

en grupo. Además, servirá para que se vayan poniendo más nerviosos por el lento transcurrir de los años hasta que llegue el momento de ir a por el oro.

SEGUNDA PARTE: EL RESCATE

Finalmente han pasado los cinco años. El grupo se reúne para decidir cómo afrontar el rescate de su particular tesoro. Si piensan que lo tuvieron difícil para esconderlo, mejor que no sepan lo que les espera para sacarlo de allí.

A diferencia de otros módulos, de estructura más lineal, aquí se presentan varias alternativas para que aproveches la que quieras te están esperando. Son posibles finales alternativos para que juegues el que prefieras, es más, si juegas más de una vez Oro en plomo, podrás escoger otro camino y sorprender a tus jugadores, alargando la vida útil del módulo.

Pero eso no es todo, hay que recordar una vez más que han pasado cinco años, y cinco años dan para muchas cosas. A continuación se muestran los cambios sufridos por la zona en ese tiempo y los nuevos "inquilinos" del inmueble.

EL EDIFICIO HABITADO

El barrio ha empeorado. Una reciente ola de atracos, en muchos casos con gran uso de violencia, está golpeando los alrededores. Los causantes tienen mucho que ver con el viejo edificio.

En el lapso de tiempo transcurrido, nuevos habitantes han ocupado el edificio. Los mendigos suelen ocupar los niveles superiores como antes, pero esta clase de mendigos no es la misma que la que había antes: Se trata de yonkis que vagabundean por la zona a la espera de recibir su próxima dosis de caballo, y se les puede ver tirados

por todas partes; algunos de ellos con las miradas perdidas mientras realizan su particular viaje al infierno, otros peleándose por un trozo de comida y algunos más demasiado quietos para estar durmiendo. Su actitud es bastante violenta cuando están con el mono y además, si ven algo raro, bajarán a avisar a los residentes de los niveles inferiores del edificio, no sea caso que se queden sin su dosis.

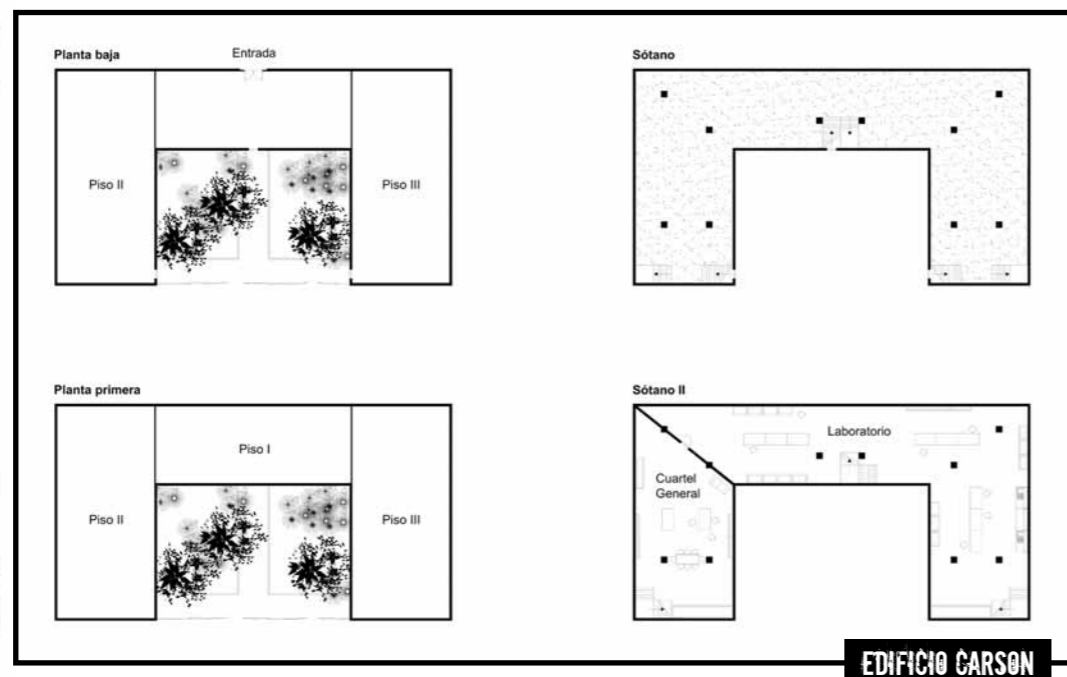
Estos residentes no son otros que la banda de Denzel. Una banda del barrio que ha decidido dar un paso más y montarse su propio laboratorio de crack. Llevan cosa de dos años en la zona y son tan sumamente discretos que los vecinos solo se han dado cuenta del aumento de drogadictos y pandilleros en los alrededores, pero no de su origen.

EL LABORATORIO DE DENZEL

El laboratorio está montado en el sótano de la construcción, con espacio de sobra para la banda y la zona de destilación. Han montado la zona destinada al tratamiento químico justo encima del escondite del oro, pero han cubierto el suelo con planchas de madera para no caminar sobre la tierra todo el tiempo. Hasta parece que han desratizado.

Toda esta zona aparece repleta de mesas llenas de viales, ollas hirviendo en hornillos de gas y vapores de dudosa salubridad. Hacinados en botes y bolsas en una esquina están las materias primas necesarias para destilar el crack, y los encargados de ello acuden aquí cuando necesitan más material.

Otra de las alas del sótano es la que sirve como cuartel general de la banda. Aquí se reúnen, planean y dan las órdenes a sus camellos que distribuirán las drogas por las zonas adecuadas. Hay varios catres, un retrete empal-



mado de mala manera en las cañerías del edificio y varias mesas y sillas llenas de cajas vacías de pizza y toda clase de comidas de encargo. Incluso un televisor en blanco y negro y varias bombillas colgadas del techo con un cable de luz kilométrico hasta el poste de luz más cercano, en la calle.

LA BANDA DE DENZEL

La banda de traficantes ubicada en los sótanos del edificio abandonado está formada por seis miembros. Hasta hace más o menos un año eran dos más, pero una reyerta contra la banda de la calle Sur acabó bastante mal. Aparte de ellos seis, cinco personas más trabajan en el laboratorio.

En la banda de Denzel, cada uno tiene una función específica y Denzel, con un don para los negocios, piensa que ese es uno de los motivos por los que les va tan bien. Cada uno es bueno en su parte, juntos son mejores.

Se muestran nombre, edad y un pequeño perfil de cada uno de los miembros. Cada uno de ellos va armado con alguna clase de arma ligera para defenderse en caso necesario.

Denzel, 22

(Ver su perfil en la sección figurantes)

Mark "Coolio", 22

Mano derecha de Denzel desde los comienzos de la banda. Coolio posee un coche al que adora y que tiene aparcado en el patio del edificio cuando está con los muchachos. Si se pudiera amar a un coche, Coolio estaría casado con él. Se gasta todo el dinero en tunearlo y marcar estilo los sábados noche, y cualquier rasguño le saca de sus casillas.

Es bastante obsesivo y cuando se le mete una idea en la cabeza, no hay quien le haga pensar de otro modo. Suele tomar las decisiones importantes junto a Denzel y solo deja que sea él el que le lleve la contraria y consiga que acabe cediendo.

Carlito, 18

Carlito es el encargado del laboratorio. Negocia con los colombianos las cantidades y precios de las sustancias necesarias para destilar la droga y cerrar buenos tratos. También trabaja con los "empleados" del mismo, supervisando los procesos y tratando de conseguir una buena mierda. Tiene una chica que se trae de vez en cuando, pero de momento no está en la banda hasta que sepa con seguridad que es de confianza, por eso no la deja entrar al laboratorio de momento.

Tab "Bunny", 17

Esta chica de diecisiete años es la novia de Denzel... la mayor parte del tiempo. Lo cierto es que Tab ha pasado ya por las manos de todos los de la banda, y de bastantes más. Pese a parecer superficial tiene una gran inteli-

