

Tu, pega y calla

o

No pienses, que debilita mucho.

Una aventura para In Nomine Satanis, que colocará a los Pj tras los pasos de un ingeniero de una gran firma automovilística, a punto de descubrir “algo” que conmocionará dicha industria. Esta aventura, para variar, empieza por las bofetadas y termina por la investigación. También intenta romper el típico esquema de “asesino sin piedad a sueldo de una poderosa organización”, y quizá en ella los Pj aprendan una importante lección, por lo demás difícil de retener: saber pararse a tiempo.

Introducción

Los Pj reciben de parte de su contacto habitual (sea Demonio o humano-machaca) una invitación para ir a la inauguración de una exposición de cuadros. La galería donde se lleva a cabo la exposición se llama Naytemon-Delsol, y está ubicada en los barrios altos de la ciudad. Por cierto, el Dj deberá tener presente que hemos dicho *invitación*. Aunque proceda de los medios demoníacos, no se trata de una misión oficial... Pero todo se hará con suficiente ambigüedad como para que lo parezca, así que los Pj tendrán que averiguarlo por ellos mismos.

La galería de arte es como cualquier otra galería moderna que se precie: un gran espacio vacío, con muros blancos cubiertos de cuadros, a cada cual más horroroso y caro. La propietaria es una francesa llamada Marie Helene Naytemon, una mujer ya madura, delgada y dentona. Frente a los “don nadie” es tan amable como la puerta de un calabozo, pero puede desplegar la más profunda de las hipocresías ante gente con poder e influencias (¡a ver que tal se portan los Demonios de Malfás y similares!) Por cierto, y aunque parezca raro, Marie Helene Naytemon no forma parte de la jerarquía demoníaca. Es solamente una visionaria empeñada en dar oportunidades a los jóvenes artistas en los que ella cree ver talento... y a los que espera que le agradezcan la oportunidad que les ofrece de alcanzar la fama. Y claro, esa es la reputación de su galería de arte: Una galería hortera, donde solamente se exhiben auténticos bodrios que atentan contra la más elemental de las sensibilidades... O por lo menos, hasta ahora. Pues por primera vez desde que se inauguró la galería, Marie Helene ha encontrado a un verdadero artista. O por lo menos, eso es lo que aseguran los más prestigiosos críticos. Sea como fuere, todo el gran mundo del arte y la bohemia ha acudido a la galería.

El joven artista en cuestión, Vladimir Vidal, es un demonio al servicio de Morax, el Príncipe de las Dotes Artísticas. No ha tenido ningún problema, gracias a su agente (otro Demonio, al servicio de Baalberith) para contactar con las revistas especializadas y “comerles el coco” a los críticos (y perdonen la expresión). Ya se sabe, se puede vender cualquier

tontería... con una promoción adecuada (solamente tienes que ver el suplemento que tienes en las manos).

Como buen Demonio, Vladimir se divierte sin descuidar sus obligaciones. Siendo servidor de Morax, es de cajón que use el poder de *Obra de Arte* sobre sus creaciones. La mayoría de las telas expuestas tienen el poder de hechizar (D131), con el fin de conquistar aún más deprisa al público. Algunas de ellas, las de estilo más abstracto si cabe, tienen el poder de Locura (D152). Hay incluso un cuadro, pintado exclusivamente con tonos rojos, que lleva como regalo el poder de Fuego, pero es una pintura tan difícil de entender que es poco más que inofensiva... Con todo, un Ángel o Demonio de poder 6 podría llegar a entender su significado... activando el poder en cuestión y provocando un bonito (e inexplicable) caso de combustión instantánea.

Durante el cóctel de inauguración, los invitados no podrán hacer mucho más que babear admirados ante las pinturas, llenando de elogios al artista, al que definirán como una mezcla de Picasso y Modigliani.

Vladimir Vidal y su agente están en el ojo del huracán, ambos absolutamente encantadores, aceptando afablemente los flashes de los fotógrafos, las preguntas de los periodistas y las peticiones de autógrafos de sus novísimos fans. Evidentemente, a menos que los Pj no tengan (por background o similar) alguna relación con el mundo del arte, lo más probable es que se sientan en mitad de este maremagnum más despistados que un senegalés en una reunión del Ku-Klux-Klan. Convendría destacar que los Pj no tienen por qué saber que el artista y su agente son coleguillas infernales... Conociendo la facilidad que tienen los Pj en general a la hora de meter la pata en reuniones sociales, podría ser divertido que el DJ les diera cancha. Cuando las cosas se vayan a salir de madre, el contacto infernal de los Pj hará su aparición, copa de excelente champán en mano, y presentará a los Pj al artista y su agente... sin omitir sus grados respectivos, para que se enteren, si aún no se han dado cuenta, de qué pie calzan los susodichos. Seguidamente los conducirá discretamente hasta una salita anexa, ocupada por un único cuadro, sin título, cuyo lienzo está totalmente pintado de negro. Si alguien suelta una parida del estilo “¿Y esto qué es? ¿Un negro haciéndose una paja en un túnel?” el Dj le hará hacer una tirada de Voluntad media. Si la falla, sufrirá las consecuencias del poder de Miedo (D134) que posee el cuadro... con lo que no podrá resistir estar junto a él y saldrá corriendo.

Junto al cuadro hay un joven de aspecto anodino, al que el contacto de los Pj presentará como Tristán Manchón, alias Hiconsol, Demonio a las órdenes de Malfás.

Roger II, la misión

La misión que el contacto de los Pj dará al grupo es, por lo demás, muy sencilla: Deben eliminar discretamente a un atontolinado ingeniero de la Wolgswagen. Especificará que, que él sepa, el tipo en cuestión no tiene nada que ver con las fuerzas del Bien, por lo que será una misión sencilla y rutinaria. Les pasará un portafolios con todos los datos necesarios, así como una foto de su futura víctima. Justo en ese momento, si alguno de los Pj pasa una tirada de Percepción, se dará cuenta de que Tristán Manchón baja los ojos. De hecho, baja los ojos cada vez que el contacto del grupo pronuncia el nombre de la víctima. Como si tuviera algo que ocultar... o de lo que avergonzarse. No dará explicaciones ni más información. Solamente si alguno de los Pj, más o menos escamado, le pregunta directamente si esta es una misión oficial o no, vacilará apenas un segundo antes de responder que *“si un Demonio de Baalberith está aquí, debe ser para algo más que para hacer de agente de un pintamonas”*. Con lo que no dice ni sí ni no sino todo lo contrario, pero servirá para que un Demonio normal y corriente cierre la boca.

Algunas explicaciones

Ustedes me dirán ¿cómo puede ser que eliminar a un ingeniero de la Wolgswagen sea curro de Demonios?... La respuesta no es sencilla, ni fácil de dar. Se encuentra en una serie de desafortunadas circunstancias: Todo empezó cuando Hiconsol, un Demonio tan patético que ni siquiera ha alcanzado el Grado 1, contrajo una importante deuda de juego imposible de pagar con sus ingresos habituales. Además sufre de un terrible defecto para un Demonio: es leal, y fiel a la palabra dada. Así que se siente en deuda con sus acreedores. Así que cuando estos le proponen, en pago de su deuda, eliminar al Sr. Guarro, ingeniero de la Wolgswagen, Hiconsol se siente en la obligación de acceder, metiéndose en un lío de proporciones casi infernales. Sus acreedores son dos mafiosillos, a sueldo de oscuros intereses a los que no les gusta nada el trabajo del ingeniero. Pues Tiburcio Guarro está a punto de descubrir, en el laboratorio de investigación de la WW, una técnica revolucionaria en el campo de las baterías eléctricas, que haría posible la construcción de un coche eléctrico, barato y ecológico. Y claro, esto no gusta pero nada, nada a los productores de petróleo, que encargan a unos matones la eliminación del tarao ese. Por motivos que ya se explicarán en su momento, éstos deciden recurrir a un desconocido, es decir, Hinconsol, para realizar tan sucio trabajo. Éste, a su vez, conoce al contacto habitual de los Pj, y sabiendo que es el encargado demoníaco de distribuir misiones oficiales, le pide este pequeño favor. Pensando que tampoco es nada tan grave, el contacto convoca al grupo de Demonios más patata que tiene a mano... es decir, al grupo de Pj.

¿Así que todo es una TAMPAX?

Pues sí... Una Trampa Altamente Mortal Para Aventureros eXperimentados. Y de las peores, palabra. Pero claro, posi-

blemente los Pj no se darán cuenta de ello hasta que no estén metidos en la mierda hasta el cuello. Evidentemente, ya que no se trata de una misión oficial, no habrá recompensas. Aunque, si los Pj por una vez son perspicaces y descubren que el meollo del asunto, es decir, que su contacto les ha metido en un rollo de lío por culpa de un defecto de un colega, pueden apretarle las tuercas a quien corresponda, o bien ir con el cuento a sus superiores. Y es que acoger a un ingenierucho de la Wolgswagen no deja de ser pecata minuta, pero utilizar un equipo de Demonios que podrían ser utilizados para cosas más importantes haciéndoles creer que están en misión oficial es una cosa bastante más seria. Ni a las Fuerzas del Mal ni a las del Bien les gusta ser manipuladas...

¿Y cómo caerán en ello?

Bueno, no es demasiado difícil... Hasta los demonios menos perspicaces se darán cuenta de que algo falla cuando se metan con el ingenierito en cuestión... ¡pues lo protegen las fuerzas del Bien! Y claro, a partir de ahí todo se dispara: Preguntas al contacto de los Pj (*¿Pero tú no habías dicho que...?*), respuestas evasivas de éste (*Sí, pero no...*). El contacto llamará a los Pj día y noche, los amenazará con imponerles un defecto, con enviarlos a las letrinas del Infierno, con convertirlos en Familiares o en Muertos Vivientes. Insistirá continuamente en saber si ya han planeado algo contra el pobre Tiburcio Guarro, y solicitará detalles concretos, día, hora y lugar. Evidentemente, el motivo de su insistencia es que él, a su vez, está presionado por Hiconsol, que le aprieta las tuercas tanto o más que él a los Pj. El grupo puede darse cuenta de ello con cierta facilidad, pues Hiconsol llama continuamente a la Motorola de su amigo (y el dichoso Bip-Bip lo está volviendo literalmente loco). Evidentemente, si Hiconsol presiona al contacto de los Pj, es por la misma razón por la que éste presiona a los Pj: porque a su vez es presionado, en su caso por los matones a los que debe un favor.

Resumiendo...

Los matones presionan a Hiconsol, que presiona al contacto de los Pj, el cual, para sacarse de encima al pesao ese (y para terminar una historia que cada vez se parece más a una patata caliente), presionará a los Pj, no cortándose en absoluto con llamarlos 5 o 6 veces al día... o a la noche.

El genio de WW

Si los Pj investigan un poquillo en el pasado de Tiburcio Guarro, descubrirán sin grandes dificultades que hace bastantes años que está en nomina de la empresa. Sus investigaciones actuales se centran en la aplicación de nuevas tecnologías en acumuladores de energía... es decir, en baterías. Su laboratorio está situado en el centro de un enorme complejo industrial WW, que el DJ puede ubicar dónde más rabia le dé. La Seguridad del complejo es muy rigurosa, en especial alrededor de los laboratorios de investigación, considerados como una zona secreta y de acceso muy restringi-

do, con tarjetas magnéticas, comprobación de voz y todas esas cosas tan divertidas que se ven en las películas de espías. Incluyendo, claro está, rondas de vigilantes jurados con escaso sentido del humor.

Lo que llama más la atención del pasado del señor Tiburcio es que no hace tanto tiempo que está en la cresta de la ola. De hecho, su carrera dio un giro tras una serie más o menos seguida de desastres personales: Crisis depresiva, divorcio, y ¡crisis religiosa! Pues, un buen día, el bueno de Tiburcio se encontró separado de su mujer, con la baja laboral en el bolsillo por depresión de caballo y sin ningún objetivo en la vida. Y al muy mentecato no se le ocurrió otra cosa que ir a la búsqueda de sí mismo encerrándose en un pequeño y anónimo monasterio de provincias. Allí, arropado por el silencio, la oración y los comprensivos y bondadosos monjes, descubrió la Vía Verdadera. Volvió al trabajo, retomó sus investigaciones, y pese a ciertos comentarios religiosos que inquietaron un poquillo a sus jefes, pronto los deslumbró presentándoles en bandeja una serie de soluciones a problemas que habían mantenido la producción estancada durante años. Algunos meses más tarde la gerencia confiaba plenamente en él, le dio un laboratorio para él solito y dispuso carta blanca en lo referente al crédito para financiar sus proyectos. Desde entonces es el genio de WW, el niño mimado, y dispone de un chofer propio y de un sueldo de ministro. Lo que los Pj, los directivos de WW y el mundo en general no saben es que todo ello no es más que una farsa...

Tramposillo, tramposillo...

Y es que se podría decir sin faltar demasiado a la verdad que el bueno de Tiburcio Guarro está iluminado por la Inspiración Divina. Todo empezó, por supuesto, mientras se encontraba en el monasterio. Algunos monjes quedaron gratamente impresionados por el hombrecillo, hablaron de él a su superior, el cual lo comentó al suyo, etc, etc. Y así sucedió que el caso de Tiburcio terminó llegando a oídos de Juan, el Arcángel del Rayo. Satisfecho por la fe de Tiburcio, delegó a uno de sus mejores Ángeles para que usara al hombrecillo como instrumento: él sería el elegido que llevaría a cabo la revolución de los transportes automovilísticos en el mundo. El poderoso Ángel obtuvo de su superior carta blanca para introducirse en el sueño del pobre Guarro, modificando noche tras noche sus recuerdos e “inspirándole” sus geniales ideas. Y así el hombrecillo ha resuelto los innumerables problemas técnicos, dispone de laboratorio propio y chófer a su servicio... y cada noche, su “Ángel de la guarda” le ilumina sobre el camino que debe seguir su investigación...

El chico de al lado...

Tiburcio Guarro vive en un magnífico 5º piso de cuatro habitaciones en el centro de la ciudad. En concreto, en el edificio número 47 de la calle que más rabia dé al DJ. El piso está decorado con buen gusto, aunque de una manera muy clásica. Pocos muebles, una instalación hifi-vídeo que haría palidecer de envidia a cualquier cadena local de TV, una cocina equipada con los últimos adelantos (vitrocerámi-

ca incluida). Un observador perspicaz puede que se de cuenta que todo es muy nuevo... quizá demasiado nuevo. Y es que claro, hace relativamente poco tiempo que Tiburcio gana lo suficiente para permitirse semejante tren de vida, decoración y caprichitos incluidos.

En el 5º piso del número 49 de la misma calle, en un piso adyacente al de Tiburcio (pero perteneciente a otro inmueble) se esconde Alan Lerner, Ángel al servicio de Juan, Amo de la tecnología y Servidor de la felicidad eterna. (Ver características para más información). Alan no se mueve de su piso, y vigila a Tiburcio la ayuda de un sofisticado equipo. Así que se dará inmediatamente cuenta de cualquier tipo de intrusión en el mismo, y reaccionará como corresponda. Cada noche entra en el sueño de Tiburcio y cambia lo que ha de cambiar, crea lo que hay que crear.

El chófer

Daniela Fergusson es el chófer de Tiburcio Guarro. Viene a buscarlo por la mañana, ante su puerta, a las 7:30 h. en punto, y está a su disposición durante todo el día, llevándolo de vuelta a su casa alrededor de las 20 h. Lo que Guarro no sabe es que cuando Daniela lo deja aparca el coche en un parking subterráneo cercano, sube al quinto piso del edificio de al lado y participa en la vigilancia del piso junto a Alan, como buen Ángel de Daniel que es.

No hay dos sin tres...

Ya se sabe, las desgracias siempre vienen juntas. El encargado de rematar la faena es Igor Galiekin, Ángel al servicio de Lukas, el Arcángel de los Protectores. Con la ayuda de su poder de Polimorfo, sigue discretamente a Tiburcio vaya donde vaya. Esto hace (si nos salen bien las cuentas) tres Ángeles bastante poderosillos asegurando la protección del Sr. Guarro, con dos junto a él casi en todo momento. Eso debería hacer pensar a los esforzados Pj, en especial cuando sus angelicales enemigos empiecen a zurrarles. es posible que piensen en la categórica frase de su contacto: “*el tipo en cuestión no tiene nada que ver con las fuerzas del Bien...*”

El chivatazo

Si a los Pj se les pone la mosca detrás de la oreja, o descubren todo o parte del engaño al que han sido sometidos, siempre pueden hacer una denuncia oficial. Para ello, basta con que se pongan en contacto con un Demonio a las órdenes de Andromalios, o que realicen directamente una invocación a su Príncipe explicándose todo.

A partir de entonces, menos bromas. Mejor será (para los Pj) que tengan suficientes pruebas para demostrar lo que dicen... o al menos parte de ello, y que lo argumenten todo con lógica y seriedad. Que a los de Abajo no les hacen gracia, ni los acusicas, ni los abusones que vapulean colegas... Y mucho menos los arribistas que usan todas las oportunidades que se les presentan para dar la nota y destacar. No obstante, si los Pj logran demostrar la verdad, recibirán a cambio una misión oficial: Eliminar a los matones mafiosillos que han osado atornillar a un pobre Demonio. Respetto

al Demonio en cuestión y a su amiguete el contacto... bueno, serán enviados de vuelta al Infierno, a contestar algunas preguntas... durante algunos miles de años.

¿Y cómo encontrar a los matones?

Es una buena pregunta... Y quizá sería mejor para los Pj que pensarán en ella antes de precipitarse a hacer la denuncia oficial, si es que quieren reunir alguna que otra prueba. Bueno, hay dos maneras de hacer este tipo de cosas:

La solución más sencilla: usar los puños (o las garras, o el cuchillo, o...). Apenas un par de vapuleos bien dados bastarán para que el contacto de los Pj “cante” y descubra el “merdé” en el que se encuentra Hiconsol. Claro que... el tema es delicado ¿Demonios leales zurrando a su contacto (y supuesto superior)? Tsc, tsc, tsc. Caso de que Hiconsol reciba un tratamiento similar, les dirá a los Pj todo lo que quieran saber, sin dar problemas. Solamente si el grupo de Demonios se pone muy pesado o muy violento reaccionará usando su poder de Discordia contra ellos.

La solución más complicada, aunque más sutil: usar el cerebro, y rastrear los indicios con discreción.

Las pistas

Como ya se ha dicho antes, el contacto de los Pj se comporta de una manera rara, parece estresado y es estresante... en especial con los Pj. El DJ deberá esmerarse en hacer ver al grupo que la actitud de su contacto no es normal.

Durante la asignación de la misión Tristán (que, sinceramente, no tenía por qué estar allí) tuvo una actitud de ansiedad-culpabilidad que posiblemente no pasó por alto a alguno de los Pj. Tras ello, este demonio en apuros pasará el tiempo en su piso, mordiendo las uñas, cuando no está incordiando al contacto de los Pj para meterle prisa (con lo que consigue, como ya se ha dicho, poner de los nervios al tipo en cuestión, que a su vez se dedica a meterle kaña al grupo). De hecho, en una de las llamaditas más o menos histéricas que el contacto haga a los Pj, puede que alguno de ellos, con una buena tirada de Percepción, alcance a oír en segundo plano la voz de Hiconsol quejándose en voz alta al sufrido contacto. Hiconsol también recibe cada dos por tres llamadas de los matones mafiosos con los que está en deuda, a los que asegura (*¡por mis muertos, oiga!*) que todo va sobre ruedas, y que es sólo cuestión de tiempo que el ingeniero estrene un pijama de madera a medida. Si los Pj, una vez sobre su pista, deciden ir más lejos, descubrirán en el apartamento de Tristán un contestador automático de teléfono con el siguiente mensaje:

“Oche tú, soy er Tínez. No queía yo metéte kaña, peo er cliente m’atosiga, y un trato e un trato. Vamo, que la cosa empiesa a corré prisa, tú cha m’entiende... Pue na, que te la pique un pollo”

Hay cierto ruido de fondo... Una buena oreja podría identificarlo como el ruido característico de todo cutre-bar de barrio. Si los Pj chafardean un poco más y se les ocurre mirar en la agenda de direcciones y teléfonos que hay junto al aparato encontrarán una número y una dirección en la “T” de Tínez... de los Tínez.

Número y dirección corresponden al “*Bar del Maño*”, situado en un barrio periférico de la ciudad. El dueño, parapetado tras la barra, corresponde al arquetipo de barman hosco y con pocas ganas de hablar, que no sabe nada, no ha visto nada y no ha oído nada. Su lema es: “*Yo no sé nada. Un cliente es un cliente. ¿Qué va a tomar? Tómese lo que sea, pague y lárguese.*” Y es que los Tínez, tres indeseables, mitad chulea-putas, mitad camellos a pequeña escala, lo tienen aterrorizado y comprado... dos argumentos de peso que, juntos, hacen que “el Maño” sea inmune a cualquier otro tipo de amenaza o de soborno. Se puede arrasar el local, claro, pero evidentemente será más discreto rondar por el local hasta que uno de los Tínez se pase por ahí para ver si hay novedades (por ejemplo, si alguien ha llamado preguntando por ellos).

Habría que ser un ciego para no ver que el del bar y el matón están conchabados. En caso de bofetadas... Tínez procurará salir corriendo. Una vez atrapado (o seguido) será fácil encontrar a sus hermanos, en un piso de tres habitaciones a un par de manzanas del bar.

Pero... ¿Quién está tras todo esto?

Los Tínez plantarán cara a los Pj durante unos diez segundos... el tiempo en el que empiecen a verle las orejas al lobo. A la menor heridita o a la menor visión de algo “sobrenatural” uno se desmayará, otro se pondrá a llorar a lágrima viva y el tercero se hará caca. Evidentemente, contarán a los Pj todo lo que ellos quieran saber... Hasta dirán la verdad. Los contrató el secretario del Cónsul de Kuwait para atañer al tal Guarro. Esta afirmación puede que sea acogida con escepticismo por parte de los Pj, no por las motivaciones del Cónsul (que las hay) sino porque se puede argumentar, con cierta lógica, que Kuwait tiene suficientes recursos para contratar asesinos profesionales de más clase y bastante más eficacia. (Hay un motivo, que se explicará un poco más adelante). El secretario se puso en contacto con los Tínez por teléfono. No se dio a conocer, pero les dijo que había oído hablar de su reputación (lo que les sorprendió mucho). Quedaron en verse en un parque discreto, y allí fueron, más por curiosidad que por otra cosa. El individuo les ofreció diez millones de Ptas. por eliminar a Tiburcio Guarro. Cinco por adelantado, cinco cuando el tal Tiburcio pasara al estado de fiambre. ¡Era el mejor negocio que los Tínez habían tenido jamás, así que se apresuraron a aceptar, preguntándose cómo les había caído semejante regalo del cielo...

La respuesta les esperaba en casa, con una segunda llamada telefónica. Se trataba de Asham Harrad, un amiguete marroquí. Seis meses atrás le habían echado una mano en un asunto de tráfico de drogas, y lo habían acompañado a bajarse al moro como guardaespaldas. Hubo problemas, lo típico: proveedores que a última hora quieren subir el precio de su mercancía. Bravuconearon, y la cosa funcionó: Se chulearon de ser tipos duros, asesinos profesionales y todo eso. Terminado el trabajo, no volvieron a tener contacto con Asham. Pues lo que no sabían es que era primo por parte de madre del cuñado del tío del recién nombrado Cónsul de Kuwait en el país. Y claro, cuando se enteró de que su medio-pariente había llegado a tomar posesión del cargo, se las

ingenió para pegarse a él como una lapa (Asham es demasiado zorro como para dejar escapar una ocasión así). Los últimos seis meses los ha pasado de puta madre, holgazaneando y viviendo a costa del Consulado, realizando a cambio determinados trabajitos no del todo legales... Y claro, cuando el Cónsul recibió la orden de los servicios secretos de su país de hacer eliminar a Tiburcio Guarro, un oscuro ingeniero que trabajaba en un prototipo de coche eléctrico, a Asham se le ocurrió una manera de redondear sus ingresos. Convenció al Cónsul de usar para el trabajo a profesionales locales. Así, si algo no fuera bien, no se podría acusar de nada a Kuwait. Le habló entonces a su medio pariente de los Tínez, exagerando las cosas hasta presentarlos como unos verdaderos profesionales en lo que a asesinato por encargo se refiere, unas sentencias de muerte ambulantes, vamos.

Y esto es lo que Asham contó, entre carcajadas, a los Tínez, ante unas cervezas, afirmando que se contentaba con la cuarta parte del pastel (¡dos kilos y medio, no está mal!) Un pelín bocas, les explicó todo lo que ignoraban: Que tras el negocio estaba el Consulado y que quien los había contratado había sido el secretario del Cónsul.

Pero hay un problema. Los Tínez no son unos asesinos sin escrúpulos, sino un más bien patético trío de delincuentes de baja estofa. Encontraban el negocio problemático y muy peligroso, porque aunque fuera a un don nadie, un asesinato es un asesinato. Por otro lado, diez kilos (o siete y medio, descontando la parte de Asham) no son moco de pavo. Así que planearon cumplir con el contrato sin ensuciarse las manos. Así que le montaron una encerrona a un pardillo, una deuda de juego tras una partida con cartas marcadas. El pipiolo resultó ser un tal Tristán Manchón, y el resto ya se sabe. Y así es como una historia sórdida, con matones patéticos pero sin escrúpulos, puede empujar a un grupo de pobres Demonios, a los que no se les ha perdido nada, a jugarse el pellejo contra un grupo de Ángeles que de patéticos no tienen nada.

El Consulado

El único medio de lograr esta información es hacer cantar a los Tínez. En caso contrario, la investigación se termina aquí. Y si los Pj son listos, la terminarán igualmente aquí. Pues, de hecho, el Consulado en sí no ha hecho nada (querer quitarse de encima a un ingeniero atontolinado no tiene ninguna importancia a los ojos de la Jerarquía demoníaca). Indirectamente ha manipulado a Demonios, pero el Cónsul ha sido ignorante de ello. Además, atacar un Consulado no es algo demasiado discreto, y choca frontalmente con los preceptos de satán. Repetimos: la mejor manera de terminar la misión es pararse aquí, hacer un informe completo a un superior, invocarlo o contactar con él de algún modo y a otra cosa. El superior obrará con el Consulado como mejor le parezca (lo cual depende un poco de a qué Príncipe sirva). Sea como fuere, si se quiere hacer cantar al Cónsul, se le hará cantar, y si son necesarias pruebas, ya se infiltrarán Demonios especializados para conseguirlas. Pero claro, como los jugadores de algunos Pj son especialmente catetos, en el apéndice siguiente viene una somera descripción del personal que pueden encontrarse en el Consulado, caso de que opten por un ataque más o menos frontal... que con casi

total seguridad terminará con un reparto de defectos al pil-pil.

Resultado de la misión

La misión se acaba cuando Tiburcio Guarro es eliminado y/o se descubren las motivaciones que llevaron a ello.

Se descubren las motivaciones

Matones eliminados	+60
Matones en fuga y/o parcialmente eliminados	+20
Denuncia del contacto de los Pj	+10(*)
Denuncia de Hiconsol	+20(*)
Investigación llevada hasta el Consulado	+20

(*) En este caso en concreto no se trata de enviar simplemente un informe a los superiores, sino entregar a los dos culpables, y en el caso concreto de Hiconsol, dejarlo en manos de un servidor de Andromalios que solucione su problemilla de lealtad... Definitivamente.

Menos de 20 (o asalto al Consulado)	Defecto
20 a 50	Victoria parcial
51 a 90	Victoria normal
91 o +	Victoria total.

En lo que respecta al coche eléctrico... bueno, suponiendo que el prototipo funcione aún habrá que encontrar a una multinacional o a un país dispuesto a enfrentarse con todo el lobby petrolero... Y eso no será algo que pase mañana...

En caso de que Tiburcio Guarro muera... Pues nada. Ni defectos, ni recompensas. Los Pj se han portado como unos borricos, y la próxima vez, que espabilen.

Un Consulado como tantos otros...

El personal del consulado

Por el día rondan por él unas diez personas, Cónsul incluido. Todos ellos humanos corrientes y molientes repartidos como sigue:

El Cónsul, su secretario y tres administrativos.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	2	3	-

Talentos: Castellano+1, Diplomacia+1. Derecho internacional+1, Camelar+1, Discusión+1, Árabe+2

Cuatro especialistas de la seguridad

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

Talentos: Español+0, Arma corta+1, Esquiva+0, Pelea+0, Árabe+2

Un "Profesional" de la seguridad

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	3	3	1	-

Talentos: Español+0, Arma corta+2, Esquiva+1, Árabe+2

Durante la noche se encuentran solamente un “profesional” y dos “especialistas”. El consulado, por cierto, está trufado de alarmas. De nada.

Y los amabilísimos PnJ...

Alan Larnar, (Green). Ángel al servicio de Juan. Amo de la Tecnología (grado 3), Servidor de la felicidad eterna (grado 1). 1'67 m, 73 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	3	3	4	2	32

Talentos: Mecánica+3, Electrónica+3, Electricidad+3, Informática+3, Física+3, Automóvil+0, Esquiva+2, Discreción+0

Poderes: Fuego+3 (A121), Sueño+0 (A132), Fertilidad+0 (A152), Voluntad supra normal+2 (A221), Corriente de aire+2 (A253), Campo Magnético+2 (A254), Electricidad+2 (A264), Generador+0 (Especial), Leer los pensamientos+0 (A323), Sueño+0 (A325), Científico (A343), Científico (A343), Científico (A343), Fuerza+0 (A351), Integrismo (A656), Sueño Divino (Especial)

Alan Larnar es uno de los Amos de la Tecnología que rodean a Juan, Arcángel del Rayo. Es pequeñajo y algo fondón, con el aspecto más inofensivo del mundo, pero no se cortará un pelo a la hora de usar la violencia si lo considera necesario. Para él, la buena marcha de la misión es prioritaria a todo, incluidos sus colaboradores y él mismo: Si hay una desgracia serán pérdidas asumibles. Su papel consiste en vigilar el apartamento de Tiburcio Guarro y de inspirarle mediante sus sueños los progresos científicos que, por regla general, un ser humano es incapaz de descubrir solito. En el caso de una intrusión maléfica en el piso del Sr. Guarro, se transformará en electricidad, se trasladará por los cables eléctricos de su piso al de Tiburcio y se dedicará a chamuscar a todo lo que se le ponga a tiro. Consiguió el grado 1 de Blandin en una misión especialmente peligrosa en el mundo de los sueños, en la que se distinguió especialmente. La mayor parte del tiempo la pasa conectado a un enchufe eléctrico (como los *caletas* descritos por Larry Niven en “Los Ingenieros de Mundo Anillo”). Más que nada, lo hace para irse recuperando del brutal gasto de PP que le cuesta usar el poder de “Sueño Divino”

Daniela Ferguson, (Sinhead), Ángel al servicio de Daniel. Servidor de los Mundos Subterráneos (Grado 1), 1'70 m, 65 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	2	2	14

Talentos: Pelea+2, Esquiva+1, Arma corta+0, Automóvil+0

Poderes: Ataques múltiples+1 (A113), Armadura+1 (A211), Atravesar muros+0 (A335), Voluntad+0 (A353), Arma bendita+0 (A411), Cólera (A665), Petrificación+1 (Especial)

Equipo: Beretta 92 (+1), uniforme de chófer (gorra incluida), WWGTI, “busca” personal.

Daniela es el chófer de Tiburcio Guarro. Es una mujer de unos treinta años, atractiva y muy femenina. Sin embargo pierde los estribos con excesiva facilidad... en especial cuando tiene ante ella a enemigos a los que machacar. En

caso de un atentado “humano” contra Tiburcio, meterá mano a su Beretta y reaccionará como un guardaespaldas normal y corriente. Pero si los atacantes son visiblemente Demoníacos, hará aparecer a DCNUKE, su puño americano bendito, con el que golpeará a quien se le ponga por delante con una potencia total de +3 (bonus de fuerza incluidos). No hay que decir que haciendo tres ataques por asalto en pelea, y golpeando con un +3, y utilizando el máximo permitido de columnas de malus (ver pág. 25 del manual) hará *mucho, mucho* daño... Esa es exactamente su intención. Está ahí para proteger a Tiburcio Guarro, y lo protegerá. Si además puede partírle la cara a uno o dos Demonios, mejor que mejor. Además, la mayor parte del tiempo tendrá a un Ángel de Lukas cubriéndole la retaguardia... lo que siempre es tranquilizador. En resumen, una chica con carácter...

Igor Galiekin, (Altari). Ángel al servicio de Lukas. Servidor de la Armadura Divina (Grado 1). 1'75 m, 75 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	4	3	2	2	18

Talentos: Esquiva+2, Automóvil+0, Discreción+1, Medicina+0.

Poderes: Armadura+2 (A211), Campo de Fuerza+1 (A251), Corriente de Aire+1 (A253), Campo Magnético+1 (A254), Polimorfo+0 (A266), Desplazamiento temporal+0 (A336), Último sacrificio+2 (Especial), Paranoia (A631).

Igor Galiekin es la vuelta de tuerca del sistema de vigilancia de Tiburcio Guarro. Gracias a su poder de Polimorfo, le sigue prácticamente a cada momento, cubriendo al mismo tiempo las espaldas a Daniela. Puede transformarse tanto en investigador de la WW, como en usuario de la máquina de café, o en peatón anodino que pasa por ahí. Por otra parte, Igor es un paranoíco, y quizá eso haga que los Pj se fijen en él. Pues sea cual sea su aspecto del momento, Igor tiene siempre los mismos reflejos, y está continuamente mirando en todas direcciones con aire entre desconfiado y furtivo. Igor hace lo imposible para seguir las directrices marcadas por su Arcángel, pues su máxima aspiración es alcanzar el Grado 2, y desde allí hacer oposiciones para ingresar en la Guardia Suiza del Papa. Está en contacto permanente con Alan, que a su vez puede contactar con Daniela mediante su busca. Su poderoso poder (valga la redundancia) de desplazamiento temporal será usado de manera que Tiburcio Guarro no pueda ser eliminado de ningún modo. En caso de que éste sufra un impacto directo Igor se desplazará un segundo en el tiempo y usará su poder de Último sacrificio para librarlo de una muerte segura.

Tristán Manchón, (Hiconsol), Demonio a las órdenes de Malfás. Sin grado. 1'65 m, 60 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	11

Talentos: Camelar+2, Seducción+2, Discusión+1

Poderes: Enemigos+0 (D312), Mentira+0 (D316), Telepatía+0 (D321), Demonio (D561), Credulidad (D665), Discordia+0 (Especial)

Hiconsol acaba de encarnarse en el cuerpo de Tristán Manchón. Aún no ha logrado ni el primer grado ni la primera distinción. Es un novato, novato, y su defecto no le ayuda

demasiado. De hecho, aún está adaptándose a la vida terrestre, frecuentando ambientes no demasiado recomendables, en los que conoció a los “Tínez”: Miky, Paco y Pepe.

Estos chulos de barrio olieron enseguida el tufo de pardillo del patético demonio, y le fueron animando a participar en largas, largas partidas de póker que poco a poco fueron arruinando al pobre Tristán. Cuando se acabó el metálico, empezaron los pagarés, aparentemente para darle una oportunidad de rehacerse, en la práctica para hundirlo más. No le dieron nunca prisa en pagarlo todo de golpe “*¡no hablemos de dinero entre amigos!*”. Tristán pagaba lo que podía cuando podía, jugaba más, se adeudaba más. En resumen: Una segura y constante fuente de ingresos.

Una noche, un desconocido se unió a la sagrada partida del fin de semana. Como siempre, Tristán perdió hasta las pestañas, perdiendo el importe de su salario de varios años. Pero esa vez no le valieron los pagarés: El desconocido insistió en cobrar en el acto.

Los Tínez intercedieron en favor de su “amigo”, explicando al desconocido que Tristán era un buen tío. A su vez, le dijeron (muy preocupados) a Tristán que el desconocido era un tipo importante en el mundo de la delincuencia, y que ahora había contraído una deuda de honor con él. Si no le pagaba en metálico, tendría que hacerlo en especias... Tristán, entre la espada y la pared, se tragó todo lo que le dijeron, mirando con respeto y algo de miedo al desconocido (en realidad, un amiguete de los Tínez). Pero cuando le dijeron que a cambio de su deuda tendría que matar a alguien... bueno, eso son palabras mayores. Con un destello de astucia usó su poder de Detección de Enemigos... más que nada para ver si lo engañaban y era una trampa. El poder dio negativo: ninguno de los presentes le quería ningún mal... Y es que es verdad. Los Tínez no sienten la más mínima animadversión por su fuente de ingresos. Lo consideran simplemente un desesperado, un ludópata que haría cualquier cosa... incluso matar. Tristán llamó a su contacto, el Demonio que se ocupa habitualmente de hacer de enlace de los Pj, y le pidió amablemente si podía ocuparse de su pequeño problema. Evidentemente, la bronca que recibió por parte de su amigo fue de las finas, pero le prometió que se ocuparía de todo...

Los Tínez

Miguel Martínez, Paco Martínez, Pepe Martínez

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	1	-

Talentos: Discreción+0, Arma corta+1, Arma blanca+1, Camelar+0

Equipo: Colt 45 (+1), Navaja, Porra, Escopeta de cañones recortados...

Los Tínez son tres hermanos (hijos de diferentes padres, por cierto) muy conocidos tanto por la policía como por los círculos delincuentes de la ciudad. Se trata de tres desgraciados que malviven chuleando alguna que otra puta, traficando con algo de droga, vendiendo protección a los comerciantes que les tienen miedo y haciendo de intermediarios para adquirir papeles falsos o pasar cheques sin fondos o moneda falsa. Cuando todo eso les falla buscan algún incauto, se hacen amigos de él, le pagan un par de copas y lo invitan a una partida de póker... en la que lo

despluman como si fuera una gallina. Su cuartel general es el “*Bar del Maño*”.