



# ASESINA



## EL SUBSTITUTO



Un mini-librojuego de  
J. L. López Morales



## **ASESINA: EL SUBSTITUTO**

### ***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: EL SUBSTITUTO** es el tercer 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.

**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](http://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 Ángeles. 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.

Esta historia empieza en el primer capítulo de La Asesina, titulado Líneas, donde se explica quién es tu personaje, así como las reglas para jugar este librojuego. Debes empezar por ahí. Busca ese episodio en un número anterior de la revista ([www.nosolorol.com/revista](http://www.nosolorol.com/revista)). Una vez lo hayas completado, podrás jugar a éste.



Antes de empezar, recuperas tu Nivel de Heridas a Cero. El principio de la aventura depende de tus experiencias anteriores. Por ello, mira tu Lista de Palabras en tu Ficha Policial y pasa a la sección correspondiente:

*Si tienes la Palabra OJOS, pasa al 15.*

*Si tienes la Palabra CÁRCEL o NIÑO, pasa al 30.*

# 1

Me levanto por encima de la puerta y disparo sobre el deportivo negro.

*Haz un Chequeo.*

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

*Si tienes Éxito, pasa al 13.*

*Si Fracasas, pasa al 55.*

# 2

Un impacto en el hombro (*recibes 1 Herida*). Caigo al suelo y reprimo un grito. Las balas siguen lloviendo sobre el sofá, llenándolo todo de plumas y trozos de tela.

*Para huir hacia la puerta del fondo, pasa al 39.*

*Para esperar a que dejen de disparar, pasa al 52.*

# 3

No hay nadie en la cocina. La lámpara del techo ilumina la sala de baldosas blancas y muebles de madera. Abro uno de los cajones que hay junto a la nevera y me hago con un cuchillo de cocina (*apunta un Puñal en Tus Cosas*). Al momento, me vuelvo hacia la puerta que lleva al salón, justo cuando oigo un ruido a mi espalda. Me vuelvo para ver entrar a dos agentes del SWAT armados con fusiles.

*Para esconderte tras la nevera, pasa al 17.*

*Para correr hacia el salón, pasa al 41.*

*Si tienes un Fusil y disparas contra ellos, pasa al 58.*

# 4

Me dispongo a salir de la cocina, en el momento en que oigo un ruido a mi espalda. Me vuelvo para ver entrar por la puerta trasera a dos agentes del SWAT armados con fusiles.

*Para esconderte tras la nevera, pasa al 17.*

*Para huir hacia el salón, pasa al 41.*

*Para dispararles con tu pistola, pasa al 50.*

# 5

Fallo mi ataque. El swat responde alcanzándome de pleno con la culata de su fusil. Siento un chispazo en el cerebro, cegador, mientras caigo de rodillas.

- No te muevas -me amenaza el hombre, apuntándome a la cabeza. Sin otra opción, alzo las manos. Al momento, me tiran al suelo y me esposan las manos a la espalda.



La casa se llena de policías, que lo registran todo con violencia. A empujones, me sacan al jardín y me llevan hasta un furgón blindado, donde me encierran junto a un comando entero de swats.

- ¡A la comisaría! -ordena uno de ellos, aporreando la parte delantera del vehículo.  
Al momento, nos ponemos en marcha y nos alejamos hacia el sur.  
Me han atrapado. Estoy acabada.

**Continúa en: ASESINA: LA FUGA.**

**6**

Apostada junto a la puerta, me asomo con el fusil y abro fuego sobre los policías.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -2. Armas de Fuego. Diestra +1. Tenaz +1.*

*Si Fracasas, pasa al 22.*

*Si tienes Éxito, pasa al 35.*



**7**

Busco mi pistola, pero él es rápido como un relámpago, hiriéndome en el estómago con un corte (*recibes 1 Herida*). Retrocedo un paso, justo cuando el asesino ataca para terminar conmigo.

*Pasa al 42.*

**8**

Una bala me alcanza en la espalda (*recibes 2 Heridas*).

*Pasa al 32.*

## 9

De pronto, el SWAT me descubre. Sin tiempo para reaccionar, me alcanza con un terrible porrazo de su fusil (*recibes 1 Herida*). Caigo al suelo, medio aturdida, mientras el hombre se dispone a rematarme con su arma.

- ¡Quédate quieta, zorra! -me amenaza.

Me incorporo con rapidez y, antes de que pueda disparar, me abalanzo sobre él con una patada.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -2. Artes Marciales. Violenta +1.*

*Si Fracasas, pasa al 5.*

*Si tienes Éxito, pasa al 53.*

## 10

Me abalanzo sobre el hombre, pero él esquiva con facilidad mi ataque echándose a un lado a la vez que me alcanza con un tajo en la parte de atrás de la rodilla (*recibes 1 Herida*). Perdido el equilibrio, apenas puedo evitar caerme fuera del camión. Justo al borde, me doy la vuelta para encontrarme con el asesino que me ataca con su espada.

*Pasa al 18.*

## 11

- ¡Está ahí! -grita el segundo al descubrir mi forma tras la cortina. Salgo de mi escondite, demasiado tarde, ya que el hombre dispara una ráfaga sobre mí, alcanzándome en el estómago (*recibes 2 Heridas*).

*Pasa al 26.*

## 12

Los policías son más rápidos, y uno me acierta con un disparo en el hombro (*recibes 2 Heridas*). Me echo al suelo antes de que me vuelen la cabeza y corro agazapada para huir hacia la puerta del fondo.

*Pasa al 16.*

## 13

Mi disparo obliga al asesino a cubrirse dentro del coche. Al instante, aprovecho la oportunidad para correr hacia el camión que se aleja por la avenida.

*Pasa al 29.*





## 14

En la penumbra, bajo las escaleras que llevan al sótano. Al llegar al último peldaño, descubro a una sombra que recorre el estrecho pasillo. Se trata de un swat armado con un fusil. Tras comprobar que no hay nadie en el oscuro sótano, el hombre se vuelve hacia mi posición.

*Para acecharle y eliminarlo sin que te descubra, pasa al 27.*

*Para saltar y apoyarte en las paredes para esconderte en lo alto del pasillo, pasa al 49.*

## 15

Un largo y placentero baño de media hora. Sumergida en la espuma, el agua cálida, froto mis piernas con una esponja y limpio una herida en la rodilla, último recuerdo del encargo de esta noche en el hotel. Se trata de un simple corte, nada importante. El jabón escuece sobre la sangre, pero mucho menos que el sentimiento de intranquilidad que tengo desde que llegué a mi casa. Por un instante recuerdo al niño que había en la suite del hotel, desnudo en el suelo, mirándome con ojos suplicantes. Nicolae me ordenó que nadie podía quedar con vida. No le hice caso.

Rechazo el pensamiento y decido levantarme. Me aclaro con una rápida ducha y salgo del baño envuelta en una toalla. Son casi las tres de la madrugada. Pensaba que el baño atraería el sueño pero no ha sido así. Una vez más, recuerdo las palabras de Nicolae.

- No se lo va a tomar nada bien -murmuro, cruzando la habitación mientras me seco el pelo.

En ese momento, un pitido agudo, apenas perceptible, resuena en la habitación durante un segundo justo cuando la luz de la casa parpadea brevemente. Como un resorte, me incorporo de la cama y miro alrededor. Se trata de la alarma del jardín. Rápidamente, me acerco a la ventana, dejando caer la toalla al suelo, y espío fuera. Un grupo de cuatro figuras cruza entre los setos hacia la puerta trasera de la casa. Van vestidos de negro, los rostros cubiertos por pasamontañas, protegidos con chalecos antibalas y armados con fusiles de asalto. Otros cuatro hombres rodean la piscina hacia la entrada principal. Es la poli. Alguien ha lanzado a los swat contra mí. Me aparto de la ventana, me visto con un pantalón negro y una camiseta, mientras me lamento de haber dejado mis armas abajo, en la armería secreta del sótano (*borra todos los objetos que tengas en Tus Cosas*). Se escucha el sonido de un cristal al romperse. Acabo de calzarme las botas y me incorporo. Están dentro.

*Para correr escaleras abajo, pasa al 37.*

*Para esconderte en el dormitorio y atacar cuando entren, pasa al 44.*





## 16

Cubierta tras el sofá, corro hacia las escaleras.

- ¡Fuego! -grita un hombre, y las ametralladoras atruenan en el salón.

Ruedo por el suelo mientras las balas destrozan el sofá, revientan el parqué del suelo y hacen estallar la pantalla de plasma.

*Haz un Chequeo.*

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

*Si Fracasas, pasa al 2.*

*Si tienes Éxito, pasa al 39.*

## 17

Antes de que me descubran, me oculto tras la nevera, justo en el espacio que deja con la pared. Los dos policías entran en la cocina, apuntando con sus fusiles, y cruzan hacia la puerta. Una vez fuera, se pierden escaleras arriba. Sin tiempo que perder, me dirijo hacia el salón.

*Pasa al 56.*

## 18

No soy lo suficientemente rápida. El filo abre un profundo corte en mi pierna (recibes 1 Herida). Las fuerzas me fallan y me derrumbo sobre el inestable techo del camión, rodando a un lado y a punto de caer por el borde. El asesino exhala un chillido de triunfo y salta con su espada preparada para asestar el golpe mortal.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -4. Atletismo. Ágil +1. Lógica +1.*

*Si Fracasas, pasa al 25.*

*Si tienes Éxito, pasa al 48.*

## 19

Al momento me doy cuenta de que ha sido un error volver a mi habitación. Un chasquido a mi espalda me alerta. Me vuelvo con rapidez para encontrarme con dos agentes del SWAT armados con fusiles. Uno alza su arma. Antes de que dispare, lanzo una patada baja a su rodilla.

*Pasa al 5.*



## 20

Salgo del salón y avanzo a toda prisa por el pasillo. A la derecha está la escalera que baja al sótano, mientras que a la izquierda se abre la escalera que sube a mi dormitorio. Al frente, una puerta de metal lleva al aparcamiento de la casa.

*Para bajar al sótano, pasa al 14.*

*Para subir al dormitorio, pasa al 36.*

*Para entrar en el parking, pasa al 51.*

## 21

Mis disparos revientan el microondas pero no alcanzan a los policías. El primero reacciona disparando su fusil, casi sin apuntar, pero con tan mala fortuna que me alcanza de pleno en el estómago (*recibes 2 heridas*). A pesar del dolor, me echo a un lado a la vez que sigo disparando.

*Pasa al 58.*

## 22

No acierto con mis disparos. Uno de los policías se echa a un lado a la vez que devuelve el fuego, alcanzándome en la pierna (*recibes 2 Heridas*). Me muerdo el labio para no gritar y descargo una ráfaga sobre ellos.

*Pasa al 35.*

## 23

No descubro qué le pasa al motor ni por qué no arranca. En ese momento escucho un chasquido a mi espalda. Me vuelvo al momento para encontrarme con un policía que me apunta con su arma. Acorralada, mi única oportunidad es atacar antes de que dispare. Con un rápido movimiento, me lanzo sobre él para dejarlo fuera de combate de un puñetazo.

*Pasa al 5.*

## 24

Dejo la protección del coche y corro para alcanzar la parte trasera del camión, mientras las balas llueven a mi alrededor.

*Haz un Chequeo.*

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

*Si tienes Éxito, pasa al 29.*

*Si Fracasas, pasa al 43.*

## 25

El asesino cae sobre mí y me atraviesa el pecho con su espada, clavándola en el techo del camión. Siento un dolor terrible, como si me partieran por la mitad, y escupo un reguero de sangre a un lado. A punto de perder la conciencia, el cielo nocturno de L.A. da vueltas en mi cabeza. Veo un avión pasar muy cerca, veo las farolas que iluminan la avenida, veo al asesino, que se sitúa ante mí. El hombre extrae la espada y la alza para terminar conmigo. Su sonrisa homicida antes de decapitarme es lo último que veo.

**FIN DE LA HISTORIA.**



## 26

Me lanzo sobre el policía, hundiéndole una patada en el bajo vientre. El hombre se encorva hacia delante y acabo con él de un codazo en la nuca. Al instante, me vuelvo hacia el otro hombre, que se vuelve sorprendido buscándome con su fusil. Aparto el arma de una rápida patada y me vuelvo con un puño giratorio.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -2. Artes Marciales. Fuerte +1. Violenta +1.*

*Si Fracasas, pasa al 5.*

*Si tienes Éxito, pasa al 33.*

## 27

Pegada a la pared, avanzo en la oscuridad hacia el hombre.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -2. Callejeo. Fría +1. Lógica +1. Puñal +1.*

*Si Fracasas, pasa al 9.*

*Si tienes Éxito, pasa al 53.*



## 28

Nada más tocar suelo, doy un giro y lanzo una patada lateral directa al pecho de mi enemigo, que intenta herirme con su espada.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -2. Artes Marciales. Fuerte +1. Tenaz +1.*

*Si Fracasas, pasa al 18.*

*Si tienes Éxito, pasa al 48.*

## 29

Alcanzo la parte trasera del camión y me aferro a la escala, justo en el momento en que el conductor acelera a fondo y se aleja del semáforo. Trepo hasta el techo de la caja del camión y, una vez arriba, me dejo caer sobre la fría chapa, agotada, mientras veo quedar atrás mi descapotable y el deportivo negro del asesino.

Por un momento pienso que me he librado del peligro, justo cuando una voz burlona se escucha a mi espalda.

- Eres buena, eso te lo concedo.

Me vuelvo para encontrarme con el asesino, que permanece de pie en el techo del camión esbozando una sonrisa desprovista de cualquier alegría. Es un hombre de tez morena, alto, corpulento, el pelo largo recogido en gruesas rastas. Va vestido con un pantalón tejana y una camiseta sin mangas. En sus manos sostiene una katana, una espada japonesa, cuyo filo reluce plateado en la noche.

- ¿Quién eres? -pregunto, incorporándome para hacerle frente.

- Soy el nuevo asesino de Nicolae -se ríe él con voz aguda y sus ojos relucen enrojecidos-. Al parecer, tus últimas actuaciones no le gustaron. Por eso decidió buscar a alguien más profesional. Tú eres mi primer encargo, una prueba para demostrar que el nuevo asesino es mucho mejor que el antiguo -da un par de pasos al frente, alzando su espada para apuntarme con ella-. Eres una cosita preciosa. Es una lástima que tenga que matarte sin poderme divertir primero contigo -acaba de decir, justo antes de lanzarse sobre mí con un tajo horizontal.

*Para sacar la pistola y disparar, pasa al 7.*

*Para esquivar su ataque, pasa al 42.*

## 30

Aparco a dos manzanas de distancia de mi casa. Es más de medianoche y el barrio permanece en calma, silencioso a excepción de algún coche que deambula entre las casas y los bloques de apartamentos. Camino por la acera, manteniéndome al cobijo de las sombras de árboles y setos, hasta que alcanzo el jardín de mi casa. No se ve luz, ni nadie en los alrededores. Después de escapar de la comisaría, estoy segura de que Nicolae intentará acabar conmigo. El sitio más probable para un ataque es mi casa, y evitaría por todos los medios venir aquí. Por desgracia, después de que la policía se quedara con mis teléfonos, necesito la agenda de mi habitación, en la que guardo

todos los números de mis contactos. Debo encontrar a Nicolae antes de que él me encuentre. Para dar con él necesito información, necesito esa agenda.

Tras comprobar una vez más que la calle permanece en calma, cruzo la calzada y me interno por el jardín hacia la puerta trasera de la casa. Uso la llave que hay escondida bajo una planta y entro.

El silencio es absoluto en la casa, sumida en penumbra. Enciendo la luz de la cocina y compruebo que todo está tal y como lo dejé. Me demoro un instante para beber un trago de agua fría de la nevera, sentada en un taburete del mostrador. Apuro el vaso y me dispongo a subir al dormitorio, donde guardo la agenda.

En ese momento, un pitido agudo, apenas perceptible, resuena en la casa durante un segundo a la vez que la luz parpadea brevemente. Como un resorte, me incorporo de la silla y miro alrededor. Se trata de la alarma del jardín. Rápidamente, me acerco a la ventana. Un grupo de cuatro figuras cruza entre los setos hacia la puerta trasera de la casa. Van vestidos de negro, los rostros cubiertos por pasamontañas, protegidos con chalecos antibalas y armados con fusiles de asalto. Descubro a otros cuatro hombres rodeando la piscina hacia la entrada principal. Es la poli. Alguien ha lanzado a los swat contra mí. Me aparto de la ventana. Se escucha el sonido de un cristal al romperse. Están dentro.

*Pasa al 4.*

## 31

Aprieto el interruptor. Al momento, las lámparas del techo inundan de claridad la sala.

- ¡Mierda! -grita uno de los swat, echándose al suelo mientras intenta quitarse el visor nocturno que lleva sobre la cabeza. El otro suelta una maldición y permanece en pie, sin moverse.

- ¡No veo nada, no veo nada! -grita, apuntando a un lado y otro con su arma. Aprovechando la confusión, corro hacia la puerta del fondo.

*Pasa al 20.*

## 32

Caigo al suelo y me arrastro fuera de la cocina mientras los policías siguen disparando sus armas. Los restos de las baldosas caen hechos añicos por todas partes. Sin detenerme, huyo por el pasillo hacia el salón.

*Pasa al 56.*

## 33

El golpe le gira la cara al policía. Aprovecho para cogerle el fusil, a la vez que le hundo una patada frontal en el estómago que lo lanza contra la ventana. El hombre atraviesa el cristal y se precipita con un grito al vacío.

Sin tiempo que perder, compruebo el fusil y me lanzo hacia las escaleras (*apunta un Fusil en Tus Cosas*).

*Pasa al 37.*





## 34

Saco la anilla de la granada y la arrojo rodando por el suelo hacia los dos policías.  
- ¿Qué es eso? -pregunta uno al oír el repiqueteo de la granada sobre el cemento.  
- ¿Que cojo...? -el otro se vuelve a un lado con su fusil, justo en el momento en que la granada explota. Un estruendo arrasa el aparcamiento, haciendo volar por los aires a los dos hombres junto a una infinidad de hierros y herramientas. Apostada junto a la puerta, aguardo a que los ecos de la explosión mueran, y al momento me adentro en el aparcamiento. Salto por encima de los humeantes cadáveres para sentarme al volante de mi descapotable.

*Pasa al 45.*

## 35

El primer swat recibe cuatro impactos en el pecho y vuela hacia atrás para caer de espaldas sobre la mesa del taller. Sigo disparando sobre su compañero, alcanzándole en la rodilla. La sangre salta con un chasquido y el policía se derrumba sobre el suelo (*si has usado un Fusil, bórralo de Tus Cosas*). Aprovechando la ocasión, paso por encima de ellos y salto a los mandos de mi descapotable.

*Pasa al 45.*

## 36

Salto escaleras arriba hacia el dormitorio. Al llegar junto a la puerta, me apuesto en la pared y espío el interior.

*Si tienes la Palabra OJOS o LIBRO, pasa inmediatamente al 19. Si no, sigue leyendo:*

El dormitorio está vacío. La gran cama del centro está impecable, con las sábanas blancas inmaculadas. Sin tiempo que perder, me dirijo a la mesilla de noche y abro el cajón inferior. Debajo del falso fondo encuentro la libreta con las direcciones. Una vez me he hecho con ella, me dispongo a salir de la casa.

*Apunta la Palabra LIBRO.*

*Para bajar hacia el sótano, pasa al 14.*

*Para bajar al aparcamiento, pasa al 51.*

*Si tienes una Cuerda y escapas por la ventana, pasa al 57.*

## 37

Me apresuro escaleras abajo, mientras los ruidos se escuchan por toda la casa. Al llegar a la planta baja de la casa, pego la espalda a la pared y observo el pasillo que lleva de la cocina al salón. No se ve a nadie, aunque estoy segura de que los policías rondan por la casa.

*Para ir la cocina, pasa al 3.  
Para ir al salón, pasa al 56.*

## 38

Hago un espectacular salto a un lado, pasando por encima del tajo de la katana.

*Para cargar sobre el asesino y llevarlo al suelo, pasa al 10.  
Para lanzarlo de una patada fuera del camión, pasa al 28.*

## 39

Salto por encima del sillón y me arrastro bajo la mesa. Las balas restallan sobre la madera, destrozando las copas de cristal, la vajilla, y llenándolo todo de esquirlas. Salgo por el otro lado de la mesa y corro hacia la puerta del fondo.

*Pasa al 20.*

## 40

Salto del camión, recojo la espada del suelo y me acerco al asesino, que se retuerce de dolor sobre el asfalto.

- ¿Dónde está Nicolae? -le pregunto, colocando el filo sobre su cuello.

- Oh, Dios, me duele todo -murmura él, sin dejar de sonreír y observándome con ojos vidriosos.

- Responde -le advierto. No tengo mucho tiempo antes de que la policía aparezca, por lo que le amputo la mano. El hombre suelta un chillido horrible, mientras la sangre brota a borbotones de su brazo. No tarda en contarme su historia:

- No sé donde está Nicolae -balbucea él-. Me contrató uno de sus hombres. Un viejo del partido comunista llamado Vlai Sarapov. Es todo lo que sé -suplica.

- Es todo lo que necesito saber -respondo. De un tajo, decapito al asesino y dejo su cuerpo tendido en la calle, junto a la ensangrentada espada. Es hora de ir a por Vlai y descubrir dónde se esconde Nicolae.

**Continúa en ASESINA: LA TIERRA PROMETIDA.**

## 41

Me vuelvo y corro hacia la puerta de la cocina. Los SWAT dan un grito y abren fuego sobre mí. Salto a cubrirme tras la puerta mientras las balas hacen añicos los azulejos de la pared.

*Haz un Chequeo.*

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

*Si Fracasas, pasa al 8.*

*Si tienes Éxito, pasa al 32.*



## 42

La katana describe un amplio arco a la altura de mis rodillas.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -2. Atletismo. Ágil +1.*

*Si Fracasas, pasa al 18.*

*Si tienes Éxito, pasa al 38.*



## 43

Una bala me alcanza en la pierna (*recibes 2 Heridas*). Me tambaleo, a punto de caer, mientras el camión se aleja por la avenida.

*Para cubrirte tras el coche y disparar contra el asesino, pasa al 1.*

*Para correr a subirte al camión, pasa al 29.*

## 44

Me escondo tras la cortina que hay junto a la puerta doble del dormitorio. Los policías suben las escaleras lentamente, tratando de ser sigilosos, sin conseguirlo. Sus pasos se acercan por el pasillo. La puerta se abre y dos hombres entran. El primero cubre el flanco derecho con su fusil, mientras el otro se apresura hacia el lado donde estoy escondida.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -2. Callejeo. Lógica +1. Fría +1.*

*Si Fracasas, pasa al 11.*

*Si tienes Éxito, pasa al 26.*



## 45

Doy al contacto pero el motor no responde. Silencio una maldición y me apresuro en salir del coche y abrir el capó.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -3. Ciencias. Culpa +2. Lógica +1.*

*Si Fracasas, pasa al 23.*

*Si tienes Éxito, pasa al 54.*

## 46

Apostada junto a la puerta, me asomo por la abertura y abro fuego sobre los policías.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -4. Armas de Fuego. Diestra +1. Tenaz +1.*

*Si Fracasas, pasa al 22.*

*Si tienes Éxito, pasa al 35.*

## 47

Usando el sofá de cobertura, me levanto y abro fuego sobre los swat.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -4. Armas de Fuego. Diestra +1. Tenaz +1.*

*Si Fracasas, pasa al 12.*

*Si tienes Éxito, pasa al 59.*





## 48

Esquivo el tajo mortal de la katana y hundo una patada en el pecho del asesino. El hombre vuela de espaldas, con la sorpresa dibujada en su rostro y cae fuera del camión. Desde el techo, observo su cuerpo rodar sobre el asfalto para acabar tendido boca arriba.

*Si tienes la Palabra OJOS, pasa al 40.*

*Si tienes la Palabra NIÑO o CÁRCEL, pasa al 60.*

## 49

Salto hacia arriba, abriendo las piernas para apoyarme en cada pared del pasillo, de forma que quedo apostada en el techo. El policía, camina lentamente hacia las escaleras, pasando justo debajo de mi posición.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -3. Atletismo. Ágil +2.*

*Si Fracasas, pasa al 9.*

*Si tienes Éxito, pasa al 53.*

## 50

Saco con rapidez mi pistola y abro fuego contra ellos.

*Haz un Chequeo.*

*Dificultad -3. Armas de Fuego. Diestra +1.*

*Si Fracasas, pasa al 21.*

*Si tienes Éxito, pasa al 58.*

## 51

Llego ante la puerta metálica del aparcamiento y la abro con cuidado. Una bombilla pende del techo bañando de luz amarillenta el pequeño taller, repleto de herramientas y trastos. Al fondo, espera mi descapotable. En ese momento veo a dos hombres que aparecen por la puerta del fondo, armados con fusiles, que se interponen en mi camino hacia el coche.

*Si tienes una Pistola y disparas contra ellos, pasa al 46.*

*Si tienes un Fusil y disparas contra ellos, pasa al 6.*

*Si tienes una Granada y la dejas caer a sus pies, pasa al 34.*

*Si no tienes ninguno de estos objetos, debes huir hacia el sótano, pasa al 14.*

## 52

Las ametralladoras no dejan de disparar. Una bala me atraviesa el brazo. Me muevo a un lado y recibo otro impacto en el estómago. Malherida, caigo al suelo, apenas sin fuerzas. Un policía aparece a mi espalda. Con un último intento, me vuelvo con un puño directo a su cara.

*Pasa al 5.*

## 53

Caigo sobre el swat y lo dejo fuera de combate de un golpe en la nuca. Una vez me he librado de él, me apresuro hacia el panel que hay oculto en la pared del sótano. Lo abro y dentro me encuentro con mi pequeño arsenal secreto. No tengo mucho tiempo, por lo que me conformo con coger una pistola con varios cargadores y una granada. Al salir, también cojo el fusil de asalto del policía (*apunta una Pistola, un Fusil y una Granada en Tus Cosas*). Subo las escaleras y regreso a la planta baja.

*Para subir al dormitorio, pasa al 36.*

*Para salir por el aparcamiento, pasa al 51.*

## 54

Uno de los cables de la batería está suelto. Los swat deberían haberlo cortado si no querían que escapase. Lo aprieto con las manos y vuelvo a darle al contacto. El motor ruge de forma musical. Me siento ante el volante, pulso el botón que abre la puerta del garaje y doy gas a fondo.

Salgo de la casa a toda velocidad, derrapando en la acera y abriéndome paso entre el cordón policial que rodea el jardín. Un policía salta a un lado justo para no ser atropellado. Hundo el pie en el acelerador y me lanzo por la calle en dirección contraria. Se escucha algún disparo y las sirenas de los coches patrulla. Pero nada pueden hacer contra los 300 caballos de mi descapotable, por lo que no tardo en dejarlos atrás.

Me alejo de Palms por la avenida Overland y no reduzco la velocidad hasta llegar a Inglewood, cerca del aeropuerto. A esta hora de la madrugada, las calles aparecen casi desiertas a excepción de algún coche que circula solitario. Me detengo en un semáforo y por fin logro relajarme. Ha estado muy cerca. Un camión de reparto se detiene a mi lado. Miro la luz roja del semáforo. El aire es cálido y húmedo. Un avión cruza el cielo nocturno sobre mi cabeza y desciende hacia el aeropuerto.

De pronto, un disparo resuena en la noche. Me agacho justo cuando el vidrio delantero de mi coche se hace añicos. Un chirrido de neumáticos suena a mi izquierda. Me incorporo para ver un coche deportivo japonés que frena al otro lado de la calle. Un hombre de tez morena armado con un fusil me apunta por la ventana y abre fuego. Apenas tengo tiempo de saltar fuera antes de que las balas acribillen mi descapotable, destrozando la puerta y reventando las ruedas de ese lado. Agazapada tras la otra puerta, aguardo hasta que cesan los disparos. El camión, alertado al oír los disparos, arranca renqueante.



*Para disparar con tu pistola sobre el asesino, pasa al 1.  
Para subir a la parte trasera del camión y huir, pasa al 24.*

## 55

Fallo el disparo. La réplica del asesino es una ráfaga de disparos que atraviesan la chapa de mi coche. Una bala me hiede en el hombro, obligándome a echarme a suelo (recibes 1 Herida). Bajo la lluvia de balas, observo el camión que se aleja lentamente y me doy cuenta de que es mi única oportunidad de escapar.

*Pasa al 24.*

## 56

Atravieso el pasillo y llego al salón. La penumbra reina en la sala, con un suave brisa que mece las cortinas de seda blancas. No se ve a nadie y sólo la luz de la cocina, a la izquierda, marca un halo de claridad que se alarga hasta la puerta del otro lado del salón. Aguardo un instante; se escuchan pasos en el piso de arriba. También veo una sombra fuera, en el jardín. Apenas tengo tiempo de cubrirme tras el sofá que hay junto a la chimenea, que la ventana revienta en pedazos y tres sombras entran en la casa. Van completamente vestidos de negro, armados con fusiles y con visores cubriéndoles los ojos. Al instante, se vuelven hacia mí apuntándome con sus armas.

*Si tienes un Fusil y disparas contra ellos, pasa al 47.  
Para correr agachada hasta la puerta del fondo, pasa al 16.  
Para encender el interruptor de las luces del techo, pasa al 31.*

## 57

Saco mi cuerda, hago un nudo corredizo con rapidez y lo ato a la cama. Sin tiempo que perder, me lanzo por la ventana abierta, justo cuando dos agentes del SWAT entran en la habitación. Dejo correr la soga entre mis manos, frenando mi caída, y aterrizo en el césped del jardín (borra la Cuerda de Tus Cosas). En la oscuridad de la noche, miro alrededor y veo numerosos policías que rodean la casa. Mi única oportunidad de escapar es coger mi coche. Con esto en mente, me adentro por la puerta principal del aparcamiento y salto al asiento del descapotable.

*Pasa al 45.*



## 58

Le acierto al primero con mi arma en el pecho. El hombre se derrumba de espaldas sobre su compañero, que intenta quitárselo de encima. Sigo disparando sobre ellos mientras me retiro hacia la puerta. Acto seguido, me doy la vuelta y huyo por el pasillo hacia el salón.

*Pasa al 56.*

## 59

Describo una ráfaga sobre los tres hombres. Los impactos les lanzan hacia atrás, cayendo sobre la ventana y los cristales rotos. Los chalecos habrán detenido las balas, pero esto me da tiempo para correr hacia la puerta del fondo.

*Pasa al 20.*

## 60

Una vez terminada la lucha, me derrumbo sobre el techo del camión, que continúa su lento avance, y quedo sentada, observando las luces de la ciudad que me rodean con su esplendor, mientras medito cuál será mi siguiente paso. Saco la libreta que me ha costado tantos problemas. En ella tengo apuntados los números y direcciones de todos mis contactos.

Esa noche me instalo en un mugriento hotel de carretera. Es un lugar infecto, una habitación con una cama, una tele y un cuarto de baño lleno de hongos. Aún así, prefiero pasar una mala temporada aquí que arriesgarme a que los hombres de Nicolae o la policía me encuentren de nuevo.

Por la mañana, cojo la agenda y empiezo a hacer llamadas. Me lleva más de tres horas hasta que doy con alguien que me puede dar la información que necesito. Se trata de Sara, una prostituta ucraniana que se relaciona con la mafia rusa. Por teléfono no quiere decir nada, así que me presento en su apartamento y la convengo para que hable.

- Nicolae se ha instalado en una mansión cerca de Hollywood -me dice. Parece que, al saber de mi fuga de la comisaría y del fallo de su asesino, ha decidido hacerse fuerte en esa casa, protegido por cantidad de hombres y esperando que yo me vaya del país.

- Gracias -le digo a Sara y dejo un par de cientos sobre la mesa, para compensar por su muñeca rota. Una vez en la calle, me dirijo de vuelta al motel.

Ahora sé dónde está Nicolae. Ahora nada le protege de mí.

**Continúa en ASESINA: EL DULCE BESO DE LA VENGANZA.**