duro de Medrano a su lugar tras haberlo vaciado involuntariamente, “El Mono” debe superar una **nueva prueba de REF + SUBT, esta vez a dificultad 17**. Errarla puede hacer que el resto de los atracadores o Silvia Vico descubran la grave metedura de pata del más bisoño miembro de la banda. Si esto sucede, las relaciones en el seno de la misma se pueden volver muy tensas; Valero o el propio “El Chileno” pueden enfurecerse (mucho) con lo sucedido.

10. CARA A CARA CON EL “SEÑOR BLASCO”

Si los atracadores lo exigen, existe la posibilidad de que se vean personalmente con el “Señor Blasco”. Este no se halla físicamente lejos de ellos; al contrario: sigue atentamente el curso de los acontecimientos en el improvisado puesto de mando de la policía, ubicado en un colegio que se encuentra justo al frente del Banco del Mediterráneo. En principio, el “Señor Blasco no tiene por qué oponerse a la entrevista. Para él puede ser un buen momento de decir lo que quiera sin tener que cuidarse de que el resto del equipo negociador o algunos policías se enteren del asunto del disco duro.

Si se produce el encuentro, el interlocutor natural del intermediario debería ser “El Chileno”. Ambos se verán en el exterior de la sucursal, frente al portalón de entrada (que habrá que abrir para la ocasión), bajo una **«imponente cortina de agua»**. El “Señor Blasco” es un individuo de unos 50 años, alto y corpulento, de buen aspecto, cara ancha y mirada inquisitiva. Por todos lados, en un radio de 15-20 metros, se ven policías y guardias civiles. También hay un par de tanquetas, una docena de francotiradores apostados sobre las cubiertas de los edificios más cercanos y mucha, mucha tensión. **Lo ideal es que la conversación que se mantenga en estas circunstancias sustituya a la ya descrita “Conversación 5”** (véase el apartado 4).

EL “SEÑOR BLASCO” Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

En la posible entrevista personal con el intermediario (o en cualquiera de las conversaciones telefónicas mantenidas con él), los atracadores tal vez amenacen con filtrar a los medios de comunicación el turbio asunto del disco duro de Gonzalo Medrano. Esto pondrá al “Señor Blasco” muy nervioso y a la defensiva y, a criterio del director de juego, puede provocar el asalto del GEO y la UEI a la sucursal (véase el siguiente apartado).

Por otro lado, el “Señor Blasco” ya ha pensado en esa eventualidad, y **tanto el teléfono satelital como el fijo del banco están bien controlados. Otra cosa son los teléfonos móviles de los rehenes**, desde los cuales los atracadores sí que podrían contactar con los medios de comunicación. Claro que es probable que dicha maniobra suponga su propio final... a no ser que la ejecuten con suma maestría.

11. EL ASALTO DEL GEO

El asalto a la sucursal central del Banco del Mediterráneo por parte de las tropas de élite de la policía se puede producir por varias razones y en diferentes momentos:

- A las 11:27, **porque los atracadores no hayan respondido las llamadas telefónicas del negociador de la policía ni una sola vez.**
- Concluidas todas las conversaciones telefónicas, **porque la banda no haya querido subirse al microbús-trampa ofrecido por el “Señor Blasco”** y, por la razón que sea, no haya podido jugar “La posible escena final” (véase el siguiente apartado).
- En cualquier momento, **siempre que los atracadores abran fuego en el interior de la sucursal, aireen el asunto del disco duro a los medios de comunicación sin cubrirse las espaldas o los jugadores lo hayan hecho tan rematadamente mal que el director de juego decida que ha llegado el momento de concluir con la partida... con un fracaso final.**

Y es que **el asalto del GEO (y de la UEI) al Banco del Mediterráneo no puede acabar bien para la banda**. Si la aventura finaliza de este modo, todos los atracadores terminarán acribillados por las fuerzas de seguridad. Pueden tardar más o menos, llevarse algunos rehenes por delante o no, o incluso tratar de rendirse en pleno tiroteo, pero un final así ha de constituir siempre un sonoro fracaso para los jugadores. Se recomienda que, más que convertir la escena en una secuencia de juego táctico sobre el plano de la sucursal, sea el director de juego o incluso los propios jugadores los que narren el infausto desenlace de la “ensalada de tiros”. **En resumen: si la policía entra en el banco, se acabó la aventura.**

12. LA POSIBLE ESCENA FINAL

El final más épico y peliculero de *Quien roba a un ladrón* debería jugarse pasados unos cinco minutos de la última conversación con el “Señor Blasco”, cuando los atracadores están dudando si subir al microbús que les aguarda frente a la sucursal o no (aunque el director de juego no tiene que alentar intencionadamente sospechas sobre la trampa tendida por el intermediario). En esos momentos, uno o varios miembros de la banda se percatan de que hace un rato que ya no llueve; solo eso: el aguacero ha remitido y el sol asoma entre las nubes. Esta información la puede proporcionar el director de juego de manera directa (aun sin hacer un excesivo énfasis en ella) o mediante la superación de una **prueba de INT + PERC 15**, como prefiera. Ahora bien, **es responsabilidad de los jugadores asociar el dato del cese de la lluvia con la estupenda posibilidad de que el túnel de “El Galego” pueda estar nuevamente operativo para huir**. En efecto: si los personajes corren al túnel, comprueban que la inundación ha disminuido parcialmente. Eso sí, las partes más bajas del techo continúan bajo el agua, pero por desgracia no se puede esperar más: **es el momento de bucear en pos de la salvación**. Esto exige una **prueba de FOR + F.FÍS 19 si se lleva el botín del robo encima, y 15 si se abandona**, aunque conviene señalar que ahora **«la corriente impulsa al buceador»**. Todos aquellos personajes que superan sus pruebas alcanzan la vía muerta del metro del otro lado. De allí, nadando ya con normalidad 20 metros a la izquierda, se llega a unas escaleras de hierro que permiten acceder a una puerta que comunica con la red del suburbano de Valencia (forzarla requiere una **sencilla prueba de REF + SUBT/PROF 13**). En el metro, cada uno se va por su lado y todos los integrantes de la banda consiguen escapar.



Esta triunfal conclusión de la aventura puede narrarse cuando el director de juego estime oportuno, no exclusivamente tras la última conversación con el “Señor Blasco” (aunque esto sea lo más lógico). Si los personajes no han llegado hasta ahí pero el director de juego quiere darles la oportunidad de escapar (por ejemplo, porque quiera recompensar a unos jugadores que han interpretado especialmente bien a sus personajes), **“La posible escena final” puede y debe introducirse en cualquier momento.**

Galería de PNJ

AGENTE DE LA POLICÍA NACIONAL / GUARDIA CIVIL ESTÁNDAR

FOR	3	Pesas en el gimnasio
REF	2	Últimamente no ha entrado mucho en acción
VOL	3	Curado de espanto
INT	4	Experiencia de la calle

HABILIDADES:

FORMA FÍSICA	3	<i>Running</i> ocasional
COMBATE	4	Prácticas de tiro
PERCEPCIÓN	3	Buscar pruebas en el lugar de los hechos
SUBTERFUGIO	3	Hacerse pasar por delincuente
INTERACCIÓN	4	Practicar interrogatorios
CULTURA	2	Nociones de derecho penal
PROFESIÓN	5	Agente de la ley

INICIATIVA	4	BONIF. C/C	1	BONIF. DIST.	1	AGUANTE	4
DEFENSA	11	DEFENSA DESPREVENIDO			9	RESISTENCIA	12
ARMAS: Pistola reglamentaria, daño mM+1				Escopeta, daño CM			

AGENTE DEL GEO / DE LA UEI

FOR	4	Músculos en tensión
REF	6	Rápido como el rayo
VOL	4	Dura experiencia vital
INT	3	No está donde está por ser un lumbreras

HABILIDADES:

FORMA FÍSICA	8	Entrenamientos inhumanos
COMBATE	8	Letal en todas circunstancias
PERCEPCIÓN	5	No pierde detalle
SUBTERFUGIO	6	Sigiloso como un gato
INTERACCIÓN	2	Adusto y huraño
CULTURA	1	No lee libros
PROFESIÓN	4	Técnicas de supervivencia

INICIATIVA	7	BONIF. C/C	3	BONIF. DIST.	2	AGUANTE	6
DEFENSA	19	DEFENSA DESPREVENIDO			17	RESISTENCIA	18
ARMAS: Pistola reglamentaria, daño mM+1				Fusil de asalto, daño CM+1			

EMPLEADO DEL BANCO DEL MEDITERRÁNEO

FOR	2	Fofisano
REF	2	Tranquilo
VOL	3	Moderadamente persuasivo
INT	3	Sistemático

HABILIDADES:

FORMA FÍSICA	2	Adicto al <i>sillonball</i>
COMBATE	1	Bofetón histérico
PERCEPCIÓN	4	Catalogar a los clientes
SUBTERFUGIO	3	Chanchullos bancarios
INTERACCIÓN	3	Vender planes de pensiones
CULTURA	3	Estudios superiores
PROFESIÓN	4	Gestor comercial

INICIATIVA	3	BONIF. C/C	0	BONIF. DIST.	0	AGUANTE	3
DEFENSA	9	DEFENSA DESPREVENIDO			7	RESISTENCIA	9
ARMAS: Bofetón histérico, daño m+1							

GUARDIA DE SEGURIDAD DEL BANCO DEL MEDITERRÁNEO

FOR 3 Robusto
REF 2 Barriga cervecera
VOL 2 Sin pasión por su trabajo
INT 3 Poco avisado

HABILIDADES:

FORMA FÍSICA 3 Perseguir sospechosos
 COMBATE 4 Inmovilizar
 PERCEPCIÓN 2 Algo miope
 SUBTERFUGIO 3 Ocultar objetos
 INTERACCIÓN 2 Discutir de fútbol
 CULTURA 2 Lector del Marca
 PROFESIÓN 3 Ver pasar el tiempo

INICIATIVA 3 BONIF. C/C 1 BONIF. DIST. 1 AGUANTE 4
 DEFENSA 11 DEFENSA DESPREVENIDO 9 RESISTENCIA 12
 ARMAS: Pistola automática, daño mM Porra, daño C+2

JENNIFER

FOR 3 Piernas bien torneadas
REF 3 En la flor de la vida
VOL 2 Vendería a su madre por unos cuantos billetes morados
INT 2 No terminó la ESO

HABILIDADES:

FORMA FÍSICA 2 No practica ningún deporte
 COMBATE 2 Tirar del pelo
 PERCEPCIÓN 3 Detectar miradas insinuantes
 SUBTERFUGIO 3 Robar en el DIA
 INTERACCIÓN 4 Seducir
 CULTURA 3 Biografías de las *celebrities*
 PROFESIÓN 3 Limpiar oficinas

INICIATIVA 4 BONIF. C/C 1 BONIF. DIST. 0 AGUANTE 4
 DEFENSA 10 DEFENSA DESPREVENIDO 8 RESISTENCIA 12
 ARMAS: Enérgico tirón de pelo, daño m+1

REHÉN ESTÁNDAR (HOMBRE / MUJER)

FOR 2 Brazos débiles
REF 3 Cierta puntería
VOL 3 Control del entorno cotidiano
INT 3 Profesional cualificado/a

HABILIDADES:

FORMA FÍSICA 3 Pachanguitas futboleras / Pilates
 COMBATE 1 Empujón / Tortazo
 PERCEPCIÓN 4 Distinguir a los futbolistas en el estadio / Detectar chollos en el Zara
 SUBTERFUGIO 3 Engañar a su mujer con la vecina / Engañar a su marido con su cuñado
 INTERACCIÓN 2 Hablar a voces / Cotorra de primer nivel
 CULTURA 4 Pasó el bachillerato
 PROFESIÓN 4 Mando intermedio en su empresa

INICIATIVA 5 BONIF. C/C 0 BONIF. DIST. 0 AGUANTE 3
DEFENSA 11 DEFENSA DESPREVENIDO 9 RESISTENCIA 9
ARMAS: Empujón / Tortazo, daño m

“SEÑOR BLASCO”

FOR 3 Antiguo alpinista
REF 2 Algo torpe
VOL 6 Carismático
INT 5 Astuto

HABILIDADES:

FORMA FÍSICA 3 Largos paseos por el monte
COMBATE 2 Puñetazo
PERCEPCIÓN 5 Evaluar a los individuos
SUBTERFUGIO 5 Prometer lo que sabe que no puede cumplir
INTERACCIÓN 6 Verborrea insuperable
CULTURA 5 Licenciado y máster en Derecho
PROFESIÓN 7 Político en la sombra

INICIATIVA 4 BONIF. C/C 1 BONIF. DIST. 0 AGUANTE 6
DEFENSA 10 DEFENSA DESPREVENIDO 8 RESISTENCIA 18
ARMAS: Puñetazo, daño m+1

Plan detallado

Instrucciones, secuenciación y plano de la sucursal central del Banco del Mediterráneo (Valencia)

INSTRUCCIONES Y SECUENCIACIÓN DEL ATRACO. EL PLAN DE “EL CHILENO”:

El atraco se realizará **entre las 09:00 y las 09:57 horas del lunes 26 de septiembre** en la sucursal central del Banco del Mediterráneo. La sucursal posee una gran caja fuerte (que solo puede abrir la directora) y multitud de cajas individuales que albergan considerables riquezas. **El tiempo máximo para llevar a cabo todo el atraco es de 57 minutos**; el lapso de reacción y el protocolo del GEO impiden a esta unidad policial de élite actuar antes de una hora en el peor de los casos (siempre que no se produzcan disparos en el interior de la sucursal, eso sí). Lo mismo se puede decir de la UEI de la Guardia Civil. Transcurridos esos 57 minutos, la banda debe huir por el túnel de “El Galego” con lo que haya podido coger hasta ese momento. No se admiten retrasos ni se espera a nadie. Una vez en el metro de Valencia, cada uno se irá por un lado distinto.

Las reglas del atraco son sencillas:

1. **No se deben disparar las armas bajo ningún concepto. Las armas están cargadas.**
2. **Hay que actuar con la mayor profesionalidad y evitar cualquier distracción.**
3. **Cada uno debe centrarse en las tareas que tiene encomendadas.**

La **entrada de la banda en la sucursal se hará escopeta y pistola en mano**, amedrentando a clientes y trabajadores pero sin exceso de violencia ni nerviosismo de ningún tipo. El único que explicará en voz alta y clara lo que ocurre será “El Chileno”. En caso de toparse con una mínima resistencia (por ejemplo, por parte del guardia de seguridad), **los miembros de la banda abrirán sus chalecos para que todos comprueben que portan una carga explosiva adherida a ellos**. Este recurso intimidatorio se empleará siempre antes de usar la fuerza. Los chalecos “explosivos” son falsos, pero están realizados con tal perfección que resultan indistinguibles de unos reales. Incorporan unos niveles de burbuja de mercurio que pueden ser “activados” (de hecho, lo serán inmediatamente antes de la huida) bajo la amenaza de que, si la burbuja abandona completamente la posición central, la carga explosiva se detonará.

Al margen de las armas y los chalecos “explosivos”, **cada miembro de la banda estará equipado de forma especial**, lo que determinará su orden de entrada en el banco:

- **“El Chileno”**. Teléfono móvil satelital (no rastreable). Es el único que lleva teléfono. Al comenzar el asalto, tendrá las dos manos libres y entrará el último en la sucursal (y lo hará por el portalón).
- **“El Galego”**. Soplete de oxicorte, dos cilindros portátiles de metal (uno de combustible y otro de comburente), manorreductores, válvulas antirretroceso, mangueras especiales, escalera portátil y cinta adhesiva, todo ello montado sobre una carretilla metálica tapada con una lona de camuflaje. Al comenzar el asalto, tendrá las dos manos ocupadas y entrará el penúltimo en la sucursal.
- **“El Mono”**. Cinco grandes bolsas de deporte impermeables, vacías, en las que se irá guardando todo lo que se saque de las cajas, más una pequeña mochila con linternas frontales y baterías de repuesto. Al comienzo del asalto, tendrá las dos manos libres y entrará el segundo en la sucursal.
- **Requena**. Dos portátiles de alta gama preparados para conectarse a los servidores del banco, baterías suplementarias, fundas impermeables y varios elementos portables de *hardware*, todo ello en una mochila también impermeable y de cremalleras termoselladas. Al comienzo del asalto, tendrá las dos manos libres y entrará el primero en la sucursal.
- **Valero**. Bolsa con cuatro pequeños martillos de demolición y sus correspondientes baterías de repuesto (es material de “El Galego”, que ya tiene demasiado con introducir en el banco su equipamiento de oxicorte). Además, lleva diez pares de esposas (todas se abren con la misma llave). Al comienzo del asalto, tendrá una sola mano libre y entrará el tercero en la sucursal.

Sobre las 09:00 de la mañana, hora de inicio del atraco, ya habrá remitido la pequeña aglomeración de clientes que aprovecha los primeros minutos de apertura del banco (08:30-08:50 horas aproximadamente) para realizar alguna gestión rápida antes de salir hacia su trabajo habitual. Se trata de un momento en el que **se puede esperar encontrar en el interior de la sucursal a las siguientes personas:**

- **La directora del banco, Silvia Vico.** En esos instantes, lo más probable es que se halle en su despacho (en el plano, 8). La directora conoce la clave que abre las puertas D, es la única que puede acceder a la gran caja fuerte y constituye el rehén más valioso si las cosas se tuercen.
- **Seis empleados de la entidad.** Lo normal es que todos o casi todos se encuentren en la gran sala de atención al cliente (en el plano, 1). Hay que contarlos bien: de haber menos de seis, el resto se hallará en alguno de los despachos marcados como 5 (banca de empresa y comercial) o, más raramente, en 3 (sala de servidores/sala de esparcimiento del personal) o en los baños anejos (en el plano, 4). Sus nombres son: Martí Pous, Irene Galera, Alejandro Rendón, Laura Saborido, Juan Manuel Ramírez y Gabriel Fabregat.
- **Un único guardia de seguridad** (pues gracias a los buenos oficios de Requena, los otros dos que deberían estar con él han recibido órdenes falsas el día anterior para no presentarse en su trabajo). El guardia suele ubicarse en algún punto situado entre las puertas doble B y C. Se trata de un individuo de unos 45 años y aspecto anodino que responde al nombre de Lorenzo Oliva. No parece que vaya a ofrecer resistencia ni tiene perfil de héroe.
- **Un número de clientes variable, entre tres y doce** (quince como mucho).

Es MUY IMPORTANTE señalar que existe un segundo piso de oficinas encima de la sucursal con el que esta se halla comunicada por un total de seis escaleras (en el plano, hasta seis puertas B) y por tres ascensores (en el plano, L). Las oficinas también pertenecen al Banco del Mediterráneo, pero carecen de cualquier interés. Por seguridad y normativa anti incendios, los accesos que comunican las oficinas con la sucursal disponen de puertas de cierre electrónico, así como también los ascensores. Una de las tareas clave al iniciar el atraco, durante los pocos minutos que Requena necesite para *hackear* los servidores del banco y ordenar la clausura automática de todos estos accesos, consiste en controlar que nadie escapa por las escaleras o por los ascensores al segundo piso (ni que nadie baja del piso superior). Esto resulta aún más urgente que el cierre del portalón de entrada (en el plano, puertas doble B).

En cuanto al atraco en sí, **la prioridad es acceder a la gran caja fuerte del banco pero sin olvidar las cajas individuales.** No se dispone de información acerca del contenido de las diferentes cajas ni se persigue ningún objetivo concreto, por lo que **se forzarán todas las cajas que dé tiempo hasta las 09:55 horas.**

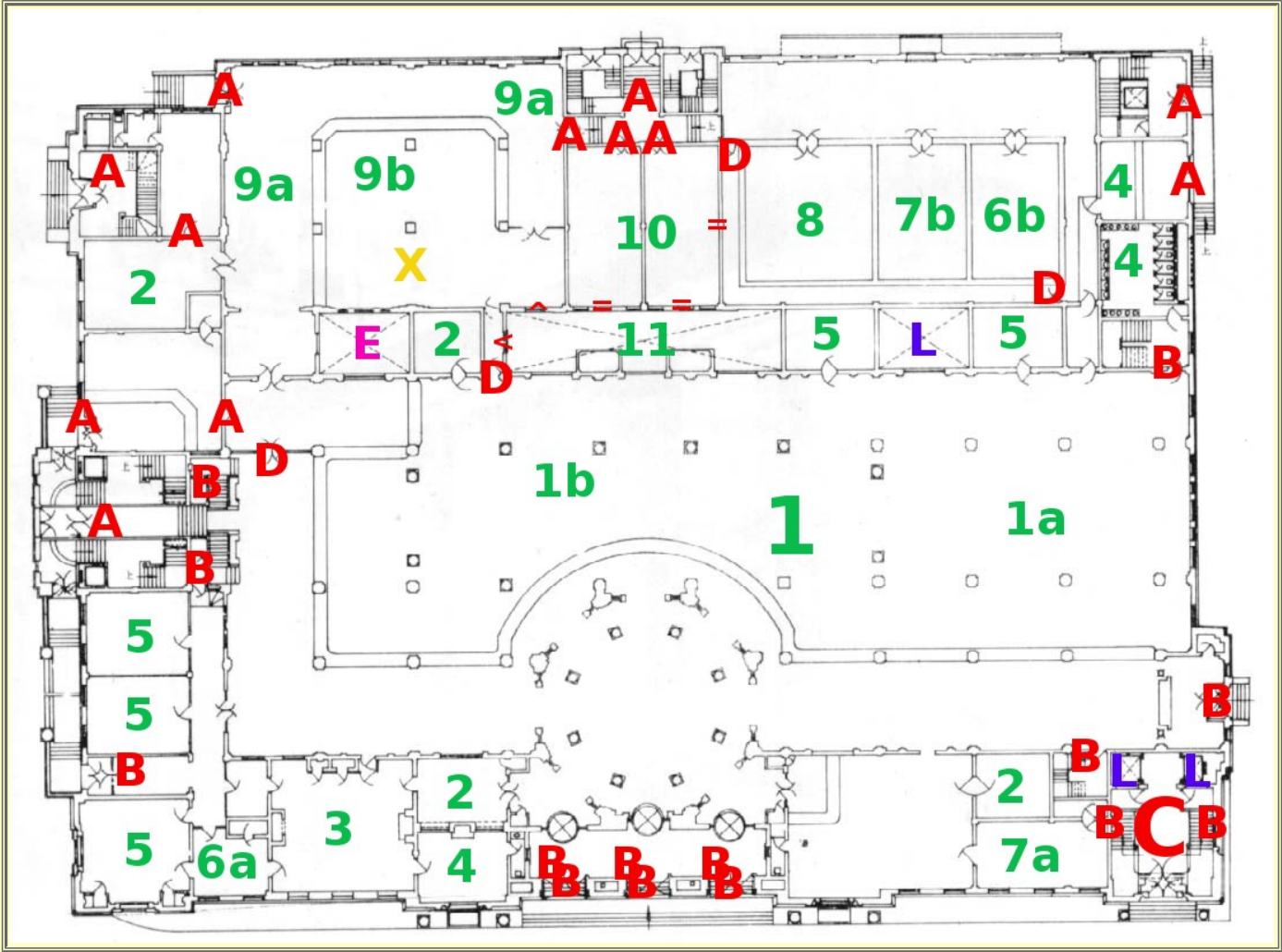
En general, cada miembro de la banda tiene su tiempo milimétricamente organizado, tal y como se refleja en la siguiente **SECUENCIACIÓN DEL ATRACO:**

HORA	“EL CHILENO”	“EL GALEGO”	“EL MONO”	VALERO	REQUENA
08:20	Salida desde una nave alquilada en el puerto hacia el banco, en una furgoneta conducida por “El Chileno” .				
08:58	La furgoneta aparca ante la puerta C invadiendo la acera. La banda desciende del vehículo y lo abandona.				
09:00	Inicio del asalto al Banco del Mediterráneo. Todos menos “El Chileno” entran por la puerta C , por este orden: Requena, “El Mono”, Valero y “El Galego”. “El Chileno” se dirige a pie a las puertas doble B y entra por allí pistola en mano.				
09:00 – 09:05	Intimidación y control de los empleados (1b) , con exhibición de su chaleco si es necesario.	Transporte de su carretilla con el equipo de oxicorte hacia la puerta D que da acceso a 9b.	Intimidación y control de los clientes (1a). Cierre del portalón de entrada (doble B).	Reducción del guardia de seguridad en 1 , con exhibición de su chaleco si es necesario.	Apoyo en la reducción del guardia de seguridad y desplazamiento hacia 3.
09:05 – 09:08	Paso al despacho de la directora (8). Por el camino toma una bolsa de deporte de “El Mono”. La directora queda como rehén.	Con su carretilla con el equipo de oxicorte frente a D, movimiento libre por el banco controlando que nadie descienda de ninguna de las escaleras B.	Agrupamiento de empleados, clientes y guardia de seguridad en el centro de 1 , en el suelo, y control de todos ellos. Recogida de móviles. Cierre del acceso C. IMPORTANTE: En el caso de ausencia de alguno de los seis empleados, búsqueda del mismo por todos los despachos marcados con el número 5 (tarea a cargo de Valero).		Conexión con el servidor del banco (en 3).
09:08 – 09:10	Apertura de la gran caja fuerte por la directora (10 a 11).				Hackeo del servidor (sigue en 3).

HORA	“EL CHILENO”	“EL GALEGO”	“EL MONO”	VALERO	REQUENA
09:10	En este momento, Requena ya debe haber cerrado electrónicamente todas las puertas B y ascensores L.				
09:10 – 09:15	Espera en 10-11 a la llegada de “El Galego”, que se llevará a la directora.	Paso a la gran caja fuerte (11), en donde se lleva a la directora hacia la puerta D que da acceso a 9b.	Primera y rápida ronda por las ventanas de 3, 4, 7a y 1a.	Vigilancia y control de empleados, clientes y guardia de seguridad (en adelante, rehenes) en el centro de 1.	Bloqueo del portalón de entrada (puertas doble B). Sigue en 3.
09:15 – 09:20	Evaluación y selección de los objetos y riquezas presentes en la gran caja fuerte (11).	Acceso con el equipo de oxicorte y la directora a 9b tras haber desbloqueado esta última la puerta D.	Paso a 9b para ayudar a “El Galego” con el montaje del soplete de oxicorte.		Bloqueo e inutilización de las cámaras del banco. Sigue en 3.
09:20	En este momento, todas las puertas D de la sucursal, dotadas de un control de seguridad específico (véase plano), deben haber sido ya desbloqueadas por la directora salvo la que se encuentra a la izquierda de 1b.				
09:20 – 09:25	Sustracción de todos los objetos y riquezas de pequeño tamaño presentes en la gran caja fuerte (sigue en 11). Todo se irá guardando en la bolsa de deporte. ATENCIÓN: Toda esta labor puede finalizar antes en caso de que el contenido portable de la gran caja fuerte sea menos interesante de lo esperado. En tal caso, el tiempo restante se emplea en lo que sigue.	Montaje del soplete de oxicorte y retirada de los muebles que pueda haber sobre X (en 9b). A la directora de la sucursal se la sentará en una esquina con las manos a la espalda.		Continuación de la vigilancia y control de rehenes en el centro de 1.	Bloqueo de todas las líneas telefónicas menos una (situada en 1b).
09:25 – 09:30		Trabajo con el soplete de oxicorte y los manorreductores sobre X (siguen en 9b). Al final, horadamiento completo del suelo del banco en X.			Salida de 3, paso a 1 y vigilancia de rehenes.
09:30 – 09:35					
09:35 – 09:40		Colocación de la escalera portátil (desde X, en 9b, hasta el túnel subterráneo).		Paso a 9a con su bolsa con los martillos de demolición e inicio del trabajo con las cajas individuales empezando desde la número 1. A las 09:48 , entrega de su chaleco a “El Chileno”, que viene a recogerlo.	Continuación de la vigilancia y control de rehenes en el centro de 1 (desde las 09:45, con “El Mono”). A las 09:50 , entrega ahí su chaleco a “El Chileno”.
09:40 – 09:45			Vuelta a 1 , tras dejar en 9a-9b las cuatro grandes bolsas de deporte que aún tiene.		
09:45 – 09:50	Trabajo con las cajas individuales codo a codo con Valero (9ª), siguiendo el orden ascendente en el número de las cajas. A las 09:48 , entrega de su chaleco a “El Chileno”, que viene a recogerlo.		Vigilancia y control de rehenes en el centro de 1. A las 09:50 , entrega ahí su chaleco a “El Chileno”.		
09:50 – 09:55	Paso a 1, recogida de los chalecos de “El Mono” y Requena y puesta y “activación” de los mismos a cinco rehenes (cinco en buena forma: no se pueden mover, bajo amenaza de saltar por los aires si la burbuja del nivel abandona la posición central).				
09:55 – 09:57	Paso de todos a 9b. Los rehenes quedan solos tras recibir unas últimas amenazas de no moverse por parte de “ El Chileno ”. Este, “ El Mono ” y Requena acuden a 9b a la carrera desde 1. “ El Galego ” y Valero abandonan todo el equipo (soplete de oxicorte y martillos incluidos), cierran las cuatro grandes bolsas de deporte que han estado llenando con los contenidos de tantas cajas individuales como hayan podido reventar, y acuden desde 9a. Cada miembro del equipo se echa una bolsa de deporte a la espalda y se dispone a bajar la escalera por X.				

HORA	"EL CHILENO"	"EL GALEGO"	"EL MONO"	VALERO	REQUENA
09:57	Orden de bajada por la escalera: "El Galego" (primero), "El Mono", Requena, Valero y "El Chileno".				
+09:57	Paso por el túnel hasta la vía muerta del metro de Valencia. Allí, a la izquierda (a apenas 20 metros), se halla la puerta que comunica con la red de suburbano. Cada miembro de la banda toma ahí una dirección distinta. El grupo se volverá a encontrar al día siguiente en su nave alquilada en el puerto de Valencia, a las 08:00 horas.				

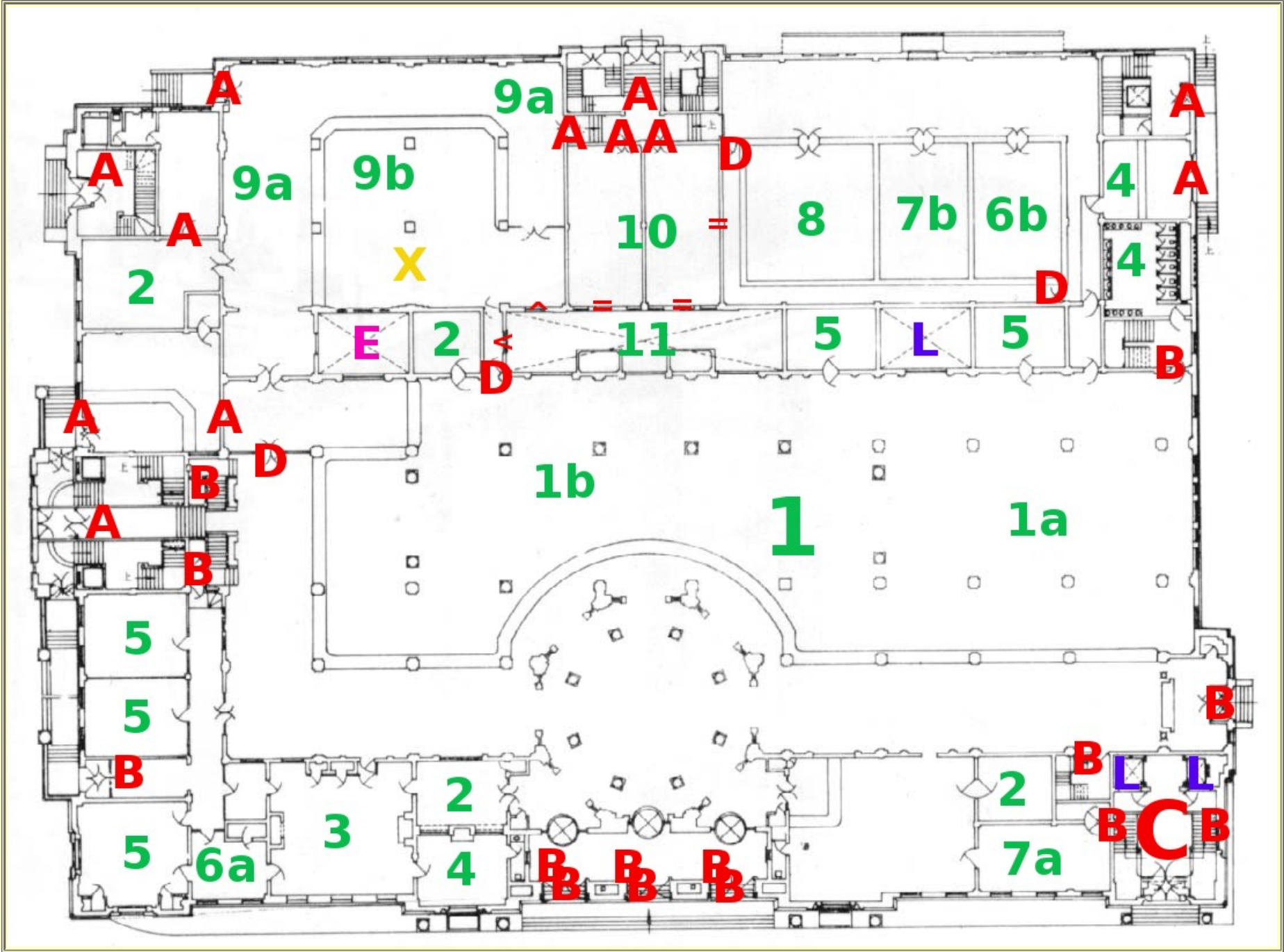
PLANO DE LA SUCURSAL CENTRAL DEL BANCO DEL MEDITERRÁNEO (VALENCIA):



- **A** – Accesos del edificio condenados en su día por motivos de seguridad. La condena de todas estas puertas es de obra; no hay que preocuparse por ellas.
- **B** – Accesos secundarios del edificio y puertas de comunicación con el piso superior de oficinas. Requena debe bloquear electrónicamente todos estos accesos desde la sala de servidores (3).
- **Doble B** – Gran portalón de entrada (también debe ser bloqueado electrónicamente).
- **C** – Único acceso del edificio que será bloqueado solo de forma mecánica (no electrónica).
- **D** – Puertas interiores con control de seguridad específico. La directora y el subdirector de la sucursal (este último, de vacaciones hasta el mes de octubre) tienen la clave para abrirlas. En cualquier caso, Requena podría *hackear* la clave desde la sala de servidores, aunque sería más lento.
- **E** – Hueco de un viejo ascensor ahora inutilizado. No hay máquina, y sus puertas están selladas.
- **L** – Ascensores que comunican con el piso superior. También deben ser bloqueados por Requena desde la sala de servidores (3).
- **X** – Punto de conexión con el túnel de "El Galego". Lugar en el que oxicortar el suelo para acceder al

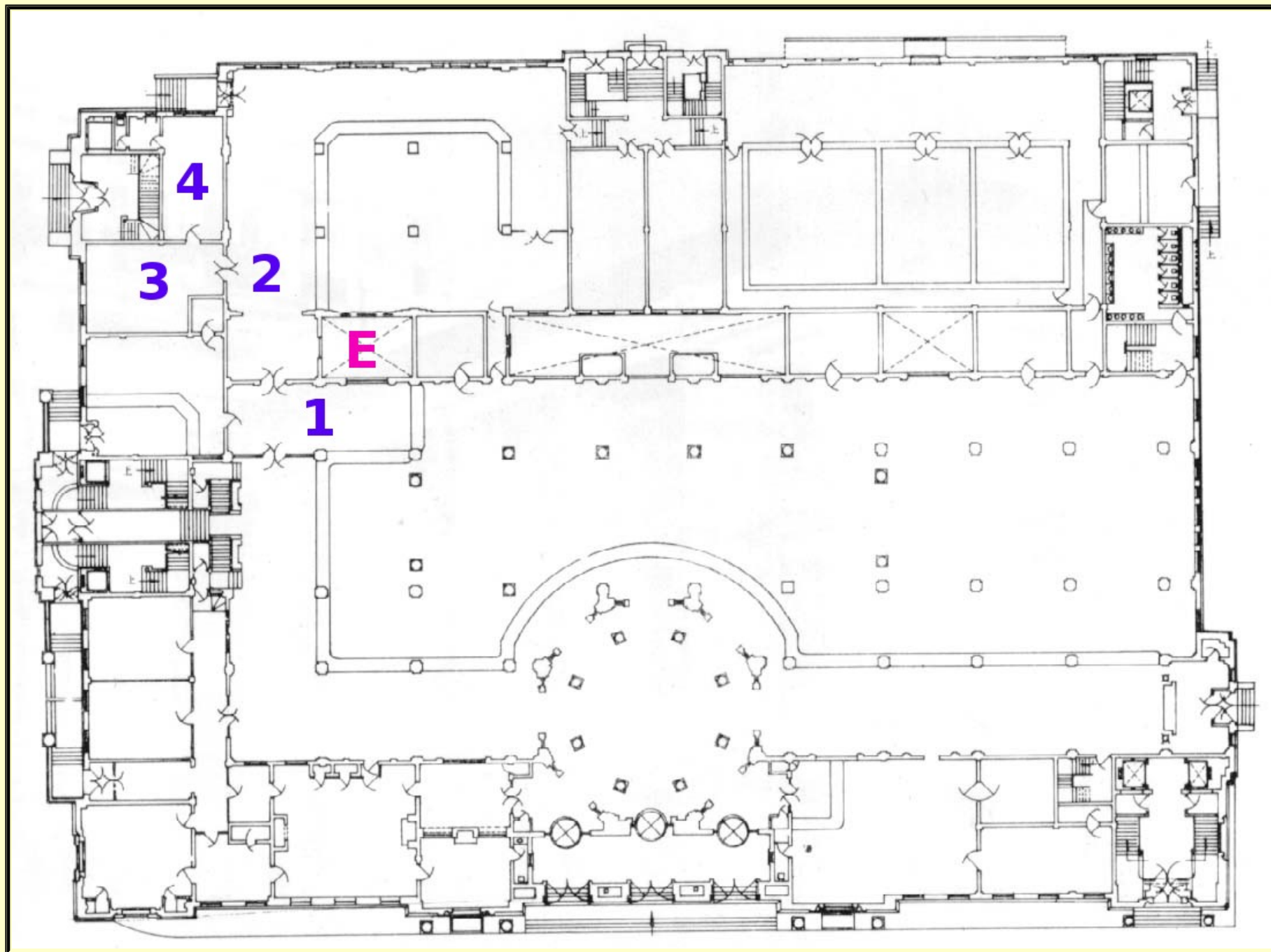
túnel que lleva a la vía muerta del metro y huir de la sucursal (a las 09:57 como tarde).

- **1 – Gran sala de atención al cliente.**
- **1a – Sección de la gran sala con bancos para esperar a ser atendido.** Además de los bancos de madera envejecida, hay cuatro enormes floreros en forma de cubo con paredes de mármol y 1,80 mts. de altura, un acuario de grandes proporciones y dos máquinas expendedores de números de cita.
- **1b – Sección de la gran sala de atención al cliente formada por cuatro islas-despachos exentas y una caja de cinco puestos igualmente exenta, sin techo.** Todo está rodeado por una gran barra de 1 m. de altura por 0,85 mts. de anchura, base cóncava de madera y piedra de granito en la superficie. La barra tiene dos sectores abiertos de 2 m. de anchura cada uno por los que se accede desde la sección de espera (sectores sin barra, por tanto; sin ningún tipo de puerta u obstáculo).
- **2 – Almacenes de productos de limpieza o papelería.**
- **3 – Sala de servidores del banco.** La sala cuenta además con una pequeña área de esparcimiento para los empleados equipada con un par de sofás, una mesita de centro, dos máquinas expendedoras de refrescos y aperitivos, un frigorífico y un microondas. Comunica con los lavabos de los empleados (4), uno de los almacenes (2), una salita de paso desde la zona de los despachos de banca de empresa (5) y la salita de espera del subdirector del banco (6a), aunque este último acceso siempre está cerrado con llave.
- **4 – Lavabos y retretes.** Los únicos públicos (divididos en dos plantas) son los que se encuentran entre las puertas A, B y D. De estos, los lavabos de hombres quedarán bloqueados durante el atraco al hallarse en el piso superior. Los otros dos lavabos son los del personal (junto a la sala de servidores del banco [3]) y los de dirección y clientela VIP (entre 6b y una puerta A).
- **5 – Despachos de banca de empresa y banca comercial.** Se trata de oficinas normales, cerradas y techadas de obra. Los tres despachos de la esquina inferior izquierda del plano son exclusivamente de banca de empresa (el que se halla junto a 6a pertenece al subdirector de la sucursal, actualmente de vacaciones). Los dos despachos a los que se accede desde la gran sala de atención al cliente (a ambos lados de L) son de banca comercial.
- **6a – Salita de espera del subdirector del banco.**
- **6b – Sala de espera para la clientela VIP.**
- **7a – Archivos.**
- **7b – Archivos de clientela VIP y grandes operaciones.**
- **8 – Despacho de la directora del banco.** El nombre de la directora es Silvia Vico. Suele estar sola en su despacho desde antes de la apertura de la sucursal al público, sobre las 08:15, hasta las 09:30, momento en el que empieza a recibir visitas de la clientela VIP (se las programa a partir de esa hora).
- **9a – Corredor de cajas privadas e individuales para los clientes del banco.** Las cajas tienen el aspecto de buzones de acero cromado de 45 x 23 cms. (y 55 cms. de profundidad), y se pueden extraer de su nicho accionando un sencillo mecanismo. Se distribuyen por todo el corredor, a ambos lados de un pasillo central. Las ventanas exteriores de la fachada norte están condenadas de obra y tintadas. En el corredor solo hay luz artificial.
- **9b – Sala de entrega, recogida e inspección de cajas privadas.** Está equipada con una máquina de café, un dispensador de agua mineral, un aparador con algo de bollería y una gran mesa central rodeada por seis sillas, en la que los clientes pueden manipular sus cajas en privado, introduciendo o sacando parte o todo de su contenido antes de volver a colocarlas en su lugar. Además, en la esquina que da al hueco del ascensor vacío hay tres filas de cajas privadas especiales, con control independiente de temperatura y humedad (12 cajas en total).
- **10 – Sala de la cámara acorazada (previa a la caja fuerte del banco).** Se accede a ella desde el pasillo que hay junto al despacho de la dirección, protegido a su vez por sendas puertas D, por medio de una puerta corredera blindada con identificación dactilar (=). El sistema solo tiene cargadas las huellas de la directora y del subdirector de la sucursal. La sala es amplia y está equipada de forma parecida a 9b (aunque aquí no hay ningunas cajas privadas especiales).
- **11 – Caja fuerte del banco.** Aquí se guardan los objetos de mayor valor, como algunas obras de arte de gran formato, así como presumiblemente algunos depósitos de oro, joyas y diamantes. Hay dos puertas correderas parecidas a la anterior (=), pero en este caso de identificación ocular. Además, la directora o el subdirector han de introducir una clave alfanumérica de diez caracteres para lograr que estas puertas blindadas se abran. Desde el interior de la caja fuerte se puede ver, a través de una cristales tintados de plástiacero, la sala 9b y el pasillo que lleva a ella desde 1b (<, ^).



Plano de la sucursal central (segunda planta, parcial)

Quien roba a un ladrón



NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



CARACTERÍSTICAS

FOR ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES



COMBATE

DEFENSA

☐ DES. ☐

ARMA O ATAQUE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INICIATIVA

☐ C/C ☐ DIS. ☐

DAÑO

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

ENTEREZA

CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

OTRAS HABILIDADES



HITOS

COMPLICACIÓN

“El Chileno”

Carismático jefe de una banda de atracadores de bancos

HISTORIAL:

“Me parieron en Santiago de Chile, en la comuna de Lo Espejo, a patas con los piojos y flacuchento hasta decir basta. Mi infancia no fue lo que se dice un camino de rosas. En la escuela no era nada porro, aunque sí un poco balsa y carirraja, siempre al aguaito. Llegué a estar matriculado en una escuela industrial en comercio, pero al tiro supe que no deseaba seguir el camino de tantos otros grillos perdedores: vivir una existencia miserable en una pega de mierda obedeciendo a un jefe que vale callampa en algún boliche de tres al cuarto. ¡Pico conchetumadre, ni cagando!”



A base de terrible cuático, supe hacer carrera en el turbulento mundo de los flaites en el Santiago de los 90, y quizás más por cueva que por lucidez conseguí esquivar a los pacos y a los ratis en mis primeros escarceos con el crimen organizado (de hecho, jamás he sido detenido). Tras asaltar varias sucursales bancarias a mano armada, me convertí en uno de los lanzas más buscados del país. Las cosas se pusieron un poco feas entonces y decidí cruzar la frontera por Bolivia y viajar a España, donde ya tenía patota. En España formé parte de una banda de gran altura que dio mortales golpes en Madrid, Barcelona, Turín y Bilbao. Sin embargo, la policía logró neutralizarnos en un atraco en la ciudad de Málaga y el equipo cayó funao (con el padre de “El Mono” muerto en una balacera). Solo yo y “El Galego” logramos escapar de la encerrona, aunque “El Galego” estaba agarrado de una mina pelolais con un queque de infarto que acabó robándole toda la plata, soltando la pepa y entregándole a la policía. Hija de perra. De esto hace ya más de seis años. Pucha, “El Galego”, siempre en manos de bencineras, menudo weón amermelado...

Con el dinero conseguido en el atraco de Málaga quise cambiar de vida, así que me establecí en Madrid para vivir a cuerpo de rey. Por consejo de un pato malo de la conchesumare de asesor fiscal, adquirí un lote de acciones preferentes sin saber que se trataba de activos financieros de alto riesgo. Como consecuencia, la maldita crisis me hizo perder hasta el último euro, y en la actualidad me he visto obligado a volver a la pega, esto es, al atraco de bancos. Por fortuna, puede que solo sea necesario un golpe más antes de abandonarlo todo y pasar el resto de mis días en una villa del Caribe en compañía de alguna mijita rica con buena onda.”

INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL GOLPE:

El atraco se realizará entre las 09:00 y las 09:57 horas del lunes 26 de septiembre en la sucursal central del Banco del Mediterráneo, en Valencia (ver “Plan detallado”). La sucursal posee una gran caja fuerte, que solo puede abrir la directora, y multitud de cajas individuales que albergan verdaderos tesoros (joyas, dinero en efectivo, obras de arte, etc.). “**El Chileno**” lo ha organizado todo para que el golpe sea lo más rápido posible, y con este objetivo ha reclutado al mejor equipo a su disposición: “**El Galego**”, un viejo colega salido hace poco de la cárcel, que lleva dos meses trabajando en el túnel por el que escapará la banda (y que conecta con una vía muerta del metro de la ciudad); **Requena**, un hacker capaz de mantener la concentración en medio del peor tiroteo; **Valero**, un tipo duro y experimentado, que nunca pierde la calma; y “**El Mono**”, el hijo de un antiguo camarada de “El Chileno” y “El Galego” que se enfrenta a la oportunidad de su vida.

Las reglas del atraco son muy sencillas, y “El Chileno” ha insistido mucho en ellas:

- 1. No se deben disparar las armas bajo ningún concepto. Las armas van cargadas.**
- 2. Hay que actuar con la mayor profesionalidad y evitar cualquier distracción.**
- 3. Cada uno debe centrarse en las tareas que tiene encomendadas en el Plan detallado.**

El tiempo máximo para llevar a cabo todo el atraco es de **57 minutos** ya que el lapso de reacción y el protocolo del GEO y la UEI impiden a estas unidades policiales de élite actuar antes de una hora en el peor de los casos (siempre que no se produzcan disparos en el interior de la sucursal, eso sí). Transcurridos esos 57 minutos, la banda debe huir por el túnel de “El Galego” con lo que haya cogido hasta ese momento. No se admiten retrasos ni se espera a nadie. Una vez en el metro de Valencia, cada uno se irá por un lado distinto.

INFORMACIÓN CONFIDENCIAL:

Bueno, las cosas no son exactamente como “El Chileno” les ha contado a sus compañeros. Sí es cierto que deben realizar el atraco en solo 57 minutos y que han de huir por el túnel de “El Galego”. Y sí, va a ser un golpe fabuloso, que les permitirá retirarse para siempre... Pero eso no es todo. Ni mucho menos.

En la sucursal central del Banco del Mediterráneo hay una caja muy especial. Es la **caja 314**. Hace un tiempo, Gonzalo Medrano, un dirigente del partido que actualmente gobierna en España, depositó en esa caja un disco duro repleto de información comprometedor para la plana mayor del partido, incluyendo a la actual Presidenta del Gobierno. Hoy Medrano pasa sus últimos días en un hospital en coma irreversible tras haber sufrido “un accidente”. Mientras tanto, un intermediario anónimo, en representación de una persona de la mayor importancia (sin duda, alguien del propio gabinete de Presidencia), ha contactado con “El Chileno” para que organice un atraco a la sucursal, se haga con el disco duro durante el robo y luego lo envíe a un apartado de correos de la misma ciudad de Valencia. Dicho intermediario, cuyo nombre en clave es “Señor Blasco” (y con el que “El Chileno” solo ha podido hablar por un teléfono móvil satelital que le hicieron llegar y aún tiene en su poder), ha ofrecido a la banda una escapatoria interesante: una vía muerta desde la que se puede acceder al metro de la ciudad y de ahí al exterior, sin riesgo. Una huida limpia, aunque exige un duro trabajo previo en la construcción del túnel que debe llegar hasta la cámara acorazada del banco.

Las condiciones impuestas por el “Señor Blasco” para la operación son dos:

- “El Chileno” no puede acceder al contenido del disco duro de la caja 314 en ningún momento, así como tampoco manipularlo o causarle el menor daño. Además, cualquier manipulación o copia quedaría registrada en el propio dispositivo (no es un disco duro “normal”).
- Solo “El Chileno” debe conocer la existencia del disco duro. Ninguno de sus compañeros puede saber el verdadero motivo del atraco. “El Chileno” se hará con el dispositivo justo antes de la huida, quedándose el último y sin que ningún compañero se percate de ello, y solo él gestionará su devolución al apartado de correos 674 – 46080 de Valencia.

A cambio de cumplir las dos condiciones, “El Chileno” recibirá una transferencia a las 23:55 horas del día 29 de septiembre, jueves, a una cuenta que tiene en Liechtenstein, por un valor de 3.500.000 euros. Además, la banda puede llevarse cuanto quiera durante el atraco, tanto de la gran caja fuerte del banco como del resto de cajas individuales. Aunque el “Señor Blasco” no puede controlar directamente a la policía, sobre todo si las cosas se desmadran, ha asegurado a “El Chileno” que tras la huida de la banda no se investigará el atraco como corresponde, relegándose el caso al olvido en cuanto los medios dejen de prestarle atención.

PUNTO DE VISTA SOBRE EL RESTO DE LA BANDA:

- **“El Galego”**: El mejor compañero que se puede tener. Serio, leal y comprometido... y un extraordinario butronero. Su primer gran golpe fue con “El Chileno”, y desde entonces ambos hicieron buenas migas. Lástima que se encoñase de aquella manera con “La Rubia”, que al final lo vendió a la policía. El pobre se ha pasado los últimos seis años entre rejas. Cuando por fin salió y “El Chileno” fue a buscarlo para preparar el golpe del Banco del Mediterráneo, el rostro de “El Galego” expresaba alegría y gratitud. Es una pena dejarle fuera del asunto de la caja 314, pero es lo que hay. Además, el atraco ya de por sí le va a hacer inmensamente rico, y con eso basta.
- **“El Mono”**: El hijo de un viejo colega de profesión que acabó como un colador. Tras la muerte del padre de “El Mono”, “El Chileno” tuvo que ayudar a la viuda a salir adelante. Era ley de vida, pero desde entonces el muchacho no hizo otra cosa que rogarle que contase con él. Últimamente se ha puesto tan pesado que “El Chileno” ha accedido a que forme parte de la banda, aunque no está claro que valga para esto. Es joven, valiente y tiene buenos reflejos, pero no es un profesional ni parece que tenga mucho en la mollera. Esperemos que no la joda.
- **Requena**: Un estupendo *hacker*, aunque sin madera de delincuente real. “El Chileno” y “El Galego” trabajaron una vez con él, admirándose de su capacidad de concentración y de su facilidad para superar defensas informáticas. Un miembro clave del equipo de cara al atraco.
- **Valero**: “El Chileno” solo tiene referencias de este individuo, todas excelentes, eso sí, que hablan de uno de los mejores profesionales del atraco a mano armada. Con golpes en siete ciudades distintas, Valero parece ser un estupendo fichaje. Además, da la impresión de ser una persona que sabe seguir órdenes, por lo que “El Chileno” le ha encargado a él que reviente las cajas individuales desde la 1 en adelante (para que así no llegue a la 314... que esa se la reserva el jefe).

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



CARACTERÍSTICAS

FOR

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA

☐

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES

☐☐☐☐☐☐☐

COMBATE

DEFENSA

☐

DES.

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA

☐

DAÑO

☐☐

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE

☐

OTRAS HABILIDADES

☐☐☐☐

CORDURA

ENTEREZA

☐

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

COMPLICACIÓN

--	--	--	--	--

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--	--	--	--	--

“El Galego”

**Atracador de bancos experto en
en butrones y demolición**

HISTORIAL:

“No hay mucho que contar. Una infancia apagada en un barrio sin gracia de una ciudad sin gracia. Una madre sola y derrotada, que trabajaba de sol a sol en una fábrica de conservas para sacarnos adelante. Una afición, la de nadar, que consiste en no compartir nada con nadie. Y unos pocos amigos, los míos, que tenían todo el tiempo del mundo para picarse en la calle y darse cuenta de que, si vas a hacer el gilipollas en la vida, mejor que sea cuanto antes. Sé que parece un jodido tópico, coño, pero la calle fue mi escuela. La otra, la de verdad (esa en la que pululaban los profesores), no es que se me diese mal, pero la calle me enseñó la auténtica cara de cada cosa. Y a sobrevivir.



Empecé como todo quisque, con hurtos menores y chulerías por las que me llevaba alguna hostia de vez en cuando. Luego le cogí el gusto a tomar coches “prestados” y darme unas vueltas con ellos... por aquello de agradar a las pibitas, claro, que ya por entonces me encoñaban miserablemente. Por último, descubrí que se podía hacer algo de dinero malvendiendo las máquinas de construcción que birlaba en las obras en las que me contrataban. Y al final me pillaron, claro. Entré y salí de la trena un par de veces por eso, poca cosa, unos cuantos meses a la sombra y punto, pero no soy tonto: me bastó para entender que no quería pasar el resto de mi vida de esa manera. La cárcel es solo para los rateros de poca monta, así que decidí acabar mi formación como técnico de obras y emplear mis conocimientos para dar palos de auténtica envergadura.

Pasé varios años saqueando empresas y algún que otro chalé, casi siempre entre Galicia y Portugal, hasta que un quinqui que trabajaba en la Citroën de Vigo me puso en contacto con un profesional en el atraco a bancos, “El Chileno”, que acababa de aterrizar en España con grandes proyectos. “El Chileno” confió en mí desde el principio y me integró en su banda. Y joder, qué bien nos fue. El primer gran golpe que di en mi vida fue en su compañía. Con sus planes tan detallados y mi trabajo con el soplete de oxicorte y el martillo de demolición pegamos palos de la hostia en Madrid, Barcelona y Bilbao. Hasta en Turín trabajamos una vez. Sin embargo, la policía logró neutralizarnos en un atraco en Málaga y la banda cayó de manera lamentable (con un integrante del grupo, el padre de “El Mono”, muerto a balazos). Solo “El Chileno” y yo logramos escapar de la encerrona... por los pelos. Claro que para lo que me sirvió...

Por aquella época yo andaba liado con una chica que había conocido en un garito de Lugo, “La Rubia”. Aún me duele acordarme de ella. A “La Rubia” le gustaba vivir del cuento, gastar los billetes y hacerse la protegida del gángster. Joder, y resulta que el “gángster” era yo... no me podía creer la suerte que había tenido. Pero a “El Chileno” nunca le gustó la pava, todo hay que decirlo. Y tenía razón. Cuando las cosas se pusieron chingas de verdad, cuando lo de Málaga y todo eso y media Guardia Civil nos buscaba, se acojonó del todo. Pero se acojonó con estilo: me vendió a la pasma y se quedó con mi parte del atraco. La muy zorra... Seis años he tenido que pasar en la trena por su culpa, y hostias, menos mal que no pegué un solo tiro en aquel atraco ni pudieron probar lo de Madrid, que si no... Seis años de amargura y de verme todo el día el puñetero Discovery Channel en la sala común, de trabajar en la cocina de la cárcel y de soltar algún cabezazo que otro para mantener a la chusma a ralla. Ya se sabe, para que no le toquen a uno las pelotas...

Ahora, por fin, salgo a la calle para darme cuenta de que no tengo ni un duro y de que mi madre acaba de morir. Nadie me ha informado de ello, pero... ¿quién coño iba a hacerlo? Por suerte, “El Chileno” ha venido de nuevo en mi busca para que construya el túnel de huida en el golpe del siglo. La verdad, me ha gustado que haya pensado otra vez en mí. Me ha devuelto el orgullo y me ha hecho volver a ilusionarme con la vida que tantas veces he soñado. Lejos, muy lejos, en Tailandia... sin mujeres que me nublen la vista.”

INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL GOLPE:

El atraco se realizará entre las 09:00 y las 09:57 horas del lunes 26 de septiembre en la sucursal central del Banco del Mediterráneo, en Valencia (ver “Plan detallado”). La sucursal posee una gran caja fuerte, que solo puede abrir la directora, y multitud de cajas individuales que albergan verdaderos tesoros (joyas, dinero en efectivo, obras de arte, etc.). “**El Chileno**” lo ha organizado todo para que el golpe sea lo más rápido posible, y con este objetivo ha reclutado al mejor equipo a su disposición: “**El Galego**”, su viejo colega salido hace poco de la cárcel, que lleva dos meses trabajando en el túnel por el que escapará la banda (y que conecta con una vía muerta del metro de la ciudad); **Requena**, un *hacker* capaz de mantener la concentración en medio del peor tiroteo; **Valero**, un tipo duro y experimentado, que nunca pierde la calma; y “**El Mono**”, el hijo de un antiguo camarada de “El Chileno” y “El Galego” que se enfrenta a la oportunidad de su vida.

Las reglas del atraco son muy sencillas, y “El Chileno” ha insistido mucho en ellas:

1. **No se deben disparar las armas bajo ningún concepto. Las armas están cargadas.**
2. **Hay que actuar con la mayor profesionalidad y evitar cualquier distracción.**
3. **Cada uno debe centrarse en las tareas que tiene encomendadas en el Plan detallado.**

El tiempo máximo para llevar a cabo todo el atraco es de **57 minutos** ya que el lapso de reacción y el protocolo del GEO y la UEI impiden a estas unidades policiales de élite actuar antes de una hora en el peor de los casos (siempre que no se produzcan disparos en el interior de la sucursal, eso sí). Transcurridos esos 57 minutos, la banda debe huir por el túnel de “El Galego” con lo que haya podido coger hasta ese momento. No se admiten retrasos ni se espera a nadie. Una vez en el metro de Valencia, cada uno se irá por un lado distinto.

INFORMACIÓN ESPECÍFICA PARA “EL GALEGO”:

“El Galego” ha pasado los dos últimos meses haciendo un túnel que conecta una vía muerta y abandonada del metro de Valencia con el subsuelo de la sala central de la sección de cajas individuales del Banco del Mediterráneo (en el plano, 9b). Una vez dentro de la sucursal, el trabajo más importante de “El Galego” consiste en emplear su soplete de oxicorte para abrir allí un agujero (en el plano, X) que conecte con el túnel, habilitando a continuación una escalera portátil de 3,45 metros por la que proceder a la fuga. Una vez en la vía muerta, el acceso al metro de Valencia es sencillo y se realiza a través de una puerta de mantenimiento condenada que “El Galego” no tendrá ningún problema en forzar.

PUNTO DE VISTA SOBRE EL RESTO DE LA BANDA:

- “**El Chileno**”: Un as. Un “Ladrón” con mayúsculas. No ha sido detenido en su vida, y tras este último golpe en el Banco del Mediterráneo se retirará definitivamente. No queda claro por qué quiere actuar de nuevo, porque de lo de Málaga sacó suficiente dinero como para jubilarse del todo, pero la cuestión es que ha planeado el atraco tan bien o mejor que de costumbre. Con su minucioso estudio de la situación, el golpe va a ser coser y cantar.
- “**El Mono**”: El hijo de un viejo colega de profesión que acabó como un colador en el fiasco de Málaga. Y claro, tras la muerte del padre de “El Mono”, “El Chileno” tuvo que ayudar económicamente a la viuda a salir adelante. Era ley de vida, pero desde entonces el muchacho no hizo otra cosa que rogarle que contase con él. Últimamente parece que se ha puesto tan pesado que “El Chileno” ha accedido a que forme parte de la banda que va a atracar el Banco del Mediterráneo, aunque no está claro que valga para esto. Es joven, valiente y tiene buenos reflejos, pero no es un profesional ni parece que tenga mucho en la mollera. Esperemos que no la cague.
- **Requena**: Un estupendo *hacker*, aunque sin madera de delincuente real. “El Chileno” y “El Galego” trabajaron una vez con él, admirándose de su capacidad de concentración y de su facilidad para superar defensas informáticas. Un miembro clave del equipo de cara al atraco.
- **Valero**: “El Chileno” solo tiene referencias de este individuo, todas buenas, eso sí, que hablan de uno de los mejores profesionales del atraco a mano armada. Con golpes en muchas ciudades distintas, Valero parece ser un buen fichaje para el equipo, sobre todo si las cosas se ponen feas. Además, da la impresión de ser una persona que sabe seguir órdenes.

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



CARACTERÍSTICAS

FOR

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA

☐

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES

☐☐☐☐☐☐☐

COMBATE

DEFENSA

☐

DES.

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA

☐

DAÑO

☐☐

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE

☐

OTRAS HABILIDADES

☐☐☐☐

CORDURA

ENTEREZA

☐

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

COMPLICACIÓN

--

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

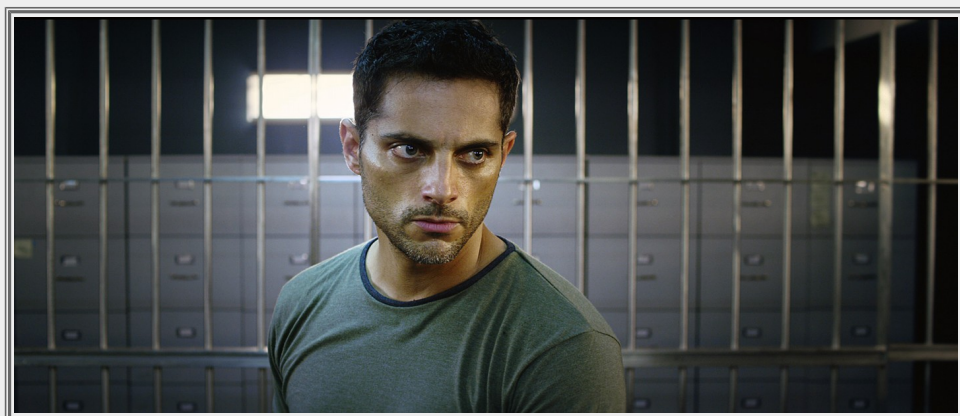
--

“El Mono”

Joven atracador que trata de emular a su padre

HISTORIAL:

“A mi madre le gusta soltar el rollo de que nació sietemesino y que por eso he tenido que luchar siempre, desde el jodido minuto uno. La suerte es que mis padres también han tenido madera de luchadores. En mi casa no somos unos mierdas, te lo aseguro. Cogemos lo que queremos. Las chorradas de la gente “normal” nos resbalan a base de bien. El camino



del colegio, las notas, el instituto y todas esas gilipolleces nunca han sido cosa mía. Por fortuna, mis padres también pasaban un kilo de eso. Me suspendían hasta en gimnasia porque nunca dejaba que otros niños me tocaran los cojones, y así resultó que me cambiaron de colegio hasta siete veces. Joder, incluso los servicios sociales quisieron intervenir en un par de ocasiones... Anda y que les den mucho por el culo. Pero ahí siempre estaba mi vieja, de mi lado, como la buena madre que es, “que por una hostia bien dada de vez en cuando a un niño repipi” no se podía montar tanto jaleo. Coño, que es que la gente tiene la piel muy fina.

Mi padre sí que me echaba un poco más la bronca, pero bueno, eso es cuando estaba en casa. Solía pasar la mayor parte del tiempo en el bar de abajo, con los tíos de la peña colchonera del barrio, pero a veces también desaparecía varias semanas, y eso era de putísima madre, porque cuando volvía sabíamos que nos iba a traer una cantidad de pasta de escándalo. Entonces pasábamos unos meses cojonudos. Yo compraba costo e invitaba a todos mis colegas, y me pillaba también las mejores zapatillas, siempre unas Nike, claro, y hasta me iba con alguna furcia, que a eso me empecé a aficionar a los 15 años. Pero hostias, quién iba a decir que esto no duraría mucho. A mi padre lo acribilló la pasma en una atraco a un banco de Málaga, y entonces se acabó lo bueno. Aún recuerdo cuando mi madre me dio la noticia. No me puse a llorar ni nada de eso, pero ya me di cuenta de lo chungu que se ponía la cosa... Ya te digo.

Mi madre no había trabajado en su vida, y como mi padre le traía dinero, hasta pagaba a una señora para que le limpiara la casa y le hiciese todas las mierdas domésticas que ella nunca había querido hacer. Y claro... Ahora, sin pasta, tuvo que ponerse a currar, en casa y fuera. La verdad, no estaba acostumbrada. La vieja se tiraba todo el día de mala hostia. Por la noche le daba a la priva y maldecía hasta a la madre que la parió. Yo empecé a no aguantarla y pasaba el tiempo en la calle, a veces durante varios días seguidos. En esos años tiraba robando coches, aunque me lo pulía todo invitando a la peña aquí y allá. También empecé a boxear, primero en el gimnasio de Fermín Durán, aquí en el barrio, y luego en la jodida calle, en los combates ilegales en los que se mueve la buena pasta. Y en fin, me partieron la tocha un par de veces, pero anda que no repartí yo hostias como panes. Esto sí que era lo mío.

Yo nunca he hecho muchos planes así como “de futuro”. Me parece una soplapollez. Y vale, es cierto que por entonces pensaba que me iba a ir bien toda la vida de esa forma: boxeando y robando coches. Coño, ¿por qué no? Las dos cosas se me daban de escándalo. Pero oye, menos mal que apareció “El Chileno” y lo enderezó todo. En realidad no apareció por mí, sino por mi madre, que ya estaba fatal. Tomaba pastillas de todo tipo y tenía la vida hecha mierda. “El Chileno” era un viejo colega de la banda de mi padre que acudió en su ayuda. Empezó a darle billetes para que pudiese vivir como antes, bastante pasta, y mi vieja flipaba de la suerte que le había caído. Estoy seguro de que trató de follarse a “El Chileno”, pero además de que le sacaba diez años, ya te digo yo que “El Chileno” no echaba una mano a mi vieja por nada de eso. ¡Follar con mi madre! Ja ja ja, venga... “El Chileno” es un tío con clase, simplemente. Un superclase. Como digo, empezó a ayudar a mi madre y las cosas volvieron a su cauce. Conmigo también habló, y yo lo escuché. Me dijo que dejase de hacer el gilipollas, que así no iba a durar ni dos telediarios. Y hostias, si me lo hubiese dicho cualquier otro, le hubiese partido la cara, pero “El Chileno”... pues tenía razón. Qué tío, “El Chileno”. Desde entonces no he dejado de rogarle que me deje participar en alguno de sus golpes. Sí, que me lo permita. Vale que he llegado a ser un poco plasta con el tema, pero... ¿sabes qué?”.

INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL GOLPE:

El atraco se realizará entre las 09:00 y las 09:57 horas del lunes 26 de septiembre en la sucursal central del Banco del Mediterráneo, en Valencia (ver “Plan detallado”). La sucursal posee una gran caja fuerte, que solo puede abrir la directora, y multitud de cajas individuales que albergan verdaderos tesoros (joyas, dinero en efectivo, obras de arte, etc.). “**El Chileno**” lo ha organizado todo para que el golpe sea lo más rápido posible, y con este objetivo ha reclutado al mejor equipo a su disposición: “**El Galego**”, un viejo colega salido hace poco de la cárcel, que lleva dos meses trabajando en el túnel por el que escapará la banda (y que conecta con una vía muerta del metro de la ciudad); **Requena**, un *hacker* capaz de mantener la concentración en medio del peor tiroteo; **Valero**, un tipo duro y experimentado, que nunca pierde la calma; y “**El Mono**”, el hijo de un antiguo camarada de “El Chileno” y “El Galego” que se enfrenta a la oportunidad de su vida.

Las reglas del atraco son muy sencillas, y “El Chileno” ha insistido mucho en ellas:

1. **No se deben disparar las armas bajo ningún concepto. Las armas están cargadas.**
2. **Hay que actuar con la mayor profesionalidad y evitar cualquier distracción.**
3. **Cada uno debe centrarse en las tareas que tiene encomendadas en el Plan detallado.**

El tiempo máximo para llevar a cabo todo el atraco es de **57 minutos** ya que el lapso de reacción y el protocolo del GEO y la UEI impiden a estas unidades policiales de élite actuar antes de una hora en el peor de los casos (siempre que no se produzcan disparos en el interior de la sucursal, eso sí). Transcurridos esos 57 minutos, la banda debe huir por el túnel de “El Galego” con lo que haya podido coger hasta ese momento. No se admiten retrasos ni se espera a nadie. Una vez en el metro de Valencia, cada uno se irá por un lado distinto.

INFORMACIÓN ESPECÍFICA PARA “EL MONO”:

“El Mono” tiene asignadas tres tareas fundamentales durante el atraco (ver “Plan detallado”). Primero, de 09:00 a 09:15, controlar a los rehenes, recoger todos sus móviles, cerrar el acceso C y vigilar accesos y ventanas del banco en compañía de Valero. Segundo, de 09:15 a 09:40, ponerse al servicio de “El Galego” para trabajar con el soplete de oxicorte y con todo lo que “El Galego” pueda necesitar. Tercero y último, de 09:40 a 09:55, regresar a la gran sala de atención al cliente para continuar con el control y la vigilancia de rehenes (ahora en compañía de Requena) antes de emprender la huida.

PUNTO DE VISTA SOBRE EL RESTO DE LA BANDA:

- “**El Chileno**”: Un as. Un fuera de serie. Un “Ladrón” con mayúsculas. El jodido *number one*. Y, por descontado, la persona a la que “El Mono” más admira en este mundo. No ha sido detenido en su vida, y tras este último golpe en el Banco del Mediterráneo se retirará definitivamente. Con su minucioso estudio de la situación, el atraco va a ser coser y cantar. ¡Y le ha dado a “El Mono” la oportunidad de participar en ello! ¡Habrà que estar a la altura... y, si se puede, sobresalir incluso!
- “**El Galego**”: Un tipo duro al que respetar, otro viejo colega del padre de “El Mono”... y un extraordinario butronero. Su primer gran golpe fue con “El Chileno”, y desde entonces ambos hicieron buenas migas. En el atraco frustrado al banco de Málaga, en el que murió el padre de “El Mono”, “El Galego” logró escapar por los pelos, pero luego le pasó algo, no se sabe muy bien qué, y la policía lo trincó, de modo que se ha pasado los últimos seis años entre rejas. Menudo plan. Por lo menos, el tío parece en forma. Durante el atraco su papel es casi el más importante de todos.
- **Requena**: “El Galego” dice de este finolis que es un *hacker* de la hostia. Tanto “El Chileno” como “El Galego” trabajaron una vez con él, admirándose de su capacidad de concentración y de su facilidad para superar defensas informáticas, pero vaya, a “El Mono” nunca le han gustado esta clase de universitarios frikis de los cojones. Por otra parte, hay que reconocer que el menda no se las da de listoperas ni toca las pelotas a nadie... por ahora. Vamos a ver.
- **Valero**: “El Chileno” solo tiene referencias de este individuo, todas excelentes, eso sí, que hablan de uno de los mejores profesionales del atraco a mano armada. Valero parece ser un buen fichaje para el equipo, sobre todo si las cosas se ponen feas. Además, da la impresión de ser una persona educada. A “El Mono” le da un poco de miedo, la verdad, aunque jamás lo reconocería. Esos ojos azules glaciales... Esa mirada...

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



CARACTERÍSTICAS

FOR

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT

☐

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA

☐

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES

☐☐☐☐☐☐☐

COMBATE

DEFENSA

☐

DES.

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA

☐

DAÑO

☐☐

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE

☐

OTRAS HABILIDADES

☐☐☐☐

CORDURA

ENTEREZA

☐

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

COMPLICACIÓN

--

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--

Requena

Hacker especialista en sistemas de seguridad

HISTORIAL:

“No se encuentra uno todos los días con un informático licenciado en la Politécnica atracando bancos, lo sé, pero ese soy yo. En el fondo no es lo mío, o por lo menos no creo tener madera de “criminal”, pero si hay que jugársela, que sea dando la cara y solo por el premio gordo. Ni el sniffeo ni el phishing ni el hijacking han sido nunca para mí. No soy ninguno de esos frikis granulentos que delinquen a escondidas y narcotizan su mala conciencia gracias a que no contemplan el rostro de sus víctimas. Sí, la vida es dura para todos, pero yo no tomo atajos ni me miento a mí mismo.”



Nací en Legazpi, un barrio bastante castizo de Madrid. Ninguno de mis hermanos estudió nunca... aunque todos nosotros practicamos judo durante años, y joder, éramos buenos. Supongo que yo era el más listo, o al menos el único capaz de concentrarme en lo que había que hacer en cada momento. Mis padres tenían una tienda de ultramarinos con la que ganaban lo justo, pero fueron capaces de pagarme la carrera. Al fin y al cabo, solo se la tuvieron que pagar a uno. Fui aprobando a curso por año, que en la Politécnica ya es bastante decir, aunque perdí un semestre entero por un accidente de moto que casi acaba conmigo. Luego anduve de becario por varias consultoras... Lo justo para darme cuenta de la mierda de trabajo que me esperaba y de que, cuanto más arriba, más robas. Porque todo el mundo lo hace... Robar, quiero decir.

Uno de los muchos tipos encorbatados y sin escrúpulos que conocí en mis años de becario se fijó en mí. Tras sondearme a fondo, me propuso participar en un robo en el que había que saltar ciertas defensas informáticas (esa era mi función, claro). La cosa salió bien y en los años siguientes entré en contacto con más gente del mundillo, hasta que finalmente trabajé con verdaderos profesionales como “El Chileno” y “El Galego”, a los que ayudé en un atraco en Bilbao. Eso fue hace ocho o nueve años. El dinero que saqué de aquello me permitió retirarme temporalmente. El crimen es solo un medio, nunca un fin, y yo personalmente nunca he llegado a disfrutar del hecho de atracar un banco, mientras que para “El Chileno” salta a la vista que viene a ser una especie de arte o algo así. En fin, yo no estoy hecho de su mismo molde.

Y aun así tengo que volver al tajo. El dinero se acaba. Ya sería incapaz de integrarme en la rutina de esos trabajos que tiene la gente. De ocho a cinco, una hora en metro de ida y otra de vuelta, unos compañeros gilipollas que solo te hablan de fútbol y coches... Imposible. Pero no se trata del dinero sin más, no es eso. Es por ella. Por Lorena. Lorena es el ángel que lo ha cambiado todo. Desde que la conocí, hace ya cinco años, respirar el aire de este sucio mundo merece realmente la pena. Con ella tras de mí, en la grupa de la moto, hemos recorrido toda Europa disfrutando como cachorros, aprovechando al máximo cada momento sin otros planes que levantarnos al día siguiente y vagar sin rumbo de aquí a allá. Y sí, es cierto que para eso hace falta dinero. Pero vuelvo a repetir que no es tan simple como parece. Es Lorena. Es sencillamente por ella.

Porque los últimos catorce meses no han sido tan bonitos... Han sido una pesadilla. Lorena empezó a sentirse mal y los médicos no sabían por qué. Viajamos a Holanda, a consultar al mejor especialista en la materia, y allí le diagnosticaron una de esas enfermedades raras de las que a veces oyes hablar en la tele. Una de esas enfermedades sobre las que apenas investigan una mierda y cuyos tratamientos cuestan la mayor de las fortunas. Y bueno, es por eso. Lo del dinero, quiero decir. Lo necesito para que Lorena supere todo esto. Para que yo lo supere. Para que la vida siga teniendo sentido.”

INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL GOLPE:

El atraco se realizará entre las 09:00 y las 09:57 horas del lunes 26 de septiembre en la sucursal central del Banco del Mediterráneo, en Valencia (ver “Plan detallado”). La sucursal posee una gran caja fuerte, que solo puede abrir la directora, y multitud de cajas individuales que albergan verdaderos tesoros (joyas, dinero en efectivo, obras de arte, etc.). “El Chileno” lo ha organizado todo para que el golpe sea lo más rápido posible, y con este objetivo ha reclutado al mejor equipo a su disposición: “El Galego”, un viejo colega salido hace poco de la cárcel, que lleva dos meses trabajando en el túnel por el que escapará la banda (y que conecta

INFORMACIÓN PARA EL JUGADOR - Quien roba a un ladrón

con una vía muerta del metro de la ciudad); **Requena**, un *hacker* capaz de mantener la concentración en medio del peor tiroteo; **Valero**, un tipo duro y experimentado, que nunca pierde la calma; y **“El Mono”**, el hijo de un antiguo camarada de “El Chileno” y “El Galego” que se enfrenta a la oportunidad de su vida.

Las reglas del atraco son muy sencillas, y “El Chileno” ha insistido mucho en ellas:

1. **No se deben disparar las armas bajo ningún concepto. Las armas están cargadas.**
2. **Hay que actuar con la mayor profesionalidad y evitar cualquier distracción.**
3. **Cada uno debe centrarse en las tareas que tiene encomendadas en el Plan detallado.**

El tiempo máximo para llevar a cabo todo el atraco es de **57 minutos** ya que el lapso de reacción y el protocolo del GEO y la UEI impiden a estas unidades policiales de élite actuar antes de una hora en el peor de los casos (siempre que no se produzcan disparos en el interior de la sucursal, eso sí). Transcurridos esos 57 minutos, la banda debe huir por el túnel de “El Galego” con lo que haya podido coger hasta ese momento. No se admiten retrasos ni se espera a nadie. Una vez en el metro de Valencia, cada uno se irá por un lado distinto.

INFORMACIÓN ESPECÍFICA PARA REQUENA:

El día anterior al golpe (domingo 25 de septiembre), Requena se ha ocupado de forzar los sistemas informáticos de la compañía de seguridad privada encargada de la vigilancia de la sucursal central del Banco del Mediterráneo, de modo que, mediante la alteración encubierta del cuadrante de horarios de su personal laboral (maniobra acompañada por el envío de varios correos electrónicos y mensajes de Whatsapp fraudulentos), el 26 de septiembre a las 08:30 horas no se presenten en su puesto de trabajo dos de los tres guardias de seguridad que cubren el primer turno. Requena lo ha preparado todo para que únicamente el guardia al que ese día corresponde la apertura de puertas de la sucursal (a las 08:15 horas) se halle donde verdaderamente debería estar. Según los cálculos de Requena, aunque desde el Banco del Mediterráneo informen de la ausencia de dos de los tres vigilantes, la compañía de seguridad será incapaz de reaccionar antes de las 09:15 horas aproximadamente.

Una vez dentro de la sucursal, el trabajo más importante de Requena consiste en bloquear electrónicamente todas las puertas de acceso secundario al banco y de comunicación con el piso superior de oficinas (en el plano y en rojo, puertas B), así como el gran portalón de entrada (en el plano y en rojo, puertas doble B) y los tres ascensores que suben al piso superior (en el plano y en azul, L). Asimismo, Requena debe inutilizar el sistema de cámaras del interior del banco, cortar todas las líneas telefónicas salvo una y colaborar finalmente con el robo en sí de las cajas de seguridad individuales. El atraco debe concluir en menos de una hora con la huida por el túnel de “El Galego”. Una vez en la vía muerta, el acceso al metro de Valencia es sencillo y se realiza a través de una puerta de mantenimiento condenada que “El Galego” forzará.

PUNTO DE VISTA SOBRE EL RESTO DE LA BANDA:

- **“El Chileno”**: Un as. Un “Ladrón” con mayúsculas. Y un líder nato al que Requena no deja de admirar. No ha sido detenido en su vida, y tras este último atraco en el Banco del Mediterráneo se retirará definitivamente. Con su minucioso estudio de la situación, el golpe va a ser coser y cantar.
- **“El Galego”**: El mejor compañero que se puede tener. Serio, leal y comprometido... y un extraordinario butronero. Al parecer, su primer gran golpe fue con “El Chileno”, y desde entonces ambos hicieron buenas migas. El pobre se ha pasado los últimos seis años entre rejas, eso sí, porque en el último atraco que llevaron a cabo, en Málaga, les salió el tiro por la culata. Ha debido de ser muy duro para él. De hecho, se le ve más serio que antes.
- **“El Mono”**: El hijo de un viejo colega de “El Chileno” y “El Galego” que acabó como un colador en el fallido golpe de Málaga. “El Chileno” ha accedido a que forme parte de la banda que va a atracar el Banco del Mediterráneo, aunque no está claro por qué ni que valga para esto. Parece demasiado impulsivo e impaciente. A ver qué sale de aquí.
- **Valero**: Requena no sabe nada de este individuo, aunque da la impresión de ser un verdadero profesional. Puede que se trate de un fichaje de última hora, de alguien que le hayan recomendado a “El Chileno” para terminar de completar el equipo. Es un tío que impone.

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



CARACTERÍSTICAS

FOR ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES



COMBATE

DEFENSA

☐ DES. ☐

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA

DAÑO ☐ C/C ☐ DIS. ☐

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE

OTRAS HABILIDADES



CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

HITOS

COMPLICACIÓN

TRASTORNOS MENTALES

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Silvia Vico

Directora de la sucursal central del Banco del Mediterráneo

HISTORIAL:

“Mujer, caucásica, española, 37 años y medio, de pelo liso color castaño oscuro, alta (1,72 mts.), delgada, tal vez demasiado (49 kilos), ojos marrones casi negros, atractiva, maquillada con contención, pintalabios color cereza, elegante, vestida con un traje chaqueta algo menos clásico de lo normal, con unos zapatos Jimmy Choo y un bolso de Pierre Cardin, siempre de Pierre Cardin...”

Esa soy yo. O sea, la que se ve por fuera. Porque por dentro hay bastante más. Para empezar, un CI de 120 puntos, una seguridad a prueba de bombas y ambición, mucha ambición. Desde niña supe lo que quería, y lo que quería era algo que mis padres siempre estaban dispuestos a darme. Mi familia tiene dinero (mucho), y yo no tengo hermanos, así que mi infancia y mi primera adolescencia transcurrieron entre regalos y conquistas que siempre merecí: el primer caballo en propiedad, el primer viaje a Disney World en Orlando, el primer beso del chaval más guapo del colegio, los primeros pendientes con diamantes, los primeros zapatos manolos...

Mis padres no podían tener una sola queja de mí antes de cumplir los quince: en el Liceo Francés sacaba las mejores notas, corría más rápido que los chicos en la clase de atletismo y era la más bonita de todas las hijas de los banqueros y los políticos que tenían matriculadas allí a sus muñequitas. Y yo... ¿era feliz? Bueno, siempre he sido culo de mal asiento, siempre he querido más, pero sí, se puede decir que fue una buena época. Supongo...

Ahora bien, cuando me convertí del todo en una mujer, mis padres empezaron a torcer el gesto. Que por qué había dejado de comer, que adónde iba con tantos chicos distintos, que me iba a quedar sin ojos de tanto mirar la pantalla del ordenador, o sea, ese tipo de cosas. Por suerte, nunca lograron reprocharme una sola bajada de notas, y con los boletines del instituto y luego con las notas de la universidad no les quedaba otra que cerrar la boca. Con todo, no estaban contentos. Mi madre sufría por mi delgadez, y mi padre por los muchos tíos que me pasaba por la piedra y el descontrol de aquellos años. Para él, el colmo fue enterarse de que me había acostado con Giroud, el profesor de filosofía que tenía en 2º de bachillerato. Dios Santo, la que se lió. A Giroud lo expulsaron del Liceo y a mí me cayó el sambenito de ser la mayor zorra que habían visto aquellos muros, pero ya por entonces me importaba una mierda lo que pensarán de mí todos esos a los que ya solo podía ver por el retrovisor. Perdedores... La universidad me esperaba, y tenía ganas de pisar el acelerador. La uni fue bien, aunque estando en segundo me obligaron a seguir un pequeño tratamiento contra la anorexia. Fue la última tontería de mi madre, porque poco después falleció de un cáncer de páncreas.

Cuando terminé la carrera, realicé un máster en Derecho de Empresa, y de ahí entré de cabeza en el Banco del Mediterráneo, entidad para la que trabajo desde hace ya más de diez años. Es mucho tiempo y, sin embargo, parece que fue ayer cuando me hicieron la entrevista de trabajo... o no, no es eso, quizás tan solo sea que sigo sin identificarme con la empresa, sin sentirla como algo propio. O sea, para mí todo esto no es más que el trampolín que me impulsa hacia arriba, siempre hacia arriba, pero el trampolín en sí mismo me importa un comino, ¿entiendes a lo que me refiero? En el fondo, nunca he dudado ni un segundo en utilizar cualquier resorte que me permitiera subir en el organigrama del banco, en pisar posibles competidores o en manipular a mi antojo a los compañeros... que eso, la verdad sea dicha, se me da estupendamente... manejar hombres,



INFORMACIÓN PARA EL JUGADOR - Quien roba a un ladrón

quiero decir. No sé si será correcto calificarlo de “sexto sentido”, pero me doy cuenta perfectamente cuando un hombre pone cara de tonto en el momento en el que le dirijo la palabra, o sencillamente cuando paso por delante de él, y entonces me digo “fruta madura”, y sé que puedo conseguir lo que quiera de él... literalmente, lo que quiera. Y nos llaman a nosotras el “sexo débil”. Dios Santo, qué estúpidos e infantiles son.

A veces me paso, lo sé. No lo digo por las rayas de coca que caen de vez en cuando yendo de clubbing y demás, eso lo controlo perfectamente. O sea, me refiero a lo que soy capaz de hacer en el banco por ascender. Qué quieres, no se llega a dirigir la sucursal central del Banco del Mediterráneo con solo 37 tacos a base de remilgos. Pero últimamente he ido demasiado lejos, y no me gusta esta sensación de perder el control. He concedido algunos préstamos de alto riesgo pasándome por el forro no solo los dictámenes del comité superior de créditos de la entidad, sino también algunas de las directrices del Banco de España. Y bueno, de vez en cuando se pueden camuflar ciertos tejemanejes, pero hace poco que se han dado cuenta del percal ahí arriba, y la cosa no pinta nada nada bien. Qué quieren, joder, no se hace una buena tortilla sin cascar los huevos. Y encima es Marc el que me llamó hace dos días cabreado para decirme que no podía seguir así, Marc, el director de operaciones crediticias del banco, con el que me he enrollado un par de veces, tal vez tres... Espero que no tenga los huevos de ponerme en la lista negra, porque si lo hace soy capaz de cualquier cosa... ¡De cualquier cosa! Yo siempre tengo un as en la manga”.

INFORMACIÓN CONFIDENCIAL:

Es cierto que Silvia Vico se encuentra en un serio aprieto. Como directora de la sucursal central del Banco del Mediterráneo, ha dirigido y autorizado operaciones de mucho riesgo, de esas que una inspección del Banco de España podría conceptuar al límite de la legalidad (o incluso al margen de ella) y generar severas sanciones. De esto no hay ninguna duda.

De igual modo, es cierto que Silvia se ha de enfrentar a sus problemas completamente sola: no se trata precisamente de una directora “popular” en la oficina, porque exprime a sus empleados de lo lindo, ni tampoco una directiva estimada dentro del organigrama de poder de la entidad (ha pisado demasiadas cabezas durante su carrera y seducido a demasiados jefes con tal de ascender, y a la larga estas cosas se saben). Tampoco hay dudas sobre esto.

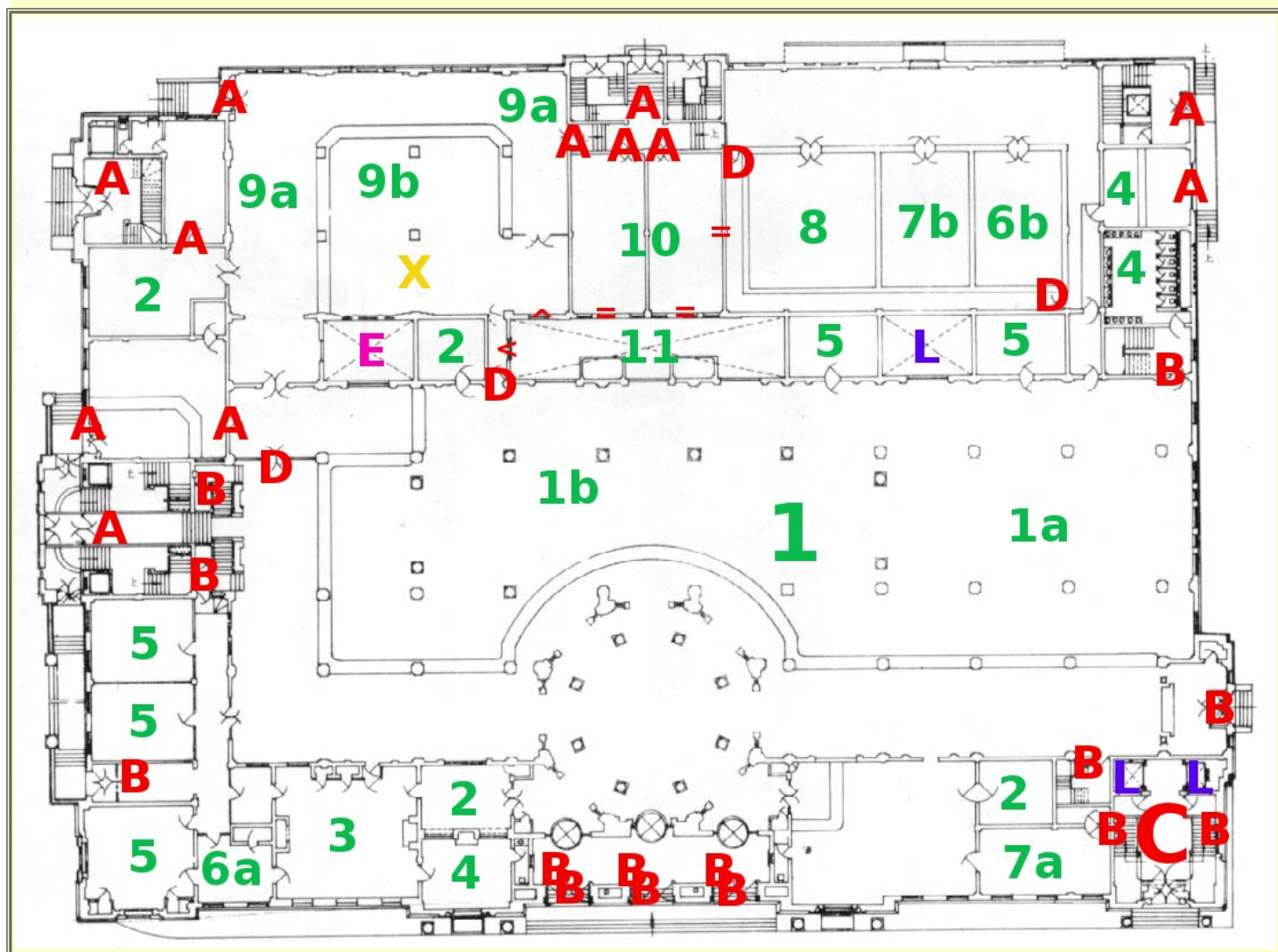
Pero hay una tercera cosa que también es cierta: Silvia Vico tiene un as en la manga.
Y es un as con tres números: 314.

En la sucursal central del Banco del Mediterráneo hay una caja de seguridad muy especial. Es la caja número 314. Hace un tiempo, Gonzalo Medrano, un dirigente del partido que actualmente gobierna en España, depositó en esa caja un disco duro repleto de información comprometedor para la plana mayor del partido (incluyendo a la actual Presidenta del Gobierno). Hoy Medrano pasa sus últimos días en un hospital en coma irreversible tras haber sufrido “un accidente”, y lo más probable es que nadie en el mundo sepa lo que esconde su caja privada... Nadie, salvo Silvia Vico, claro.

Silvia flirteó con Medrano varias veces antes de que este depositase su disco duro en la caja 314. Nadie está al tanto de ello. Medrano era uno de los grandes clientes del banco, y Silvia coqueteó con él no por nada especial ni porque le gustase (se trata de un hombre mucho mayor que ella), sino sencillamente porque esa es su forma de relacionarse con la clientela masculina VIP. Y da resultados: gracias a un tonto que ni siquiera fue a mayores, Medrano reveló a Silvia el asunto del disco duro, y aunque esta última no tiene ni idea de su contenido exacto, sabe por boca del político que alberga una cantidad fabulosa de información de lo más comprometedor, por la que alguien sin escrúpulos podría pagar montañas de dinero.

El único problema es, como siempre, la gestión. En primer lugar, la caja 314 está cerrada, y Silvia no la puede abrir de ninguna de las maneras. Y en segundo lugar, Silvia no es una delincuente, y aunque a veces ha cometido ilegalidades, cualquier pretensión de manejar una cosa como el disco duro de Medrano (ponerlo en circulación, subastarlo o moverlo por los círculos apropiados, etc.) se escapa por completo de sus posibilidades. Por desgracia, la directora de la sucursal central del Banco del Mediterráneo no conoce a ningún delincuente o *dealer* al que vender una cosa así. Por más que le da vueltas, no se le ocurre ninguna forma de sacar partido a ese verdadero tesoro que constituye la caja 314. Y es una desgracia, porque si la expulsan del banco como consecuencia de sus operaciones crediticias de alto riesgo, se esfumará toda opción de echar mano al disco duro, no digamos ya de venderlo...

Plano de la sucursal central (Silvia Vico)



- **A** – Accesos del edificio condenados en su día por motivos de seguridad. La condena de todas estas puertas es de obra.
- **B** – Accesos secundarios del edificio y puertas de comunicación con el piso superior de oficinas.
- **Doble B** – Gran portalón de entrada.
- **C** – Acceso principal, con zaguán de mármol.
- **D** – Puertas interiores con control de seguridad específico. La directora, Silvia Vico, y el subdirector de la sucursal (este último, de vacaciones hasta el mes de octubre) tienen la clave para abrirlas.
- **E** – Hueco de un viejo ascensor ahora inutilizado. No hay máquina, y sus puertas están selladas.
- **L** – Ascensores que comunican con el piso superior.
- **X** – Gran mesa central en la que los clientes que poseen cajas de seguridad individuales se sientan para guardar o recoger sus pertenencias en la más estricta intimidad.
- **1** – Gran sala de atención al cliente.
- **1a** – Sección de la gran sala con bancos para esperar a ser atendido. Además de los bancos de madera envejecida, hay cuatro enormes floreros en forma de cubo con paredes de mármol y 1,80 mts.

de altura, un acuario de grandes proporciones y dos máquinas expendedores de números de cita.

- **1b – Sección de la gran sala de atención al cliente formada por cuatro islas-despachos exentas y una caja de cinco puestos igualmente exenta, sin techo.** Todo está rodeado por una gran barra de 1 m. de altura por 0,85 mts. de anchura, base cóncava de madera y piedra de granito en la superficie. La barra tiene dos sectores abiertos de 2 m. de anchura cada uno por los que se accede desde la sección de espera (sectores sin barra).
- **2 – Almacenes de productos de limpieza o papelería.**
- **3 – Sala de servidores del banco.** La sala cuenta además con una pequeña área de esparcimiento para los empleados equipada con un par de sofás, una mesita de centro, dos máquinas expendedoras de refrescos y aperitivos, un frigorífico y un microondas. Comunica con los lavabos de los empleados (4), uno de los almacenes (2), una salita de paso desde la zona de los despachos de banca de empresa (5) y la salita de espera del subdirector del banco (6a), aunque este último acceso siempre está cerrado con llave.
- **4 – Lavabos y retretes.** Los únicos públicos (divididos en dos plantas) son los que se encuentran entre las puertas A, B y D. Los otros dos lavabos son los del personal (junto a la sala de servidores del banco [3]) y los de dirección y clientela VIP (entre 6b y una puerta A).
- **5 – Despachos de banca de empresa y banca comercial.** Se trata de oficinas normales, cerradas y techadas de obra. Los tres despachos de la esquina inferior izquierda del plano son exclusivamente de banca de empresa (el que se halla junto a 6a pertenece al subdirector de la sucursal, actualmente de vacaciones). Los dos despachos a los que se accede desde la gran sala de atención al cliente (a ambos lados de L) son de banca comercial.
- **6a – Salita de espera del subdirector del banco.**
- **6b – Sala de espera para la clientela VIP.**
- **7a – Archivos.**
- **7b – Archivos de clientela VIP y grandes operaciones.**
- **8 – Despacho de la directora del banco, Silvia Vico.** Suele encontrarse sola en su despacho desde antes de la apertura de la sucursal al público, sobre las 08:15, hasta las 09:30, momento en el que empieza a recibir visitas de la clientela VIP (se las programa a partir de esa hora).
- **9a – Corredor de cajas privadas e individuales para los clientes del banco.** Las cajas tienen el aspecto de buzones de acero cromado de 45 x 23 cms. (y 55 cms. de profundidad), y se pueden extraer de su nicho accionando un sencillo mecanismo. Se distribuyen por todo el corredor, a ambos lados de un pasillo central. Las ventanas exteriores de la fachada norte están condenadas de obra y tintadas. En el corredor solo hay luz artificial.
- **9b – Sala de entrega, recogida e inspección de cajas privadas.** Está equipada con una máquina de café, un dispensador de agua mineral, un aparador con algo de bollería y una gran mesa central (ver X) rodeada por seis sillas, en la que los clientes pueden manipular sus cajas en privado, introduciendo o sacando parte o todo de su contenido antes de volver a colocarlas en su lugar. Además, en la esquina que da al hueco del ascensor vacío hay tres filas de cajas privadas especiales, con control independiente de temperatura y humedad (12 cajas en total).
- **10 – Sala de la cámara acorazada (previa a la caja fuerte del banco).** Se accede a ella desde el pasillo que hay junto al despacho de la dirección, protegido a su vez por sendas puertas D, por medio de una puerta corredera blindada con identificación dactilar (=). El sistema solo tiene cargadas las huellas de la directora y del subdirector de la sucursal. La sala es amplia y está equipada de forma parecida a 9b (aunque aquí no hay ningunas cajas privadas especiales).
- **11 – Caja fuerte del banco.** Aquí se guardan los objetos de mayor valor, como algunas obras de arte de gran formato, así como algunos depósitos de oro, joyas y diamantes. Hay dos puertas correderas parecidas a la anterior (=), pero en este caso de identificación ocular. Además, la directora o el subdirector han de introducir una clave alfanumérica de diez caracteres (AEP0710ISA) para lograr que estas puertas blindadas se abran. Desde el interior de la caja fuerte se puede ver, a través de una cristales tintados de plástiacero, la sala 9b y el pasillo que lleva a ella desde 1b (<, ^).

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



CARACTERÍSTICAS

FOR ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES



COMBATE

DEFENSA

☐ DES. ☐

ARMA O ATAQUE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INICIATIVA

☐ C/C ☐ DIS. ☐

DAÑO

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

ENTEREZA

CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

OTRAS HABILIDADES



HITOS

COMPLICACIÓN

Valero

**Atracador sereno,
pausado, todo un
profesional**

HISTORIAL:

“Sería capaz de soltarte el rollo de mi vida en la versión todo-lo-coñazo-que-quieras, pero soy de pocas palabras. No me gustan los tipos parlanchines; desconfío de ellos. Aun así, trataré de hacer un esfuerzo... Hoy me pillas de buenas, pisha.

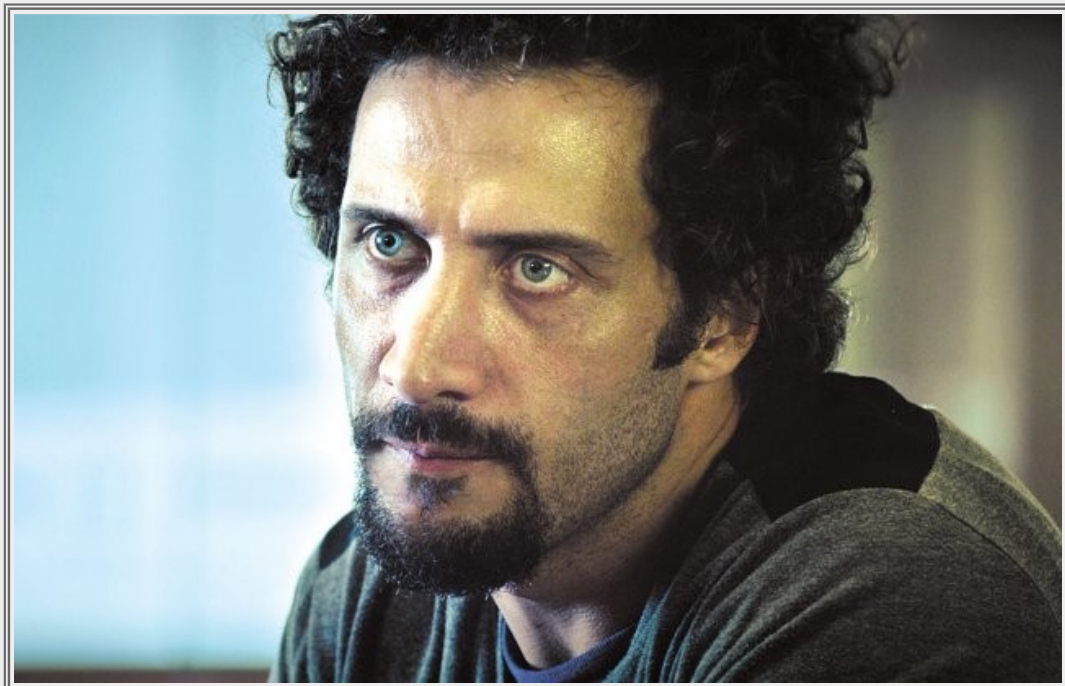
Soy de La Barriada de España, un barrio muy sencillo de Jerez de la

Frontera. Y sigo viviendo allí. En Jerez nací, crecí y eché mis primeros polvos. Nunca terminé el instituto; no se me daba bien estudiar. Lo intentaba, no miento... y no, aunque ahora parezca increíble, no te creas que era de los que dan problemas en la escuela. No me metía en peleas, pero tengo la cabeza un poco dura para ciertas cosas, ¿sabes? Cuando los profesores soltaban sus historias y sus paranoias en clase, yo miraba por la ventana y pensaba en cualquier otra chorrada... en el gimnasio, en el culo de la Yoli o de la Jessica, en las pelis de Van Damme... No aprobaba casi nunca, así que, ¿para qué seguir por ahí? Lo único que me hacía volver a clase era tirarles los trastos a las niñas, que comían de mi mano. Me ventilé a decenas de pibas en el instituto, pero al final los profesores ya estaban tan hasta los huevos de mí que mis padres terminaron por sacarme del centro.

Estuve unos años sin hacer ni el huevo. Las tardes me las pasaba enteras en el gimnasio. Eran tiempos buenos... tranquilos. Al entrenador le caía genial porque sabía sudar hasta la última gota, y también porque él mismo era de pocas palabras. Sigo yendo a ese gimnasio, igual que sigo viviendo en la Barriada de España. Pero el entrenador ya era viejo y murió antes de que yo empezase con esto de los atracos. Una pena, era un buen tío. Seguro que le hubiese gustado ver lo bien que me va ahora y las espaldas que me he echado.

En realidad, empecé a robar y a trapichear con mi hermano. Él siempre ha sido más echao pa'lante que yo, pero también menos cuidadoso. Está a la sombra, en Puerto III, por tráfico de coca. Sé que en la trena no lo está pasando lo que se dice de puta madre. Lleva siete años encerrado... y le queda para otros tantos. Le pillaron con algo gordo y además apretó el gatillo un par de veces. Mala suerte. Mis tres hermanas tampoco están mucho mejor. Sin curro, tirando de aquí y allá, con críos a su cargo y algunos inútiles pasando por sus camas. No sé a cuál de las tres le va peor, la verdad, si a Pili, a Rosi o a Carmen. Al último tronco de Carmen le tuve que dar una paliza bien dada. No me gusta meterme en los asuntos de los demás, pero Rosi me dijo que el menda aquel era un borracho que le estaba poniendo la mano encima, que yo tenía que intervenir. En fin, con los huesos de las dos manos rotos no creo que vaya a poner ya nada encima de nadie.

Y... poco más. De los atracos no te voy a decir ni mú, claro. Hace muchos años que soy un profesional de esto, y un profesional sabe tener la boca cerrada. Al final, si no la cierras tú te la cierran otros, así que ya sabes. No me ando con chiquitas, eso sí que te lo puedo decir. Desde el principio supe que el rollo consistía en tomárselo en serio, estar dispuesto a todo (ya sabes, a llegar hasta el final) y respetar las reglas. Todo funciona bien si tienes un jefe con cabeza, y yo, por suerte, siempre lo he tenido. Las cosas no son fáciles, pero esta es mi vida. Ya me he llevado a dos tipos por delante, y lo volvería a repetir si hubiese que hacerlo, ¿me comprendes? Yo he elegido todo esto, así que no hay nada que lamentar. Es cierto que la primera vez que me cargué a un hombre estuve un par de días dándole vueltas al asunto, pero un par de días pasan rápido... y el dinero ayuda a que te olvides de esas pamplinas. Ahora quiero dar el golpe de mi vida, repartir algo a mis hermanas y vivir del cuento. “El Chileno” y “El Galego”, dos de los más grandes en esto, han contactado conmigo para un atraco como no se ha visto antes. Un orgullo para mí... y una inmensa oportunidad. No la dejaré pasar”.



INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL GOLPE:

El atraco se realizará entre las 09:00 y las 09:57 horas del lunes 26 de septiembre en la sucursal central del Banco del Mediterráneo, en Valencia (ver “Plan detallado”). La sucursal posee una gran caja fuerte, que solo puede abrir la directora, y multitud de cajas individuales que albergan verdaderos tesoros (joyas, dinero en efectivo, obras de arte, etc.). “**El Chileno**” lo ha organizado todo para que el golpe sea lo más rápido posible, y con este objetivo ha reclutado al mejor equipo a su disposición: “**El Galego**”, un viejo colega salido hace poco de la cárcel, que lleva dos meses trabajando en el túnel por el que escapará la banda (y que conecta con una vía muerta del metro de la ciudad); **Requena**, un *hacker* capaz de mantener la concentración en medio del peor tiroteo; **Valero**, un tipo duro y experimentado, que nunca pierde la calma; y “**El Mono**”, el hijo de un antiguo camarada de “El Chileno” y “El Galego” que se enfrenta a la oportunidad de su vida.

Las reglas del atraco son muy sencillas, y “El Chileno” ha insistido mucho en ellas:

1. **No se deben disparar las armas bajo ningún concepto. Las armas están cargadas.**
2. **Hay que actuar con la mayor profesionalidad y evitar cualquier distracción.**
3. **Cada uno debe centrarse en las tareas que tiene encomendadas en el Plan detallado.**

El tiempo máximo para llevar a cabo todo el atraco es de **57 minutos** ya que el lapso de reacción y el protocolo del GEO y la UEI impiden a estas unidades policiales de élite actuar antes de una hora en el peor de los casos (siempre que no se produzcan disparos en el interior de la sucursal, eso sí). Transcurridos esos 57 minutos, la banda debe huir por el túnel de “El Galego” con lo que haya podido coger hasta ese momento. No se admiten retrasos ni se espera a nadie. Una vez en el metro de Valencia, cada uno se irá por un lado distinto.

INFORMACIÓN ESPECÍFICA PARA VALERO:

Valero tiene asignadas dos tareas fundamentales durante el atraco (ver “Plan detallado”). En primer lugar, de 09:00 a 09:30, encargarse de controlar a los rehenes en la gran sala de atención al cliente del banco y recoger sus móviles, primero en compañía de “El Mono”, luego en solitario y por último con Requena y otra vez “El Mono”. En segundo lugar, de 09:30 a 09:55, trabajar en el corredor de cajas individuales de la sucursal empezando por reventar la número 1 y luego siguiendo un orden ascendente, primero solo y después codo a codo con “El Galego”. A las 09:55, todos los miembros de la banda, Valero incluido, emprenderán la huida del banco por el túnel que lleva a la vía muerta del metro.

PUNTO DE VISTA SOBRE EL RESTO DE LA BANDA:

- “**El Chileno**”: Todo la gente del mundillo en el que se mueve Valero conoce su reputación. Y es intachable. “El Chileno” es un “Ladrón” con mayúsculas, un as; el Maradona de los atracos. Hubo un tiempo en el que se decía que se había retirado del todo, pero al parecer no ha sido así. Con su minucioso estudio de la situación, esto del Banco del Mediterráneo va a ser coser y cantar. Menudo plan que se ha montado; hasta duele la cabeza de solo leerlo. Da mucha seguridad tener un jefe como él; obedecer órdenes precisas es mucho más fácil que ponerse a improvisar.
- “**El Galego**”: Un tío de la vieja escuela al que respetar; alguien que siempre hace bien su trabajo. Su primer gran golpe fue con “El Chileno”, y desde entonces los dos hicieron una dupla tremenda. A “El Galego” lo trincó la policía, eso sí, de modo que se ha pasado los últimos seis años entre rejas. Eso es mucho tiempo. Por lo menos, el tío parece seguir en forma.
- “**El Mono**”: Valero se ha enterado de que se trata del hijo de un viejo colega de “El Chileno” y “El Galego” que acabó como un colador en un golpe fracasado en Málaga. “El Chileno” ha accedido a que forme parte de la banda que va a atracar el Banco del Mediterráneo sin que quede claro por qué. El tal “El Mono” tiene pinta de ser demasiado impulsivo e impaciente. No es ningún profesional, salta a la vista. Valero cala muy bien a estos quinquis de tres al cuarto que no saben ni mantener la mirada. Vamos a ver... Vamos a ver si no la jode.
- **Requena**: Valero no sabe casi nada de este miembro de la banda. Según parece, ya trabajó una vez con “El Chileno” y “El Galego”. Es el *hacker* encargado del bloqueo de las puertas y todo ese rollo. Parece bastante finolis, aunque también es uno de esos tíos que saben lo que se trae entre manos. No da la impresión de que la vaya a cagar.