

# Fancine-Hunter

Una aventura para Magna Veritas

“Los niños, siempre dicen la verdad...”

## La Historia

---

Cristo-Líder es una publicación muy especial. Se trata de una revista cristiana post-moderna, que mezcla alegremente las nuevas tendencias artísticas, la filosofía actual, los últimos descubrimientos científicos... y el Evangelio.

La redactora jefe es Mar Calegría, un Ángel de Blandin especialmente inspirada para estas cosas. Por desgracia, la buena de Mar, además de ser talentosa donde las halla y muy buena chica, es una despistada del copón, y pensando en sus articulitos no presta atención a nada de lo que sucede a su alrededor...

Y hace mal, pues no se ha dado cuenta de que desde hace ya cuatro meses su adjunto en el equipo de redacción ha sido reemplazado por un Demonio. Daniel Aprisa era un cristiano convencido, un escritor mediocre y un purista del lenguaje, acostumbrado a corregir más mal que bien los numerosos errores ortográficos de Mar... Hasta la crisis cardíaca que lo abatió de repente, en la intimidad de su habitación y sin testigos. Evidentemente, su cuerpo fue ocupado en el acto por Alphar, un Demonio de Malfás.

Dejando aparte el natural placer que pueda sentir un Demonio al verse como co-redactor de una revista cristiana, Alphar tiene una misión muy concreta: Ejercer de topo. Pues Mar, aparte de hacer más o menos decentemente su trabajo, es una chica muy sociable, que gusta de la compañía de sus iguales. Conoce a mucha, mucha gente de los que trabajan para el Bien...

Y así Alphar empieza su trabajo de espía, hojeado periódicamente los papeles de Mar, poniendo un escucha en su teléfono y enviando regularmente informes a sus superiores. Algunos Ángeles descubiertos son eliminados, otros colocados bajo una discreta pero atenta vigilancia... El sistema marcha sobre ruedas.

Alphar acaba de encontrarse con una perita en dulce. Escuchando una llamada telefónica de Mar ha descubierto que Francesc Vives, un empresario muy conocido entre los partidarios del Bien, prepara con el mayor de los secretos un informe sobre los tejemanejes de un periódico muy popular, *El Planeta*. Este informe es considerado como mínimo “inoportuno” por parte de las fuerzas del Mal. Por consiguiente, el mismo comando que suele ocuparse de hacer desaparecer a los Ángeles desenmascarados por Alphar recibe el encargo de decirle “adiós” al señor Vives. Su asesinato está programado para el 23 de octubre por la tarde.

Y es entonces cuando un guijarro se mete en el perfecto engranaje de los Demonios. Ricard Juárez es un Ángel de Dominic, avisado y peleón. Acaba de llegar a la ciudad tras una misión de más de seis meses en el Senegal, y aprovecha unos días de merecido descanso para reencontrarse

con sus amigos y conocidos... dos de los cuales no son otros que Mar Calegría y Dani Aprisa. Telefonazo a la redacción de Cristo-Líder, pasarse por el local para entregar un artículo sobre la situación actual en el Senegal, una cervecilla y algo de charla insustancial entre amigotes... ¿Ha sospechado algo? ¿Ha descubierto que Dani Aprisa no es el mismo de seis meses atrás? Alphar no lo sabe, pero no puede permitirse correr riesgos. Gracias a su poder de Detección del Bien sabe que Juanez es un Ángel, así que hay que hacer algo... y deprisa.

Cuando Ricard deja el local, Alphar se apresura a llamar por teléfono a Salvador Blanch, (en realidad un Demonio de Belial llamado Zalba) que se encarga de limpiar la redacción y hacer los recados (por supuesto, ha conseguido el empleo gracias a Alphar). Ricard sale del edificio y se dirige sin prisas a su moto, aparcada a la entrada de la calle sin salida al fondo de la cual se encuentran los locales de Cristo-Líder. Zalba ataca entonces, y soluciona el problema vomitando algunas llamas... Por desgracia la escena ha tenido un testigo... Y es aquí donde entran los personajes de los jugadores...

## Introducción

---

Los Pj son citados el 17 de octubre por la mañana en la Capilla de los pecadores arrepentidos, en la Catedral. Allí les espera mossén Jordi C., que les explica que tiene para ellos una misión muy especial... ¡tan especial que quizá no sea ni misión! Lo único que puede darles es un dibujo de niño. Un dibujo coloreado con lápices a la cera, realizado con mano torpe... pero que no deja de llamar la atención a los que saben de la eterna guerra entre el Cielo y el Infierno.

En el dibujo hay dos figuras: Una de ellas está representada con color amarillo y naranja, y tiene una gran espada en la mano. Frente a ella, la otra está pintada de rojo, como si estuviera envuelta en llamas, llamas que parece vomitar contra su adversario. ¿Se trata de una torpe representación de una lucha entre un Ángel de Lauren y un Demonio de Belial? ¿O es que el pequeño autor del dibujo está viendo demasiados “Manga” en la tele? Sea como fuere el dibujo llamó la atención de un agente, que lo cogió de la pared de la clase donde estaba pegado para traerlo a la catedral... Y como nunca se sabe, y más vale un “por si acaso” que no un “¡quién lo hubiera dicho!” los Pj reciben la misión de echar una ojeada... dentro de la más rigurosa discreción, por supuesto. La escuela está ubicada en el 35 de la calle Hipólita, en el barrio de San Andrés.

## La escuela

---

La directora, Beatriz Cortés, recibirá a los Pj con toda la amabilidad del mundo... si su tapadera es medianamente realista. (En caso contrario... bueno, que se lo monten como puedan). El niño que hizo ese dibujo tan imaginativo se llama Enrique Greu. Está en 2º de EGB, tiene 8 años y vive con su abuela, en el Pasaje Verde núm. 4.

Si los Pj tienen la ocurrencia de hablar con la maestra del niño, descubrirán que ésta no sabe mucho más. Enriquito es un niño de lo más normal, ni más ni menos estudioso ni alborotador que otros, y que nunca ha dado pruebas de tener una imaginación desbordante. Los Pj deberán hacer gala de la más delicada de las psicologías, para que la maestra no sospeche, pues no entiende por qué unos desconocidos le hacen tantas preguntas sobre un dibujo aparentemente normal.

Respecto a los compañeros de clase de Enrique, dicen de él que es un buen colega. Si los Pj les enseñan el dibujo, les dirán que les recuerda a las series “Manga” de moda (léase *Dragón Ball* o similar)

## Enrique Greu

---

Enriquito es un chaval de ocho años, de pelo y ojos negros. Actuará con la mayor de las normalidades... hasta que los Pj empiecen a hablar del dibujo. A partir de entonces se encerrará en un silencio hosco, y lo único que se le podrá sacar (a base de mucho tacto, o quizá con algún poder) es que se trata de una pesadilla que tuvo hace un tiempo. Parece tener miedo de algo. Si los Pj pronuncian en algún momento la palabra “*policía*”, o si, más inteligentemente, logran ganarse su confianza, el niño estallará en sollozos, explicando entre-cortadamente que “*él no ha hecho nada, no es culpa suya, es su abuela la que le dijo que cerrara la boca, porque no quiere que venga la policía*”. No querrá decir nada más.

## El Pasaje Verde

---

El pasaje verde no es precisamente un paseo ajardinado. Por un lado los muros de una fábrica, por el otro tres casas unifamiliares, una de las cuales está en ruinas y la otra desocupada. (En la tercera vive la señora Peregrina, la abuela de Enriquito). Al fondo del callejón se alza un edificio de tres pisos, más moderno y en mejor estado. La puerta de cristal de dicho edificio está cerrada, y en ella hay una placa con el nombre de Cristo-Líder... pero como los Pj no tienen de momento ninguna razón para investigar en el edificio en cuestión, el DJ se callará este pequeño detalle, salvo que los jugadores se pongan realmente pesados.

Por cierto, lo único “verde” del pasaje es un viejo árbol medio seco, justo enfrente de la casita de doña Peregrina.

## La abuelita

---

Doña Peregrina es una anciana de 75 años, mal vestida y peor hablada. Suele mostrarse muy desagradable, incluso grosera, con los extraños... y los Pj no serán una excepción. Se negará a contestar a sus preguntas, y repetirá machaconamente la letanía de *salganenseguidademicasaollamoala-*

*policía*. Si los Pj (astutos ellos) se sacan del bolsillo alguna identificación oficial (de la policía, de prensa o de cualquier asociación) o si argumentan un motivo oficial para hacer esas preguntas (venir de parte de Protección de Menores o simplemente de la escuela) la anciana cambiará en el acto de actitud, mostrándose servil e hipócrita.

Al ver el dibujo, al principio se pondrá furiosa contra su nieto, al que le repitió hasta la saciedad que no dijera nada. Dudará aún un momento, y luego, ensayando una sonrisa insegura, explicará su historia al grupo, intercalándola con frases del tipo “*no se si me creerán, pero...*”, “*...no podía creer lo que veían mis ojos...*”, “*...creí que había llegado el Fin del Mundo...*”

El día 14 por la tarde, cuando acababa de poner el televisor, le pareció oír algo raro en la calle. Así que descorrió discretamente la cortina para ver qué pasaba. (Si los Pj tienen una pizca de psicología se darán cuenta de que al parecer esto de físgonear a los vecinos es una costumbre de la simpática vieja). Enriquito estaba a su lado, oscurecía ya, y vieron a un guapo muchachote, vestido con tejanos, chupa de cuero y un macuto a la espalda, que se acercaba a una moto aparcada junto al árbol que está delante de su hogar. Cuando iba ya a subir a ella, una especie de cosa rojiza y llameante apareció de la nada tras él, en la penumbra, y... ¡Un chorro de fuego salió de su boca!

Esta historia, por supuesto, corresponde al combate entre Ricard Juárez, Ángel de Dominic, y Salvador Blanch, Demonio de Belial, combate en el que Ricard encontró la muerte. Zalba se llevó la moto del Ángel para tirarla al río, más que nada para borrar huellas, ya se sabe...

Si los Pj le preguntan un poco más, doña Peregrina puede recordar que Ricard Juárez tiró su macuto para tener las manos libres e intentar defenderse. También puede recordar que Enriquito salió a la calle cuando todo hubo terminado, más que nada para ver si quedaba algo del pobre chico.

## Ricard Juárez

---

Los Pj tienen dos medios para identificar a Ricard. El más sencillo es, simplemente, preguntar a uno de sus superiores o al padre Jordi C., en la Catedral, si hubo alguna desaparición angélica el día 14 de Octubre. Tras dos días de investigación (un tiempo precioso que perderán los Pj) se les contestará que no uno, sino tres Ángeles desaparecieron aquél día en la zona: Un Ángel de Daniel en una batalla entre gitanos y rapaños; un Ángel de Novalis, rubio y de sexo femenino, durante una misión; y un Ángel de Dominic, Ricard Juárez. Su descripción coincide con el que buscan. Se les facilitará su dirección: Calle Normadía 10, 5º piso.

*“Toda la ropa del muchachote se incendió al instante, y ya creía que estaba muerto... ¡Pero no! Dio un salto, se acercó a aquello... ¡Y se volvió dorado! ¡Totalmente, incluso la jeta! Aulló algo, y una espada apareció en su mano, hundiéndola en aquella cosa sin dejar de gritar. Y entonces, pareció que la espada salía de su mano para atacar una y otra vez a la criatura... Pero aquella cosa lanzó un nuevo chorro de fuego, aún mayor que el anterior, y el chaval desapareció, junto con la espada, y todo se acabó. La “cosa también se*

*fue, y un tipo, que yo no sé de dónde salió, se subió a la moto y se fue a toda velocidad...”*

El otro medio, menos evidente, es registrar la habitación de Enriqueto. Efectivamente, cuando el niño salió a la calle tras la pelea se agenció el macuto de Ricard, sin decirle nada a la abuela. Es por eso, y no por otra cosa, que en la escuela tenía ese aire de culpabilidad.

El macuto se encuentra bajo su cama. Dentro hay: El DNI de Ricard Juanez (con su nombre y dirección actual, por supuesto), su pasaporte (en el que hay estampado un flamante visado de entrada y de salida, con el que puede deducirse que ha pasado seis meses en el Senegal). En el macuto también hay un grueso portafolios rojo con los borradores de una serie de artículos sobre el Senegal. El papel en el que han sido escritos lleva el membrete de dos publicaciones con las que normalmente colaboraba Ricard: *Obra y Vida* y *Cristo-Líder*. La dirección de esta última corresponde al número 10 del pasaje verde...lo cual debería llamar la atención de los Pj.

El apartamento de Ricard es chiquitín, pero está decorado con cierto gusto. Lo más remarcable son los libros que se amontonan en las estanterías (cerca de un millar, en su mayoría de economía e historia) y un Pentium sobre una mesa-escritorio. Si alguien más o menos habilidoso con esto de la Informática lo enciende y se pone a trabajar con él, podrá acceder sin problemas a los originales de los artículos sobre Senegal de Ricard, así como otros incompletos. También tendrá acceso a una agenda: En el día 14 de Octubre hay dos anotaciones: A las 16’30 h., en *Obra y Vida*. A las 18’30 h., en *Cristo-Líder*.

Las direcciones se encuentran en un librito de agendas (bastante ajado por el uso) que los Pj pueden encontrar en uno de los cajones del escritorio. En él se encuentra, junto a otras, la dirección de Daniel Aprisa, pero de momento no hay ningún motivo para que los Pj se interesen por ella. Si se pregunta a la Sra. Ana (la portera), lo único que sabe es que el Sr. Juárez llegó hace diez días del Senegal, y que es un joven muy educado y amable.

## Cristo-Líder

Si los Pj preguntan al padre Jordi C. o a cualquier otro en la Catedral acerca de la revista *Cristo-Líder* se les contestará en menos de una hora que la redactora jefe, Mar Calegría, “es uno de los nuestros” y que, si lo desean, pueden ponerse en contacto con ella sin problemas.

Nota al DJ: Aparte de los dos demonios (Dani y Zalba) y, por supuesto, Mar, nadie en la redacción está al corriente acerca de la lucha épica entre el Cielo y el Infierno. ¡De hecho, se reírían de muy buena gana si alguien intentara convencerles de que Mar es un Ángel!

Por la noche, las oficinas de Cristo-Líder están vigiladas por Salvador Blanch (Zalba), cuyas funciones de “chico para todo” incluyen la de vigilante. Salvador es un tipo grande, de pelo rubio, pajizo. Viste casi siempre unos tejanos de pecho y camiseta. Le gusta leer libros de cocina y colecciona los vídeos del Arguñano ese. Tiene el oído fino, pero no es ni la mitad de imbécil de lo que aparenta, y lo que menos quiere es llamar la atención sobre Cristo-Líder. Así que en caso

de que intenten colarse intrusos en las oficinas empleará contra ellos métodos de disuasión “normales”. Estos métodos pueden incluir su escopeta, pero es más fácil que sean, simplemente, llamar por teléfono a la policía.

### Salvador Blanch (Zalba)

Demonio de Belial (Grado 1)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	3	2	3	4	13

*Talentos:* Esquiva+2, Pelea+1, Arma larga+1

*Poderes:* Fuego+1 (D121), Armadura+2 (D211), Indetección (D222), Regeneración+1 (D226), Fuego+1 (D253).

Aparentemente, no tiene nada que ocultar ¡hasta tiene un permiso de caza para su vieja escopeta! Por supuesto, si realmente se siente en peligro, se defenderá con todos los recursos a su disposición... incluyendo sus poderes demoníacos. Peleará hasta la muerte. Si, por una razón u otra, se da cuenta de que los Pj son Ángeles y *que no lo han identificado* les hará el papelito de “humano muy asustado y sorprendido que no se entera de nada”... para, a la primera ocasión que se le presente, saltar hacia el teléfono más próximo y llamar al *comando de exterminio* demoníaco de la zona (ver más adelante).

Caso de que los Pj se presenten a la redacción de día, los recibirá una secretaria instalada en una pequeña oficinita a la entrada, a modo de recepción. Se llama Xenia Iglesias y es gorda, rubia, y tan tonta como parece. Mar sencillamente la vuelve loca, ya que la encuentra lenta y poco eficaz, por lo que se dedica a comerle la moral implacablemente. Pero Xenia es de esas personas que nunca dirán nada malo de nadie, y que disculparían hasta a un psicokiller. Aparte de la oficinita de Xenia y del cuartito donde se amontonan los libros de cocina de Zalba (y que le sirve de garita de vigilancia por las noches) en la planta baja del edificio solamente hay una tercera pieza: Corresponde al archivo, y allí tiene su camastro Zalba (que duerme allí hasta mediodía). Si los Pj quieren registrarlo (pese a las protestas del chico) se encontrarán con que hay poca cosa más que la colección de ejemplares atrasados de la revista. Nada de interés.

En el primer piso se encuentran los despachos de Francisco Sincero, el comercial, y de Alberto Montes, el maquetista. Francisco (“Fran”, para los amigos) es un tipo acelerado, uno de esos que habla mucho y que no dice nunca nada. Pero, para el que tenga paciencia para aguantarlo, de cuando en cuando deja escapar algo interesante. Conocía a Ricard Juárez, era un buen tipo y lo apreciaba. Así que cuando se pasó por la redacción el 14 de octubre a esto de las seis y media de la tarde lo llamó, charlaron cinco minutos y tomaron una taza de café (Fran es un adicto a la cafeína y tiene siempre un termo lleno de excelente café caliente). Ricard solamente se entretuvo con él cinco minutos, pues había venido expresamente a ver a Dani. Explicará que Dani y Ricard son muy amigos, y claro, llevaban seis meses sin verse... Si se le pregunta directamente acerca de Dani Aprisa (y solamente entonces) dirá que es un chaval muy majo, pero desde hace algunos meses está un poco raro. Según él, debe arrastrar algo de depresión.

Nota para el DJ: Como ya se ha dicho, hace cuatro meses que Dani Aprisa ha sido sustituido por Alphar. Los Pj harán bien en escuchar a Fran, pues el demonio lleva tan bien

su papel que solamente el perspicaz Fran se ha dado cuenta de algo...

Sobre sus compañeros, Fran considera que Alberto es un buenazo, Xenia una tonta y que la jefa (Mar) no se entera de nada. Tiene razón en todo.

Alberto Montes, el maquetista, es bajito y seboso. Considera que todos trabajan guay, que Cristo-Líder es la revista más guay del mercado, que Dani es un tipo guay y que Mar es una jefa guay (sí, es muy difícil que use otro adjetivo que no sea “guay”). Estaba en la oficina de Daniel cuando Ricard llegó. Éste quería invitarlo a cenar, pero Dani rechazó la invitación. Es todo lo que Alberto puede decir.

Alberto y Fran no saben, evidentemente, que Ricard ha muerto. Si esta información se les escapa a los Pj, verán como les afecta profundamente, para, a continuación, sepultar a sus interlocutores con un montón de preguntas... ¡a ver cómo las contestan los Pj! Además, correrán a decírselo a Dani...

En el segundo piso se encuentran los despachos de Mar Calegría y de Daniel Aprisa. La oficina de Mar es grande y luminosa, tan llena de macetas con plantas que parece una selva tropical. Las paredes están casi literalmente empapeladas con litografías de dudoso gusto, cuyos estilos abarcan desde Modigliani hasta Andy Warhol. Con todo, preside la estancia un crucifijo... bueno, llamémoslo original, obra de Salvador Dalí, que parece semi-licuarse en una de las paredes.

Mar es una mujer de unos cincuenta años, más bien gordita, siempre vestida con colores chillones que no pegan entre sí ni con cola. Con todo, en otros tiempos debió ser una mujer sumamente atractiva, y ya se sabe, quien tuvo, retuvo. Solamente le interesa una cosa: el Arte, en cualquiera de sus manifestaciones. Es su tema favorito, y está dispuesta a hablar de él durante horas y horas... (de hecho, tiene serias dificultades a la hora de concentrarse en cualquier otra cosa). Con todo, es una mujer muy amable, que ayudará a los Pj tanto como pueda una vez se identifiquen como Ángeles. Por desgracia, la idea de que “el Mal” se halla introducido en sus oficinas escapa a su comprensión y entendimiento. Harán falta pruebas irrefutables (Dani mostrando un aura maléfica, o usando un poder intrínsecamente demoníaco) para que entre en un estado de furia cuasi-homicida, usando sus poderes a saco, mientras allá algo así como: “¿Cómo se pueden haber atrevido a infiltrar a un asqueroso demonio en MI revista?!”

### Mar Calegría

Ángel de Blandin (Grado 2)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	2	2	5	23

**Talentos:** Literatura+3, Música clásica+3, Pintura moderna+3, Escultura+3, Inglés+1, Alemán+2, Ruso+0, Japonés+0, Esperanto+0

**Poderes:** Sueño+2 (A132), Inmunidad+2 (A225, Hechizar, Parálisis, Miedo), Rebote+2 (A255, balas), Sueño+2 (A325), Artístico (A342), Artístico (A342), Artístico (A342), Artístico (A342), Sueño divino+1 (Especial).

## Dani Aprisa

Alphar es un demonio especialmente astuto y retorcido. Y tras la muerte de Ricard, está especialmente alerta. No puede usar su poder de Detección del Bien en todos los que entran en la redacción, pero no tardará en hacerlo cuando los Pj hagan lo más mínimo que pueda despertar sus sobreexcitadas sospechas (por ejemplo, si se entera que anadan preguntando sobre Ricard Juanez) Y es que un demonio prevenido vale por dos...

### Alphar

Demonio de Malfás (Grado 1)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	13

**Talentos:** Correr+1, Esquiva+1, Periodismo+1

**Poderes:** Hechizar+1 (D131), Debilidad+1 (D133), Miedo+1 (D134), Detección del Bien+1 (D311)

El despacho de Dani no tiene nada de particular: Paredes desnudas, pulcramente pintadas de blanco, una mesa y un ordenador “Mac” sobre ella. La única concesión a la vida privada de su ocupante es la foto de una jovencita rubia apoyada junto a la pantalla. Se trata de la hermana de Dani. Por desgracia, Alphar ignora este dato. Solamente posee una parte de los recuerdos de Dani, y teme (con razón) caer en una trampa o simplemente meter la pata. Por ello cambiará rápidamente el tema de la conversación si ésta deriva hacia la foto o hacia su familia en general.

El cuerpo de Dani Aprisa mide 1'65 m, es moreno y su rasgo más característico son su par de gafas con cristales de “culo de vaso”, tan gruesos que esconden por completo la expresión de sus ojos. Salvo que sea descubierto, hará a la perfección el papelito de amigo de Ricard (“...no, no, no le vi nada raro cuando vino a verme...”), así como el de colaborador fiel y algo perruno (“... hombre, puede que Mar tenga a veces la cabeza en las nubes, pero es indiscutible su gran talento...”). Con todo, no olvidemos que su objetivo es el de descubrir y eliminar el mayor número posible de agentes angélicos, así que si identifica a los Pj ideará los siguientes planes para beneficiárselos:

- Procurará enterarse del domicilio de los Pj, por ejemplo, prometiéndoles que les avisará si se entera de algo nuevo sobre Ricard. Los pobres pardi... perdón, Pj, que le den su dirección (o teléfono, que a través de uno puede localizarse la otra) se encontrarán con que el famoso “comando de exterminio” los irá sorprendiendo en sus casitas de uno en uno.

- Si los Pj no le dan su dirección, o si progresan en la investigación demasiado rápidamente para el gusto de Alphar, el comando los atacará con menos rodeos. Por ejemplo, siguiéndolos más o menos discretamente y montándoles una emboscada en cualquier calle más o menos solitaria.

- Si los Pj cometen el error de separarse y solamente uno o dos de ellos investigan en las oficinas de Cristo-Líder, puede que Dani se arriesgue a enviar a Zalba a que los espere en el pasaje verde, como ya hiciera con Ricard.

## En casa de Dani

---

Los Pj pueden obtener fácilmente las direcciones de todos los colaboradores de Cristo-Líder, simplemente pidiéndoselas a Mar, o chafardeando en la agenda de su ordenador. Salvador Blanch no tiene domicilio (evidentemente, vive y duerme en la redacción). Los Pj no encontrarán nada especial en los hogares de los redactores... excepto, claro está, en el de Dani.

Dani vive en la calle Paraíso, número 8, tercer piso. La puerta de entrada al inmueble es bastante resistente, no hay portera y los vecinos son especialmente reacios a abrir por las buenas a desconocidos, ni aunque digan por el interfono aquello de “correo comercial”...

Si los Pj consiguen entrar en el inmueble (y en el piso de Dani) no les harán falta ningún tipo de tiradas para darse cuenta de que algo no funciona: El piso es un pequeño apartamento con una sala de estar con cocina americana, una habitación y un WC. Todas las cosas más o menos personales de Dani (desde libros, fotos, revistas hasta detalles decorativos estilo cuadros o jarrones) han sido arrojados sin excesiva ceremonia a un rincón, donde forman un patético montón de basura. Ese caos contrasta con el resto del apartamento, con las paredes desnudas, las estanterías vacías y los cajones revueltos... Solamente lo que Alphar necesita (la cama, la mesa, una silla y un PC Pentium) están intactos. El resto está destrozado, sembrando el suelo aquí y allá. Otro contraste: los que Alphar necesita para su “trabajo” se encuentran en un orden impecable: dos mudas de ropa colgando solitarias de un armario vacío, artículos de toilette en el baño, y varios portafolios pulcramente colocados encima de la mesa, al lado del ordenador.

Dentro del ordenador hay varios archivos de texto con ideas, borradores y artículos ya terminados para Cristo-Líder. No hay nada de especial en ellos. Alphar se toma su trabajo en serio, e imita a la perfección el estilo de Dani. En los portafolios los Pj pueden encontrar toda la documentación de Dani que Alphar pueda necesitar: Número de la Seguridad Social, fotocopia del DNI, etc. En uno de los portafolios, sin embargo, los Pj encontrarán varias cosas bastante más interesantes:

- Un folio con un número de teléfono: 909 45 25 90, con una palabra escrita al lado, en rojo: Desratización. (Se trata del móvil que lleva el jefe del comando de exterminio. Alphar lo tiene siempre a mano por si acaso).

- Una lista de nombres y direcciones (se trata de una copia impresa de la agenda personal de Mar, pirateada de su ordenador de la oficina). Algunos nombres están subrayados con un círculo rojo, otros han sido subrayados y tachados.

- En otra hoja de papel hay escritos a mano siete nombres junto a siete fechas. Los nombres coinciden con los que están marcados en la lista anterior. Se trata de Juan Carlos Baster (2 de Julio), Silvia Darsa (10 de Julio), Francisco Benítez (19 de Agosto), Laura Riera (30 de Agosto), Aisha Malavia (26 de Septiembre), Alex Varela (9 de Octubre) y Francesc Vives (23 de Octubre). Los seis primeros han sido subrayados y tachados. El séptimo (el de Francesc) está solamente subrayado. Grapados a la hoja hay dos fotocopias de artículos (de *El Diario* y de *El Planeta*) en los que hablan de la carrera financiera de Francesc Vives, presentándolo

como un hábil magnate, que ha hecho una gran fortuna con los juegos de cartas coleccionables. Francesc es también un conocido filántropo, siempre dispuesto a apoyar económicamente cualquier causa justa.

## Francesc Vives

---

Seguramente, los Pj intentarán conseguir más información acerca de estos siete nombres. Si contactan con mossén Jordi C. o con alguno de sus superiores, se les contestará (tras una media hora larga de consultas) que los seis primeros nombres corresponden a seis Ángeles, todos ellos caídos sirviendo al Señor. La fecha de su asesinato coincide con la marcada en la lista. Oficialmente no se sabe nada más... y no se dirá nada más, ni siquiera a un grupo de Ángeles en misión (admitir que alguien se está cargando Ángeles sin que la Iglesia pueda hacer nada para impedirlo no es muy buena propaganda, que digamos).

Por lo que respecta a Francesc Vives... bueno, es un caso aparte. No se trata de un Ángel, sino de un hombre de negocios que trabaja para el Bien. Que se sepa, aún está vivo (siempre que los Pj no se hallan dormido y no hallan llegado hasta aquí *después* del 23 de Octubre). Se les proporcionará a los Pj la dirección del financiero: Avenida Hipólita, núm. 13. Una investigación más a fondo sobre las otras seis víctimas no aportará muchos más datos al grupo, y quizá les haga perder un tiempo precioso: No obstante, pueden averiguar que han desaparecido (evidentemente, ya que al ser Ángeles sus cuerpos se volatilizan al morir) y que la única relación entre ellos es que todos tenían una conocida común: Mar Calegría... Evidentemente, estos seis Ángeles son los que Alphar ha logrado descubrir gracias a su puesto de topo dentro de la redacción de Cristo-Líder... y eliminar siguiendo las órdenes de sus superiores mediante el “comando de exterminio”

## Comando de exterminio

---

Está formado por tres Demonios, que casi siempre actúan del mismo modo: Una muchachita rubia, de largos cabellos cayendo lánguidamente sobre un sucinto vestido blanco, se acerca sonriente a la víctima elegida. Si el comando se ha introducido en el piso de la víctima, la jovencita está sentada en medio de la sala de estar. Sus ropas son demasiado ajustadas para ocultar un arma, y tiene un aspecto *tan* dulce... Pero cuando abra su boquita de piñón para hablar (o para besar) ¡soltará un chorro de ácido sobre el incauto que se halla acercado demasiado! Y es que se trata de un Demonio de Baal. Aprovechando la sorpresa, los otros dos miembros del comando, un Demonio de Crocell y otro de Belial, se lanzarán a rematar a la víctima.

Los tres Demonios viven en una furgoneta reconvertida por dentro en autocaravana, con la que se desplazan procurando no llamar demasiado la atención. Son poderosos y eficaces, pero tienen un defecto como grupo: la rivalidad entre los Demonios de Belial y de Crocell. Se trata de dos tipejos bigotudos, (puedes inspirarte en los *Hernández* y *Fernández* de Tintín), que se diferencian entre sí solamente por sus camisetas. El Demonio de Crocell (Jim) lleva una camiseta negra en la que pone “*Let’s stay cool*”, y el Demonio de Belial (Jo) lleva otra del mismo color pero con la inscripción

“*Some Like it Hot!*”. No pelean mal, pero, quizá afortunadamente para los Pj, tienen la costumbre de insultarse mutuamente en pleno combate... Cosas del estilo de: “*Imbécil*”, “*Idiota*”, “*Tienes menos fuerza que el pedo de un marica*”, “*¿Te lo estas cargando o te lo estás tirando?*”. Por su parte la chiquita va por faena, y es de una eficacia mortal.

**Alison**, Demonio de Baal (Grado 2)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	24

*Talentos*: Esquiva+1, Correr+2, Acrobacia+1, Arma a dos manos+2

*Poderes*: Dientes+1 (D111, pequeños), Garras+2 (D113, grandes), Ácido+2 (D126), Veneno+0 (D161), Armadura+1 (D211), Voluntad supra-normal+0 (D221), Velocidad+2 (D334), Arma blanca maldita (411, Alabarda), Arte de Combate+2 (Especial)

**Jo**, Demonio de Belial (Grado 1)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	4	3	3	2	9

*Talentos*: Esquiva+0, Pelea+0, Insultar+2

*Poderes*: Lengua+0 (D112, con púas), Ácido+0 (D126), Fuego+1 (D121), Fuego+1 (D253), Reducción+0 (D265), Ojos rojos (624)

**Jim**, Demonio de Crocell (Grado 1)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	3	4	3	2	9

*Talentos*: Esquiva+1, Pelea+0, Correr+0

*Poderes*: Cuernos+0 (D116), Hielo+1 (D122), Inmunidad al frío (D214), Hielo+1 (D252), Licuefacción+0 (D264)

Si, en el transcurso de la aventura, los Pj son detectados por Alphar, tendrán bastantes oportunidades de tropezarse con tan simpático trío. Si la totalidad del comando es destruido por nuestros angelicales protagonistas, el atentado contra Francisc se anulará y Alphar tomará las de Villadiego tan pronto como le sea posible. Lo mismo hará si muere Alison. Si, por el contrario, la simpática chiquita sobrevive, Alphar continuará haciendo de las suyas, pues se siente seguro con la Demonio de Baal a su lado (¡y con bastante razón!)

Si los Pj atacan a Alphar, éste intentará rehuir la pelea y escapar, llamando en su ayuda a Zalba y al comando. Esto lo hará (de ser necesario) incluso en los locales de Cristo-Líder. Y es que Alphar valora más su pellejo que su tapadera. Si Alphar muere, el comando intentará llevar a cabo el atentado contra el financiero a las pocas horas de conocer la noticia, para luego esfumarse en espera de tiempos mejores. Si por una vez los Pj hacen gala de una discreción ejemplar y no meten la pata, Alphar no encontrará ninguna razón para sospechar de ellos. Los Pj podrán entonces prevenir a Francisc Vives de la amenaza que se cierne sobre él, y esperar al 23 de Octubre para tender una emboscada al comando demoníaco. También pueden informar a su Jerarquía, que se encargará del problema enviando algunos Ángeles de Lauren de grado 2 para proteger al financiero. Esto privará a los Pj del combate final... pero no deja de ser una manera fácil y segura de terminar con éxito la misión.

## Recompensas

F. Vives vivo y Alphar muerto o huido	Victoria total
F. Vives muerto y Alphar muerto o huido	Victoria Total
En cualquier otro caso...	Fracaso...