



ASESINA



LÍNEAS



Un mini-librojuego de
J. L. López Morales



ASESINA: LÍNEAS

Texto de:

José Luis López Morales

Ilustración de portada de:

Felipe Fernández

Ilustraciones interiores y marcos de:

Jaime García Mendoza y Alejandro Monge

Maquetación y Edición de:

Axel Alonso

ASESINA: LÍNEAS es el primer volumen de una serie gratuita de cinco minilibrojuegos que irán saliendo periódicamente en la revista electrónica de Nosolorol Ediciones. Inspirado en “sLAng: Historias sobre una misma historia” y en el cine negro y de acción en el que éste se inspiró a su vez, **ASESINA** cuenta la historia de Vlada, una ex-combatiente de la Guerra de Bosnia reconvertida a asesina profesional en las soleadas costas de California. Los cinco minilibrojuegos forman un librojuego completo de 300 secciones, aunque serán las decisiones que tomes las que dirán cuál de todos ellos será tu próximo destino.

Con la publicación gratuita en formato electrónico de **ASESINA**, queremos celebrar la salida en febrero de 2007 de **ÁNGELES CAÍDOS**, el primer librojuego de J. L. López Morales inspirado en el universo de sLAng.

Página web de Nosolorol Ediciones: <http://www.nosolorol.com>

Revista online NSR: <http://www.nosolorol.com/revista/>

Página web de Felipe Fernández: www.ffilustracion.com

El material contenido en este PDF es propiedad de sus respectivos autores, que autorizan su libre distribución en formato electrónico y papel siempre que se conserve íntegro y de manera gratuita.

Soy Vlada, antigua combatiente en Bosnia, asesina profesional ahora. Por un precio, puedo matar a quien sea, sin importar su raza, sexo, ideología o religión. Para mí, sólo es trabajo.

Después de cinco años de guerra civil, en los que pasé de ser una simple estudiante a convertirme en una de las mejores tiradoras del ejército, abandoné mi país y, con el dinero conseguido durante la guerra, me instalé en los Estados Unidos. Las ruinas, el sufrimiento, los bombardeos, los cuerpos mutilados, todo quedó atrás y fue substituido por la soleada California, sus avenidas llenas de palmeras y sus atardeceres de anuncio de televisión.

Un contacto de un grupo paramilitar ruso que traficaba en la costa oeste me introdujo en el mundo de la mafia, donde no tardé en recibir mi primer encargo: matar a un político local cuya popularidad estaba subiendo como la espuma a base de inflamar el odio y la indignación de los inmigrantes de Los Angeles. El hombre murió la noche siguiente, envenenado, aunque los informes forenses fueron falseados (previo pago, por supuesto) para que la versión oficial adujera su muerte a un problema cardíaco.

Eso fue hace dos años; durante este tiempo he cumplido con cada trabajo que me han encomendado, y ganado un montón de dinero con ello. Soy Vlada, una asesina. Hay gente que vende coches, vende electrodomésticos o vende su cuerpo para vivir. Yo mato a personas, algunos lo merecen, otros no, pero, ¿quién soy yo para decidirlo?





TU FICHA POLICIAL

Esto es un librojuego, un libro en el que tú eres el protagonista de la historia y no un mero espectador como en las novelas o las películas. Aquí, adoptas el papel de la peligrosa asesina a sueldo Vlada. Durante la historia, deberás elegir qué es lo que hace tu personaje, dónde va, cómo actúa y tomar importantes decisiones, muchas de las cuales pueden implicar saltarse el código penal, o incluso el ético.

Para jugar este libro, necesitarás dos dados de 6 caras (2D6 a partir de ahora) de diferente color. Estos dados se utilizan para resolver las acciones o Chequeos que acomete tu personaje durante la historia y que pueden acabar en Éxito o Fracaso.

Descripción

El primer paso es describir cómo es tu personaje. Para ello debes elegir 4 adjetivos de la siguiente lista y apuntarlos en tu Ficha Policial. Dependiendo de los adjetivos que elijas, tu personaje será más bueno en unas cosas o en otras. Por ejemplo, si eres Ágil serás bueno esquivando golpes, corriendo, etc. En cambio, si eliges Guapa, tu atractivo personal te permitirá obtener información con mayor facilidad. Elige con cuidado los 4 adjetivos que mejor describan cómo es tu personaje.

- Fuerte
- Ágil
- Diestra
- Temeraria
- Guapa
- Lógica
- Fría
- Tenaz
- Violenta
- Culta

Conocimientos

El segundo paso es escoger tus Conocimientos, aquello que has aprendido durante tu vida. Dispones de 7 Puntos a repartir entre los siguientes conocimientos, dando un valor máximo de +3 y uno mínimo de 0 a cada uno de ellos:

- **Artes Marciales:** Eres experta en combate sin armas.
- **Atletismo:** Eres muy buena saltando, corriendo o haciendo acrobacias.
- **Armas de Fuego:** Eres muy hábil con pistolas, escopetas y demás armas.
- **Diplomacia:** Eres muy buena dialogando, negociando, mintiendo o sonsacando información.
- **Callejeo:** Conoces el mundo de la calle, gente, contactos y cosas útiles en la ciudad.
- **Ciencias:** Sabes de electrónica, física, química, etc.

Ejemplo: Puedes repartir tus 7 puntos de conocimientos de la siguiente forma: +3 a Artes Marciales, +2 a Armas de Fuego, +1 a Atletismo, +1 a Diplomacia, con lo que Callejeo y Ciencias se quedan con un 0.

Puntos de Drama

Empiezas la historia con 3 Puntos de Drama. Estos puntos representan aquella situación de peligro o tensión en que decides dar el todo por el todo. Puedes utilizar cuantos Puntos de Drama desees en cualquier Chequeo, sumándolos a tu tirada en ese momento. Por supuesto, debes decidir cuántos Puntos de Drama usas antes de realizar la tirada. Después, no olvides borrar esos Puntos de tu Ficha Policial.

Ejemplo: Te has metido en una pelea de bar. El otro tipo coge una botella y te amenaza con ella. Le lanzas un puñetazo, pero quieres estar segura de dejarlo ko, por lo que decides usar 2 Puntos de Drama. Haces el Chequeo de forma normal, pero obtienes un +2 a tu tirada por los 2 Puntos de Drama. Obtienes un Éxito y estampas tu puño en la cara del palurdo. Después restas los 2 Puntos de Drama de tu Ficha Policial.

Tus Cosas

Esta lista son los objetos que tienes. A medida que vayas encontrando otros objetos, los puedes apuntar aquí. Empiezas la aventura con tu pistola con silenciador y dos de los siguientes objetos que puedes elegir a voluntad:

- Granada.
- Puñal.
- Cuerda.
- Ganzúa.

Tus Palabras

En el texto se te indicará que apuntes o borres una serie de Palabras. Hazlo según se indica y no te preocupes más por este apartado.

CHEQUEOS

Cada vez que intentas hacer algo difícil o cuando hay una posibilidad de fracasar, tendrás que hacer un Chequeo. Para ello, se te indicará una Dificultad, el conocimiento que interviene y los modificadores, que dependen de los adjetivos que has elegido o de los objetos que tengas. Has de sumar todos los modificadores para obtener el modificador total.

Luego tira 2 dados de 6 caras (2D6), de diferente color (uno blanco y otro rojo, por ejemplo) donde el blanco es el positivo y el rojo el negativo. El resultado de ambos dados se obtiene restándole el resultado del negativo al positivo, con lo que puedes obtener de -5 (horrible) a +5 (¡bien hecho!). A este número se le suma el modificador que has obtenido antes. Si el





resultado final es cero o más, tienes un Éxito en el Chequeo. Si el resultado es inferior a cero, Fracasas.

Ejemplo: Un pandillero me dispara desde una esquina. Decido saltar sobre él y dejarlo fuera de combate.

Haz un Chequeo.

Dificultad -4. Artes Marciales. Ágil +1. Temeraria +1.

Mi personaje tiene +2 en Artes Marciales y es Ágil, pero no Temeraria. Por tanto, el modificador total es de -1 (-4 por la dificultad, +2 en Artes Marciales, +1 por ser Ágil). Tiro 2D6. El positivo sale un 4 y el negativo un 3, con lo que queda un +1 de resultado. Le aplico el modificador total (-1) y obtengo un resultado de 0. Por tanto, el total del Chequeo es 0, justo para obtener un Éxito, con lo que salto sobre el pandillero y le sacudo un puñetazo en la barbilla.

HERIDAS:

Si en el ejemplo anterior hubieses obtenido un Fracaso (un resultado negativo en el Chequeo), el pandillero te habría acertado con sus disparos. El texto te indicaría entonces que recibes una o varias Heridas. Empiezas la historia sin ninguna Herida, pero cada vez que recibas una, debes hacer una cruz en una casilla de tu indicador de Heridas.

- Si tienes **1 o 2 Heridas**, pierdes sangre y esas cosas, pero no es nada grave.
- Si acumulas **3 o 4 Heridas**, la cosa se pone más peliaguda y estás malherido, por lo que recibes una Penalización de -1 a cualquier Chequeo que intentes.
- Si tienes **5 Heridas** estás en estado Crítico, con un pie en la tumba, vamos, y recibes una Penalización de -2 a cualquier Chequeo que intentes.
- Si recibes una **sexta Herida** estás muerto, fin de la historia.

Esto es básicamente todo lo que necesitas saber. Ahora ya estás listo para empezar la historia. *Pasa a la sección 1.*



1

Tumbada al sol en el jardín de mi casa de Bel Air, estoy ojeando una revista sobre blindaje de coches para vips, cuando mi móvil blanco, el que uso para el trabajo, emite un pitido. Alargo una mano y veo que tengo un mensaje nuevo, de Nicolae. Me cita en una cafetería del centro. No dice nada más. Dejo el teléfono sobre la tumbona y me levanto para darme un rápido baño en la piscina. Tras nadar un par de largos, entro en la casa mientras me seco el pelo, largo y rubio como buena chica del este, y lo envuelvo en una toalla.

Media hora después salgo vestida con un pantalón negro y una ajustada camiseta blanca, ocultando mis ojos azules tras unas gafas de sol. Subo al descapotable y conduzco tranquilamente hacia el lugar de la cita con Nicolae.

Mercenario sin escrúpulos, Nicolae estuvo luchando durante una década en todas las guerras que se originaron tras la caída de la antigua Unión Soviética. Junto a sus compinches, operaba en Bosnia, Chechenia, Georgia y un largo etcétera de países en conflicto. Le conocí durante la guerra, cuando yo actuaba como francotiradora en el centro de Sarajevo. Al llegar a los Estados Unidos, lo primero que hice fue contactar con él, y no me extrañó encontrarle dirigiendo el tráfico de armas y joyas entre Los Ángeles y Moscú.


Aparco junto a la cafetería y veo a Nicolae sentado en la terraza, con una cerveza sin tocar sobre la mesa y echando lentas miradas alrededor. Es un hombre grande y corpulento, de unos cuarenta años, pelo afeitado y unos ojos profundos y escrutadores que parecen poder atravesarte el cerebro sólo con mirarte. Viste un elegante traje blanco con un pañuelo rojo en el bolsillo de la chaqueta, justo encima del ligero bulto que forma la pistola que lleva escondida debajo. Se muestra distante y confiado, seguro de sí mismo hasta resultar repulsivo.

Al verme, levanta ligeramente una mano en señal de saludo y vuelve a examinar la tranquila avenida.

- Vlada, estás preciosa, como siempre -dice con voz melosa y acaricia mi brazo levemente mientras me invita a sentarme. Respondo a su halago con una fría sonrisa y hago un gesto al camarero para que me sirva un agua mineral.

- El encargo es sencillo -sigue hablando Nicolae una vez se aleja el chico-, pero eso no significa que sea fácil -entonces extrae una fotografía de su chaqueta y la tiende sobre la mesa. En ella se ve a un hombre oriental, gordo como un cerdo, de cara obesa y pequeños ojillos glotonos-. Éste es Xuilei, un conocido mafioso de Hong Kong recién llegado a Los Ángeles. Parece ser que quiere meterse en varios negocios, cosa que no nos conviene en absoluto. Él es tu objetivo, elimínalo como quieras, sin importar la forma. Mátaalo a él y a quien sea que esté con él. Eso es lo principal; no puede haber testigos. Lo último que necesitamos es una guerra con las tríadas chinas.



- 
- ¿Dónde y cuándo? -pregunto, guardándome la fotografía en un bolsillo del pantalón.
 - Xiulei se aloja en la suite del hotel Luxury de Santa Monica. Esta noche será la última que duerma allí. No debe llegar a mañana. Asiento levemente y recoloco mis gafas de sol.
 - Recuerda: No debe haber testigos -insiste Nicolae, como si hiciese falta que me lo recordase.

Pasa al 25.

2

El silenciador atenúa el sonido de la muerte. El cuerpo desnudo queda agrupado sobre el ensangrentado suelo, en posición fetal. Me fuerzo a apartar la mirada. Una vez terminado el trabajo, me apresuro en salir del dormitorio. Ya en el pasillo, se oyen gritos y demandas de ayuda. El panel luminoso de los ascensores indica que uno está subiendo. Más allá se abre el hueco de las escaleras.

Apunta la Palabra NIÑO en tu Lista.

Para esperar el ascensor y bajar en él, pasa al 24.

Para escapar escaleras abajo, pasa al 49.

3

De pronto, resuenan unos pasos en el pasillo a mi espalda. Me vuelvo para encontrarme con otro vigilante chino, vestido también de traje y cuyos ojos rasgados se abren por la sorpresa al verme junto a la puerta de la suite. Con un rápido movimiento, saco mi pistola y abro fuego, mientras él busca bajo su chaqueta su propia arma.

Haz un Chequeo.

Dificultad -3. Armas de Fuego. Diestra +2. Fría +1.

Si Fracasas, pasa al 19.

Si tienes Éxito, pasa al 32.



4

No alcanzo a los guardias, que disparan sobre mí. Un chispazo de dolor sacude mi brazo al atravesarme una bala (*recibes una Herida*). Antes de que puedan volver a disparar, me lanzo sobre ellos para eliminarlos.

Pasa al 31.



5

Una vez me he deshecho del guardaespaldas, me acerco hacia la gran puerta que conduce a lo que supongo es el dormitorio de la suite. Al abrirla, me encuentro en una enorme habitación. La cama revuelta ocupa el centro, mientras que mullidos sofás se alinean ante un ventanal que ocupa por completo la pared sur, ofreciendo una magnífica paronámica de la luminosa noche de Los Ángeles. Apunto con la pistola, buscando al objetivo que me ha traído hasta aquí.

Si tienes la Palabra ALARMA, pasa inmediatamente al 30. Si no, sigue leyendo:

La puerta del baño se abre en ese momento. Por ella aparece Xiulei, totalmente desnudo, su blanco y fofo cuerpo cayendo en pellejos colgantes por encima de su bajo vientre. El puro que cuelga de sus labios está a punto de caerse cuando me descubre en su habitación. Al instante, da un grito, en chino, supongo que pidiendo ayuda, mientras se lanza hacia la mesilla de noche, donde reposa una escopeta de cañones recortados. Le apunto con la pistola y le disparo antes de que la alcance.

Haz un Chequeo.

Dificultad -2. Armas de Fuego. Diestra +1. Fría +1.

Si Fracasas, pasa al 14.

Si tienes Éxito, pasa al 43.





6

Saco con rapidez mi pistola y disparo sobre el sorprendido guardia. La cabeza del chino revienta con un crujido, salpicando de sangre toda la pared. Por desgracia, el cuerpo cae sobre una de las mesas, derribando una lámpara al suelo.

Tira 1D6:

Si sacas de 1 a 3, alguien oye el ruido. Apunta la Palabra ALARMA en tu Lista de Palabras.

Si sacas de 4 a 6, no pasa nada.

Después pasa al 15.

7

- ¡Esa mujer! -grita de pronto la vieja, señalándome con el dedo-. ¡Esa mujer estaba arriba, la vi luchando con los otros hombres! -insiste, tirando del brazo del policía. El hombre duda un instante, pero otro testigo aparece y corrobora la versión de la vieja.

Pasa al 40.

8

Me lanzo contra la puerta de la suite y arremeto con una patada frontal, justo a la altura de la cerradura. La madera se quiebra con un crujido y la puerta se abre de golpe, dando a un amplio salón abarrotado de muebles, mesas y sillones. Me lanzo al interior con la pistola preparada, justo para encontrarme con un guardia que surge tras una de las columnas. El hombre da un grito, mientras alza su pistola y dispara sobre mí. Las explosiones retumban en la sala. Con un giro, me vuelvo hacia a un lado y salto para ponerme a cubierto tras uno de los sillones.

Haz un Chequeo.

Dificultad -3. Atletismo. Ágil +2. Lógica +1.

Si Fracasas, pasa al 17.

Si tienes Éxito, pasa al 38.

9

Salto escaleras abajo. Arriba se escuchan los pasos apresurados de varios chinos que me persiguen, gritando que me detenga. Alcanzo por fin la planta baja. Un gran revuelo se ha montado en el vestíbulo de entrada: Los clientes salen por las puertas mientras aseguran a gritos haber oído

disparos. Los conserjes intentan mantener la calma y llaman por teléfono. Un grupo de cuatro policías irrumpe entonces por las puertas giratorias y se ponen a hablar con el director del hotel. Si quiero salir por la puerta principal, tendré que cruzarme con esos policías. Durante un instante, dudo en salir al vestíbulo, cuando veo una puerta lateral que lleva a las cocinas. Quizás por ellas pueda alcanzar la puerta trasera del hotel.

Para salir por la puerta principal, pasa al 45.

Para huir por las cocinas, pasa al 54.

10

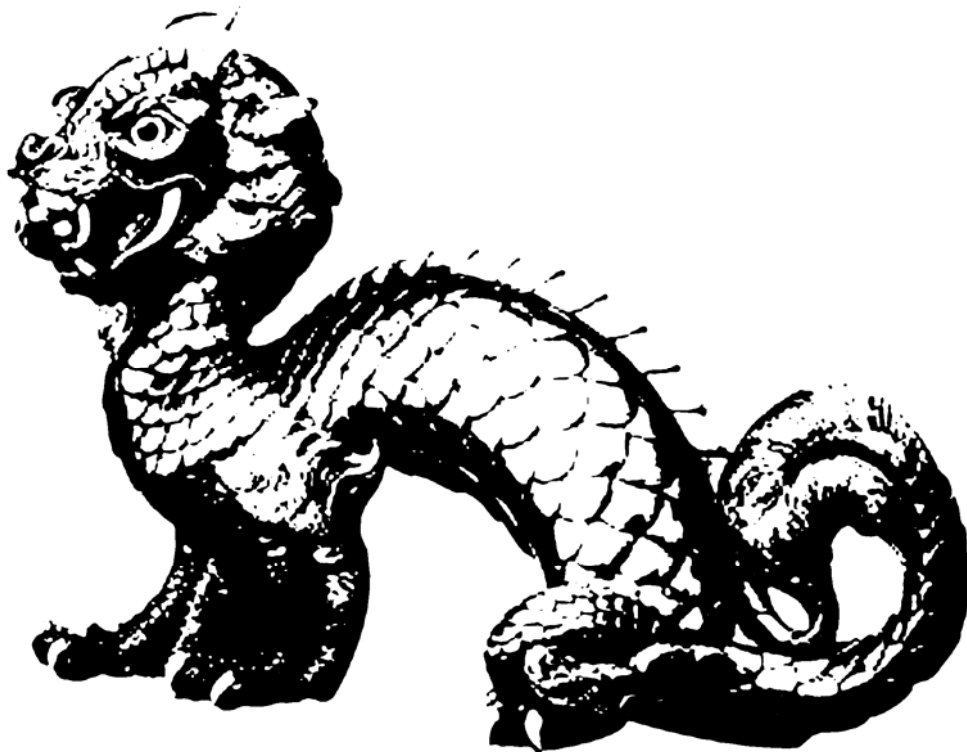
Esquivo la patada del chino y le agarro por debajo, alzándolo para lanzarlo por encima de mi hombro y hacerle aterrizar de cabeza contra el suelo. El cráneo cruje al impactar contra las baldosas. Me vuelvo con rapidez, justo en el momento en que su compañero me apunta con su pistola. Salto por encima de un mostrador mientras los disparos atruenan en la cocina y hacen volar en pedazos cacharros y cubiertos. Nada más caer al otro lado, saco mi pistola y me levanto para devolver el fuego.

Haz un Chequeo.

Dificultad -2. Armas de Fuego. Diestro +1. Fría +1.

Si Fracasas, pasa al 36.

Si tienes Éxito, pasa al 27.





11

De pronto, el guardia descubre mis intenciones. Su mirada se ilumina por la sorpresa, antes de darse la vuelta y correr hacia la puerta.

Para dispararle antes de que dé la alarma, pasa al 6.

Para saltar sobre él y silenciarlo, pasa al 21.

12

Me echo a un lado y abro la puerta metálica de la nevera, estampándosela en la cara al chino, que recibe el golpe de pleno y se derrumba sin sentido. Su compañero alza su pistola y abre fuego, pero salto por encima de un mostrador y esquivo los disparos, que hacen pedazos la vajilla y los cacharros. Nada más caer al otro lado, saco mi pistola y me levanto apuntándole.

Haz un Chequeo.

Dificultad -2. Armas de Fuego. Diestro +1. Fría +1.

Si Fracasas, pasa al 36.

Si tienes Éxito, pasa al 27.

13

Sigilosa como un gato, cruzo el salón hasta situarme detrás del guardia, que sigue leyendo el periódico. Me incorporo a su espalda y, agarrándole con ambas manos del cuello, le silencio con un violento giro. El cuello se rompe con un chasquido y el cuerpo cae de lado sobre el sillón.

Pasa al 5.

14

Descargo mi pistola sobre el gordo, pero sólo logro herirle en el brazo. Inmune al dolor, Xiulei dispara su escopeta, que truena como un relámpago, alcanzándome de pleno y haciéndome volar un par de metros hacia atrás. Caigo al suelo sangrando por el estómago (*tira 1D6, el resultado es el número de heridas que recibes*). Escupo un espumajo y meto otro cargador en la pistola. Xiulei cree que ha acabado conmigo. Me levanto y le demuestro cuan equivocado está.

Pasa al 43.

15

Una vez me deshago del guardia, continúo por el pasillo, alerta por si aparecen más guardaespaldas. Me deslizo con cuidado hasta la entrada de la suite, una doble puerta cerrada con un lector magnético.

Si tienes la Palabra ALARMA, pasa inmediatamente al 3. Si no, sigue leyendo:

Me cubro junto a la puerta, evitando el ángulo de visión de la mirilla. En ese momento descubro sobre mi cabeza la rejilla de un conducto de ventilación, que recorre todo el pasillo con salidas a cada una de las habitaciones.

*Para echar la puerta abajo y entrar con la pistola preparada, pasa al 8.
Si tienes una Ganzúa y fuerzas la cerradura, pasa al 23.
Para meterte por el conducto de ventilación, pasa al 37.*

16

Abro fuego con la escopeta, acribillándoles a quemarropa. Los chinos se retuercen a cámara lenta al ser alcanzados por una lluvia de perdigones: Sus rostros se quiebran por el dolor, las blancas camisas estallan en sangrantes erupciones, sus brazos aletean mientras se derrumban al suelo. Vacío la recámara de la escopeta sobre ellos, el pasillo retumbando con cada disparo. Al final, sólo quedan los cadáveres sobre el suelo y la destrozada pared detrás. Arrojo la inservible escopeta (*bórrala de Tus Cosas*) y sigo corriendo escaleras abajo.

Pasa al 9.

17

Salto entre una lluvia de disparos, que destrozan el sillón esparciendo las plumas por doquier. Por desgracia, un proyectil me alcanza en el hombro (*recibes 2 Heridas*). Contengo un grito por el dolor, pero reacciono al instante rodando sobre la moqueta para aparecer al otro lado del sillón, con el guardaespaldas en mi punto de mira.

Pasa al 26.

18

Fingiendo estar aturdida, me acerco al guardaespaldas a pasos cortitos, sin dejar de echar nerviosas miradas a uno y otro lado. Nada más verme, el chino se planta en medio del pasillo y me cierra el paso.





- ¿Es esta la habitación de Charles? -le digo, hablando muy rápido, nerviosa, a la vez que me acerco más a él-. Sí, Charles, ¿le conoces? -sigo preguntándole, aunque su rostro no expresa la menor emoción-. Ese cerdo me las va a pagar. Se cree que no sé lo suyo con esa secretaria... como le encuentre con ella se va a enterar.

El guardia no sabe cómo reaccionar. Por un momento duda entre darse la vuelta y alertar a los de adentro o esperar y hablar conmigo.

Haz un Chequeo.

Dificultad -2. Diplomacia. Culpa +1. Guapa +2.

Si Fracasas, pasa al 11.

Si tienes Éxito, pasa al 56.

19

Disparo sobre el guardaespaldas, pero éste se echa a un lado y se cubre contra la pared, a la vez que dispara su pistola, alcanzándome de refilón en el brazo (*recibes 1 Herida*).

Pasa al 32.

20

- Estoy alojada en la habitación 142 -asiento con tono tranquilo, fingiendo cierto hastío al ser retenida. El policía me observa de arriba abajo, dudando de mis palabras.

Haz un Chequeo.

Dificultad -2. Diplomacia. Guapa +2. Culpa +2.

Si Fracasas, pasa al 40.

Si tienes Éxito, pasa al 52.

21

El hombre se precipita hacia la puerta. Con una rápida carrera, intento detenerle antes de que alcance su objetivo.

Haz un Chequeo.

Dificultad -3. Atletismo. Ágil +1. Fuerte +1. Cuchillo +2.

Si Fracasas, el hombre escapa y debes dispararle con tu pistola, pasa al 6.

Si tienes Éxito, pasa al 28.

22

Me encuentro a menos de dos metros del guardia, cuando mi brazo tropieza con una de las lámparas de mesa. El tintineo del metal alerta al chino, que se incorpora al momento, descubriéndome en medio del salón. El hombre da un grito, mientras alza su pistola y dispara sobre mí. Las explosiones retumban en la sala. Con un giro, me vuelvo hacia a un lado y salto para ponerme a cubierto tras uno de los sillones.

Haz un Chequeo.

Dificultad -3. Atletismo. Ágil +2. Lógica +1.

Si Fracasas, pasa al 17.

Si tienes Éxito, pasa al 38.



23

Me arrodillo junto a la puerta y, tras comprobar que nadie se acerca por el pasillo, extraigo mi ganzúa e introduzco el fino alambre en la cerradura mecánica de la puerta. Con cuidado, manipulo la ganzúa, sintiendo cómo el alambre se deforma.

Haz un Chequeo.

Dificultad -1. Ciencias. Diestra +1. Lógica +1.

Si Fracasas, pasa al 3.

Si tienes Éxito, pasa al 44.

24

Un pitido señala la llegada del ascensor. Las puertas metálicas se abren a los lados y me encuentro ante tres chinos, trajeados y armados con pistolas. Por un instante, nos miramos sin hacer nada más. Entonces reaccionan y alzan sus armas.

Si tienes una Granada y la lanzas contra ellos, pasa al 59.

Si tienes una Escopeta y disparas con ella, pasa al 35.

Para huir hacia las escaleras, pasa al 47.





25

Son pasadas las diez de la noche cuando entro en el vestíbulo del Luxury. El hotel hace honor a su nombre con un horrible estilismo de pomposos muebles de madera oscura y lámparas bañadas en oro. El suelo de mármol blanco reluce brillante y guía mis pasos hasta la recepción. Tras una breve charla con el recepcionista, me dirijo a los ascensores y subo en uno hasta la última planta.

Un pitido eléctrico resuena en la cabina al alcanzar mi destino. Las puertas metálicas de abren dando a un desierto pasillo, alfombrado en verde y con numerosos cuadros adornando las paredes color crema. Me dirijo por el corredor hasta el pasillo que lleva a la suit. Desde la esquina, me asomo levemente y veo a un guardia que vigila el paso. Se trata de un chino de pelo engominado, vestido con un elegante traje negro. El hombre camina aburrido de un lado a otro, mientras observa con curiosidad alguno de los cuadros.

Para dispararle por sorpresa, pasa al 6.

Para hablar con él e intentar distraerle, pasa al 18.

Para acecharle cuando esté de espaldas y eliminarlo, pasa al 41.

26

Apunto al guardia y abro fuego. Su cabeza se parte con un chasquido y la sangre salta salpicando de rojo el sillón. Por desgracia, el cadáver cae sobre una de las bandejas de plata. El ruido de las copas y los cubiertos resuena en la habitación alertando a cualquiera que esté en el dormitorio de la suite.

Apunta la Palabra ALARMA en tu Lista si no la tienes ya.

Pasa al 5.

27

Frente a frente, el guardaespaldas y yo disparamos nuestras pistolas a través de las atestadas estanterías. Las ollas saltan por los aires, los platos se rompen, las sartenes caen entre los estallidos de las armas de fuego. Acierto al chino con varios impactos en el pecho, que lo lanzan de espaldas contra los fogones y las cazuelas con agua hirviendo, derribándolas con estrépito. Tras comprobar que no quedan más enemigos, cruzo a la carrera la sala y escapo por la puerta de emergencia.

Una vez fuera, observo la multitud que se ha congregado ante el hotel, curiosos, turistas, vagabundos, todos atraídos por el rumor de un salvaje tiroteo. Varios coches de policía aguardan aparcados en la acera, sus luces

azules dando vueltas. Con prisa, me alejo por la calle y paro un taxi con un gesto.

*Si tienes la Palabra NIÑO, pasa al 50.
Si no tienes esta Palabra, pasa al 60.*

28

Caigo sobre la espalda del guardia, que apenas tiene tiempo de balbucear una palabra antes de que acabe con él silenciosamente. Al momento, agarro de un brazo el cadáver y lo arrastro hasta esconderlo debajo de una de las suntuosas mesas que hay junto a la pared.

Pasa al 15.

29

Me lanzo por el pasillo. Los disparos resuenan a mi alrededor: Una lámpara estalla en pedazos, trozos de pared explotan en una lluvia de yeso, un cuadro se rompe y cae al suelo. Con un salto alcanzo el hueco de las escaleras.

Pasa al 49.





30

La puerta del baño se abre en ese momento. Por ella aparece Xiulei, totalmente desnudo, su blanco y fofo cuerpo cayendo en pellejos colgantes por encima de su bajo vientre. En sus blandas manos sostiene una escopeta de cañones recortados, con la que me apunta mientras grita algo en chino. Apenas tengo tiempo de echarme a un lado antes de que dispare.

Haz un Chequeo.

Dificultad -3. Atletismo. Ágil +1. Lógica +1.

Si Fracasas, pasa al 51.

Si tienes Éxito, pasa al 39.

31

Mi bota aplasta la cara del primero de los guardias, cuya nariz se quiebra con un chasquido. Caigo al suelo sobre su cabeza, moviéndome al instante para alcanzar al otro con una patada que lo lanza contra la barandilla, precipitándose por el hueco de las escaleras entre gritos de horror. Una vez eliminados, me apresuro en seguir huyendo.

Pasa al 9.

32

Acierto de pleno al guardia con una serie de tres disparos en el pecho, salpicando su camisa blanca de manchas rojas. El hombre se retuerce con cada impacto y acaba derrumbándose en medio del pasillo.

Al instante me olvido de él. Los disparos habrán alertado a cualquiera que esté dentro de la suite, así que el sigilo ya no es una opción.

Pasa al 8.

33

Alzo la pistola y disparo a bocajarro sobre los chinos.

Haz un Chequeo.

Dificultad -3. Armas de Fuego. Diestro +2. Lógico +1.

Si Fracasas, pasa al 4.

Si tienes Éxito, pasa al 53.



34

Lentamente, bajo la pistola. No puedo hacerlo. Evito la mirada del niño y salgo del baño. La policía se ocupará de él. Con rapidez, cruzo el dormitorio y salgo de la suite. Ya en el pasillo, se oyen gritos y demandas de ayuda. Miro el panel de los ascensores y veo que uno está subiendo. Más allá se abre el hueco de las escaleras.

Para esperar al ascensor y bajar en él, pasa al 24.

Para escapar escaleras abajo, pasa al 49.

35

Descargo la escopeta a bocajarro sobre los guardaespaldas. Los perdigones agujerean los bonitos trajes y salpican de sangre toda la pared del ascensor. Los hombres caen de rodillas, musitan cosas ininteligibles, tratan de usar sus pistolas. Disparo el último cartucho y ya no queda nadie con vida en el interior del ascensor. Sin tiempo que perder, arrojo la inservible escopeta al suelo (*bórrala de Tus Cosas*) y entro en la cabina. Por desgracia, los mandos han quedado inutilizados por los perdigones, de modo que no tengo otra opción que apresurarme hacia las escaleras.

Pasa al 49.

36

El chino es más rápido y me alcanza con un disparo en el brazo (*recibes 2 Heridas*). Me cubro tras un mueble y me muerdo el labio para no gritar por el dolor. Agazapada, oigo los pasos del guardaespaldas, acercándose. En ese momento me levanto de nuevo y vacío mi cargador sobre él.

Pasa al 27.





37

Arranco la rejilla que cubre el conducto de ventilación y me alzo con ambas manos para entrar por él. Reptando, avanzo entre el polvo y la suciedad que tapiza el metálico túnel, pero continúo por él hasta un ramal que se abre a un lado. Tras avanzar en silencio otro par de metros, llego a otra rejilla, que da a un salón profusamente amueblado, con una gran mesa, varios suntuosos sillones y finas columnas que franquean una chimenea apagada. Sentado frente a ella, un guardaespaldas chino lee un periódico mientras tararea una canción entre dientes. Con cuidado, aparto la rejilla y me descuelgo hasta el suelo, quedando a la espalda del distraído guardia.

Para dispararle en la cabeza, pasa al 26.

Para acecharle por la espalda y acabar con él silenciosamente, pasa al 48.

38

Salto entre una lluvia de disparos, que destrozan el sillón esparciendo las plumas por doquier. Al caer al suelo, ruedo sobre la moqueta y aparezco por el otro lado del sillón, con el guardaespaldas en el centro de mi punto de mira.

Pasa al 26.

39

La escopeta atruena en la habitación. Salto a un lado justo a tiempo, mientras la puerta entreabierta salta convertida en astillas. Me cubro tras uno de los sillones. Una miríada de esquirlas llueve sobre mí. Cubierta tras el mueble, aferro mi pistola. Xiulei suelta una carcajada y recarga su escopeta. Sin darle tiempo a volver a disparar, me alzo y abro fuego sobre él.

Haz un Chequeo.

Dificultad -2. Armas de Fuego. Diestro +2. Temeraria +2.

Si Fracasas, pasa al 14.

Si tienes Éxito, pasa al 43.



40

- ¡Detenedla! -ordena el policía a sus compañeros. Antes de que pueda huir, los hombres me rodean y me esposan las manos, mientras varios clientes aseguran haberme visto en el piso de arriba, enfrentada a tiros con varios chinos.

- Tiene derecho a permanecer en silencio... -dice con voz monótona uno de los policías mientras me dirige hacia el furgón policial que hay aparacado ante el hotel. Me dejo llevar sin ofrecer resistencia. Está claro que las cosas no podían haber salido peor.

Apunta la Palabra CÁRCEL en tu Lista de Palabras.

Continúa en ASESINA: LA FUGA.





41

Aguardo agazapada en la esquina. El guardaespaldas bosteza sonoramente y deambula de vuelta por el pasillo, dándome la espalda. Aprovecho la oportunidad y salgo tras él, deslizándome en silencio sobre el mullido suelo de moqueta.

Haz un Chequeo.

Dificultad -2. Artes Marciales. Ágil +1. Fría +1. Puñal +2.

Si Fracasas, pasa al 11.

Si tienes Éxito, pasa al 28.

42

Antes de que puedan abrir fuego, me apoyo en la barandilla de la escalera y salto por encima del hueco para caerles encima.

Haz un Chequeo.

Dificultad -3. Artes Marciales. Ágil +1. Temeraria +3. Puñal +2.

Si Fracasas, pasa al 4.

Si tienes Éxito, pasa al 31.

43

Aprieto el gatillo y el disparo borra la mitad de la cara de Xiulei. El chino grita de dolor, con su rostro colgando y perdiendo sangre a borbotones. Me acerco hacia él y acabo con su sufrimiento.

El cadáver yace ante la puerta del baño, manchando de rojo la cara alfombra de pieles. Guardo mi pistola y dudo en coger la escopeta del chino (*si la coges, apunta una Escopeta en Tus Cosas*), mientras pienso en que todo este jaleo habrá atraído la atención de todo el hotel. El tiempo de respuesta del LAPD en esta zona es de 3 minutos, por lo que debo darme prisa en irme de aquí.

Es en ese momento cuando le veo, a través de la puerta del baño, sollozante y asustado, acurrucado en un rincón. Se trata de un niño, de no más de ocho años, desnudo y con unos ojos enormes que me miran aterrorizados. De pronto siento unas náuseas horrendas. No pienso en lo que el asqueroso gordo le habrá hecho. Intento no mirar esos húmedos ojos. Sólo recuerdo las palabras de Nicolae: "No puede quedar nadie con vida".

Tras un momento de duda, entro en el baño y alzo la pistola, apuntándole. El niño gimotea, incapaz de articular palabra. Le apunto a la cabeza. Debo darme prisa. Él balbucea algo, "por favor", sus ojos suplicantes clavados en mí. Nunca he matado a un niño. Es una línea que nunca he cruzado, hasta ahora. "Por favor", repite él.

*Para dispararle, pasa al 2.
Para huir sin matarle, pasa al 34.*

44

La cerradura se abre con un leve chasquido. Con cuidado, empujo la puerta, que se abre a un salón profusamente amueblado, con una gran mesa, varios suntuosos sillones y finas columnas que franquean una chimenea apagada. Sentado frente a ella, un guardaespaldas chino lee un periódico mientras tararea una canción entre dientes.

*Para acecharle por la espalda y acabar con él en silencio, pasa al 13.
Para dispararle antes de que te descubra, pasa al 26.*

45

Respiro profundamente y atravieso el vestíbulo, directa hacia la puerta y sin hacer caso de la gente que les grita a los policías. Metro a metro, me acerco a la salida, y casi estoy a punto de llegar a ella, cuando una voz me detiene.

- ¡Señorita! -me llama uno de los policías.

Me vuelvo lentamente, como si todo el ajetreo no fuese conmigo. El policía aparta a una histérica mujer y se acerca.

- ¿De dónde viene? -me pregunta, cerrándome el paso hacia la salida.
¿Sabe algo de lo que ha pasado?

*Si tienes la Palabra ALARMA, pasa al 7.
Para decirle que estás hospedada en este hotel, pasa al 20.
Para decirle que eres una cocinera del hotel, pasa al 58.*

46

Busco la pistola en la parte trasera de mi pantalón, pero el puño del chino me alcanza de pleno en el rostro (*recibes 1 Herida*), abriéndome el labio en un sangrante corte. El guardaespaldas se dispone a acabar el trabajo, y lanza una patada alta directa a la cabeza.

*Haz un Chequeo.
Dificultad -3. Artes Marciales. Fuerte +1. Violenta +1.*

*Si tienes Éxito, pasa al 10.
Si Fracasas, pasa al 55.*





47

Me echo a un lado mientras los guardaespaldas disparan sus pistolas sobre mí.

Haz un Chequeo.

Dificultad -3. Atletismo. Ágil +2. Temeraria +1.

Si Fracasas, pasa al 57.

Si tienes Éxito, pasa al 29.

48

Lentamente, cruzo el salón entre los muebles hacia el despistado vigilante.

Haz un Chequeo.

Dificultad -2. Artes Marciales. Ágil +1. Fría +1. Puñal +2.

Si Fracasas, pasa al 22.

Si tienes Éxito, pasa al 13.



49

Bajo por las escaleras saltando los escalones de cuatro en cuatro. Los gritos se escuchan por todas partes. Paso como una exhalación por el siguiente piso y sigo bajando. Doblo otro recodo y de pronto me topo con dos guardaespaldas del chino, que suben a la carrera, vestidos de negro y armados con pistolas.

Si tienes una Escopeta y la usas contra ellos, pasa al 16.

Para dispararles con tu pistola, pasa al 33.

Para saltar sobre ellos y derribarles, pasa al 42.

50

Recostada en el asiento trasero del taxi, le doy una dirección al conductor, un parking de las afueras donde tengo un coche para emergencias. Observo mis heridas y golpes, aunque ninguna es grave. Entonces me viene una imagen, repentina y directa como un relámpago: el

rostro del niño, desnudo en el lavabo, suplicando por su vida. Cierro los ojos, pero la imagen permanece. Remordimiento. El sentimiento me abrasa el estómago como ácido. Jamás lo había sentido hasta ahora. Niego con la cabeza y aparto el pensamiento. Matar es mi trabajo, no importa quién sea la víctima. ¿O sí?

- ¿Está segura de que quiere ir tan lejos? -me pregunta el conductor, un hispano con pinta de hablador.

- Sí, lejos -asiento, y cierro los ojos e intento no pensar, y, simplemente, me dejo llevar, lejos.

Continúa en ASESINA: LA TIERRA PROMETIDA.

51

El disparo de la escopeta atruena en el dormitorio. Me arrojo al suelo, mientras la nube de perdigones me alcanza de pleno (*tira 1D6, el resultado es el número de heridas que recibes*). Caigo al suelo sangrando por varias heridas. Xiulei suelta una estruendosa risa a la vez que recarga su escopeta, dispuesto a acabar conmigo. Me pongo en pie con dificultad, justo cuando él vuelve a abrir fuego.

Pasa al 39.

52

El policía me indica con un gesto que salga.

- Rápido, fuera de aquí. Ha habido un tiroteo en las plantas superiores y esta zona no es segura.

Le doy las gracias y me apresuro hacia la puerta. Una vez en la calle, atravieso el cerco de curiosos que se agolpa ante el hotel y me monto en uno de los taxis que hay aparcados en la acera.

Si tienes la Palabra NIÑO, pasa al 50.

Si no tienes esta Palabra, pasa al 60.





53

El primero de los chinos cae con tres balazos en el pecho. El otro dispara su pistola, pero me arrojo al suelo y vacío el cargador sobre él. El hombre recibe los impactos tambaleándose hacia atrás, hasta que acaba cayendo de espaldas por el hueco de las escaleras. Al instante, me incorporo con rapidez y sigo mi huída.

Pasa al 9.

54

Me lanzo a través de las puertas batientes de la cocina. Dentro se respira un caluroso ambiente de humedad y olor a especias. Estrechos pasillos se abren entre armarios y estanterías repletos de ollas y sartenes. Varias cazuelas bullen en los fuegos, olvidadas por los cocineros al saltar la alarma sobre el tiroteo. Una señal luminosa indica la salida de emergencia que hay al fondo de la cocina. Me dirijo hacia allí, cuando las puertas se abren a mi espalda y los dos guardaespaldas irrumpen tras de mí. Apenas tengo tiempo de echarme a un lado para evitar el ataque del primero, un rápido chico de apenas veinte años, cuyo puño se estrella contra el lateral de una nevera industrial. A pesar del dolor, se vuelve furioso con un nuevo puñetazo.

*Para abrir la puerta de la nevera contra el guardaespaldas, pasa al 12.
Para sacar la pistola y dispararle, pasa al 46.*

55

La patada es certera, en plena sien. Un chispazo y mi visión se ilumina por una luz cegadora. Poco a poco, las sombras me envuelven, mientras siento como mi cuerpo, algo distante y que no me pertenece, se derrumba sobre los cacharros que abarrotan uno de los mostradores. A punto de perder la consciencia, observo con ojos vidriosos a los dos guardaespaldas, que sacan sus pistolas para rematarme.

En ese momento sucede algo, y los dos chinos huyen a la carrera. Policías uniformados entran en mi ángulo de visión. Uno de ellos me ayuda a levantarme, mientras habla y habla sin que logre oír ninguna de sus palabras.

- ¿Quién es usted? -consigo entenderle al fin.

Balbuceo una mentira, diciendo que esos hombres querían robarme. El que encuentren mi pistola no ayuda a corroborar mi versión.

Pasa al 40.

56

- A ver, ¿qué le ocurre, señorita? -pregunta el guardia, con un fuerte acento extranjero.

Tengo que evitar esbozar una sonrisa al ver cómo ha caído en la trampa.

- Es Charles, mi novio -asiento con tono inseguro, a la vez que llego hasta su lado-. El muy idiota... -y en ese momento, agarro al sorprendido guardia por el cuello. El hombre emite un gruñido, pero antes de que pueda gritar, le giro la cabeza hacia un lado. El cuello se rompe con un chasquido sordo y el cuerpo sin vida se derrumba sobre la alfombra. Acto seguido, tiro de un brazo del cadáver y lo arrastro hasta esconderlo debajo de una de las suntuosas mesas que hay junto a la pared.

Pasa al 15.

57

No soy lo suficientemente rápida y una bala me alcanza en la pierna (*recibes 2 Heridas*). A pesar del dolor, logro seguir corriendo mientras las pistolas ladran a mi espalda.

Pasa al 29.

58

- Soy una cocinera del hotel -respondo, exagerando mi acento extranjero. El policía me observa de arriba a abajo, dudando de mis palabras, aunque queda claro que mis ropas y aspecto no se corresponden con las de una simple cocinera.

Haz un Chequeo.

Dificultad -4. Diplomacia. Tenaz +2. Guapa -2.

Si Fracasas, pasa al 40.

Si tienes Éxito, pasa al 52.

59

Saco la granada y la arrojo al interior de la cabina (*borra la Granada de Tus Cosas*). Los chinos abren fuego con sus pistolas, pero me lanzo a un lado y me cubro tras la pared. En ese instante, una explosión sacude el pasillo. Un estruendo y una bola de fuego surge enfurecida por la abertura del ascensor, esparciendo los restos de los guardaespaldas por todas partes, que caen como una sangrienta lluvia de despojos humanos. Sin tiempo que perder, me apresuro hacia las escaleras.

Pasa al 49.





60

Recostada en el asiento trasero del taxi, le doy una dirección al conductor, un parking de las afueras donde tengo un coche para emergencias. Durante el largo trayecto pienso en el niño que había en el lavabo. Ese instante de debilidad puede salirme muy caro. Las palabras de Nicolae fueron claras: nada de testigos. He fallado, y sé muy bien lo mal que se toma Nicolae los fracasos. De todas formas, prefiero no pensar en ello. Observo mis heridas y golpes, aunque ninguna es grave. Luego miro por la ventanilla del taxi y veo pasar la larga avenida, los comercios iluminados con luces de neón. Muy arriba, la luna se adivina entre la bruma de contaminación que cubre el cielo nocturno de la ciudad.

Apunta la Palabra OJOS en tu Lista de Palabras.

Continúa en ASESINA: EL SUBSTITUTO.

