

TROPAS DE CHOQUE

Muestra gratuita de lectura



**FLASH
INTERACTIVO**

Francisco Tapia-Fuentes

CON PLUMA Y PIXEL

TROPAS DE CHOQUE

Berlín, 30 de abril de 1945

Los últimos defensores de la ciudad combaten encarnizadamente entre los derruidos edificios de la que fuera la gloria de Alemania, mientras las fuerzas del Ejército Rojo corren en una carrera contra el tiempo para llegar al edificio del Reichstag, el símbolo con el que Stalin quiere culminar esta contienda.

Sin embargo, el verdadero premio no se encuentra allí, sino en los laboratorios y departamentos dedicados a la investigación, donde las mentes más brillantes del Tercer Reich presumían de haber creado todo un arsenal de armas secretas y maravillosas. El primero que descubra su paradero se las quedará, tanto para bien como para mal.

Tu oficial al mando, un misterioso comisario llamado Sergei Solokov, os ha llevado a ti y a tus compañeros a una colina desde la que todavía, pues falta poco para el anochecer, se ve la ciudad. En esta atalaya privilegiada os dice lo que quiere de vosotros.

—Camaradas, hemos llegado hasta aquí después de un largo camino. Ahora, el objetivo de nuestro viaje se acerca a su fin. Sin embargo, nosotros no conquistaremos la gloria, pues de eso se encargarán otros.

Tropas de choque

El eco de una explosión hace que se detenga momentáneamente y mire a la lejanía con el ceño fruncido. Luego prosigue:

—No. Nuestra misión es de una naturaleza diferente. Sospechamos que el doctor Schweitzer todavía se encuentra en Berlín, supuestamente trabajando en una nueva manera de procesar alimentos para nutrir mejor a las tropas alemanas. Esta es una información con la que tenemos que hacernos a cualquier precio.

Cruzáis unas miradas dubitativas. ¿Tan importante es hacerse con un método para fabricar conservas? ¿Más importante que estar participando en la toma de la ciudad?

Sin embargo, Solokov continúa hablando y no os queda más remedio que prestar atención si no queréis recibir un castigo:

—Uno de nuestros agentes ha encontrado dos posibles paraderos del doctor. El primero es el domicilio de Schweitzer en Berlín. El barrio ha sido castigado por los bombardeos y es probable que no quede nadie, pero no podemos saberlo con seguridad. Pensad que estamos en una ciudad todavía en poder del enemigo. El otro sitio es una granja que el buen doctor tenía a las afueras. Igual está allí, igual estamos perdiendo el tiempo. Por eso tengo que dividirlos. No es mucho, pero necesitamos hacernos con ese científico cuanto antes.

FLASH INTERACTIVO 4

Os miráis durante unos segundos, incómodos con la idea de dividiros en una ciudad enemiga. Solokov prosigue:

—Iván —te señala—, tú comandarás al grupo A, mientras que Alexei —señala a otro de tus compañeros— lo hará con el B.

Luego saca unos papeles y os los tiende.

—Aquí tenéis las direcciones. ¡Buena suerte!

Miras los dos papeles, esperando alguna pista que te indique cuál de las dos es la más fiable (y en secreto, en cuál es menos probable que te maten).

Coges el que te ofrece y lees la dirección. Después miras a tus hombres. Te toca decidir a quién te llevarás contigo. Pasa al **1**.

Tropas de choque

1

A lo lejos se escucha el estruendo de una nueva explosión, mientras os miráis tratando de decidir qué hacer.

—Elige tú —dice Alexei—. Yo me quedaré con el resto.

Asientes en silencio y te diriges a tus hombres. Conoces sus virtudes y defectos, así que debería resultarte sencillo elegir a tu equipo. Sin embargo, ahora te parece la tarea más complicada del mundo. Recorres con la mirada la fila de soldados, con la esperanza de elegir un grupo lo más equilibrado posible.

Elige a *tres* de entre los siguientes camaradas y forma con ellos una escuadra:

Camarada	Combate	Resistencia	Salud Mental
<i>Boris</i>	1	4	2
<i>Andrei</i>	2	2	3
<i>Pavel</i>	3	2	2
<i>Tolya</i>	2	1	4
<i>Artyom</i>	2	3	2
<i>Sasha</i>	4	2	1

Cuando termines de elegir a tu escuadra, debes tomar otra decisión: la localización en la que vas a investigar.

FLASH INTERACTIVO 4

*Si quieres investigar en el domicilio del doctor Schweitzer en Berlín, pasa al **34**.*

*Si prefieres probar suerte con la granja de las afueras, pasa al **71**.*

Y aquí, en esta interesante escena, tenemos que dejarlo.

Si quieres saber cómo continua la historia, no dudes en pasarte por nuestra web para adquirir el texto completo:

<https://conplumaypixel.com/>

Gracias por leer,

El equipo de Con Pluma y Píxel