

PARADOX

DE DIEGO LÓPEZ



NOSOLOROL

PARADOX

DE DIEGO LÓPEZ



PARADOX

DE DIEGO LÓPEZ

Escrito por:

Diego López

Ilustración de cubierta:

Javier Charro

Ilustraciones interiores:

Borja Pindado (personajes)

José Charro (ilustraciones adicionales)

Corrección:

Juan Carlos Rodríguez

Marina Mena Guardabrazo

Edén Claudio Ruiz

Diseño y maquetación:

Cecilia Jos

Vectores empleados en los mapas:

freepik

ISBN:

978-84-16780-18-1

Depósito legal:

M-27843-2016

© Nosolorol Ediciones, 2016

© Diego López, 2016

Publicado por Nosolorol Ediciones

C/Ocaña 32, local

28047, Madrid

<http://www.nosolorol.com>

ediciones@nosolorol.com

Las reglas y mecánicas de juego incluidas en este libro se declaran *open content*.

El resto del material, incluidas las ilustraciones, se declara *product identity*.

CONTENIDO

Introducción	4
Personajes pregenerados	5
Introducción para el director de juego	10
Capítulo 0. Reclutamiento.....	16
Capítulo 1. Bienvenidos a Alaska	19
1.1. Time Zero	19
1.2. Paradox	26
Capítulo 2. Un paseo por la era postglacial.....	28
2.1. El primer grupo de búsqueda.....	28
2.2. Tras la senda del chuchuna	30
2.3. Tras el rastro del fugitivo	33
2.4. Regresando a la base.....	35
Capítulo 3. ¡Traicionados!	36
3.1. Batalla en la nieve.....	37
3.2. Regreso a la cueva de Walls	38
3.3. Persecución y huida.....	39
Capítulo 4. Huyendo de Alaska.....	41
4.1. El aeropuerto	42
Capítulo 5. Roswell, Nuevo México	45
5.1. El chalet.....	47
5.2. El Área 51.....	47
Capítulo 6. Regreso a Time Zero	53
Capítulo 7. Berlín, Segunda Guerra Mundial	56
Capítulo 8. Regreso a Paradox.....	60
Epílogo. Regreso al presente	61
Apéndice 1. Personajes no jugadores.....	62
Apéndice 2. El sistema Hitos	66

INTRODUCCIÓN

Paradox es una campaña ambientada en nuestro mundo, en la época actual, y está diseñada para ser jugada solamente con este libro. Se divide en nueve partes más un epílogo que se juegan de forma sucesiva. En cada una de ellas los personajes avanzarán un paso más en su misión de intentar evitar que un viajero del tiempo altere irremediablemente el futuro de la humanidad.

Además de esas diez partes en las que se desarrolla la aventura, la presente introducción y la introducción para el director de juego, se incluye un apéndice con el sistema de reglas empleado en esta aventura, que recibe el nombre de **Hitos**, así como un anexo que recopila todos los personajes no jugadores de la historia. Con respecto al sistema de reglas, a lo largo de la campaña encontrarás que se hace referencia a pruebas de habilidad, que vienen siempre indicadas con un icono. Por ejemplo, todos los personajes tienen una habilidad de forma física (👊), aunque se llame de forma diferente en cada uno de ellos. A veces una habilidad podrá ser utilizada en vez de otra, y en otras podrá no ser utilizada. Esto ocurre especialmente en el caso de habilidades de cultura (📖) o profesión (👨‍🔧), con las que se da por hecho que tiene que ser una habilidad relevante, de forma que un viejo ermitaño con la habilidad de cultura 📖 «Saberes arcanos» 7 y como profesión 👨‍🔧 «Cuidar de su huerto» 4 difícilmente podría utilizar su habilidad para una prueba de 📖 o 👨‍🔧 requerida para *hackear* un ordenador. De la misma manera, si ves que en una prueba se pide una habilidad, pero el personaje tiene otra más relevante para la misma, puedes permitir que se use esa. En caso de duda, remitimos siempre a tu sentido común como director de juego.

Al final de esta introducción se incluye el **grupo de cazadores**, cinco personajes listos para jugar.

En la **Introducción para el director de juego**, se detallan una serie de sucesos que desencadenarán los hechos que se relatan en la aventura y que motivarán la entrada en escena de los personajes. Esta sección contiene toda la información que el director de juego debe conocer para entender la motivación de los antagonistas de la trama y el funcionamiento de los viajes temporales que tendrán lugar en ella.

En el **capítulo 0. Reclutamiento**, los personajes encarnan a un grupo de profesionales en diferentes campos de especialidad que son reclutados por dos agentes de una rama muy especial del FBI: la Agencia para la Protección del Tiempo. Su misión: capturar a un viajero del tiempo fugado de una prisión muy especial.

En el **capítulo 1. Bienvenidos a Alaska**, los personajes serán trasladados hasta la base secreta Time Zero, desde la cual los transportarán ocho mil años hacia atrás en el tiempo hasta la base Paradox. Una vez allí, el director de la base será quien les proporcione los últimos detalles de su misión de caza.

En el **capítulo 2. Un paseo por la era postglacial**, los personajes se adentrarán en las montañas heladas tras el rastro del fugitivo y de la primera expedición que salió tras él. En su camino descubrirán que las montañas no están tan deshabitadas como creían.

En el **capítulo 3. ¡Traicionados!**, los personajes tendrán que huir por las montañas para salvar su vida, aunque contarán con una ayuda sorprendente e inesperada. Perseguidos, sin equipo y en inferioridad, tendrán que creer lo increíble para lograr sobrevivir.

En el **capítulo 4. Huida de Alaska**, los personajes tendrán que llegar hasta el aeropuerto de Juneau y hacerse con un pequeño aeroplano que su inesperado aliado ha dejado dispuesto para ellos.

En el **capítulo 5. Roswell, Nuevo México**, los personajes descubrirán la verdadera realidad de la Agencia para la Protección del Tiempo. Tras una serie de increíbles revelaciones, deberán infiltrarse en el recinto militar del Área 51 para robar una pieza de tecnología alienígena.

En el **capítulo 6. Regreso a Time Zero**, los personajes volverán a Alaska con la misión de destruir la base científica y acabar para siempre con los viajes temporales. A su llegada descubrirán que la siguiente parte del plan de la Agencia se ha puesto en marcha y solo ellos tienen la tecnología para impedirlo.

En el **capítulo 7. Berlín, Segunda Guerra Mundial**, los personajes viajarán hasta el año 1945, a una Berlín sitiada por las tropas aliadas en los últimos días de la guerra. Allí deberán impedir que el destino de la humanidad se vea abocado al desastre.

En el **capítulo 8. Regreso a Paradox**, los personajes volverán a la era postglacial para poner en marcha el mecanismo de autodestrucción de la base que borrará todo rastro de su existencia para siempre, aunque antes tendrán que enfrentarse al trastornado director Hoover y convencer a los únicos científicos que pueden poner dicho mecanismo en marcha.

JAMES O'CONNOR

CAZADOR AVENTURERO

CARACTERÍSTICAS

FOR ■■■■■■■■■■ *Físico envidiable*
REF ■■■■■■■■■■ *Certero*
VOL ■■■■■■■■■■ *Audaz*
INT ■■■■■■■■■■ *Experimentado*

ARMAS

- Rifle de caza (CM+1)
- Sin armas (m+3)

HABILIDADES

- 5 «No soy mayor para esto»
- 7 Siempre hay tiempo de apuntar
- 2 «¿Quién te crees que eres?»
- 7 El idioma de las huellas

HITOS

- Nació en una familia rica y de buena posición.
- Nunca ha trabajado.
- Sus relaciones con las mujeres nunca han durado más que unas pocas semanas... por culpa suya.
- Cree que a su vida ya no le quedan alicientes.

COMPLICACIÓN

- Le gusta demostrar su superioridad.

ESTADO



DRAMA



COMBATE

AGUANTE 6 PUNTOS DE RESISTENCIA 18 DEFENSA 19 INICIATIVA 9 DAÑO CUERPO A CUERPO +3 DAÑO A DISTANCIA +1

Descripción física

A tus 45 años conservas un físico que es la envidia de muchos jovencitos a los que doblas la edad. Tienes el pelo canoso pero abundante, y lo mantienes cuidado y peinado, aunque la mayor parte del tiempo está cubierto con un sombrero de cazador. También luces una espesa barba y un bigote blancos de los que te sientes orgulloso. Excepto en tu Londres natal, donde vistes trajes caros, normalmente llevas ropas apropiadas para la caza, aunque estas varían según el lugar del planeta en que te encuentres.

Historial

Nacistes en Londres, en el seno de una familia adinerada y con buenos contactos; tu vida de joven fue muy fácil. Acaso el único problema sea vuestra herencia irlandesa, cuyo apellido arrastráis generación tras generación y que en ocasiones ha marcado diferencias entre tu familia y las familias londinenses de ascendencia inglesa. Quizás por esa razón tu padre jamás llegó a obtener el título de sir, que sin duda se merecía.

Como el dinero nunca fue un problema, no tuviste necesidad de trabajar y desde muy joven fue el deporte de la caza el que llamó tu atención. Con el paso de los años, cazar zorros y perdices perdió su aliciente y, antes de cumplir 25, organizaste tu primera expedición a África. Ese fue tu verdadero hogar durante ocho largos años; después también se te quedó pequeña y continuaste explorando el mundo.

Ahora eres un hombre maduro. Sigues soltero, ya que no hay mujer capaz de soportar tu carácter ni tu forma de vida más allá de unas cuantas semanas. Nunca te ha importado, aunque en ocasiones has sentido el aguijonazo de la soledad. Has pateado todo el globo y has cazado todas las presas que se te han ocurrido... ¿Qué aliciente le queda ya a tu vida?

Personalidad

Te sientes superior a los demás en muchos aspectos y no dudas en demostrarlo cuando tienes ocasión. Prepotente, arrogante y un poco misógino, la típica caballerosidad inglesa la reservas para la gente que te demuestra que se puede equiparar a ti, siempre dentro de tu exclusivo y elitista sistema de valoración. Pese a todo, lo que nadie puede negar es que eres valiente, audaz sin ser temerario, dispuesto a mirar a la muerte de frente si llega la ocasión y no queda más remedio.

TENIENTE KYLE SULLIVAN

S O L D A D O P E R F E C T O

CARACTERÍSTICAS

FOR ■■■■■■ Grande y fuerte

REF ■■■■■■ Reacciona rápido

VOL ■■■■■■ Disciplinado

INT ■■■■■■ Metódico

HABILIDADES

7 Nadie más podría hacerlo

8 Arma viviente

2 «Entre militares nos entendemos»

5 «¿Qué ha sido ese ruido?»

HITOS

Se alistó en el ejército muy joven.

Jamás ha cuestionado una orden.

Cree que para que las cosas funcionen, cada persona debe tener un papel y cumplirlo.

Ya no se siente útil en el ejército y quiere entrar a formar parte del FBI.

COMPLICACIÓN

Sin órdenes que cumplir a veces no sabe qué hacer.

ESTADO



ARMAS

Pistola (mM+2)

Sin armas (m+3)

DRAMA



COMBATE



Descripción física

A tus 35 años, eres grande, ágil y fuerte, un portento físico. De rasgos marcados y gesto adusto, con el pelo cortado al estilo militar y el resto afeitado (rostro, pecho y piernas). Siempre vistes de uniforme, ya sea de paseo o de faena, con tu arma reglamentaria al cinto.

Historial

Desde pequeño siempre tuviste claro que querías ingresar en el ejército y defender a tus queridos Estados Unidos. A tu familia le pareció bien y, en cuanto cumpliste la mayoría de edad, te alistaste. Desde el principio demostraste que la vida militar estaba hecha para ti y pronto recibiste tu primer ascenso y fuiste destinado a las fuerzas especiales.

Con el tiempo te has convertido en un experto en la infiltración y la lucha cuerpo a cuerpo. Tus manos son armas letales y confías más en ellas que en las armas de fuego; además, son mucho más limpias y silenciosas en su trabajo. Sin embargo, el ejército ha empezado a quedársete pequeño: pese a las distintas escaramuzas que se suceden por el globo, el mundo se mantiene en un equilibrio que te retiene normalmente acuartelado y de ese modo no te consideras útil para tu país o la sociedad.

Todas esas razones te han llevado a solicitar una excedencia del cuerpo de marines y te has presentado a las pruebas de acceso para el FBI, donde has destacado sobre todos los demás candidatos. Te han escogido para algo especial: tus habilidades no han pasado desapercibidas a los que dirigen la Oficina y tan solo te resta una prueba, la definitiva, para ser admitido de pleno derecho.

Personalidad

Disciplinado es la palabra que mejor te define. Eres el soldado que todo mando querría tener a sus órdenes: jamás cuestionas una orden y la ejecutas con rapidez y precisión. La disciplina marca también las otras facetas de tu vida: eres metódico y ordenado y todo lo realizas tal y como el reglamento indica. Muchos opinarán que eres un robot, pero no es así, es simplemente la forma en la que crees que funcionan mejor las cosas, cada uno en su lugar y haciendo lo que le toca, sin dudar ni replicar. Hasta ahora nadie te ha demostrado que no sea la mejor forma de actuar.



IVANNA PETROVA

G U Í A P O L A R

CARACTERÍSTICAS

FOR ■■■■■■ Resistente al frío
REF ■■■■■■ Ágil
VOL ■■■■■■ Nervios de hielo
INT ■■■■■■ Curiosidad insaciable

ARMAS

● Piolet (C+1)

COMPLICACIÓN

● A veces se arriesga innecesariamente, por curiosidad.

HITOS

- Nació en la ciudad más fría del planeta.
- Ha participado en numerosas expediciones, tanto polares como de montaña.
- Cuando no está en su entorno, se siente extrañamente fuera de lugar.
- Nunca permitiría que en una de sus expediciones un compañero quedase atrás.

ESTADO



DRAMA



HABILIDADES

- 6 «El frío es mi elemento»
- 2 «Puedo hacer que vuele»
- 3 Un piolet tiene muchos usos
- 4 Podría convencerte si quisiera
- 6 No te fíes de dónde pisas
- 3 Silenciosa como el ártico
- 4 «Mis padres me contaron una vez...»
- 7 En la montaña desde niña

COMBATE

AGUANTE 6 PUNTOS DE RESISTENCIA 18 DEFENSA 18 INICIATIVA 8 DAÑO CUERPO A CUERPO +1 DAÑO A DISTANCIA +0

Descripción física

Eres bastante alta, de ojos azules y cabello rubio, que llevas muy recortado. Tienes 27 años recién cumplidos. Eres muy ágil y una gran escaladora, con mucha facilidad para desplazarte sobre hielo y nieve, donde te desenvuelves con gran soltura. Te gusta la ropa informal, pero debido a tu oficio y a tu lugar de nacimiento, casi siempre llevas grandes chaquetones, guantes y gorros para el frío.

Historial

Nacistes en la ciudad de Yakutsk, en Siberia. Tu ciudad pasa por la más fría del planeta, aunque eso no es algo que te haya molestado nunca, más bien al contrario: desde pequeña resultó evidente que la nieve y el hielo eran tus elementos. Tus padres enseñan en el Instituto de Investigación del Permafrost, actividad que combinan con diferentes estudios de campo que realizan en las épocas en las que el instituto permanece cerrado.

Muy pronto te uniste a estos viajes y demostraste tu innata adaptación a los territorios helados; tus padres supieron explotar y potenciar tu habilidad y, al cumplir la mayoría de edad, ya eras un miembro fundamental en sus expediciones. Sin embargo, el estudio del permafrost no entraba dentro de tus actividades preferidas, de modo que nadie se extrañó cuando con poco más de 20 años decidiste unirse a una expedición que pretendía explorar el territorio polar.

Desde entonces hasta ahora te has movido siempre por territorios helados y montañosos. Eres una gran escaladora y una magnífica guía polar, te deslizas con la misma habilidad patinando sobre hielo que descendiendo con unos esquís. La nieve y el frío son tu elemento natural y en ellos te sientes cómoda.

Personalidad

Eres una persona tranquila y relajada, que rara vez se deja llevar por las prisas y que prácticamente nunca pierde los nervios. Te gusta meditar los pasos que vas a dar con tranquilidad y esa actitud la tomas tanto en la vida diaria como ante una pared de roca; sin duda eso hace que seas aún mejor escaladora, estás convencida. Por otra parte, posees una curiosidad insaciable que a veces te hace arriesgarte innecesariamente y que es la única razón por la que alguna vez te has precipitado en algo.

CARACTERÍSTICAS

FOR **Aspecto anodino**

REF **Ambidiestro**

VOL **Vengativo**

INT **Improvisar**

HABILIDADES

6 Por tierra, mar y aire

6 No confíes en tus ojos

5 «Yo pregunto, tú respondes»

5 Todo tiene un punto débil

4 Puedo ser cualquiera

4 En los ordenadores viene todo

5 Lo que sea necesario

HITOS

▫ Ganó mucho dinero como ladrón de guante blanco.

▫ Sobrevivió milagrosamente a un terrible accidente que lo dejó desfigurado.

▫ Buscado por las autoridades y por criminales en varios países...

▫ Cambia de identidad constantemente.

▫ Nunca rechaza un trabajo si la suma de dinero es lo suficientemente alta.

ESTADO



DRAMA



COMPLICACIÓN

Demasiado independiente para trabajar en equipo.

ARMAS

Pistolas gemelas (mM+1)

COMBATE



Descripción física

Tienes 32 años y eres un tipo de aspecto anodino, ni muy alto ni muy bajo, con una complexión normalita y un rostro bastante común. Tu aspecto insulso queda rematado por un vestuario siempre acorde a la zona en la que te muevas en cada momento, normalmente ropa cómoda y sin estridencias: pantalón, camisa, zapatos, todo muy normal..., excepto tu pelo rapado al cero.

Historial

Tu vida antes de los 25 años no existe ya para ti, ya que a esa edad «falleciste» en un accidente de tráfico. En aquellos años eras un habilidoso ladrón de guante blanco con un prometedor futuro por delante, o al menos eso te decías a ti mismo. Distes con éxito varios golpes que te proporcionaron dinero rápido y fácil, aunque sin duda eso puso sobre tu pista muchos pares de ojos interesados en capturarte. Tras tu último golpe, te tendieron una emboscada y te cercaron. En la persecución posterior tuviste un terrible accidente con el coche que acabó con tu vida..., al menos de cara al resto del mundo.

Lograste sobrevivir al accidente y, con ayuda del dinero ahorrado y de buenos médicos, lograste regresar al mundo de los vivos. Desde entonces has tomado muchas identidades y tu forma de actuar ha cambiado bastante. Primero te vengaste de quienes te tendieron la trampa, uno por uno; después de eso te vendiste a quien fuera capaz de pagarte. Afrontas todo tipo de encargos y se te considera un tipo muy capaz..., posiblemente el más capaz que existe.

Personalidad

Eres un tipo constante y dedicado, que no se viene abajo por las complicaciones que puedan surgir en el trabajo que te encomienden, ya que al final siempre das con una solución. No te disgusta trabajar en compañía, si es necesario lo haces, pero prefieres trabajar solo, tu vida personal es así desde tu «muerte». Tu punto débil es la venganza: no puedes evitar devolver punto por punto cada jugarreta que te depara el destino.



INTRODUCCIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

J. EDGAR HOOVER Y EL FBI

Corría el año 1918 cuando un ambicioso joven de 23 años se unía a la División General de Inteligencia (GID) del Departamento de Justicia de los Estados Unidos. Su nombre era John Edgar Hoover, un recién graduado en Derecho por la Universidad George Washington, con un prometedor futuro y una inteligencia, capacidad de organización y dotes de liderazgo excepcionales.

Con el paso de los años, el GID se transformó en el BOI (*Bureau of Investigation*, Oficina de Investigación), y poco más tarde, en 1924, se renombró definitivamente como FBI, con Hoover nombrado director por el presidente Calvin Coolidge. Tenía solo 29 años.

Lo primero que hizo Hoover al ser puesto al frente del FBI, dando una inteligente imagen de honestidad y patriotismo, fue descartar a todos los agentes que tuvieran algún grado de corrupción (el BOI tenía una terrible fama de organismo corrupto en los últimos años). De este modo también eliminó a posibles contendientes por el puesto de director.

Una vez asentado en el cargo, dio un brusco giro a la forma de trabajar de la oficina, para lo cual se rodeó de agentes profesionalizados y bien entrenados, cada uno de ellos absolutamente leales a él. Muchos de estos agentes eran, además, expertos contables, asesores legales y científicos. Además, introdujo el estudio forense y tanatológico en la escena del crimen. Durante los primeros diez años fue muy eficaz en la lucha contra el crimen organizado, los gánsteres y la mafia italiana durante la llamada ley seca.

Formó una intrincada red de informantes que le permitió obtener datos sobre la vida íntima de muchas personalidades de la época, incluida la del propio presidente de los Estados Unidos. Dichos datos hablaban de infidelidades, orientación sexual, orientación partidista y tendencias procomunistas. Compiló mucha información clasificada como «oficial y confidencial» muy delicada, capaz de destruir política, familiar y económicamente a una persona.

OVNIS EN ROSWELL, NUEVO MÉXICO

Mucho se ha escrito y mucho se ha hablado sobre lo que ocurrió en Roswell, Nuevo México, en junio de 1947, pero pocos conocen la verdad. La historia que ha llegado hasta nuestros días es la siguiente: el día 14 de junio, un granjero llamado Mack Brazel encontró en su rancho los restos dispersos de algún objeto volador. Avisó al *sheriff* pasados unos días y rápidamente los

restos fueron recogidos por las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos. La prensa se hizo eco enseguida de la noticia y comenzó a difundir la teoría de que se trataba de los restos de un OVNI.

Durante los meses posteriores y a lo largo de muchos años desde entonces, la noticia ha sido confirmada y desmentida, se han presentado pruebas y se han rechazado tras descubrir su falsedad y una densa telaraña se ha ido tejiendo sobre el asunto hasta quedar todo en nada de cara a la opinión pública. Una opinión pública que, a excepción de unos cuantos escépticos, finalmente ha adoptado como cierta la teoría de que lo que se estrelló en Nuevo México fueron los restos de un globo de observación que formaba parte de un proyecto secreto de la recién creada USAF llamado Proyecto Mogul.

La realidad de lo que ocurrió es mucho más simple: un OVNI se estrelló en Roswell, Nuevo México.

Hoover no tardó en mover su extensa red de contactos, utilizando sus influencias y algunos retazos de sus informes «confidenciales» para lograr que la investigación del asunto Roswell recayera en una nueva rama del FBI creada ex profeso para tal fin. Los restos del OVNI fueron trasladados a la Nellis Air Force Base, al sur de Nevada, a un lugar más conocido como el Área 51.

Inmediatamente Hoover se rodeó de científicos, muchos de los cuales ya pertenecían al FBI, y comenzó a estudiar los restos del OVNI. Sus reportes no pasaban por las manos de nadie, tan solo el presidente Truman recibía informes periódicos en los que normalmente se le informaba de las dificultades que tenían para desentrañar la tecnología alienígena. Tanto la USAF como otras agencias interesadas en el caso fueron desinformadas, al igual que sucedió con la opinión pública, y el asunto Roswell fue poco a poco difuminándose en el tiempo.

¡FUNCIONA!

En febrero de 1950, tras casi tres años de investigación, el grupo de científicos del FBI logra usar con éxito una fuente de energía de origen extraterrestre. Este primer paso les permite progresar más rápidamente y, antes de que acabe el año, logran varios avances con la tecnología alienígena. El más importante de todos: utilizando la fuente de energía, consiguen proyectar una partícula sólida a la velocidad de la luz..., y en su informe todos los científicos afirman que es posible «aumentar» esa velocidad.

Los años que siguen son de una frenética actividad en el Área 51; aun así, los reportes de Hoover siguen siendo escasos y muy

espaciados en el tiempo. Sin embargo, el presidente Truman está demasiado ocupado con la guerra de Corea y sus enfrentamientos con el general MacArthur como para reparar en esos detalles.

A mediados de 1952, Hoover da un nuevo giro a los objetivos del Área 51 y divide al grupo en dos secciones. Una de ellas se encargará de enfocar el estudio de la tecnología alienígena a fines bélicos, cuyo principal punto de interés es la fabricación de aeronaves. El segundo grupo, dirigido personalmente por Hoover, se encarga del proyecto TT (más conocido entre los propios científicos como Double T). TT son las siglas de *Time Travel*, o sea: Viaje en el Tiempo. En enero de 1953 finaliza el mandato de Truman en la Casa Blanca. Su sucesor, el presidente Eisenhower, no llega a saber nada del proyecto Double T, tan solo se le informa someramente de los progresos en aeronáutica.

El proyecto Double T da sus primeros frutos bastante pronto. La aceleración por encima de la velocidad de la luz es posible y, en la Navidad de 1953, se logra dar un paso de gigante: se consigue rasgar el velo del tiempo y abrir una ventana de «observación». El ingenio en cuestión es una especie de monitor que es capaz de mostrar imágenes del pasado reciente. Sin embargo, las limitaciones en un primer momento son enormes:

- El monitor funciona como una especie de ventana que se abre a un tiempo pasado y te permite ver lo que ocurría al otro lado de dicha ventana. Eso limita la observación al pasado del lugar físico en el que te encuentras.
- A través de la ventana se puede ver, pero no se puede escuchar el pasado.
- El consumo de energía es brutal y solo se consiguen visualizar unos minutos atrás en el tiempo, de modo que los científicos apenas pueden ver algo más que a sí mismos preparando el experimento.

Poco a poco se van solventando esos problemas. Aunque resulta imposible escuchar nada de lo que sucede en el pasado, pronto se logra un mayor aprovechamiento de la energía, lo que permite ampliar el radio de visión de la ventana o la distancia temporal a la que se abre. Los progresos son bastante rápidos en estos aspectos, tanto que en menos de un año, en el mes de octubre de 1954, se realiza el primer intento de un viaje controlado al pasado.

VIAJE EN EL TIEMPO

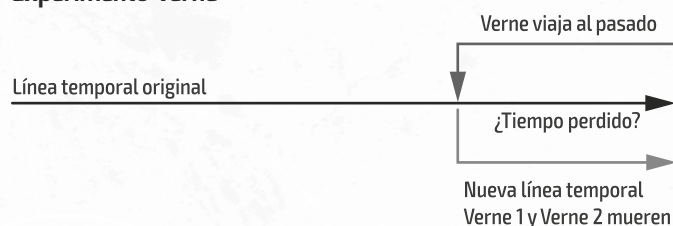
La criatura escogida para este primer viaje es un pequeño ratón al que bautizan como Verne. Se realizan todos los preparativos para lanzar a Verne a través de la ventana hasta dos minutos en el pasado. Mientras están ultimándose los detalles del experimento, un segundo Verne aparece en el interior de la jaula.

Inmediatamente, ambos ratones comienzan a chillar y segundos más tarde mueren en una terrible agonía. A continuación, los dos ratones se consumen y desaparecen ante los atónitos ojos de los científicos.

Tras muchas horas de debate llegan a la conclusión de que, de algún modo, el experimento ha sido un éxito: el ratón Verne ha sido enviado desde el futuro hasta el pasado, la duplicación del individuo ha provocado la muerte y desaparición de ambos y el pasado ha sido cambiado, impidiendo el inicio del propio experimento que ha desencadenado el cambio. Los científicos concluyen que ellos son una segunda línea temporal.

Realizan el siguiente gráfico a modo de explicación:

Experimento Verne



La pregunta que nadie es capaz de responder es: ¿qué ha sucedido con la línea de tiempo original? Tras muchas reuniones, teorías rechazadas y análisis fallidos se decide tomar una respuesta de consenso hasta que sea posible encontrar la respuesta verdadera, si es que eso es posible: la línea de tiempo original desaparece en el momento en que se ve modificada, y con ella desaparecen las versiones originales de todos y cada uno de los seres que en ella existían, y el tiempo nuevo se convierte en el único. No es posible deshacer un cambio del pasado para regresar a una línea de tiempo perdida; cualquier intento tan solo conllevaría la destrucción de otra línea temporal y su sustitución por una nueva que podría —o no— parecerse a la línea de tiempo perdida, pero que en ningún momento significaría un retorno a dicha línea temporal. Los cambios en el pasado son *irrevocables*. A esto se lo conoce como la Premisa Verne.

Con estas teorías en mente, el grupo de científicos se centra en la ampliación del rango de tiempo que pueden ver y al que pueden enviar a un ser vivo. La intención es enviar un ser vivo a un tiempo anterior a su nacimiento y hacerlo regresar, si es que eso es posible. La prueba se completa con éxito a principios de 1955; o al menos toman como un éxito la desaparición y reaparición del ratón Julio, quien permanece cinco segundos en el pasado. El experimento se realiza tras visualizar el tiempo de destino a través de la ventana temporal y asegurarse de que el pequeño Julio pasará cinco segundos completamente a solas en un lugar vacío antes de su propio nacimiento. Los científicos corroboran el éxito de la operación usando nuevamente la ventana temporal: Julio aparece en la habitación y desaparece cinco segundos después. El evento se celebra por todo lo alto en el Área 51.

VER EL FUTURO

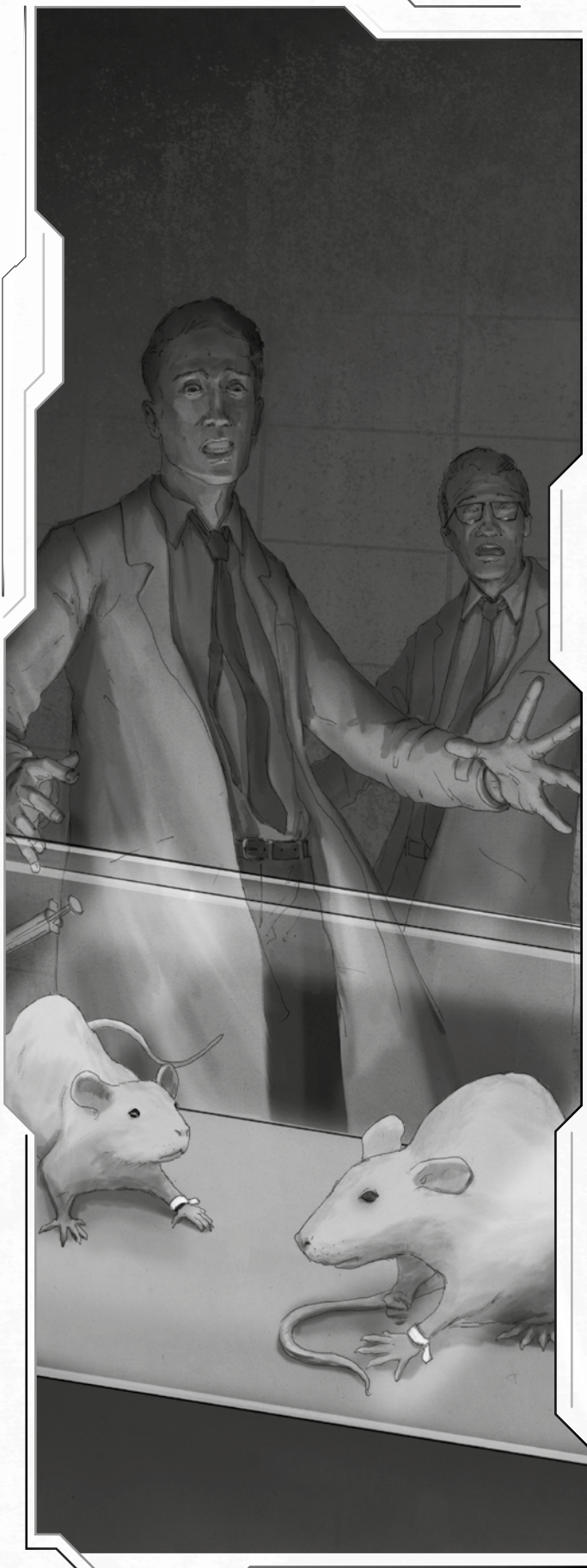
A pesar de los avances con respecto al pasado, Hoover insta a sus científicos a comprobar su teoría sobre las líneas temporales, pidiéndoles que intenten hacer que la ventana temporal muestre el futuro. Los científicos se vuelcan en el proyecto, aunque los intentos resultan fallidos una y otra vez.

Mientras tanto, las pruebas de viajes al pasado continúan. Los científicos advierten que los sujetos que son enviados al pasado experimentan un cambio, un ligero rejuvenecimiento. Una serie de pruebas al respecto permiten llegar a la conclusión de que este rejuvenecimiento es tanto más acusado cuanto más atrás en el tiempo se envía al sujeto. Asimismo, llegan a la conclusión de que existe un paralelismo entre el tiempo que el sujeto permanece en el pasado y el que transcurre en el presente: si un ratón es enviado al pasado y permanece allí durante un minuto, ese mismo minuto transcurre en el presente; o dicho de otro modo: el tiempo que tardan en hacer regresar a un ser vivo desde el pasado es el tiempo que dicho ser ha permanecido allí.

En el verano de ese mismo año, los científicos logran abrir la primera ventana hacia el futuro. Consumiendo una energía aún mayor que para la primera ventana al pasado, logran ver hasta una distancia temporal de unos treinta segundos. Sin embargo, lo que visualizan no ocurre exactamente igual treinta segundos después. Las conclusiones son bastante obvias y todos están de acuerdo: desde el mismo momento en que se ve el futuro, este está sufriendo una variación y, según la Premisa Verne, esa línea temporal desaparece. De ahí la imposibilidad de ver mucho más allá de treinta segundos. Los científicos califican el descubrimiento como Inercia Temporal, es decir: lo que habría sucedido si nadie hubiese podido ver —y consecuentemente alterar— el futuro. Inmediatamente se descarta cualquier idea de viajar en el tiempo hacia delante, algo que sin duda tendría como consecuencia la desaparición del viajero junto con la línea temporal.

En 1956 los viajes al pasado experimentan un nuevo avance: el sistema de «doble desconexión». Se trata de permitir que el viajero en el tiempo tenga un dispositivo que viaje con él al pasado y que le permita regresar a su línea temporal en el momento en que así lo decida. Por supuesto, se sigue manteniendo el dispositivo de retorno habitual en el tiempo de origen. Las primeras pruebas reafirman las conclusiones de los científicos acerca del paralelismo del tiempo transcurrido en el pasado y en el presente:

- Se envían dos ratones al pasado, ambos llevan un pequeño cronómetro y un dispositivo de doble desconexión programado para hacerlos regresar una vez transcurrido un minuto en el pasado.
- Al primer ratón se le hace regresar pasados treinta segundos y al segundo se le deja que se active su dispositivo de retorno.



- Como esperaban, el segundo ratón aparece un minuto después de ser enviado al pasado, y su cronómetro indica sesenta segundos, mientras que el primer ratón marcó treinta segundos en su cronómetro al regresar.

A pesar de que se realizan numerosos intentos, no consiguen que alguien enviado al pasado permanezca allí más tiempo del que transcurre en el presente.

A lo largo de ese año y los dos siguientes, la investigación se centra en estos viajes al pasado y en establecer protocolos de actuación para los futuros viajeros que impidan la modificación de la línea temporal actual «por accidente». También se estudia a fondo y se tabulan los efectos del rejuvenecimiento provocado por estos viajes. A finales de 1958 un ser humano realiza su primer viaje atrás en el tiempo.

1961: LLEGA KENNEDY

El 20 de enero de 1961, J. F. Kennedy llega a la Casa Blanca. Este presidente se interesa por todos los proyectos que se llevan a cabo dentro de su gobierno y comienza a prestar atención a las investigaciones aeronáuticas del Área 51. Hoover se molesta bastante con la intromisión del presidente y decide comenzar la construcción de una base científica en un punto recóndito de la cordillera de Alaska.

El nombre en clave de la base es Time Zero, pero el director del FBI no se detiene ahí: al mismo tiempo ordena comenzar la construcción de una base similar en algún punto del pasado, en algún tiempo en el que nada ni nadie puedan tener acceso nunca. Los científicos pasan muchos meses investigando, tratando de dar una respuesta satisfactoria a un problema que presenta una enorme complejidad. Finalmente, varios meses después se toma una decisión: la base ha de ser construida en el mismo lugar que Time Zero, para facilitar los viajes temporales entre ambas, y la época escogida es ocho mil años atrás, en la última etapa de la era cuaternaria, tras la última de las glaciaciones. El nombre en clave de esta base será Paradox.

A finales de 1961 termina la construcción de Time Zero y todos los equipos son trasladados desde el Área 51, a excepción de la rama que se dedica a la investigación aeronáutica, que a estas alturas es totalmente independiente y está formada por personal que desconoce absolutamente el proyecto Double T. En cuanto los equipos para el viaje temporal están en Time Zero se comienza la construcción de su gemela en la prehistoria. Para finales de 1962 ambas bases están perfectamente operativas y Hoover decide rodearse exclusivamente de los hombres más afines y de mayor confianza, eliminando al resto de los implicados en la construcción de Time Zero y Paradox.

También para esa época es de dominio más o menos público que las relaciones entre el presidente de los Estados Unidos y el director

del FBI están bastante deterioradas. Kennedy estaba realizando una importante labor para promover los derechos civiles de la población afroamericana. Como hombre de mentalidad abierta que era, pretendía crear una época de prosperidad y bienestar con una política de integración que aunara a toda la población estadounidense. Sin embargo, sus ideas se veían continuamente frustradas por muchas ramas del poder establecido. Una de estas ramas era J. Edgar Hoover, a quien ya habían intentado retirar de su cargo varios presidentes anteriores, sin éxito alguno. Era bien conocido que Hoover sentía cierto grado de simpatía por la causa nazi, y su racismo y xenofobia solo eran comparables a su doble moral y su capacidad para la extorsión, lo cual chocaba frontalmente con las ideas del nuevo presidente.

El 22 de noviembre de 1963 los problemas de Hoover con el actual presidente llegan a su fin: JFK es asesinado. Muchos rumores apuntan a Hoover como la mente que está detrás del asesinato, aunque en ningún momento se encuentran pruebas que puedan acusarlo. Se detiene a Lee Harvey Oswald como ejecutor material, aunque quedan circunstancias extrañas sin aclarar que apuntan a un posible segundo tirador.

En diciembre de ese mismo año, Hoover encuentra sobre su mesa un extraño sobre de grandes dimensiones, en cuyo remitente se puede leer: «J. Edgar Hoover - 1970». En el interior del sobre, escrito de su propio puño y letra, Hoover encuentra un detallado informe de los avances y fracasos de su equipo científico para los próximos siete años, entre ellos el descubrimiento de que es posible sobrevivir en un viaje a tu propio pasado bajo ciertos condicionantes, el más importante de los cuales es que, bajo ningún concepto, el viajero debe encontrarse consigo mismo. Sin embargo, lo más revelador es una carta que Hoover se envía a sí mismo desde el futuro, en la que confiesa que el asesinato de Kennedy y los de otros relevantes líderes de la sociedad que ocurrirán en los próximos cinco años son consecuencia directa de sus acciones. Agentes enviados desde el futuro vendrán para asesinar a estas personas y así modificar el curso de la historia, para adecuarla a los deseos e intereses del propio Hoover. «Evidentemente, modificar el pasado supone el sacrificio de esta línea temporal y, por tanto, de nuestra propia existencia —explica Hoover en su carta—, pero es algo que debemos estar dispuestos a asumir en la búsqueda de un bien mayor».

Hoover guarda celosamente el informe, sin revelar a nadie su existencia, para evitar modificar aún más el futuro que lo aguarda.

ASESINATO Y MUERTE

De 1964 a 1968 se suceden una serie de acontecimientos que Hoover ya conocía de antemano:

En 1964, el equipo de Time Zero perfecciona una cámara de animación suspendida utilizando la tecnología del viaje en el tiempo y los efectos rejuvenecedores del mismo. Con ella se puede

mantener a una persona con vida y sin envejecer por tiempo indeterminado.

Entre 1965 y 1968 son asesinados los líderes negros Malcom X y Martin Luther King. También se acaba con la vida de Robert Kennedy, hermano del presidente JFK. Todos estos crímenes llevan la firma de Hoover, y han sido realizados por agentes venidos desde el futuro.

A finales de 1968 se perfecciona el diseño del control de desconexión. Se crea una versión en miniatura que puede situarse bajo la piel y que se encarga tanto de iniciar el viaje al pasado como de regresar al futuro. Esta versión es programable, de modo que un agente de Time Zero que necesite viajar al pasado de un punto determinado del planeta puede ir a ese punto del planeta en el presente y saltar en el tiempo desde allí. Hasta ese momento solo era posible el viaje temporal desde la base de Time Zero (y anteriormente desde el Área 51), teniendo que realizarse el hipotético desplazamiento con los medios de transporte existentes en la fecha de destino. Además, esta versión programable puede ser enviada a su vez en el tiempo, de modo que sería factible enviar a alguien al pasado, implantarle un segundo control de desconexión (o hacerlo sobre un habitante del pasado) y enviarlo a su vez a la fecha programada en este. También es posible programar el segundo control de desconexión para una fecha posterior a la del tiempo al que se envía (por ejemplo: se programa el control para el año 1950 y se le implanta a alguien del año 1900). La activación del control provocaría un viaje hacia el futuro que acabaría con la vida del desafortunado viajero, que sufriría un veloz envejecimiento. Con tan solo un salto al futuro de unos pocos días se provocaría que el viajero llegase, literalmente, convertido en polvo.

PROYECTO WHITE USA

En 1970, sintiéndose capaz de cualquier cosa, Hoover decide que ya que el pasado puede ser manipulado para adaptarse a sus deseos (aunque realmente los beneficios de estos reajustes temporales los disfrute otra versión de sí mismo), el futuro también ha de poder serlo, de modo que da inicio al proyecto White USA: cuatro agentes serán enviados a la Alemania nazi a primeros de abril de 1945, y uno de ellos deberá ser un doble exacto de Adolf Hitler. El día 30 de abril, a través de varios dispositivos programados, el Hitler original será enviado treinta años al pasado, trasladado hasta Alaska y nuevamente enviado hacia atrás en el tiempo hasta la base Paradox. Mientras tanto, en 1945, el agente doble se suicidará con el arma del Führer. No todo el personal de la base está al corriente del proyecto White USA, tan solo las personas de confianza de Hoover lo saben; sin embargo, el programa no se pone en marcha inmediatamente al faltar el elemento principal: el doble del dictador.

Mientras se pone en marcha una búsqueda de un doble a escala global, todos los esfuerzos de las bases Paradox y Time Zero se

centran en solucionar el problema del envejecimiento prematuro, para poder trasladar a alguien desde el pasado hasta el presente.

En 1972, cansado y agobiado por la vida pública al frente del FBI, Hoover finge su propia muerte y se traslada a la base Paradox. Enviado ocho mil años hacia el pasado, Hoover comienza a rejuvenecer de modo apreciable. El personal científico va alternando su estancia entre las dos bases temporales, de modo que se mantienen en un estado de edad oscilante en el que parecen no envejecer.

En septiembre de 1972 entra a formar parte del personal de Time Zero un joven y prometedor científico llamado Herbert Gregory Walls.

TREINTA AÑOS DE FRACASOS

Desde 1972 hasta el año 2000 las dos bases científicas realizan prueba tras prueba, experimento tras experimento, pero todos los intentos de traer a alguien desde el pasado fallan irremisiblemente. Hoover se desespera: él puede retornar al presente en el momento que lo desee, pero no puede traer a Hitler consigo, como es su deseo.

El 25 de agosto del año 2000 nace en la ciudad de Boston el pequeño Thomas Wallace, alias Herbert Gregory Walls.

Entre el año 2000 y el 2006 el problema del viaje al futuro persiste, pero Hoover no ha estado de brazos cruzados estos últimos años. Todo un ejército está siendo reclutado: soldados arios de diferentes épocas, rescatados de la muerte y dados por desaparecidos, mantenidos en animación suspendida en la base de Paradox.

EL SABOTEADOR

A finales de 2006 se descubre una serie de manipulaciones y pequeños sabotajes en la base de Time Zero y se identifica al causante: Herbert Walls. Las fuerzas de seguridad lo persiguen y lo acorralan, pero el fugitivo se envía a sí mismo al pasado, llevando consigo algunos dispositivos de desconexión preprogramados por él mismo. El sistema de desconexión de la base Time Zero ha sido manipulado y permanece inactivo, de modo que desde la base de Time Zero es imposible hacerle regresar al presente. Tras analizar los datos de que disponen, los científicos concluyen que el saboteador ha viajado a Paradox, aunque ha abandonado la base científica y se encuentra en algún lugar del exterior en plena época cuaternaria. Siguiendo el protocolo de actuación diseñado para una contingencia similar, un grupo de expertos encabezado por Ernest Rossignol, profesor en Paleontología, se dispone para llevar a cabo la caza y captura del fugitivo.

El grupo de Rossignol no regresa por sus propios medios y se les da por desaparecidos. Activar sus dispositivos de retorno desde la base les haría regresar del pasado, pero nadie sabe dónde retornarían sus cuerpos, por lo que se decide organizar un nuevo grupo de búsqueda para recuperar a los desaparecidos y localizar al saboteador. La posibilidad de dejar algún cuerpo o elementos del siglo XXI en la época glacial pone muy nervioso a todo el equipo de Time Zero, ya que podría verse modificado todo el futuro. Se comienza la búsqueda de un grupo «pequeño, selecto y prescindible», según palabras de Hoover.

Enero de 2007: los personajes son reclutados para formar parte de un grupo de caza «pequeño y selecto»...

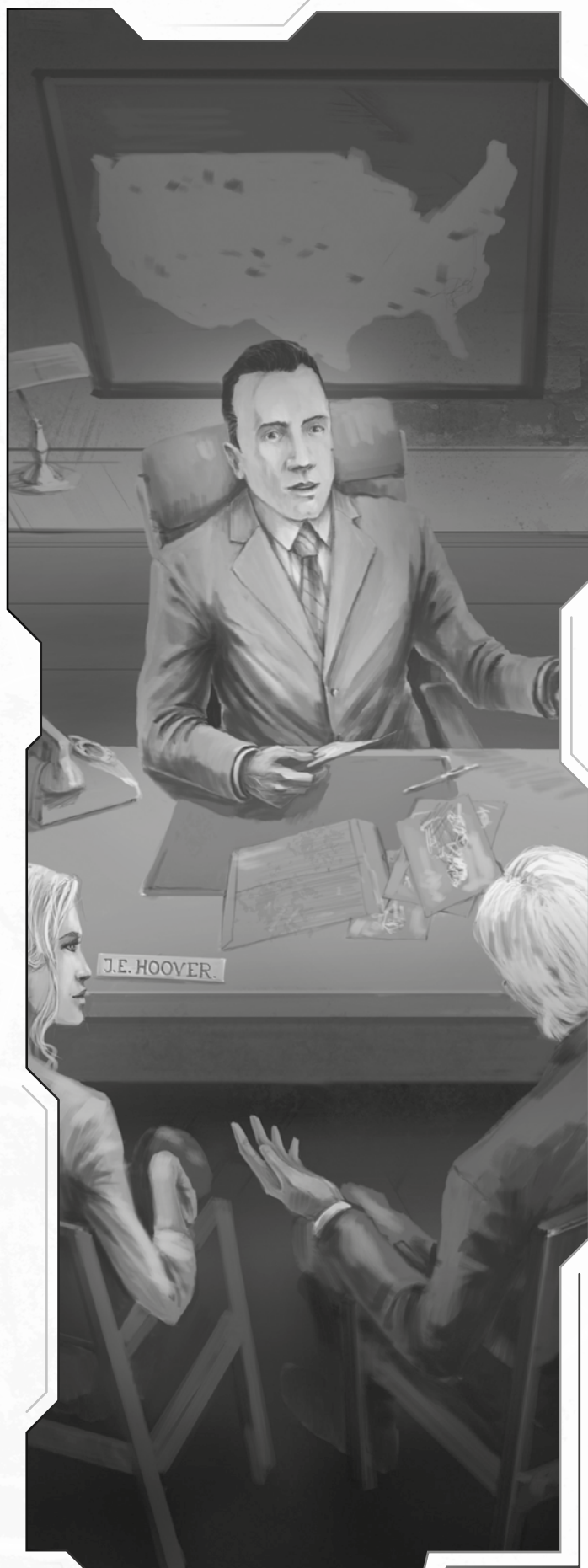
UN FUTURO QUE CAMBIAR

En el año 2028, un brillante y joven científico se incorpora al grupo de trabajo del Área 51, donde se sigue estudiando y perfeccionando el uso de la tecnología alienígena recuperada en el año 1947. Su genio llama la atención de Hoover, quien ve en él al hombre capaz de solucionar el problema del envejecimiento prematuro en los saltos hacia delante en el tiempo. La paciencia de Hoover hace años que se ha extinguido y su estado mental se encuentra bastante deteriorado a consecuencia de los continuos viajes temporales entre Time Zero y Paradox.

Tras tres años de duro trabajo, intentos fallidos y numerosos cálculos, el joven Wallace da con la solución. Diseña un dispositivo de salto totalmente distinto, una puerta de doble dirección con la que resulta posible viajar atrás y que alguien del pasado viaje a nuestro presente.

Hoover, en pleno delirio de júbilo, hace partícipe a Wallace de sus planes respecto a un nuevo orden mundial: en agosto de 2006 el proyecto White USA completó su búsqueda de un doble para el Führer y, tras varios meses de preparativos, en marzo de 2007 cuatro hombres dieron el salto hasta los últimos días de la Alemania nazi. Desde entonces, Hitler descansa en un estado de animación suspendida junto a su enorme ejército, que permanece dormido en Paradox... esperando la hora de su regreso. Wallace se horroriza al descubrir que su mentor está absolutamente trastornado, aunque Hoover no advierte tal circunstancia.

Durante los siguientes meses, Wallace estudia y planea la forma de frustrar definitivamente los planes de Hoover. Es consciente de que para hacerlo correctamente tendrá que realizar varios saltos, cada vez más atrás en el tiempo, realizando pequeñas modificaciones que alterarán su presente y provocarán la desaparición de su propia línea temporal, pero, aun así, continúa. Sin embargo, para lograr el éxito completo de su misión necesita algo de ayuda externa, gente fuera del control de Hoover, gente capaz y dispuesta a arriesgarse..., y cree poder encontrar esa ayuda en enero del año 2007...



CAPÍTULO 0. RECLUTAMIENTO

Los personajes serán abordados en algún momento de su vida diaria por dos estadounidenses trajeados, que afirmarán pertenecer a una agencia secreta del gobierno de los Estados Unidos encargada de controlar el uso inapropiado de los viajes en el tiempo. Tras concertar una cita con el personaje en un lugar discreto, le plantearán una delicada situación: necesitan su ayuda para dar caza a un criminal del tiempo fugado.

A continuación presentamos las introducciones para cada uno de los personajes pregenerados incluidos en las páginas anteriores. Por supuesto, los jugadores podrán crear sus propios personajes para jugar esta campaña, en cuyo caso el director de juego debería preparar un encuentro introductorio similar para cada uno de ellos.

ÁNGELA ROSSIGNOL

Ángela se encuentra en París, su ciudad natal y a la que siempre regresa en los periodos entre excavaciones. Lleva ya dos meses en la ciudad negociando con la Embajada Sudafricana los permisos necesarios para comenzar una nueva investigación en su territorio, aunque el papeleo va muy lento, a pesar de la colaboración de la Embajada Francesa. Estamos en enero del año 2007.

Una tarde, mientras disfruta de una taza de café humeante en el interior de una acogedora cafetería con vistas al río, una pareja de desconocidos se acerca hasta su mesa. Son dos hombres, ambos bastante altos, que se cubren del frío con sendos abrigos negros, bajo los cuales se pueden intuir unos trajes de aspecto sobrio. Salta a la vista que son extranjeros, probablemente norteamericanos. Una prueba de  13 permitirá a Ángela darse cuenta de que ambos ocultan algo, muy probablemente un arma, en el costado izquierdo.

Uno de los hombres tomará la palabra y preguntará si están hablando con la señorita Rossignol, tras lo cual pedirá permiso para tomar asiento y su compañero lo imitará. Ambos se mostrarán educados y sonrientes en todo momento. Si Ángela no les da permiso para sentarse o si solicita que se identifiquen, se presentarán como los agentes Johnson y Harnett, y afirmarán trabajar para el gobierno de los Estados Unidos. El agente Johnson extraerá una tarjeta de su bolsillo y se la tenderá. En la parte delantera puede verse el escudo de los Estados Unidos y el siguiente texto: «Agencia para la Protección del Tiempo».

El agente Johnson pedirá a Ángela que los acompañe o que les conceda una cita en algún lugar discreto donde puedan hablar relajadamente, lo antes posible. Afirmará que se trata de un asunto de extrema gravedad e importancia, donde el concurso de ella puede ser fundamental, según las palabras del agente

Harnett, que intervendrá en la conversación por vez primera para recalcar este punto.

Tanto si se cita con ellos en algún lugar posteriormente (el agente Johnson le dejará anotado un número de móvil en el reverso de la tarjeta) o si deciden continuar la conversación en la misma cafetería o paseando junto al Sena, los agentes (en realidad el peso de la conversación lo llevará el agente Johnson, con Harnett apostillando aquí y allá) comenzarán por advertirle que lo que van a contarle a continuación, aunque pueda parecer en un principio una fantasía, no solo es rigurosamente cierto, sino que también se considera información de alto secreto, aunque se trata de una información que nadie creería igualmente si ella la divulgara.

Tras la advertencia le revelarán que, desde hace ya algún tiempo, el gobierno de los Estados Unidos dispone de la tecnología necesaria para realizar viajes en el tiempo. Desde cuándo es eso posible es una información que no revelarán, argumentando que no es algo que ella necesite saber, en caso de que pregunte. También procurarán calmar su necesidad de respuestas, pidiéndole paciencia hasta que finalicen su exposición. Por supuesto, los Estados Unidos no son los únicos que tienen dicha tecnología: existen otros gobiernos e incluso ciertos individuos particulares que disponen de ella o saben de su existencia y la codician.

La agencia a la que ellos representan es la encargada, desde hace mucho, de supervisar, controlar y proteger el correcto transcurrir del tiempo, impidiendo que cualquier tipo de circunstancia imprevista —ya sea por error o debido a un acto intencionado— altere dicho transcurrir y, consecuentemente, afecte a la vida de otras personas.

Al igual que en cualquier otra actividad de la vida, los agentes le asegurarán que en este tema también existen personas dispuestas a infringir una serie de leyes que, como cualquiera podría imaginar, son muy estrictas. Esas personas actúan movidas por lo que cualquier otro tipo de criminal: odio, venganza, dinero... Los típicos defectos de la raza humana. Y, como para cualquier otro criminal, la agencia dispone de medios para detenerlos y juzgarlos. En concreto, para estos criminales del tiempo dispone de una prisión un tanto especial por su ubicación... temporal. La prisión se encuentra a ocho mil años de distancia, en la era cuaternaria, justo después de la última de las grandes glaciaciones... Un periodo que Ángela, sin duda, conoce muy bien.

A continuación le explicarán el motivo de proporcionarle toda esa información: ha habido una fuga en la prisión. Un criminal se ha escapado y vaga libremente por la época cuaternaria. El convicto carece de capacidad para realizar cualquier tipo de salto temporal, pero cabe la posibilidad de que no sea posible

encontrarlo y de que sus restos permanezcan donde podrían ser hallados en cualquier época posterior.

Le asegurarán que todavía se encuentran dentro de un margen de actuación aceptable para impedir que eso suceda; aunque, paradójicamente, no disponen de demasiado tiempo. La agencia está reuniendo un equipo de personas para enviarlas a buscar al fugitivo, y el nombre de ella, como experta en paleontología y por su experiencia en entornos hostiles como al que la expedición ha de enfrentarse, está entre los elegidos.

El agente dejará unos minutos a Ángela para recuperarse e incluso, si esta se lo pide, le permitirá pensárselo durante unas horas. A la mañana siguiente, un avión preparado para volar directamente hacia los Estados Unidos la estará esperando en el aeropuerto, ya que la expedición ha de partir lo antes posible.

Sin duda Ángela tendrá muchas preguntas que hacer, pero el agente no responderá a ninguna de ellas (excepto si el director de juego considera necesario proporcionar alguna), afirmando que recibirá toda la información necesaria una vez lleguen a su destino y se reúna con sus superiores. Lo que le ha contado es todo lo que está autorizado a revelar. Si Ángela pregunta por el equipo que la acompañaría en el caso de que dijera que sí, el agente le dirá que desconoce el nombre del resto de candidatos, pero que se trata de un grupo reducido de unas cinco o seis personas, todas ellas expertas en diferentes campos.

Si después de toda esta información Ángela sigue teniendo dudas o si directamente rechaza el trabajo, el agente Harnett añadirá que el grupo que están organizando es el segundo de estas características. Un primer grupo fue enviado en busca del fugitivo con anterioridad. Cuando Johnson y su compañero abandonaron los Estados Unidos se les había dado por desaparecidos. El primer grupo iba encabezado por otro famoso paleontólogo: el profesor Ernest Rossignol, el padre de Ángela.

JAMES O'CONNOR

James se encuentra en Londres, concretamente en una hermosa villa de las afueras donde vive con todo tipo de lujos, acompañado de una pequeña legión de criados. Hace unos meses que está sumido en el tedio y pasando una pequeña depresión por un simple motivo: se aburre. Lleva años pateándose el planeta y cazando animales de toda clase, ya no hay nada que le suponga un auténtico reto y comienza a pensar que su vida está tocando fondo. Con dinero de sobra y ningún tipo de preocupaciones, este pequeño problema se está convirtiendo en una enorme losa que lo mantiene encerrado en su villa.

Una tarde en la que se encuentra de un humor especialmente hosco y depresivo, su mayordomo le anunciará la visita de una pareja de desconocidos que afirman ser agentes del gobierno de

los Estados Unidos. El mayordomo le entregará una tarjeta en la que puede leerse: «Agencia para la Protección del Tiempo» y, sobre el texto, el escudo estadounidense.

Cuando por fin accedan al interior, James se encontrará con dos hombres altos y con aspecto de estar en forma. Visten trajes elegantes y caros bajo los que se puede intuir la presencia de un arma si se supera una prueba de  13. Se presentarán como los agentes Johnson y Harnett. Si James los invita a tomar una copa, los agentes la rechazarán educadamente alegando que están de servicio.

Al preguntarles James por el motivo de su visita, el agente Johnson será quien tomará la palabra para explicarle que acuden a él en nombre de su agencia y del gobierno de los Estados Unidos para solicitar su colaboración en un asunto urgente de extrema gravedad. El agente le asegurará que han seguido sus movimientos durante los últimos años y que conocen su reputación y su fama, que lo han llevado a ser considerado el mejor cazador del planeta, que es justo —según afirmará con gran seriedad— lo que ellos necesitan en ese momento.

A continuación, el agente Johnson contará a O'Connor la misma información que se puede encontrar en las páginas anteriores, en el apartado referido al personaje de Ángela Rossignol. El único cambio, obviamente, es que a James O'Connor lo han escogido por sus habilidades de experto cazador y rastreador, así como por su experiencia en todo tipo de entornos hostiles, como al que han de enfrentarse.

Sin duda el reto ya será de por sí un acicate para sacar a O'Connor del estado depresivo en que se encuentra y aceptar el trabajo, aunque seguro que antes querrá hacer unas cuantas preguntas. El agente no responderá a ninguna de ellas (salvo que el director de juego considere oportuno lo contrario), alegando que más adelante tendrá ocasión de conocer todos los detalles e informándole tan solo de que la misión que ellos traen es la de reclutar un grupo pequeño y selecto de cinco o seis miembros.

Si, a pesar de todo, continúa teniendo dudas sobre si aceptar el trabajo, el agente Harnett rematará el asunto afirmando que cabe la posibilidad de que la partida de búsqueda se encuentre con algún peligro inesperado..., quizás algún tipo de animal que nadie ha cazado nunca.

TENIENTE KYLE SULLIVAN

El teniente Sullivan será recibido en una de las oficinas del FBI en Washington por los agentes Johnson y Harnett. Los agentes informarán a Kyle de que su solicitud de ingreso en el FBI está más que aprobada, que no hay comparación posible entre él y el resto de candidatos al puesto y que es cuestión de trámite que pase a ser un agente de pleno derecho. Los dos lo felicitarán como a un compañero más y le darán la enhorabuena, pasando a tutearlo desde ese mismo instante.

Tras el pequeño momento de distensión y sonrisas, Johnson tomará la palabra nuevamente y le informará de que, aunque aún no se ha formalizado el trámite, sus capacidades no pueden permanecer a la espera por más tiempo, ya que ha surgido una situación de máxima urgencia en la que podría ser de utilidad. Un asunto delicado y de alto secreto para el que esperan poder contar con él.

Tras esperar a que Kyle, por supuesto, se muestre dispuesto a participar, Harnett le comentará en tono confidencial que existe un departamento del FBI del que sin duda no ha oído hablar nunca y del que muchos de sus futuros compañeros jamás tendrán noticia: la Agencia para la Protección del Tiempo. Tras una pausa, Johnson será quien le cuente la misma historia que ya les han contado a los anteriores personajes.

Una vez termine la exposición de su compañero, el agente Harnett continuará explicándole que la intención de la agencia es la de enviar un equipo pequeño de expertos, no más de cinco o seis personas. Estos expertos no pertenecen a la agencia, sino que se trata de profesionales reclutados por sus diferentes habilidades a lo largo y ancho del planeta. De esta forma, las labores técnicas y las circunstancias especiales de la misión que requieran de conocimientos específicos quedarán bien cubiertas, pero para Kyle tienen una tarea que es considerada la más importante de todas: su misión será la de eliminar al fugitivo una vez que lo localicen.

Es de esperar que el personaje no ponga ningún tipo de reparo a su misión, pero aun así los agentes harán hincapié en el hecho de que es una tarea que, por descontado, no puede recaer sobre personal civil ajeno a la organización, los cuales han de ignorar completamente el destino del fugitivo hasta que este se materialice. Y, salvo que el personaje tenga alguna pregunta adicional (cuya respuesta tendrá que esperar, como siempre, hasta el momento oportuno), la siguiente tarea del soldado será preparar el petate para el viaje a Alaska.

IVANNA PETROVA

Ivanna se encuentra en Finlandia. Durante el último invierno ha sido una de las guías de las actividades sobre hielo y nieve que se realizan en el norte del país y que suelen atraer a visitantes de toda Europa. La temporada ya está en su parte final, aunque aún quedan unas semanas de intenso trabajo.

Hace tan solo unas horas que Ivanna ha regresado de la última semana de excursiones y se encuentra tranquilamente tomando un almuerzo en el aeropuerto de Rovaniemi, hasta donde ha acompañado a los excursionistas que han embarcado hace unos minutos en el vuelo de regreso a Helsinki. El aeropuerto no es muy grande y está muy tranquilo, en estas fechas no hay un gran número de vuelos programados. Mientras apura su postre y su café, un par de personas se acercarán y se sentarán junto a ella.

Se trata de dos hombres bastante altos que se cubren del frío con sendos abrigos negros bajo los cuales se pueden intuir unos trajes de aspecto sobrio. Salta a la vista que son extranjeros, probablemente norteamericanos. Una prueba de 13 permitirá a Ivanna darse cuenta de que ambos ocultan algo bajo sus abrigos, quizás un arma.

Los agentes Johnson y Harnett se presentarán y tendrán con ella la ya conocida conversación sobre la Agencia para la Protección del Tiempo. Como siempre, el agente Harnett será el encargado de rematar la conversación, explicando en este caso que Ivanna ha sido escogida para ser la guía del grupo por el territorio de Alaska en la era postglacial. El agente afirmará gravemente que de su pericia y su capacidad dependerá buena parte del éxito de la expedición y que, en cierto modo, estarán todos en sus manos, ya que habrán de desplazarse por vías que nadie, jamás, ha utilizado nunca.

JOHN WRIGHT

John reside actualmente en Nueva York, una buena ciudad para esconderse y para recibir encargos de todo tipo. John disfruta de una buena posición y de un lujoso ático en pleno centro de la ciudad con todas las comodidades. Estará regresando a su vivienda después de disfrutar de una cena en un elegante restaurante cuando, al entrar, notará inmediatamente que hay algo que no encaja (prueba de 10). Efectivamente, en su casa, cómodamente instalados en su sofá, hay dos tipos trajeados con aspecto de trabajar para alguna agencia nacional o para la mafia. Una prueba de 13 revelará las armas bajo sus chaquetas.

Los agentes Johnson y Harnett se levantarán y tratarán de calmar al personaje con palabras tranquilizadoras y manteniendo las manos a la vista, disculpándose por haber invadido su intimidad sin permiso y asegurándole que se encuentran allí por negocios. Los agentes llamarán al personaje por su nombre, como si lo conocieran.

Una vez que John se haga un poco con el control de la situación, los agentes le contarán toda la historia que ya hemos leído en las páginas anteriores, pero, como siempre, variando el final. En este caso le dirán que su nombre está entre los elegidos por sus especiales habilidades y por su reputación. Los agentes están dispuestos a ofrecerle, en nombre del gobierno de los Estados Unidos, una suma notable por colaborar en la localización del fugitivo, siempre que este acabe muerto.

Si el señor Wright aún parece algo reticente, el agente Harnett extraerá del bolsillo un sobre y lo dejará sobre la mesa, junto con la tarjeta de la Agencia para la Protección del Tiempo, pidiéndole al personaje que se tome unos días para pensarlo. En el interior del sobre hay numerosas fotografías de Wright... de antes del accidente.

CAPÍTULO I. BIENVENIDOS A ALASKA

Los personajes serán llevados a una base secreta escondida en la cordillera de Alaska. Desde allí saltarán ocho mil años en el tiempo hasta la base-prisión Paradox, donde el equipo científico y su director los pondrán al corriente de su misión. Tras equiparse adecuadamente, estarán listos para adentrarse en la montaña tras el rastro del fugitivo y del primer equipo que partió en su búsqueda, en paradero desconocido desde hace días.

1.1. TIME ZERO

Los personajes irán llegando todos al Aeropuerto Internacional de Juneau en vuelos provenientes de distintos países. Los vuelos llegarán todos más o menos al mediodía, con un margen de un par de horas de diferencia (decide al azar en qué orden van llegando los personajes). En el aeropuerto serán recibidos por los agentes Johnson y Harnett, quienes los acompañarán hasta una sala VIP en la que tendrán que esperar a que lleguen los demás. La sala es una pequeña habitación con cómodos sillones, televisión, prensa y un pequeño pero efectivo servicio de cafetería, donde una atractiva azafata los atenderá amablemente.

Los agentes no serán tan locuaces como la primera vez que los vieron y se limitarán a postergar cualquier tipo de explicación hasta más adelante, cuando lleguen a su destino y se entrevisten con su superior, quien les proporcionará todos los datos que necesiten. Mientras tanto, los personajes podrán irse conociendo y entablando conversación los unos con los otros.

Una vez estén todos reunidos, los agentes los guiarán hasta la zona de aparcamiento; allí podrán divisar una furgoneta de color blanco, sin distintivos de ningún tipo. Se acomodarán en la parte posterior, donde hay asientos para todos y espacio suficiente para el equipaje que hayan traído consigo. La furgoneta no tiene ventanas en la parte de atrás y, además, el agente Harnett correrá una cortinilla que los aislará también de la cabina y les impedirá ver hacia dónde se dirigen. Ante cualquier pregunta, el agente se limitará a recordarles que se dirigen a unas instalaciones de alto secreto y que, como personal visitante que son, no les está permitido conocer su ubicación exacta. Si, a pesar de todo, alguno de los personajes quiere intentar orientarse y memorizar los giros o la ruta que toman, puede hacer una prueba de . Si obtiene al menos un 15 en la prueba, será consciente de que el vehículo ha vuelto al menos una vez sobre sus propios pasos, pero no será capaz de mantener la concentración y se perderá. Si obtiene un resultado de 20 o superior, será capaz de reconstruir la ruta más adelante superando una nueva prueba de  20.

Viajarán durante seis horas, que serán bastante soporíferas salvo que decidan ocuparlas en cualquier tipo de conversación, en la que los agentes no se meterán. Si alguno se las ingenia para

echar un vistazo fugaz y supera una prueba de  o  10, será capaz de distinguir que van hacia el noroeste y que la mayor parte del tiempo han avanzado en esa dirección. Transcurrido ese tiempo, el vehículo abandonará la carretera principal y se introducirá por un camino bastante más abrupto rodeado de altas montañas (aunque los jugadores solo sabrán este dato si alguno consigue echar un nuevo vistazo); esta vez no hay referencias solares para adivinar en qué dirección se mueven, ya que las montañas cercanas los mantienen en sombra (aunque van en dirección sur, cosa que sabrá el personaje que haya superado la prueba anterior para orientarse o alguno de los otros personajes si tiene alguna idea brillante que le permita ubicar la posición del sol).

La furgoneta se detendrá tras media hora de avanzar por terreno pedregoso y aún tendrán que esperar un rato en su interior. Serán aproximadamente las nueve de la noche y ya habrá anochecido completamente cuando por fin les permitan bajar del vehículo. Al mirar a su alrededor descubrirán que están en un pequeño valle entre las montañas, aunque apenas les dará tiempo a disfrutar de la vista o a hacer preguntas porque inmediatamente se escuchará el inconfundible sonido de un helicóptero acercándose.

El agente Johnson les informará de que el helicóptero es su transporte y se despedirá de ellos, deseándoles buena suerte y buena caza. Harnett y él se montarán en la furgoneta y se alejarán de la zona, mientras el helicóptero permanece a unos cinco metros del suelo, sin llegar a aterrizar. Desde arriba les arrojarán una cesta en la que pueden sujetar su equipaje y una pequeña escalerilla de mano por la que tendrán que subir. Si el director de juego lo considera conveniente, puede pedir a cada personaje una prueba de  13, para que puedan ir viendo unos y otros de qué pasta están hechos sus compañeros de viaje.

En el helicóptero hay dos hombres sentados en la cabina; el que hace las veces de copiloto es quien se encargará de subir sus cosas y de ayudarlos a acomodarse una vez arriba. Después de saludarlos cortésmente, les pedirá que se pongan unos cascos que hay sobre los asientos. Los cascos son un tanto especiales, ya que son totalmente opacos y nuevamente les impedirán la visión, aunque vienen equipados con un sistema de comunicación para que puedan hablar entre ellos y con los pilotos sin problemas. De todos modos, hablar con los pilotos tampoco les servirá de mucho, ya que tan solo tienen órdenes de llevarlos hasta la base, donde los recibirán y les explicarán todo lo que sea necesario.

Harán un corto vuelo de unos quince minutos. Los personajes que aún no se hayan desorientado o aquellos que hayan tenido la precaución de intentar orientarse con las estrellas antes de subir (mediante una prueba de  o  13) sabrán que vuelan hacia el suroeste. Pasado ese tiempo, la voz del copiloto les dará

la bienvenida a su destino: la base científica Time Zero. Mientras el helicóptero desciende, por los auriculares les indicarán que ya pueden quitarse el casco si lo desean.

El lugar en el que están aterrizando está enclavado en un valle helado, rodeado de altas montañas en todas direcciones, aunque tendrán la sensación de que se encuentran a bastante altura sobre el nivel del mar (el director de juego podrá permitir una prueba de 10 a aquellos personajes que tengan experiencia en entornos similares). Ante sus ojos tan solo verán nieve y más nieve, pero en cuanto su vista se acostumbre a la oscuridad de la noche comenzarán a distinguir pequeños detalles que revelan que el lugar está habitado. Lo primero que llamará su atención será una cúpula realizada en algún tipo de material reflectante, que sobresale del suelo unos seis metros y tiene un diámetro de al menos quince o veinte. Entre la cúpula y el helicóptero, en un desnivel del terreno, un gran portón de doble hoja franquea el paso al interior de la roca y la nieve: la base está construida bajo tierra.

Mientras los personajes descienden del helicóptero azotados por el ambiente gélido de la noche, una solitaria figura envuelta en ropas de abrigo saldrá del interior del complejo y se acercará a recibirlos. Los pilotos del helicóptero también bajarán, apagando los motores, y cubrirán todo el aparato con unas enormes mantas térmicas en cuanto se detengan las aspas. La figura llegará hasta ellos y podrán ver que se trata de un hombre de unos cincuenta años, que se presentará como el profesor Lindroos, les dará la bienvenida y los invitará a acompañarlo al interior de la base, donde la temperatura es mucho más agradable.

A través del portón, los personajes accederán a un gran vestíbulo excavado en la roca de forma irregular. Tan solo el suelo es perfectamente uniforme, aunque está cubierto de una capa de nieve de aspecto sucio, sin duda debido al continuo paso de gente. El techo y las paredes están surcados de tuberías, con cámaras de vigilancia situadas en puntos estratégicos. Toda la zona se encuentra iluminada mediante pequeños proyectores. Frente a ellos, otro portón tan grande como el que acaban de cruzar permanece cerrado y vigilado por un hombre joven, embutido en ropas de alta montaña y armado con un rifle de asalto. Ni las puertas ni la indumentaria del guardia ni el helicóptero (si alguno de los personajes se fijó al bajarse) tienen ningún tipo de nombre o insignia.

Desde su izquierda parte un amplio túnel excavado en la roca. También está cubierto de nieve e iluminado en todo su recorrido, y parece desembocar en otro espacio abierto de mayores dimensiones que en el que se encuentran. Una prueba de 10 revelará a los personajes la presencia de marcas de paso en la nieve del túnel: parecen en su mayoría marcas de motos de nieve y esquís, aunque, si el personaje ha superado un 15 en la prueba, también distinguirá las huellas de un vehículo con ruedas, quizás alguno tipo oruga. Si le preguntan a su acompañante, les confirmará que allí se guardan los pocos vehículos de nieve de que disponen.

A la derecha, tras una cristalera, podrán observar lo que parece un puesto de control. Un par de guardias observan los monitores y vigilan una serie de paneles plagados de luces, botones e indicadores, cuyo fin tan solo pueden imaginar. Hacia allí es adonde se dirige el profesor Lindroos en primer lugar. Tras intercambiar unas palabras con los guardias mediante un comunicador insertado en el cristal, recogerá unas tarjetas que le entregarán en una cajonera de seguridad (similar a las que se utilizan habitualmente en algunas oficinas bancarias). Las tarjetas deberán llevarlas los personajes en algún lugar visible, ya que son sus pases para poder moverse por el recinto. Si le echan un vistazo, verán que este lleva incluida una fotografía que les han tomado hace solo unos instantes. Si algún personaje porta armas, le pedirán que las deposite en la cajonera antes de entregarle su pase.

Una vez tengan los pases debidamente colocados, el profesor se dirigirá al portón que permanece cerrado. Allí pasará su tarjeta por un lector y tecleará un código numérico, lo que abrirá una de las puertas por la que podrán pasar. Si algún personaje hace comentarios acerca de la seguridad, intenta echar un ojo al número que teclea el profesor o alguna otra acción similar, Lindroos le comentará que las condiciones de seguridad son máximas y que los códigos se cambian frecuentemente, incluso varias veces al día en algún caso.

Tras atravesar las puertas se encontrarán realmente en la base científica. Aquí la temperatura es mucho más agradable y el profesor se deshará del enorme abrigo y lo colgará en un armario que hay junto a la entrada, donde pueden ver casi una docena de prendas similares, así como botas y guantes. El profesor también dejará sus botas junto a las demás y se calzará unos zapatos más cómodos y un batín blanco.

El interior de la base está construido de una forma más habitual. Ya no se trata de un recinto excavado en la roca, sino que sus paredes, techos y suelos están pintados y presentan un aspecto más grato. Nada más cruzar las puertas, los personajes se encontrarán ante un enorme pasillo de unos cuatro metros de ancho por tres de alto. El profesor los guiará hacia delante y tomarán un pasillo lateral que continúa hacia su derecha, dejando atrás un desvío hacia la izquierda por el que se escucha el sonido de varias conversaciones y también el de una televisión de fondo (prueba de 15 para esto último). Al fondo del pasillo principal habrán podido distinguir una puerta metálica y cómo el pasillo gira hacia su derecha.

El pasillo por el que los guía el profesor es más estrecho que el anterior, tan solo mide un par de metros. Pronto les llegará un olor familiar a comida, que dejarán atrás cuando giren a su izquierda y desemboquen en un comedor formado por tres enormes mesas. El profesor se disculpará, pero el comedor tendrá que hacer las veces de sala de reuniones y presentaciones, a falta de un lugar mejor para hacerlo. Cuando entren en la sala podrán ver a otros tres tipos vestidos con batas blancas que parecen estar esperándolos.

El profesor Lindroos hará las presentaciones: se trata de los también científicos y profesores Atkins, Meyer y Jones. Atkins y Meyer son los más jóvenes, rondarán los cuarenta años de edad. Jones, en cambio, es el más veterano y, como notarán rápidamente, el líder del grupo científico. Debe de rondar ya los setenta y camina apoyándose en un bastón; pero, si bien físicamente se encuentra algo mermado, mentalmente no lo está en absoluto, más bien todo lo contrario. Por supuesto, no son los únicos científicos que hay en la base: existe más personal, pero la mayoría son chicos jóvenes que están a las órdenes de ellos cuatro.

Es posible que algún jugador especialmente observador haya reparado en que, hasta ahora, no han visto ningún símbolo ni logotipo que relacione esta base con algo llamado Agencia para la Protección del Tiempo ni con nada. Si llama la atención sobre esto, Lindroos se limitará a responder que se trata de un protocolo de seguridad, restándole toda importancia al asunto.

El profesor Jones tomará la palabra, invitándolos primero a sentarse y disculpándose por abordarlos tan pronto, sin dejarles descansar tras el largo y agotador viaje. En primer lugar querrá asegurarse de que conocen el motivo de su presencia en la base y de que comprenden la importancia de su misión y la obligación de mantener en secreto todo lo que van a ver y oír. Si es necesario, les repetirá lo que ya les contaron los agentes Johnson y Harnett.

Una vez todos se hayan reafirmado en su intención de participar, el profesor realizará una presentación formal del equipo científico y de cada uno de los miembros del grupo (o pedirá que se presenten ellos mismos, esto queda a criterio del director de juego). Tras las presentaciones, el profesor Jones les indicará que el grupo se ha organizado sin la intención de dotarlo de un líder concreto para su expedición, ya que sin duda existirán circunstancias que harán que las capacidades de unos u otros sean las que les permitan tomar las decisiones apropiadas en cada momento. Sin embargo, en caso de que exista alguna división de opiniones y sea necesario tomar una última y definitiva decisión, les informará de que ese poder recaerá sobre el teniente Kyle Sullivan, esperando que todos acaten sus órdenes en caso de que sea necesario llegar a ese punto.

Las preguntas concretas sobre el viaje las aplazará hasta el día siguiente, quitándoles importancia y rogándoles que intenten descansar, para lo cual pedirá al profesor Lindroos que los acompañe a sus habitaciones y les enseñe el resto del complejo. El «viaje» está programado para el mediodía del día siguiente.

Lindroos los acompañará hasta las habitaciones, disculpándose porque lamentablemente no disponen de una individual para cada uno de ellos, ya que tan solo hay ocho habitaciones en el complejo (contando la de Hoover). Las habitaciones de los científicos son las cuatro más cercanas a la zona científica, situadas dos a cada lado del pasillo. La habitación del fondo del pasillo permanece cerrada y está reservada para el

jefe de operaciones, quien no se encuentra ahora mismo en la base. Si preguntan por él, Lindroos sonreirá asegurándoles que lo conocerán en pocas horas, ya que será su anfitrión en el pasado.

Como tan solo tienen tres habitaciones disponibles para los personajes, los demás tendrán que dormir en los barracones, donde descansa el resto del personal de la base. Por supuesto, las habitaciones serán en primer lugar para las damas del grupo y, a continuación, para los más veteranos (salvo que el director de juego decida en otro sentido). En el caso de los personajes pregenerados, una habitación será para el señor O'Connor y las otras para Ángela e Ivanna.

Tras pasar por las habitaciones, Lindroos los acompañará hasta la zona de barracones y luego les mostrará el resto del complejo, a excepción de la zona científica (de acceso restringido) y la sala de viaje (que tendrán oportunidad de ver en detalle al día siguiente). Tras el pequeño paseo les recomendará que coman algo si lo desean y que descansen, asegurándoles con una amplia sonrisa que el día siguiente será «apasionante y agotador». A continuación, sacará del bolsillo de su bata unos pequeños tarros de plástico etiquetados con sus nombres y le entregará uno a cada uno de los personajes para que hagan uso de ellos a primera hora de la mañana, en ayunas, para el reconocimiento médico previo al viaje (sí, se trata de esos horribles botes en los que hay que orinar...).

A continuación hay una breve descripción de cada una de las áreas del complejo, incluidas las exteriores:

1. Vestíbulo exterior

La descripción del vestíbulo exterior se encuentra al principio de este capítulo, cuando se describe la llegada de los personajes al complejo.

2. Sala de control de accesos

Se trata de una pequeña sala que controla las dos puertas principales, la entrada y salida de personal o de vehículos y las cámaras de todo el complejo. Existen cámaras conectadas con la sala de control en todas las habitaciones, con la excepción de la sala de viaje y la zona científica, que tan solo disponen de sistemas de alarma conectados con la central.

Dos personas se encuentran siempre en este lugar, separadas del vestíbulo exterior por una cristalera blindada. Una puerta metálica junto a la cristalera permite el acceso a esta sala, aunque primero hay que utilizar la tarjeta de identificación de uno de los dos guardias que están destinados en ella.

En la sala hay, además, un armario que también se abre mediante cualquiera de las tarjetas. En su interior se guarda un pequeño arsenal de pistolas y armas automáticas, suficientes para armar a todo el personal de la base en caso de necesidad. En el interior del recinto nadie lleva armas. Los personajes que vayan

armados deberán hacer entrega de las mismas aquí antes de acceder al interior del recinto.

3. Vehículos de nieve

Esta gran gruta excavada en la roca hace las veces de aparcamiento y taller para los vehículos de nieve que están disponibles en Time Zero. Concretamente hay media docena de motos de nieve y un vehículo oruga con capacidad para cuatro personas. También pueden encontrarse en esta zona dos docenas de juegos de esquís y raquetas de nieve, dispuestas en el interior de un par de armarios de resina.

La gruta está iluminada y vigilada del mismo modo que el vestíbulo exterior: hay dos cámaras de vigilancia que observan la sala y el pasillo de acceso. Normalmente no hay personal en esta zona, salvo que estén reparando, recogiendo o devolviendo uno de los vehículos o equipos de nieve.

4. Aseos, duchas y vestuarios

Aunque están situados junto a los barracones, este equipamiento es el único de la base y el que utilizan tanto los soldados como el personal científico. Se trata de tres salas contiguas de las cuales la primera y principal la ocupan los aseos. Esta sala es la única de las tres que dispone de cámara de vigilancia: está situada en la esquina opuesta a los lavabos de manos, enfocando a estos y al gran espejo que ocupa las dos paredes de los lavabos, lo que permite vigilar toda la sala e incluso el pasillo que comunica con los vestuarios y las duchas.

La sala contigua a los aseos son los vestuarios: básicamente se trata de un largo banco con perchas y pequeñas taquillas. Las taquillas son de uso libre y tienen la llave en la cerradura, de forma que cada cual pueda dejar sus pertenencias en la que quiera mientras se ducha. Las duchas están en la sala del fondo, separadas unas de otras por pequeños tabiques para preservar un poco la intimidad; por lo demás, no se diferencian en nada de las de cualquier gimnasio.

5. Sala de descanso

Se trata de un gran salón dividido en dos zonas claramente diferenciadas. La zona de televisión está compuesta por una enorme pantalla plana dotada de equipos de DVD y recepción por satélite; en ella puede verse prácticamente cualquier canal del planeta. El resto de la sala la ocupan varias mesas redondas a las que el personal de la base se sienta a charlar y jugar a las cartas en sus ratos libres. Hay un par de máquinas de refrescos y aperitivos, pero el surtido es escaso y se repone muy de tarde en tarde, estarán casi vacías si los personajes se acercan a por algo. También hay un armario con un amplio surtido de películas, barajas de cartas y juegos de mesa clásicos (ajedrez, parchís, backgammon, etcétera).

6. Barracones

Esta enorme sala llena de camas es donde duerme el personal de la base. A pesar de tener una iluminación grande en el techo

para toda la sala, esta se encuentra siempre apagada; tan solo permanecen encendidos unos pequeños puntos de luz rasante, situados a los pies de cada una de las taquillas que hay junto a las camas, que permiten desplazarse por la sala sin riesgo de tropezar. La razón de tanta oscuridad es que casi siempre hay gente durmiendo aquí.

Cualquiera que eche un rápido vistazo puede calcular que el número de camas es insuficiente para todo el personal de la base, y es que la base no detiene su actividad en ningún momento, funcionando mediante turnos de doce horas en los que el personal se releva para dormir o trabajar. Las taquillas que hay junto a cada cama son dobles, de forma que algunas camas son compartidas por dos personas.

Los personajes que no hayan podido disfrutar de una habitación individual en la zona reservada al personal científico serán alojados aquí, pudiendo usar una cama que esté libre en el turno de noche y su taquilla correspondiente.

7. Cocina

Una enorme cocina equipada con todo lo necesario para mantener perfectamente alimentados a todos los que en la base trabajan. Se encarga de la cocina un norteamericano grandullón y sudoroso llamado Bob, quien es ayudado cada día por tres miembros diferentes del personal de la base, según unos turnos rotativos.

8. Despensa

Aquí guarda Bob los alimentos perecederos y de consumo más inmediato, así como cualquier ingrediente que quiera mantener alejado de las manos curiosas que a veces merodean por el almacén, principalmente el vino de cocina. La despensa tiene una gran nevera que ocupa la mitad de su superficie.

9. Almacén

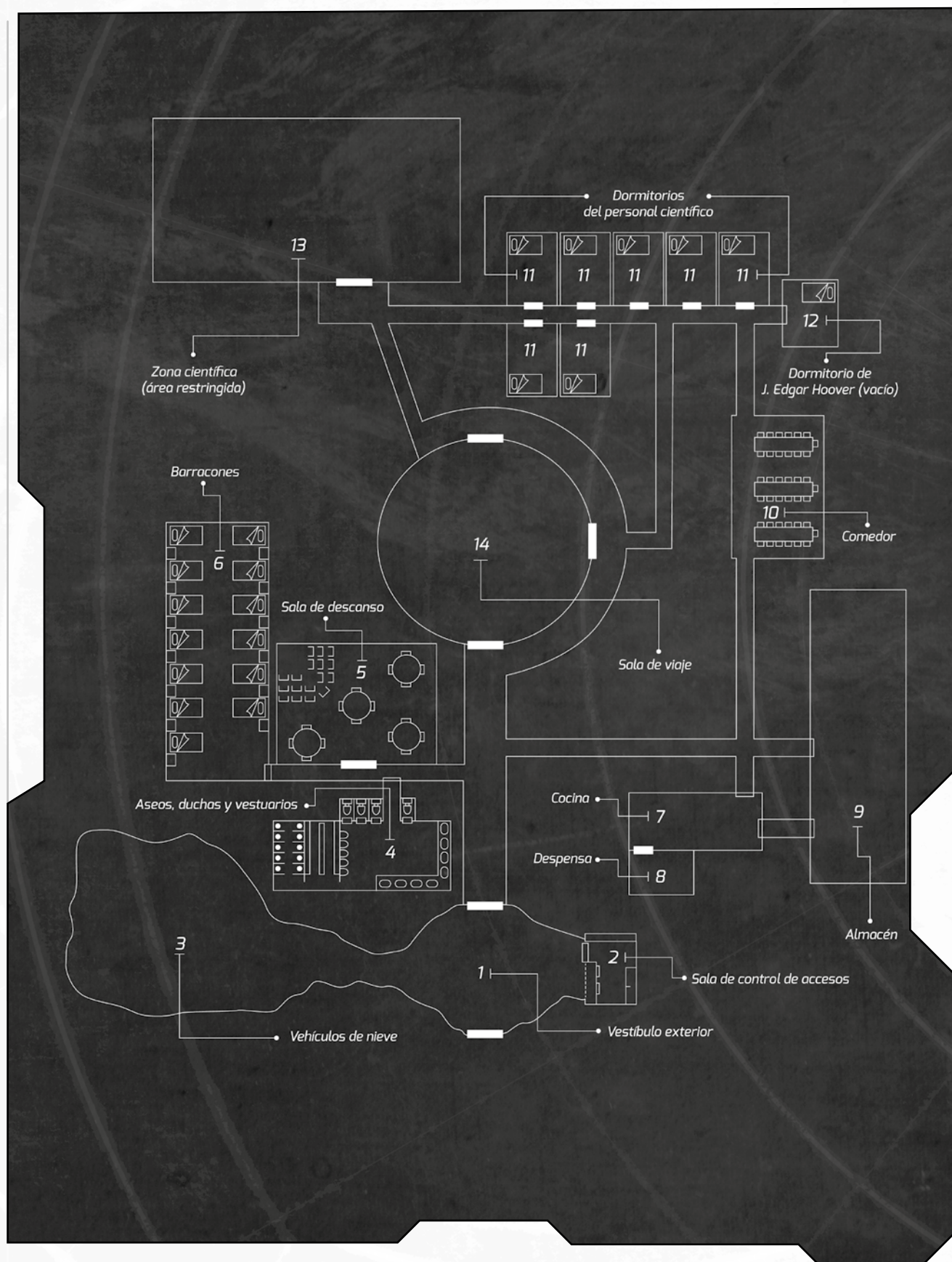
Los dos accesos al almacén están protegidos mediante lectores de tarjeta con teclados numéricos. Dentro se guarda de todo, desde repuestos para los vehículos a material científico, alimentos no perecederos y conservas.

10. Comedor

Tres enormes mesas ocupan esta gran sala, aunque solo en contadas ocasiones se utilizan a la vez, ya que el personal también come por turnos. Bob suele procurar que los almuerzos de un turno coincidan con la cena del otro, pero rara vez acude todo el personal de un turno a comer al mismo tiempo, lo que desata frecuentes quejas por parte del orondo cocinero.

11. Dormitorios del personal científico

Se trata de pequeñas habitaciones con una cama, un escritorio y un armario. En principio solo cuatro de ellas están ocupadas y las restantes no tienen señal de haberlo estado recientemente. Para entrar en ellas es necesario el uso de la tarjeta y de la clave numérica correspondiente. En esta



primera parte de la aventura, los personajes no deberían tener motivos para entrar en el dormitorio de ninguno de los científicos, de modo que no hay descripción del contenido de ninguno de ellos.

12. Dormitorio de J. Edgar Hoover

En este dormitorio se aloja el exdirector del FBI cuando está en Time Zero. A la llegada de los personajes estará vacía, pero no la ofrecerán a ninguno de ellos como alojamiento.

13. Zona científica (área restringida)

El acceso al interior de esta zona está prohibido a los personajes. En su interior los diferentes grupos de trabajo siguen investigando sobre el viaje en el tiempo, buscando avances y mejoras. La puerta que separa esta zona del resto de la base está siempre vigilada por un soldado, quien tampoco dispone de acceso al interior. Los científicos usan un sistema de identificación basado en su tarjeta, la voz y una huella dactilar para poder acceder. Además de los cuatro científicos que ya han conocido los personajes, trabajan en su interior media docena de ayudantes.

14. Sala de viaje

Esta sala la visitarán los personajes al día siguiente, su descripción se puede encontrar más adelante en este mismo capítulo. Las puertas de acceso tienen los mismos controles de identificación que la que da paso a la zona científica.

Cena y descanso nocturno

Durante la noche la actividad no se detiene en la base Time Zero. Una vez que el profesor Lindroos los deje solos, los personajes podrán moverse a sus anchas por la base. Sin duda aprovecharán para comer, asearse y dormir, pero también es posible que quieran pasar un rato en la sala de descanso o que decidan simplemente dar una vuelta y charlar entre ellos.

La cocina cesará su actividad poco después de que los personajes lleguen, de modo que si tardan demasiado en acudir a los dominios de Bob, es posible que solo les quede el recurso de acudir a las máquinas de aperitivos de la sala de descanso. De todos modos la cocina no se cierra con llave y los personajes podrían entrar y prepararse algo de comer, con lo que no tardarían en recibir la visita de Bob (en pantalón corto y camiseta, ya que estaba a punto de irse a dormir a su cama de los barracones). El cocinero les preparará un refrigerio tras echarles una leve regañina por colarse en su terreno sin su permiso. Si por el contrario es el primer sitio que visitan, el cocinero los recibirá encantado y les preparará una sabrosa cena que podrán disfrutar en el comedor o junto a él, en la cocina.

Bob es un hombre afable, conoce el programa de Time Zero y ha estado en la base Paradox. Si no se muestran demasiado curiosos y no convierten la charla en un interrogatorio, es posible que Bob se relaje y les cuente algunos detalles; para ello, quien

lleve la voz cantante en la conversación en cada momento deberá superar una prueba de 🧠 15 por cada pregunta que toque un tema escabroso. Si la prueba falla, Bob rehusará contestar y cambiará de tema. Si los personajes insisten o si alguno saca una pifia, dará por terminada la conversación. La información que pueden obtener del cocinero es la siguiente:

- El personal de las bases Paradox y Time Zero se intercambia cada año aproximadamente, aunque algunos miembros del personal científico realizan viajes entre ambas bases dos o tres veces al año. El propio Bob regresó de Paradox hace menos de tres meses. Bob apenas lleva dos años trabajando aquí.
- Bob desconoce exactamente la función que tienen las bases Paradox y Time Zero, él es tan solo un cocinero. Durante su estancia en Paradox no le dio la sensación de que se tratase de una prisión.
- La base Paradox es idéntica a esta en la que ahora se encuentran, excepto por una puerta situada en la sala norte, junto al acceso a la zona científica. Desconoce lo que puede haber tras esa puerta. Quizás sean las celdas de las que los personajes hablan.
- Bob nunca ha visto al jefe de operaciones en Time Zero. Sin embargo, en la otra base sí que se cruzó con él en una ocasión. Le sorprendió ver que se trataba de un tipo bastante joven, no aparentaba más de 35 años.

Tras la cena y la posible charla con Bob, si los personajes se encuentran por la zona de las habitaciones, podrán ver o escuchar cómo los profesores Lindroos y Meyer se retiran a descansar. También se retiran a dormir algunos miembros más del personal científico, ayudantes de Lindroos y Meyer en su mayoría; estos se dirigen a la zona de barracones.

Si los personajes deciden pasar un rato en la sala de descanso, se encontrarán con algunos soldados y miembros del personal científico. La mayoría se encuentra viendo las noticias en la televisión, aunque hay un ruidoso grupo de cuatro soldados jugando al póquer en una de las mesas. De ninguno de los presentes podrán sacar ningún tipo de información útil, ya que no están tan dispuestos a charlar con desconocidos como el cocinero y son mucho más conscientes de lo secreto de su trabajo en la base. Si andan con demasiadas preguntas, es posible que reciban alguna respuesta un tanto agria.

Por la mañana

Cuando se despierten por la mañana, la actividad en la base no habrá variado demasiado con respecto a la noche. Un joven en bata blanca —según su identificación, se llama Edward— estará esperando junto a los barracones dispuesto a recoger sus muestras de orina y a extraerles un poco de sangre, lo que hará con suma rapidez y habilidad, recomendándoles a continuación que

vayan a comer algo. A esta hora casi todo el mundo se encuentra en la zona del comedor y la cocina, tanto el grupo que comienza su actividad como el que está finalizando su turno. Bob y sus ayudantes trabajan a todo ritmo para dar de comer a todo el mundo.

Los profesores Lindroos y Meyer también se encuentran desayunando y requerirán la presencia de los personajes para que se sienten junto a ellos. La conversación será distendida, con las típicas preguntas de cortesía: si han descansado, su opinión sobre la base y ese tipo de cuestiones. Cuando estén terminando el desayuno les detallarán el plan de la mañana: reconocimientos médicos y preparación para el viaje.

Una vez terminen de desayunar, les darán media hora para que se preparen y recojan las pertenencias que van a llevar en el viaje. Les recomendarán equiparse con lo mínimo imprescindible, ya que van a moverse por el exterior de la base y cualquier cosa que pudieran perder o dejar involuntariamente en el pasado podría representar un serio problema de seguridad con consecuencias inimaginables.

Una vez estén preparados, el propio profesor Lindroos irá a recogerlos y los acompañará a la sala de viaje. Irá acompañado de un soldado armado que no les quitará ojo en ningún momento. El profesor se disculpará aduciendo motivos de seguridad.

La sala de viaje es circular y acaba rematada en la cúpula espejada que vieron desde fuera. El centro de la sala está despejado y delimitado por una zona pintada de un color rojo muy llamativo. Media docena de brazos articulados terminados en pequeñas esferas de metal salen de las paredes a tres metros del suelo, justo por debajo de la cúpula, extendiéndose hasta situarse en la vertical de la zona roja. El profesor les indicará que ahí se sitúan los que van a viajar al pasado.

Por debajo del nivel de la cúpula, las paredes están plagadas de paneles, monitores y ordenadores donde cuatro jóvenes científicos, encabezados por el profesor Meyer, se afanan en los preparativos del viaje. El joven Edward y el profesor Lindroos se encargarán de realizarles un reconocimiento médico bastante exhaustivo, pero entre prueba y prueba tendrán ocasión de echar un vistazo a la sala, siempre bajo la atenta vigilancia del soldado. La mayoría de lo que verán no tendrá ningún sentido para ellos, aunque una prueba de 13 llamará su atención sobre un panel electrónico en el que puede leerse un listado de nombres, códigos y un apartado donde se indica su «estado». Este estado indica si el nombre al que acompaña se encuentra en la base Time Zero o en algún otro «tiempo». Si prestan demasiada atención al panel, el soldado se lo indicará a alguno de los científicos, que lo apagará momentáneamente.

Jones aparecerá casi en el último instante. Los personajes ya habrán finalizado su reconocimiento médico y los científicos les habrán tomado medidas corporales, peso y un sinfín de datos más que se dedicarán a introducir en los diferentes equipos. Con la entrada del

profesor Jones comenzará la última etapa de los preparativos para el viaje: los brazos articulados empezarán a extenderse y las esferas metálicas comenzarán a chisporrotear y a lanzar pequeñas descargas eléctricas de una a otra.

El profesor Jones se dirigirá a los personajes para hablar con ellos y tranquilizarlos, asegurándoles que no hay nada que deban temer, que todos ellos están en perfectas condiciones físicas y mentales para afrontar el viaje en el tiempo, y que no les permitirán viajar en caso contrario. Les explicará que a continuación deberán situarse en el interior de la zona pintada de color rojo, rogándoles que lo hagan lo más cerca posible del centro, y advirtiéndoles que bajo ningún concepto deben abandonar esa zona una vez que la secuencia de viaje se haya iniciado, ya que podría ser muy peligroso. Les recomendará también que cierren los ojos, ya que, si bien no es necesario hacerlo, experimentarán unos fuertes cambios de color y luminosidad que pueden provocarles un intenso malestar. El viaje en sí es instantáneo, aunque la secuencia de viaje dura unos treinta segundos.

Como último detalle respecto al viaje, el profesor Jones les advertirá que, en el instante preciso en que se produzca el salto al pasado, experimentarán dolor. Será tan solo una fracción de segundo, pero será muy intenso. Según el profesor, se ha dado algún caso de viajeros que han perdido la consciencia, de modo que, si lo desean, pueden sentarse para evitar una posible caída e incluso, si alguno lo cree necesario, podrían viajar sedados o anestesiados.

En ese momento los personajes serán acompañados al interior de la zona de viaje. Si alguno desea viajar anestesiado, lo situarán en el centro de la zona coloreada y le inyectarán un potente calmante que lo dejará dormido en pocos segundos, con lo que no se enterará de nada, aunque lo más probable es que ningún personaje quiera perderse ese momento.

El profesor Jones, desde el exterior de la zona de viaje, continuará explicándoles los pormenores de los preparativos. Uno de sus ayudantes se les acercará portando una especie de pistola inyectora, y el profesor les indicará que les van a implantar un pequeño microchip bajo la piel del antebrazo. Ese microchip es el dispositivo de retorno, necesario para hacerles regresar desde el pasado. También sirve como dispositivo de rastreo en caso de necesidad, ya que emite un pequeño pulso de onda de corto alcance, el cual se recibe con bastante claridad hasta aproximadamente doce kilómetros y medio de distancia.

Las personas que van a buscar portaban todas un dispositivo idéntico, y se les entregará un rastreador de señal que los ayudará a dar con ellas. Sin embargo, tanto el grupo del profesor Rossignol como el fugitivo se hallan fuera de ese rango de distancia, aunque la dirección en la que la señal se movía antes de salir del alcance y el último punto en que la señal se recibió les será indicado con precisión en la base de destino. Jones tan solo sabe que se encaminaban hacia el macizo montañoso.

Una vez todos tengan el chip, podrá comenzar la secuencia de viaje que los enviará al pasado. Probablemente los personajes aún tendrán muchas preguntas que hacer y es muy probable que las hagan. Jones no tendrá intención de dar demasiadas explicaciones, aunque los ilustrará someramente si tienen dudas acerca de los viajes temporales o sobre las situaciones que se han de evitar que pudieran provocar paradojas. Concretamente, la pregunta más lógica que podrían hacer los personajes sería, sin duda: ¿por qué no viajar a un momento anterior a la fuga para advertir de ella e impedirla?

La explicación de Jones será que, si hicieran eso que los personajes sugieren, su viaje al pasado evitaría sin duda la fuga, lo que significaría que esta no se produciría y, por lo tanto, en el presente no hubiera sido necesario la contratación de los personajes para evitarla, lo cual provocaría una paradoja temporal de consecuencias inimaginables. Por seguridad se evita realizar viajes al pasado en los que exista una posibilidad alta de intervención sobre la línea temporal presente. Evidentemente todo viaje al pasado implica dicha posibilidad, pero ciertos planteamientos superan todos los niveles de riesgo permisibles.

La secuencia de viaje

Cuando todos estén por fin dispuestos y situados en el interior de la zona de viaje, la secuencia se iniciará. Mucho ruido y chisporroteo precederán a la formación de una cortina de luz a su alrededor que los separará del resto de la sala. Las luces girarán y variarán de color e intensidad como el profesor les advirtió y, efectivamente, será bastante molesto. Si no cierran los ojos, tendrán que hacer una prueba de 15. En caso de fallar, se sentirán mareados y desorientados (recibiendo el aspecto temporal: «El mundo te da vueltas»). Por último, habrá un instante en el que tendrán la sensación de que todo se detiene y, durante una fracción infinitesimal de tiempo, sufrirán un dolor como no recuerdan igual. Todos los personajes harán una prueba de 20; aquellos que la superen recibirán daño (m), los que la fallen recibirán daño (C) y si alguno pifia recibirá daño (mM). El daño no será letal ni permanente, pero si un personaje pierde todos sus puntos de Resistencia, caerá inconsciente.

1.2. PARADOX

Cuando las luces se despejen, los personajes tendrán la sensación de que nada ha cambiado. Se encuentran en una sala idéntica a la que abandonaron en la base Time Zero, con la única diferencia de que los rostros que hay en esta sala son distintos. Quien se acercará a recibirlos es un hombre de unos cincuenta años que viste con el mismo atuendo que el personal científico. Se presentará como Edgar Hoover, director de la Base Científica y Prisión, Paradox. Cualquier personaje que supere una prueba de 10 reconocerá el nombre como el del primer

director del FBI. Si alguno de ellos realiza algún comentario al respecto, el señor Hoover sonreirá y afirmará que ese Hoover al que se refieren era su padre, zanjando ahí el asunto.

El señor Hoover los acompañará hasta su habitación, que ha sido transformada en un despacho para recibir a los personajes (su verdadero despacho está en la zona científica). Durante el corto paseo los personajes podrán observar que Paradox es idéntica a su gemela del año 2007 hasta en los detalles más pequeños. Hoover confirmará este extremo y añadirá que la única variación existente es que la zona dedicada a la investigación científica en Time Zero es aquí la que se destina a prisión. Por supuesto, el acceso a esta zona les estará completamente vetado y el personal de la base no consentirá que entren bajo ninguna circunstancia. Tampoco responderán a ninguna pregunta acerca de cómo un preso pudo escapar, aduciendo que eso es información de máxima seguridad que no necesitan conocer para desempeñar su labor, pero que están trabajando para solucionarlo e impedir que pueda repetirse.

En su despacho el señor Hoover afrontará la cuestión principal inmediatamente. El fugitivo lleva en el exterior casi cuatro días completos. El primer grupo de búsqueda salió en cuanto se tuvo conocimiento de la fuga, antes de las primeras veinticuatro horas. Estaba compuesto por cuatro especialistas de características similares (probablemente) a las del grupo de personajes:

- El profesor en Paleontología Ernest Rossignol.
- El doctor Franz Bauhmann, experto en situaciones de emergencia en alta montaña.
- El coronel Jason Rockwood.
- El sargento Peter Staunton, ex boina verde.

Si alguno pregunta por el nombre del fugitivo, les responderá que se llama Herbert Gregory Walls, aunque el nombre no les dirá nada y Hoover tampoco les informará de los motivos por los que estaba encarcelado en Paradox.

El grupo de búsqueda iba equipado con un transmisor de radio portátil con el mismo alcance que los dispositivos de rastreo que los personajes llevan insertados bajo la piel. El grupo de búsqueda partió tras la señal del fugitivo, que se había quedado estática en un punto situado a poco más de dos kilómetros de la base. Por supuesto, lo que los rastreadores encontraron fue el dispositivo, que el fugitivo logró quitarse y posteriormente lo arrojó al interior de una grieta en el hielo, donde el sargento Staunton estuvo a punto de sufrir un grave accidente a causa de un desprendimiento. Pocas horas después el grupo de búsqueda localizó un rastro perteneciente al fugitivo y continuaron tras él, perdiendo el contacto por radio con la base. En la última comunicación se decidió que antes de treinta y seis horas algún miembro del grupo de búsqueda retrocedería hasta la distancia de transmisión para informar

y eso no sucedió, de modo que, continuando con el protocolo de seguridad establecido, se procedió a contactar con un grupo externo de especialistas contrastados.

La prioridad es localizar y capturar al fugitivo (aunque alguno de los personajes tendrá otras órdenes al respecto). Localizar al grupo original de búsqueda se considera un objetivo de segundo nivel, ya que, en caso de extrema necesidad, al tener aún implantados los microchips de retorno, sería posible forzar el regreso de los cuerpos del grupo de búsqueda al año 2007 y tratar de localizarlos allí. El problema es que los cuerpos mantendrían su localización espacial actual y eso podría representar que aparecieran en el interior de un macizo rocoso o sobre un núcleo de población, lo que podría traer graves consecuencias. Además, aún no ha transcurrido tiempo suficiente para que se les pueda dar por desaparecidos, con lo que existiría la posibilidad de forzar el regreso de personas vivas y causarles la muerte en el proceso. Pero, como ya les ha expuesto Hoover, quien lo recordará con insistencia, con el fugitivo ni tan siquiera existe esa posibilidad y el tiempo se agota.

Ante tanta insistencia por parte de los científicos, de Hoover y en un principio de los agentes Johnson y Harnett, alguno de los personajes podría preguntar cuál es la causa de tanto apresuramiento y por qué todo el mundo afirma que existe un tiempo limitado para solucionar el asunto. El señor Hoover les explicará que todas las acciones que tienen lugar fuera del estricto control que se lleva en la base son susceptibles de alterar la línea temporal que todos conocen y que, según los estudios realizados desde que se descubrió la posibilidad de los viajes en el tiempo (y bajo ninguna circunstancia les contará cuándo sucedió eso), cualquier estancia en una época pasada superior a siete días ha provocado modificaciones apreciables en la línea temporal. Hasta ahora estas ligeras modificaciones no han supuesto la imposibilidad de «regresar» al futuro para los viajeros temporales, pero, teóricamente, podría suceder.

Para la búsqueda del fugitivo y del primer grupo de especialistas se les entregará el equipo necesario, que consistirá en:

- Ropa diseñada específicamente para las gélidas temperaturas exteriores, fabricada completamente con materiales biodegradables, así como una tienda y sacos de dormir.
- Radio de corto alcance, que les permitirá estar en contacto con la base.
- Equipo de rastreo, con el que podrán localizar la señal que emiten los microchips.
- Equipo de escalada y supervivencia, que incluye comida para varios días.
- Munición biodegradable, por si han de usar armas contra alguna criatura o el fugitivo.

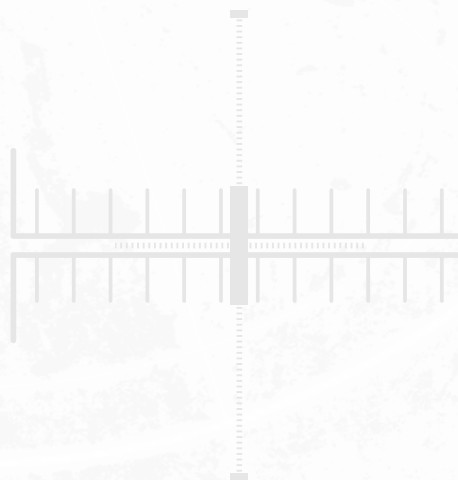
Un listado completo del material y equipo no biodegradable que transportaba el primer grupo de búsqueda. La lista es bastante corta: se trata de la radio, los equipos de rastreo, algunos elementos del equipo de escalada, las armas y un par de juegos de esquís.

Además, les harán entrega de unas pequeñas cajas de seguridad donde deben depositar cualquier objeto personal que lleven encima y que podría ser susceptible de perderse, ya sea de forma independiente o a causa de la desaparición de su portador. Esto incluirá relojes, pulseras, pendientes, colgantes, documentación, etcétera. Por supuesto, también tendrán que dejar toda su ropa, aunque eso podrán hacerlo en los vestuarios, que ya saben dónde se encuentran.

Hacia el final de la reunión llamarán a la puerta del despacho y Hoover hará pasar a un hombre grande y fornido de unos cincuenta años. Se trata del capitán Kramer, el encargado de la seguridad de la base. Kramer será quien les proporcione todo el equipo necesario y se hará cargo de los objetos que depositen en las cajas de seguridad. Además, será quien los acompañe al exterior de la base y con quien tendrán contacto directo por radio.

Tras la reunión, Hoover les deseará mucha suerte y los dejará con Kramer, quien los acompañará hasta la zona de vestuarios, donde podrán cambiarse y donde encontrarán las cajas de seguridad con sus nombres y un teclado con el que codificar una clave de apertura.

Una vez estén listos, Kramer los acompañará fuera de la base y les proporcionará el resto del equipo. Por supuesto, no existe la posibilidad de que utilicen alguno de los escasos vehículos de que disponen en Paradox: la ruta que van a seguir ya es bastante complicada de realizar a pie y completamente imposible con cualquier otro método de transporte. En cambio, sí que les proporcionarán raquetas de nieve y juegos de esquís para quienes los soliciten. Finalizado el equipamiento, los espera la Alaska postglacial.



CAPÍTULO 2. UN PASEO POR LA ERA POSTGLACIAL

Los personajes se adentrarán en la montaña siguiendo el rastro de sus predecesores y del fugitivo. Pronto descubrirán los cuerpos de dos de los integrantes del primer equipo de búsqueda, el cual fue atacado por unas extrañas criaturas. Dos miembros del equipo fueron capturados por las criaturas y los personajes tendrán que decidir si vale la pena rescatarlos y arriesgarse a perder al fugitivo o si, por el contrario, deben dar caza al fugitivo y condenar a esos hombres a una muerte casi segura.

Por las montañas

Los personajes tomarán la misma ruta que el primer grupo de búsqueda. El frío que los recibirá será brutal: se encuentran en el periodo posterior a una era glacial y las temperaturas están muy por debajo de lo que cualquiera de ellos haya experimentado nunca, con la excepción de Ivanna, la guía polar. El avance será muy lento durante la mayor parte del tiempo, a poco más de un kilómetro a la hora.

Durante esta primera parte del trayecto, si alguno de los personajes supera una prueba de 12, podrá localizar sin dificultad el rastro del grupo anterior. Si la prueba supera una dificultad de 20, encontrará una quinta marca de paso, más liviana y antigua, de alguien con raquetas de nieve, que solo puede ser el rastro del fugitivo.

Tras dos horas de duro caminar, los personajes llegarán al lugar donde el primer grupo localizó el chip transmisor del fugitivo. Efectivamente, hay una grieta de gran tamaño que da acceso a una cueva subterránea y hay marcas evidentes de un derrumbamiento reciente. Una prueba de 10, les confirmará la información que ya conocen, superar una prueba de 23 les permitirá encontrar un punto donde la nieve muestra dos tenues marcas rojizas junto a un grupo de rocas grandes. Se trata de gotas de sangre de la herida que se provocó el fugitivo a sí mismo al extraer el chip de su cuerpo. Si alguien con conocimientos apropiados supera una prueba de 10, podrá afirmar que, sin duda, la situación del chip era bastante superficial y que la extracción debió de ser bastante sencilla, ya que se trata de una cantidad de sangre ínfima. No hallarán más rastros de sangre por mucho que busquen y tampoco hay nada que indique que el fugitivo pudo realizar la operación sobre una manta o algo similar que evitara que la sangre se derramara por la nieve. Extraer el chip de cualquiera de ellos no les llevaría más complicación ni derramaría más sangre que la que ven ahí.

Seguirán caminando durante varias horas en dirección al punto en que la señal del primer grupo de búsqueda se perdió. Es fácil comprobar que siguen el mismo camino que ellos mediante pruebas de 12. Aproximadamente diez horas después de haber abandonado la base, llegarán al punto que buscan. Están a más de doce kilómetros de la base, cuya situación aún pueden

ver en el monitor de rastreo que traen con ellos. Sin embargo, en el monitor no se distinguen más señales que las suyas propias, lo que quiere decir que los microchips de localización del primer grupo de búsqueda están a más de doce kilómetros de ellos. A partir de este punto, rastrear los pasos del primer grupo será fundamental y el avance se volverá aún más lento.

Podrán seguir el rastro con relativa facilidad mientras sigan superando pruebas de 12. Fallar una prueba les hará perder una hora de tiempo retrocediendo y volviendo a localizar el rastro perdido. En el momento en que superen una prueba de 20, también localizarán el rastro del fugitivo y podrán comprobar que el grupo original seguía la ruta correcta, aunque el fugitivo hacía lo posible por ocultar su rastro. Una prueba apropiada de 10 será suficiente para determinar que, a pesar de intentar dificultar su localización, el fugitivo no se arriesgaba a tomar rutas demasiado peligrosas.

Tras un par de horas de avance, la noche se les echará encima y tendrán que buscar un refugio, pero, poco antes, el monitor de rastreo les dejará una buena noticia en la forma de dos señales de posición en el límite del rango de la señal. Un cálculo rápido les confirmará que necesitarán otras diez horas, o quizás algo menos, para llegar hasta el lugar que marcan las señales, pero ahora podrán avanzar con más rapidez sin necesidad de ir rastreando el terreno a cada paso que den (aunque, si lo hacen, podrán comprobar que el primer grupo seguía en todo momento el rastro del fugitivo).

La noche será tranquila, sin más sonidos que el del viento.

2.1. EL PRIMER GRUPO DE BÚSQUEDA

Por la mañana partirán en busca de las señales que han localizado en el monitor. El avance será algo más rápido y solo tendrán que echar un vistazo ocasional al rastro cuando se les planteen dos posibles rutas que seguir. Durante el día de hoy, y al igual que el día anterior, no verán ni una sola señal de vida animal. Es como si la montaña estuviese completamente deshabitada, ni tan siquiera un ave surcará el cielo.

Tras tres horas de avance, el monitor mostrará dos nuevos puntos: los cuatro miembros (o al menos los cuatro chips localizadores) del grupo original ya están en pantalla. Los dos primeros puntos continúan estáticos desde que los localizaron el día anterior, por lo que los personajes se habrán hecho a la idea de que es más que probable que encuentren dos cuerpos sin vida cuando lleguen a su destino. Los dos nuevos puntos están distanciados de los primeros algo más de tres kilómetros hacia el norte, mientras que hasta ahora la dirección que han seguido todo el tiempo ha sido

principalmente hacia el este. Los dos nuevos puntos tampoco variarán su posición a lo largo del día.

Si se han dado prisa y no se han demorado repasando muchas veces el rastro, llegarán a la zona indicada por el monitor tras unas ocho horas, a primera hora de la tarde, con el sol comenzando su descenso hacia las cumbres más altas. Si se han detenido algo más, habrán podido comprobar que el rastro del fugitivo sigue estando bajo el que seguía el grupo original y tardarán casi diez horas en completar la distancia, con lo que el sol estará comenzando ya a ocultarse y tendrán que rastrear la zona en una penumbra creciente.

La zona a la que llegarán será un pico montañoso bastante alto, que el grupo original bordeó por su cara sur. El rastro —☉ 12— indica que subieron bastante y avanzaron por una estrecha y resbaladiza cornisa con muchos metros de caída a su lado. Será necesario que los personajes realicen pruebas de ☉ 10 para superar el primer tramo, bastante resbaladizo (si hay personajes con habilidades de ☉ apropiadas, como es el caso de Ivanna entre los personajes pregenerados, podrá utilizar esta habilidad para cruzar). El segundo tramo es aún más difícil, ya que la zona parece haber sufrido un pequeño derrumbe recientemente y será necesario superar pruebas de ☉ 15, salvo que alguien cruce en primer lugar y asegure una cuerda a la roca a modo de pasamanos, con lo que la dificultad se reducirá a 10.

Si por desgracia alguno de los personajes cae de la cornisa, sufrirá un primer impacto contra las rocas tras una docena de metros de caída y luego rodará por la ladera. El primer golpe causará (mM) de daño (activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el daño a tan solo M). Rodar por la ladera casi otros veinte metros causará otra cantidad (m) de daño (nuevamente, activar un aspecto reducirá el daño, esta vez completamente).

Superar el segundo tramo les llevará a un saliente semicircular de roca de unos ocho metros de diámetro, suspendido completamente sobre el vacío como un balcón natural. Más allá del saliente de roca el camino se torna sencillo nuevamente. El monitor sitúa los dos primeros puntos justo sobre el saliente de roca, aunque desde el otro lado de la cornisa no distinguirán ningún cuerpo.

Una vez en el saliente podrán observar que sobre él se ha producido una lucha recientemente. La nieve ha absorbido gran cantidad de sangre en numerosos puntos y todo el suelo está cubierto de marcas de pisadas y deslizamientos; sin embargo, no hay ningún cuerpo. Si se examina la zona con cuidado, evitando pisotearla aún más, y se supera una prueba de ☉ 15 (18 si ya está anocheciendo), alguien que tenga experiencia interpretando rastros podrá averiguar que el grupo de cuatro personas que vienen siguiendo se enfrentó a un grupo más numeroso de seres bípedos de tamaño superior al de un humano, posiblemente algún tipo de homínido. Una prueba de ☉ o ☉ 15 confirmará



ese punto, aunque también servirá para que el personaje en cuestión recuerde que los primates no son propios de este tipo de hábitat, ya que tan solo viven en lugares donde se puedan encontrar frutas durante todo el año, lo que limita su existencia a zonas tropicales.

Las únicas criaturas con las que se podría relacionar una huella de ese tipo son todos seres de la mitología popular de países con climas fríos. Una prueba de 10 permitirá a los personajes poner ejemplos como el yeti, el sasquatch (aunque esta zona sigue sin corresponderse con el hábitat descrito para ninguno de ellos) o el chuchuna. El chuchuna es una criatura humanoide de la mitología siberiana, algo así como el yeti del norte de Rusia. Al chuchuna se lo describe siempre como una criatura huidiza y tímida, nunca como un ser agresivo... Aunque, claro, eso es según los mitos del siglo XXI.

Una segunda prueba de 10 por parte del rastreador de turno servirá para localizar el punto por el que cayeron los cuerpos que están buscando, que se pueden ver por debajo del balcón, despeñados a unos treinta metros. Tendrán que descolgarse hasta el fondo para luego izar los cuerpos hasta el saliente con ayuda de las cuerdas. Para descender y ascender con seguridad serán necesarias sendas pruebas de 10.

En recuperar los cuerpos y su equipo perderán casi un par de horas, con lo que se les hará de noche. Cuando puedan examinar los cuerpos verán que se trata de los dos militares, a juzgar por el físico, las armas y la radio (destrozada por la caída) que lleva uno de ellos en la mochila. Una prueba de 10 o 10 revelará que los cuerpos tienen marcas de golpes y mordiscos, con desgarramientos en algunos puntos, aparte de los daños propios de la caída y los signos de congelación. Las armas de los militares aún están en buen estado y funcionarán si las limpian adecuadamente (10 o 15). Son dos pistolas y un rifle de asalto, para el rifle tan solo queda un cargador de munición.

Pueden rastrear una vez más la zona en busca de algún tipo de señal que dé alguna pista de lo que pasó con los dos miembros restantes del grupo. Con un buen rato de búsqueda y una prueba de 10 (13 si ya ha anochecido) lo que localizarán será el rastro de entre seis y ocho de esas criaturas humanoides abandonando el saliente de roca. Si la prueba ha superado la dificultad por 5 o más, el rastreador podrá asegurar que un juego de huellas es bastante más profundo que el resto, posiblemente porque cargaba con el peso adicional de los científicos que no han hallado. El rastro abandona la ruta más sencilla pasado medio kilómetro, ascendiendo por una zona rocosa en dirección norte. Una prueba de 15 les permitirá distinguir lo que parece una gran grieta en la roca en esa dirección, posiblemente la entrada a una cueva o similar.

Si intentan localizar el rastro del fugitivo, no encontrarán nada hasta que se alejen del saliente, donde la lucha ha cubierto totalmente su rastro. Será necesaria una prueba de 20 para

volver a encontrar el rastro y, como sin duda ya se temían, el fugitivo continuó viajando hacia el este. El rastro del fugitivo tiene más de tres días, el de los chuchuna es posterior, aunque también hace al menos dos días del mismo. Ahora tendrán que decidir qué ruta tomar primero, si ir en busca del fugitivo señor Walls o tras los posibles supervivientes, cuyas señales en el monitor siguen sin variar de posición. También tendrán que decidir si dejan los cuerpos en algún lugar donde puedan recogerlos de regreso o si cargan con ellos (lo que retrasaría mucho su marcha).

2.2. TRAS LA SENDA DEL CHUCHUNA

Subir la ladera montañosa por la que se marcharon los chuchuna (vamos a llamarlos así, ya que es lo que son) es complicado y requerirá de dos pruebas de 18 en un par de puntos complicados. Si alguien abre paso y asegura la subida con los equipos de escalada, los demás solo tendrán que superar pruebas de 13. Caer supondrá recibir daño (m) o (C), según sea el primer o el segundo tramo. Una caída estando sujeto con cuerdas solo supondrá un golpe contra la pared de roca y 1 punto de daño.

Cuando lleguen arriba, descubrirán que la grieta es la entrada a una cueva muy profunda, que probablemente tenga salida por el otro extremo, ya que el monitor indica que los dos miembros restantes del grupo original están aún a más de dos kilómetros de distancia. La oscuridad en la cueva es total en cuanto se alejen un poco de la entrada y tendrán que usar las linternas para ver el camino.

La sensación en el interior es bastante opresiva y aún más silenciosa que en el exterior, tan solo el sonido del agua goteando del techo interrumpe la impresionante quietud. Cada uno de sus pasos resuena enormemente en la oscuridad, dándoles la sensación de que avanzan haciendo un ruido terrible que delataría su posición a cualquier criatura que pudiera estar acechando.

En el interior de la cueva el rastro es más difícil de seguir, ya que apenas hay nieve, pero durante más de una hora de camino la ruta es inequívoca, ya que no existen pasadizos laterales ni otro tipo de bifurcaciones. Pasada esa primera hora, en la que habrán avanzado escasamente medio kilómetro, el camino se ensanchará dando paso a una caverna natural de enormes dimensiones, plagada de estalactitas y estalagmitas enormes como columnas. El entorno es de una belleza espectacular y los personajes habrán llegado por una ruta que accede a la caverna por su parte superior, de modo que podrán observarla en toda su magnitud. La caverna parece tener varias posibles salidas.

Mientras recorren la caverna con los haces de luz de sus linternas, una prueba de 12 les permitirá vislumbrar de pasada una figura humanoide y un par de ojos rojizos y brillantes ocultos tras una estalagmita enorme, observándolos. Cuando iluminen

nuevamente el sitio con la linterna, la figura ya no estará ahí, pero una nueva prueba de 10 permitirá escuchar sus pasos, aunque al apuntar con la linterna en la dirección del sonido una gran formación rocosa les impedirá ver nada. Aunque no lo vean, superar pruebas de 15 les permitirá escuchar su respiración y sus mínimos movimientos en el silencio de la cueva.

Descender al interior de la cueva para poder continuar requerirá de un poco de cuidado, ya que el camino es resbaladizo e inseguro. Si utilizan ambas manos para sujetarse a las paredes y descender con precaución, no tendrán dificultades, pero bajar con las armas y la atención puestas en la cueva requerirá de pruebas de 10. Caerse, además de mucho ruido, causa daño (C).

El chuchuna no se moverá mientras ellos estén quietos arriba, salvo que pasen varios minutos sin que los personajes se muevan. Si eso sucede, volverá a cambiar de posición, intentando acercarse a ellos para atacarlos (lo que requerirá de una prueba enfrentada de la 10 de los personajes contra la habilidad de 10 del chuchuna, la caverna posee el aspecto implícito «Silencio absoluto» que los jugadores podrán usar en su favor).

Tendrán tres asaltos para tratar de localizarlo. Si algún personaje lo escucha, podrá enfocararlo con su linterna, lo que permitirá al resto de personajes disparar si lo desean (aunque el director de juego podrá invocar el aspecto implícito «Escasa visibilidad» para penalizarlos). Disparar y enfocar la linterna a la vez no permite usar rifles, tan solo pistolas, y puede otorgar una penalización adicional al disparo. Además, en la entrada a la caverna por la que los personajes acceden solo hay sitio para dos personas cómodamente. Para que pueda combatir alguna persona más, una de ellas tendrá que comenzar el descenso por el camino resbaladizo. Estar quieto en el camino de bajada disparando requiere de una prueba de 10 cada asalto; si se usa una mano para apoyarse en la pared, se reduce la dificultad de la prueba hasta 8.

Al inicio del cuarto asalto, el chuchuna aparecerá frente a ellos, subiendo a toda velocidad por la superficie resbaladiza ayudándose de pies y manos como un gorila. Se lanzará contra el primero de los personajes, embistiéndolo si está sobre el camino de bajada (para lo que se hará una prueba enfrentada de 10). Si el jugador es derribado, caerá media docena de metros y sufrirá un impacto de daño (C). Hará lo mismo con todos los que encuentre en el camino resbaladizo y luego se enfrentará a los que permanezcan en la entrada superior.

Si los personajes emprenden el descenso antes del ataque del chuchuna, tendrán que realizar pruebas enfrentadas de 10 contra la 10 de la criatura. Si esta los escucha, saldrá de su escondite para atacar como se indica en el párrafo anterior y los personajes tendrán dos asaltos para poder dispararle mientras se acerca.

Los disparos dentro de la caverna resonarán como cañonazos y los continuados ecos provocarán pequeños desprendimientos

que los personajes podrían advertir (permite una prueba de 12 a los que no estén envueltos directamente en la pelea con el chuchuna). Si los disparos se prolongan varios asaltos, una gran estalactita del techo se agrietará y caerá, provocando una reacción en cadena que causará una lluvia de estalactitas y rocas sobre todos los que estén en la cueva (incluido el chuchuna). El chuchuna huirá por un pasadizo lateral (la ruta que deberían seguir los personajes). Si los personajes no salen inmediatamente de la caverna, comenzarán a sufrir impactos cada vez más dolorosos (a gusto del director de juego). Si el chuchuna muere antes de mostrarles la salida, tendrán que escoger una al azar o hacer una prueba desesperada de 20 para localizar un pequeño trozo de ropa enganchado en una roca puntiaguda cerca de la salida correcta.

Si los personajes tienen ocasión de examinar al chuchuna, verán que se trata de un antepasado del gorila, muy grande (unos dos metros y medio) y con garras y colmillos muy desarrollados. Desde luego no se trata de un animal que se alimente exclusivamente de frutas, resulta obvio que es principalmente carnívoro.

Si han tomado la ruta correcta, saldrán del otro lado de la montaña en poco más de treinta minutos (si se han perdido, tardarán dos horas más en salir y aún tendrán que rodear buena parte de la montaña). Todavía les quedarán casi dos kilómetros para llegar adonde el monitor indica que están los dos miembros del grupo que aún no han localizado, aunque el rastro de los chuchuna vuelve a estar más claro y resulta más fácil de seguir (10).

En poco más de una hora llegarán al hogar de los chuchuna. Se trata de una zona bastante amplia y relativamente uniforme situada al pie de una enorme pared. En la zona baja de la pared de roca, hasta unos veinte metros de altura, el terreno es muy escarpado, pero accesible para la agilidad de los chuchuna. Esta zona está llena de cuevas y grietas, alrededor de una docena, que les sirven de refugio. Por encima de las cuevas la pared se vuelve casi vertical hasta donde llega la vista. Si los personajes llegan de día, las hembras y las crías estarán en el exterior, repartidas en pequeños grupos y entregadas a juegos, aunque se podrán ver algunos ejemplares en la entrada de las cuevas. Los varones adultos permanecen separados unos de los otros y alejados de las hembras y las crías, vigilantes. De noche las diferentes «familias» se refugian en el interior de las cuevas. En total hay unas diez familias de chuchunas.

Si los observan, comprobarán que se alimentan de carne. Sus principales presas parecen ser algún tipo de lobo enorme de espeso pelaje del que verán varios ejemplares muertos. No verán rastro del profesor ni del doctor por ningún sitio. Según el monitor, han de estar en el interior de alguna de las cuevas, aunque el aparato no tiene suficiente precisión como para indicarles cuál. Si pasan un buen rato estudiando el comportamiento de las criaturas, podrán realizar una prueba de 10 o 10; si la superan, serán capaces de determinar quién es el macho dominante de este grupo: se trata de un ejemplar enorme que permanece sentado en la entrada de la caverna más grande, situada en la pared

de roca a unos seis metros de altura. Resulta razonable suponer que si han capturado (o cazado) dos nuevas presas, sea el líder quien esté en posesión de ellas.

Si el chuchuna que encontraron en la caverna bajo la montaña logró escapar, los machos se reunirán rápidamente para ir a buscar a los personajes. Esconderse bien y salir de la ruta de los chuchuna será fundamental, ya que estas criaturas tienen un gran sentido del olfato.

Acceder a la caverna de día es absolutamente imposible sin ser vistos, salvo que esperen hasta el día siguiente, cuando el grupo de machos saldrá nuevamente a cazar, o salvo que los machos salgan todos para ir en busca de los personajes. Tan solo el líder de la manada quedará junto a las hembras y las crías. Una prueba de 🌀 o 🌀 10 servirá para recordar que las hembras de este tipo de homínidos solo se comportan de forma agresiva si sienten que sus crías están en peligro, de modo que tan solo quedaría el problema de enfrentarse al terrible macho dominante. Aun así, el grupo formado por el resto de machos regresará en poco más de una hora si la ruta que cruza la montaña se derrumbó al pasar los personajes. En caso contrario, tendrán varias horas para moverse por la zona con tranquilidad.

De noche todos los chuchuna se retiran a sus cuevas, que comparten con hembras y crías. Con el líder hay una hembra y dos crías. Subir hasta la entrada requiere una prueba de 🌀 13. La subida en sí no es muy difícil, pero el suelo es resbaladizo e inseguro (si no eres un chuchuna, claro).

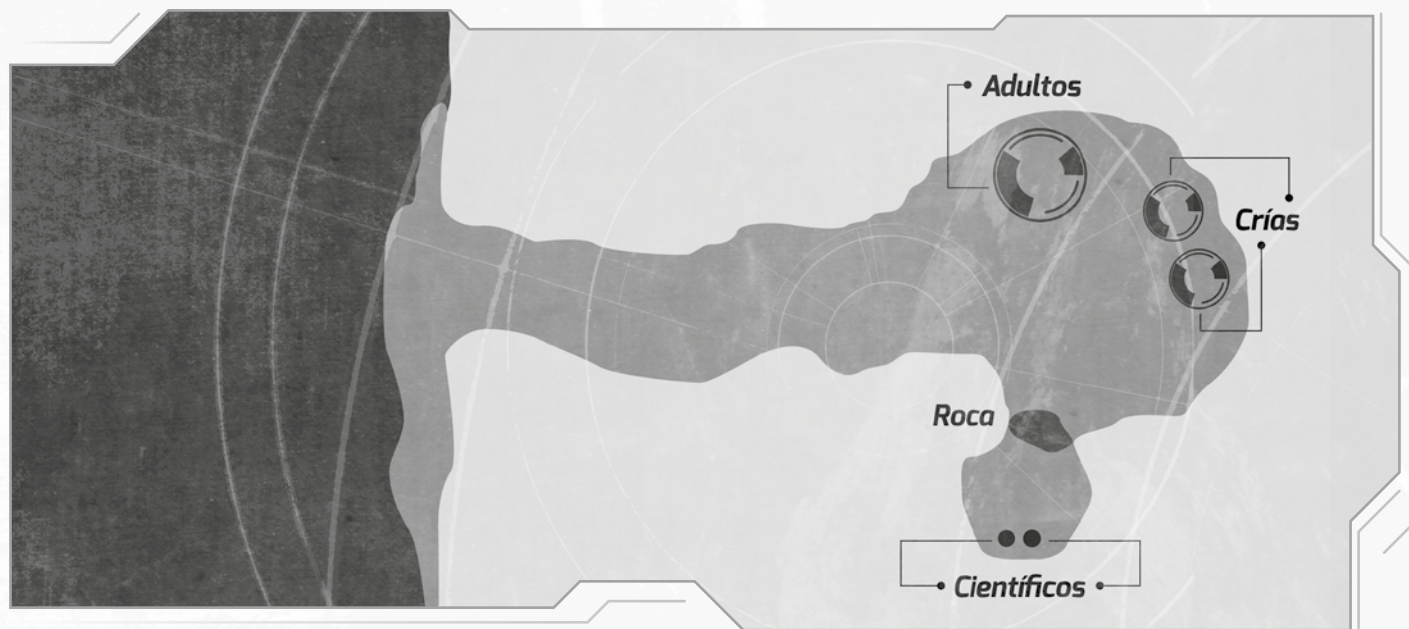
El interior de la cueva se mantiene en penumbra durante el día, pero hay suficiente luz para ver en su interior. Sin embargo, de noche la cueva es absolutamente oscura y los personajes irán totalmente a ciegas si no usan algún tipo de luz. Los chu-

chuna duermen profundamente, de modo que sus pruebas de 🌀 ante cualquier ruido que hagan los personajes serán algo más difíciles. Si utilizan alguna luz más potente que una cerilla o un mechero, el problema de la oscuridad desaparecerá. Por supuesto, corren el riesgo de enfocar a uno de los chuchuna directamente con una linterna, lo que le concedería inmediatamente una prueba de 🌀 10 para despertarse.

La cueva es bastante profunda, con un corredor ancho e irregular de unos diez metros que desemboca en una cavidad de unos cinco metros de diámetro. Unos camastros a modo de nidos están situados junto a las paredes de la cavidad y en ellos duermen los chuchuna. En un rincón hay una abertura que comunica con otra cavidad más pequeña, de apenas un par de metros de diámetro. La abertura tiene poco más de setenta centímetros de ancho y algo más de un metro de altura y se encuentra bloqueada con una roca que apenas deja sitio para mirar o introducir un brazo. En el interior de la pequeña cavidad están los dos científicos (ver dibujo).

Los científicos están heridos y en muy mal estado. El doctor Bauhmann tiene una grave herida en el costado, está infectada y necesita tratamiento urgente. El doctor permanece inconsciente y sudoroso, en estado febril, alternando momentos de sueño profundo con ratos de un dormitar quejumbroso. El profesor Rossignol está también herido, tiene la pierna derecha rota, aunque ha logrado improvisar un entablillamiento con un par de ramas retorcidas. También sufre accesos de fiebre, aunque se mantiene despierto durante la mayor parte del día. La herida de su pierna comienza a mostrar los primeros síntomas de gangrena.

Para poder sacar a los científicos de su confinamiento necesitan mover la roca que bloquea la entrada. El suelo es muy



irregular y la roca, demasiado grande para empujarla hacia el interior de la pequeña cavidad, de modo que han de buscar un modo de tirar de ella. El profesor Rossignol no puede empujar desde dentro con la pierna rota. Será necesario superar una prueba de  30 para lograr moverla, pero antes necesitarán sujetarla de algún modo. Si tratan simplemente de agarrarla, solo dos personas podrán hacerlo desde fuera con comodidad. La solución más sencilla es pasar una cuerda alrededor de la roca, con la ayuda del profesor Rossignol, eso permitirá aunar las fuerzas de todos los personajes. Por supuesto, mover la roca es de todo menos silencioso y los chuchunas podrán realizar una prueba de  7 para despertarse.

Mientras están examinando la cueva, si algún personaje se fija en el tamaño de la abertura y supera una prueba de  10, se dará cuenta de que los chuchunas adultos son demasiado grandes para entrar a la cavidad en la que están encerrados los científicos, con lo que podría ser un buen lugar para protegerse. Tan solo las crías o alguna hembra podrían entrar, pero no serán ellas las que ataquen a los personajes. Si se ocultan dentro y disparan desde allí, el gran macho chuchuna volverá a bloquear la entrada con la roca y saldrá de la cueva a alertar al resto de machos.

Si logran sacar a los prisioneros de la cueva, tendrán que cargar con el doctor Bauhmann y ayudar al profesor Rossignol, que se mueve con dificultad y les ralentizará el paso enormemente. Si aún no han ido tras el fugitivo, serán conscientes de la imposibilidad de continuar la búsqueda con ellos como lastre. Si los examinan, cualquiera con conocimientos apropiados podrá hacer una prueba de  o  10 por cada uno de ellos, lo que les revelará lo siguiente:

- Doctor Bauhmann: Necesita atención urgente más allá de los medios de que disponen ahora mismo. Cada doce horas el doctor tendrá que hacer una prueba de Aguante 15 o morirá a causa de la infección. El doctor tiene un valor de Aguante de 5. Una prueba de  15 y diez minutos de atención médica reducirá la dificultad de la siguiente prueba para el doctor en tantos puntos como la habilidad de  de quien lo haya atendido.
- Profesor Rossignol: Su pierna también necesita medicinas específicas para combatir la gangrena, que amenaza con extenderse. El profesor tendrá que realizar una prueba de Aguante 15 cada día que no reciba la atención necesaria. Si no supera la prueba, la única solución para que la gangrena no se extienda será la amputación. Al igual que con el doctor, una prueba de  15 y diez minutos de atención médica reducirá la dificultad de su siguiente prueba. Su pierna tampoco está bien entablillada, pero con los materiales apropiados y una prueba de  o  12, el profesor ganará algo de movilidad.

No llevarlos de vuelta significará la muerte inevitable del doctor Bauhmann. El profesor Rossignol podría tener alguna posibilidad

de regresar con vida por sí mismo, pero tendrían que proporcionarle comida y también la radio para que pueda contactar con la base y envíen gente a recogerlo. La opción más caritativa sería acompañarlos de vuelta, como mínimo, hasta el punto de contacto por radio. Eso podría salvar también la vida del doctor Bauhmann.

2.3. TRAS EL RASTRO DEL FUGITIVO

Seguir el rastro de Walls es bastante más complicado que lo que han venido haciendo hasta ahora, ya que el primer grupo de búsqueda no pretendía ocultarse de sus posibles perseguidores y el fugitivo sí que lo intenta y, además, lo hace bastante bien. Los rastreadores seguirán teniendo que superar pruebas de  20 para no perder el rastro y tener que retroceder sobre sus pasos, con la consiguiente pérdida de tiempo.

Tras otras cuatro horas de avanzar en dirección este, el grupo de personajes se dará cuenta de que el rastro gira hacia el norte, encaminándose hacia el interior de un amplio valle. La ruta se vuelve menos peligrosa y las rocas y el hielo van dejando paso progresivamente a la nieve. El rastro del fugitivo se hace algo más sencillo de seguir ( 15), ya que la nieve tiene varios centímetros de espesor y, aunque se siguen notando los intentos de ocultar su paso, después de medio kilómetro estos intentos desaparecen por completo y el rastro se hace evidente.

Las laderas de las altas montañas que rodean el valle, así como la propia superficie del mismo, están plagadas de pinos, formando un bosque disperso y nevado que provoca la sensación de estar viendo una postal navideña. Las huellas del fugitivo se detienen aquí y se pisan a sí mismas varias veces antes de continuar. En un punto concreto se puede apreciar vagamente una silueta humana sobre el suelo ( 10).

Una prueba de  o  10 les permitirá deducir, por la depresión provocada y la acumulación de nieve en diversos puntos, que el señor Walls permaneció tumbado por espacio de más de media hora, aparentemente boca abajo, apoyado sobre los codos. Con una nueva prueba de  10 encontrarán, a un par de metros de distancia de la silueta, un casquillo de rifle parcialmente hundido en la nieve, que se fundió al contacto con el metal caliente. Sin duda, alguno de los personajes reparará en que nadie les había advertido que el fugitivo estaba armado.

Si observan detenidamente en la dirección en la que el cuerpo apuntaba, una prueba de  12 será suficiente para que distingan una zona de nieve más oscura en el interior del bosque. Si se acercan y examinan el terreno, verán que la nieve ha absorbido bastante sangre y que hay marcas de haber arrasado un cuerpo. Al rastrear la zona también verán huellas de dos tipos de animales diferentes. Será necesaria una prueba de  o  10 para reconocer las huellas más abundantes



como de lobo, aunque por el tamaño se trata de animales de grandes dimensiones (si ya han estado en la zona de los chuchuna, podrán deducir que se trata de los mismos lobos de piel blanca de los que estos se alimentan principalmente). El segundo tipo de huellas, mucho menos numerosas, pertenece a alguna especie de cabra y es el animal al que parece que disparó el fugitivo, llevándose después el cuerpo. Las huellas de lobo parecen posteriores.

Mientras están realizando estas pesquisas, dos de estos enormes lobos se acercarán sigilosamente hasta el grupo. Si han tenido la precaución de dejar a alguien de guardia, este personaje podrá hacer una prueba enfrentada de su contra la habilidad de del lobo para alertar a tiempo a sus compañeros. Si ninguno estaba haciendo guardia, todos los personajes podrán hacer una prueba de 12 y quienes la superen tendrán derecho a actuar en el asalto de sorpresa, ya que un sonido o un movimiento percibido por el rabillo del ojo habrán sido suficientes para advertirlos. Los que fallen la prueba no podrán hacer nada en el primer asalto.

Un tercer lobo permanecerá escondido y atacará tras un par de asaltos (12 nuevamente para advertir su ataque). Si algún personaje busca activamente más enemigos o presta atención al entorno (porque esté buscando un escondite o similar), permítele una prueba de 15 para distinguir su silueta agazapada tras unos arbustos.

Si logran salir con vida de la emboscada lupina, los personajes podrán retomar el rastro del fugitivo, quien continuó su avance a través del bosque cargando con su recién adquirida presa, a juzgar por la mayor profundidad de sus huellas y a que no han encontrado el cuerpo de la cabra por ninguna parte.

La ruta del fugitivo los llevará durante casi una hora a través de la arboleda, para luego ascender lentamente por la ladera de una de las montañas. Poco después de que el ascenso los eleve por encima de las copas más altas, los personajes se encontrarán con un grupo de rocas bastante grande que tendrán que rodear. Al otro lado los perseguidores se encontrarán con una cueva cuya entrada ha sido bloqueada por un murete de piedras de un metro de altura. Tras el murete asoma una fina columna de humo, probablemente producto de una fogata apagada (si por alguna razón los personajes llegan hasta la cueva durante la noche, distinguirán la tenue luz de la fogata desde antes de rodear las rocas).

En esta cueva es donde se ha ocultado el fugitivo estos últimos días. Si los personajes han utilizado armas de fuego en su combate contra los lobos, Walls estará despierto y alerta, sea de día o de noche, esperando pacientemente, armado con su rifle y oculto en silencio tras el grupo de rocas. Si los personajes vienen hablando o sin moverse sigilosamente, Walls los escuchará y podrá sorprenderlos; en caso contrario los personajes deberán superar una prueba de 10 para ser ellos quienes lo pillen por sorpresa.

Si Walls escucha venir a sus perseguidores, asomará tras el muro lo justo para encañonarlos con un rifle de asalto. Tras darles el alto les pedirá que se identifiquen y que muestren sus rostros (en caso de que vayan encapuchados o sea de noche). Una vez los identifique, sonreirá, se incorporará y bajará ligeramente el arma. Quienes superen una prueba de ☹ 10 notarán que, aunque sigue nervioso, da la impresión de que los mira como si los reconociera, aunque ninguno de ellos ha visto nunca antes al fugitivo.

Walls es un chico joven, de unos treinta y pocos años. Es bastante alto y va cubierto con ropas de abrigo del mismo tipo que las de los personajes, sin duda alguna pertenecientes a Paradox. Su aspecto deja bastante que desear: parece muy cansado, casi al borde del agotamiento. Tiene pequeñas heridas y magulladuras, pero físicamente está bien. Lleva unas gafas de montura metálica con un cristal agrietado.

Si el teniente Kyle (o el personaje escogido para ello) cumple con su misión inmediatamente y dispara sobre el fugitivo, los personajes que superen una prueba (☹ o ☹ 10) tendrán la impresión de que Walls actuaba como si lo hubiera estado esperando, e incluso a alguno le dará la sensación de que casi sonreía para sí mismo instantes antes de recibir el disparo. Walls morirá con el primer disparo que reciba.

Si ninguno de los personajes abre fuego en primer lugar, será Walls quien lo haga, aunque sus disparos fallarán deliberadamente, ya que no quiere matar a nadie. Tampoco se agachará ni tratará de usar el muro como cobertura. Los personajes que reciban un disparo fallido de Walls o cualquiera de ellos si pasan tres asaltos sin que el chico muera podrán realizar una prueba de ☹ 10 para darse cuenta de que está disparando a fallar.

En el interior de la cueva guarda sus raquetas de nieve, algo de cuerda, un piolet, un pequeño botiquín y barras de comida similares a las que tienen los personajes. También están los restos de la cabra que cazó hace unos días. En realidad posee un equipo bastante similar al que los propios personajes llevan, aunque dispuesto para una sola persona. No da la sensación de ser el equipo improvisado que podría recoger precipitadamente alguien que se fuga de una prisión.

2.4. REGRESANDO A LA BASE

El regreso hasta la base presentará los mismos puntos complicados que tuvieron en el camino de ida, con la diferencia de que ahora tendrán que cargar con tres cuerpos y posiblemente dos supervivientes. Sin embargo, les bastará con acercarse lo suficiente como para poder establecer contacto con la base y pedir que envíen ayuda. Pocas horas después llegará el capitán Kramer junto con unos cuantos hombres para ayudarlos, con motos de nieve, equipos de primeros auxilios, camillas y bolsas

para cadáveres. Kramer no se mostrará muy conversador y les remitirá al señor Hoover ante cualquier tema que no sea estrictamente de su competencia.

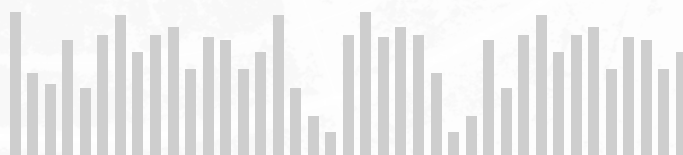
En la entrada de la base, Hoover estará ansioso esperando el regreso de la expedición. Querrá echar un vistazo al cuerpo de Walls allí mismo y se le notará bastante irritado, aunque con un evidente alivio. Felicitará a los personajes por el éxito de su misión y pedirá a Kramer que los acompañe al interior y les busque comida y acomodo. Por fin tras varios días podrán darse un baño caliente, comer bien y volver a vestir sus ropas. Si los personajes expresan su deseo de hablar con Hoover en privado, no tendrán ocasión de hacerlo hasta el día siguiente, una vez hayan descansado y dormido adecuadamente.

Tras el merecido descanso, Kramer irá nuevamente a recogerlos y les informará de que en una hora deben estar dispuestos para el regreso a su tiempo. Tienen la oportunidad de comer algo y, si desean hablar con él, el señor Hoover está en su despacho.

En su despacho, Hoover los recibirá de bastante mejor humor que cuando regresaron de capturar al fugitivo. Si los personajes le recriminan el hecho de haber ordenado la muerte de Walls sin informarles a todos de ello, Hoover se excusará y se justificará con la premura del tiempo y la posibilidad de que alguno de ellos —absolutamente imprescindibles todos para la expedición— se opusiera a la muerte del fugitivo y pusiera en peligro la misión y, consecuentemente, el presente y futuro del planeta. Afirmará rotundamente que hizo lo que tenía que hacer y no se arrepiente de ello.

Si expresan sus dudas respecto al material del que disponía el fugitivo, Hoover les explicará que se estaban ultimando los preparativos de una expedición al exterior que coincidió con la huida y que el fugitivo aprovechó para robar el equipo. Sin duda fue un golpe de fortuna para él, ya que sin él no habría llegado más allá de unos pocos kilómetros. Al igual que en su reunión anterior con ellos, el director será bastante parco en palabras y estará poco dispuesto a dar explicaciones.

A la hora indicada, Kramer pasará a recogerlos y los acompañará a la sala de viaje, donde los personajes serán sometidos a unos controles algo menos exhaustivos que la última vez en cuanto a sus capacidades físicas. Después tendrán que enfrentarse de nuevo a la rutina del viaje en el tiempo y a sus efectos secundarios.



CAPÍTULO 3. ¡TRAICIONADOS!

Tras regresar al presente, los personajes serán traicionados por la Agencia, viéndose obligados a escapar con la ayuda del hombre al que acaban de matar. De regreso a la cueva del fugitivo, encontrarán allí equipamiento de montaña, documentación que los ayudará a salir de Alaska y una grabación en la que el viajero del tiempo los instará a reunirse con él en Nuevo México. Aunque, para lograrlo, primero tendrán que escapar de los soldados que Hoover ha enviado tras ellos.

Huida en helicóptero

Al regresar a Time Zero los estará esperando el grupo de científicos al completo. Lindroos será el primero en felicitarlos por el éxito de su misión y lo mismo harán los demás, aunque el profesor Jones será quien mantenga un semblante más serio y el primero en cortar el ambiente festivo. Agradecerá a los personajes su inestimable ayuda para superar esta pequeña crisis y les ofrecerá la hospitalidad de la base si desean descansar o recuperarse unos días antes de regresar a sus vidas, aunque no parece muy entusiasmado ante esa posibilidad, como apreciará cualquiera que supere una prueba de ☹ o ☹ 10.

Es posible que algún personaje advierta que nadie les ha quitado los microchips que llevan implantados. Si se dan cuenta y lo hacen notar, les explicarán que se los quitarán un rato más tarde, aduciendo que existe un tiempo mínimo de espera tras un viaje que deben respetar.

Cuando los personajes decidan que ha llegado el momento de marcharse, será Jones quien los acompañe a recoger sus cosas y al exterior. Devolverán sus pases en el control de entrada mientras escuchan fuera cómo el helicóptero ya se ha puesto en marcha. Jones se despedirá sin llegar a salir al exterior, donde se está levantando la nieve por culpa del helicóptero, pero hará señas a uno de los guardias armados para que los acompañe.

Cuando salgan al exterior verán que hay varios guardias armados más. En ese momento el que viene acompañándolos los encañonará y los hará avanzar en una dirección que no es la del helicóptero; el resto de guardias hará lo mismo (habrá tantos guardias como personajes). Los están dirigiendo hacia una pared y la intención no parece otra que fusilarlos allí mismo. Si alguno de los personajes se ha mostrado abiertamente paranoico o especialmente atento, podrá realizar una prueba de ☹ o ☹ 15 para advertir el intercambio de miradas último entre Jones y el guardia, la presencia inusual de guardias en el exterior o cualquier otro detalle que pueda ponerlos sobre alerta ante lo que va a suceder.

Probablemente alguno de los personajes reaccione y decida vender cara su piel o quizás la sorpresa les haga avanzar hacia donde sus captores indican. Sea como sea, una ayuda absolutamente inesperada entrará en escena y desatará la acción: el piloto que

está poniendo en marcha el helicóptero levantará su arma y abrirá fuego sobre los guardias, derribando a uno y obligando al resto a echarse al suelo (y probablemente a algunos personajes también). Mientras continúa disparando, el piloto gritará y hará señas a los personajes intentando atraerlos hacia el helicóptero.

Los personajes tendrán que correr hacia el helicóptero o defenderse, pero deberán decidir rápido, ya que uno de los guardias dará la voz de alarma por radio y pronto una sirena y una luz roja en el vestíbulo exterior indicarán que la base se está movilizándose. Uno de los guardias del puesto de control llegará en cinco asaltos y en dos minutos llegarán otros seis guardias desde el interior de la base.

Cuando suban al helicóptero, el piloto también lo hará y ascenderán, entregándole su arma a alguien para que dispare sobre los soldados de la base. Con el casco el piloto no resulta reconocible, pero todos los que lo miren pensarán que les resulta vagamente familiar. El helicóptero les dará algo de cobertura, pero el tiroteo seguirá y el aparato sufrirá varios impactos mientras se elevan; uno de ellos impactará en algún punto importante y el helicóptero comenzará a echar humo por la cola y a volar de forma renqueante.

Apenas comiencen a elevarse, el piloto se dirigirá a alguno de los personajes por su nombre y le pedirá que tome los mandos (si alguno de los personajes sabe pilotar, se lo pedirá a ese), después se quitará el casco y podrán ver de quien se trata: ¡Herbert G. Walls!

Gritando para hacerse escuchar por encima del ruido, les preguntará insistentemente si lo han matado («¿Me habéis matado!? ¿Lo habéis hecho!?»). Cuando alguien le conteste afirmativamente, asentirá y le dirá al personaje que esté pilotando o que lo vaya a hacer que tienen que volar de regreso hasta la cueva y recoger algo que les ha dejado allí, entregándole una pequeña llave (o metiéndosela en un bolsillo si el personaje ya está a los mandos). En ese momento se comenzará a escuchar un pitido insistente: se trata del reloj de muñeca de Walls, que mirará la hora y gritará que tiene que marcharse. Sin dar más explicaciones, se colocará un parapente a la espalda y saltará del helicóptero. Instantes después, mientras está en el aire, un chispazo eléctrico recorrerá su cuerpo, seguido de un destello luminoso, y desaparecerá. Será un efecto muy similar a cuando hicieron el viaje en el tiempo, pero a escala reducida.

Pilotar el helicóptero dañado será bastante complicado, ya que está perdiendo potencia y combustible, y difícilmente los va a llevar hasta la cueva ni mucho menos. El personaje que esté pilotando tendrá que hacer una prueba de ☹ 10 cada minuto, pero con una penalización acumulativa de -1 por cada prueba consecutiva. Cualquiera con conocimientos de mecánica o pilotaje que supere una prueba de ☹ 10 se dará cuenta de que la cosa va a ir cada vez a peor. A pesar de ello, serán conscientes de que cuanto más tiempo aguanten en el aire alejándose de la base, mejor, porque sin duda

en este momento habrá un montón de tipos armados subiendo a las motos de nieve y a los vehículos oruga, dispuestos a salir tras ellos. En el momento en el que se falle la prueba de 🌀, el helicóptero perderá el control y tendrán que saltar o intentar realizar un aterrizaje de emergencia (ver a continuación).

Para abandonar el helicóptero en marcha tienen dos opciones: saltar tal cual están (lo que es casi un suicidio a todas luces) o examinar una bolsa grande situada en el suelo a sus pies en la que encontrarán tantos parapentes como personajes, cortesía del señor Walls. Si deciden usarlos, se tendrán que enfrentar la mayoría de ellos a su primer salto, para lo que será necesaria una prueba de 🌀 15.

Los que superen la prueba lograrán controlar el parapente y aterrizarán sin demasiados problemas; los que fallen se moverán de forma más errática y, al llegar al suelo, chocarán contra él más que posarse, sufriendo un impacto que causará un daño (M) y que podrán reducir invocando algún aspecto adecuado. Si algún personaje obtiene una pifia en esta tirada, su parapente no se abrirá y solo la nieve amortiguará su impacto, sufriendo el mismo daño que si hubiera saltado sin parapente (mCM).

La otra opción para abandonar el helicóptero es, por supuesto, aterrizarlo. Buscar un sitio apropiado será lo más difícil, ya que están en una enorme cordillera y todo es nieve y rocas. El piloto tendrá que superar una prueba de 🌀 20 para localizar un sitio apropiado (el resto de personajes puede intentar ayudarlo, como acción conjunta, pero el coordinador ha de ser el piloto, que será quien valore si puede o no aterrizar en un sitio determinado). Hay que tener en cuenta que por cada minuto que pasen sin encontrar un sitio apropiado, las penalizaciones para pilotar aumentan.

Una vez localizado el sitio, este será bastante peor que cualquier pista de aterrizaje y todo un desafío para el piloto, de modo que tendrá que superar una prueba de 🌀 o 🌀 15 más las penalizaciones acumuladas que lleve el helicóptero en ese momento (además, el director de juego debería activar algún aspecto apropiado para aumentar la tensión de la escena al máximo). Si la prueba falla, se estrellarán, sufriendo cada uno un daño igual a la cantidad por la que haya fallado la prueba. Si no se localiza un sitio apropiado y hay que realizar un aterrizaje de emergencia, la dificultad para aterrizar será de 25.

Una vez en tierra, la cantidad de tiempo que hayan estado volando será muy importante, ya que les habrá permitido alejarse de la base y poner más o menos distancia entre ellos y sus perseguidores. Esta vendrá determinada por la penalización que haya alcanzado el helicóptero: en la tabla siguiente se indica aproximadamente en los alrededores de qué zona estarán los personajes y la distancia que han sacado a sus perseguidores (las referencias se dan respecto a su viaje por la era glacial, aunque recordemos que ya están en el presente y los lugares habrán cambiado bastante con el paso del tiempo).

Penalización alcanzada por el helicóptero	Lugar aproximado del aterrizaje	Tiempo de llegada de sus perseguidores
-2	El lugar en el que Walls se deshizo de su microchip	5 minutos
-4	Zona límite de contacto por radio con Paradox	15 minutos
-6	Cerca del lugar donde pasaron la primera noche	25 minutos
-8	El saliente de roca	45 minutos
-10	La cueva de Walls	A decisión del director de juego

La ruta es bastante sencilla para los guardias y sus motos de nieve hasta llegar al saliente, al cual solo se puede acceder a pie. Para llegar más allá usando los vehículos han de dar un gran rodeo, de ahí el considerable aumento de tiempo. Algunos de los personajes recordarán esa circunstancia (el director de juego podría permitirles una prueba de Intelecto 10) y querer arriesgarse un poco más con el helicóptero antes de saltar o forzar el aterrizaje.

3.1. BATALLA EN LA NIEVE

Si los personajes tienen que abandonar el helicóptero antes del saliente de roca, los guardias y sus motos de nieve les darán alcance con bastante rapidez, de modo que los personajes tendrán que moverse deprisa y probablemente su mejor opción sea buscar un lugar apropiado para defenderse o correr hacia el saliente si es que están suficientemente cerca.

Si optan por correr, el mejor ritmo que podrán mantener sin ahogarse y teniendo en cuenta las condiciones del terreno será de aproximadamente 1 kilómetro por cada 15 minutos. Los personajes que activen aspectos apropiados, relacionados con el entorno en que se encuentran (alta montaña, nieve o similar) podrán hacer 1 kilómetro cada 8 minutos, pero eso implicaría dejar atrás al resto del grupo.

Si han aterrizado cuando la penalización al pilotaje era ya de -7, tendrán el tiempo justo de llegar al saliente de roca antes de escuchar las motos tras ellos. Si el aterrizaje fue en -6, correr solo servirá a aquellos que hayan podido activar algún aspecto o se arriesguen a dar todo lo que tienen y acepten el aspecto temporal de «Fatiga extrema».

Aterrizar antes de -6 anula cualquier posibilidad de llegar al saliente de roca antes de que los alcancen.

Si han logrado aterrizar en los alrededores del saliente o más allá, lo habrán hecho realmente bien. Si no pierden tiempo y se mueven con rapidez, podrán llegar a la cueva donde encontraron a Walls mucho antes de que las motos de nieve les den alcance y tendrán la oportunidad de usar la protección del bosque para enfrentarse a sus enemigos.

Serán tres motos de nieve las que habrán salido tras los personajes en primer lugar, cada una de ellas con dos soldados montados, armados con rifles de asalto.

3.2. REGRESO A LA CUEVA DE WALLS

Los alrededores de la cueva se encuentran prácticamente igual que hace ocho mil años. El bosque continúa allí, aunque parece más pequeño. La cueva también continúa existiendo, pero el acceso es mucho más complicado que la última vez, ya que el último tramo hasta la cueva está muy erosionado y tendrán que hacer uso de sus habilidades como escaladores.

La ascensión es complicada y será necesario superar una prueba de  18 para quien abra la ruta. Si aún disponen de equipos de escalada, el resto disfrutará de una cuerda a la que agarrarse y más seguridad, con lo que la dificultad se reducirá a 13.

El interior de la cueva está oscuro y resbaladizo, pero al fondo de la misma se puede ver un bulto bastante grande cubierto con una lona. Cuando levanten la lona encontrarán varias mochilas (tantas como personajes), cada una de ellas con un pequeño kit de supervivencia para entornos helados compuesto de comida enlatada, barritas de proteínas, crema solar, manta térmica, bengalas, pastillas para encender fuego, linterna, brújula, etcétera. También encontrarán un botiquín de primeros auxilios bastante completo, juegos de esquís, raquetas de nieve y algo de material de escalada. Junto a todo esto localizarán, además, una caja metálica, del tamaño de una de zapatos, con una cerradura cuya llave Walls entregó a uno de los personajes.

En el interior de la caja hay una tarjeta de memoria, documentos de aviación y una esfera metálica bastante pesada, de aspecto similar a una bola de petanca, excepto por que por su superficie hay diseminadas una serie de lentes de cristal. Una prueba de  o  15 (o de Intelecto si ningún personaje tiene una habilidad tecnológica apropiada) mientras se examina el interior de las lentes a la luz servirá para determinar que parece algún tipo de cámara o de proyector. No encontrarán modo de encenderla a simple vista y será necesaria una prueba de  15 para encontrar la forma de abrirla, presionando y girando un pequeño panel oculto en su superficie.

Tras el panel hay una pequeña pantalla de cristal líquido y varios botones que permiten configurar los datos que se muestran en la pantalla: fecha, hora, latitud, longitud y altura. Por defecto, la pantalla indica al encenderse los datos de su ubicación actual.

Los documentos de aviación incluyen un plan de vuelo desde el Aeropuerto Internacional de Juneau, en Alaska, hasta el Roswell Industrial Air Center, en Nuevo México, aprobado para una avioneta bimotor turbohélice, modelo Pipper 601-P, cuya foto y número de serie vienen entre los documentos.

La tarjeta de memoria se puede insertar en cualquier teléfono móvil que lleven encima los personajes y en ella hay grabado un fragmento de vídeo que podrán reproducir. En el vídeo aparece Walls en primer plano; tras él se puede ver la misma cueva en la que ahora se encuentran. La fecha de la grabación es de hace tan solo dos días.

En el vídeo, Walls comienza afirmando que, si están viendo la grabación, eso significa que los personajes ya se han encontrado con él dos veces, la primera vez cuando intentó matarlos y la segunda cuando les ha salvado la vida. Les asegurará que aún van a verse algunas veces más en el futuro..., lo que en su caso significa que ya se han visto en el pasado.

Walls asegurará que no tiene demasiado tiempo, de modo que irá al grano y les explicará que les ha dejado algo de comida y equipo para que sean capaces de llegar desde la cueva hasta el Aeropuerto Internacional de Juneau, donde les ha dejado un avión que tienen que coger para volar hasta la ciudad de Roswell, en Nuevo México. Allí los citará para encontrarse con él a mediodía en el parque Martin Luther King.

Walls les prometerá que allí tendrán tiempo para hablar sobradamente y poder explicarles toda la situación con calma, aunque les adelantará que los tipos para los que han trabajado y que han tratado de matarlos son el enemigo, que todo lo que les han contado ha sido una elaborada mentira que debía finalizar con la muerte de los personajes y la suya propia, pero que aún están a tiempo de cambiar las cosas.

A estas alturas, los personajes ya serán conscientes de que Walls viene del futuro, cosa que Walls afirmará en la grabación, explicando que procede del año 2031. Les asegurará que en su tiempo el mundo corre un grave peligro a causa de las actividades de Hoover, que se ha vuelto totalmente loco, y que ellos, junto con sus conocimientos de lo que sucederá, son la mejor herramienta de que dispone para evitar la catástrofe.

Por último, les explicará que les ha traído un regalo desde el futuro: un proyector holográfico tridimensional que abre una ventana temporal y puede mostrar el lugar y la fecha que le indiquen durante unos treinta segundos, mostrando lo que sucedió (o lo que sucederá) en ese sitio. La batería del proyector es autorrecargable, aunque necesita de quince a treinta minutos

para ello, durante los cuales no podrán encenderlo de nuevo. Si lo utilizan para hacer visualizaciones cortas, podrán usarlo más a menudo. Según Walls, es posible observar el futuro con el aparato, pero lo que mostrará son predicciones que pierden precisión cuanto más lejos en el tiempo quieran ver.

Walls se despedirá cuando comiencen a escucharse los pitidos de la alarma de su reloj con un escueto: «Nos vemos en Roswell».

Es muy probable que los personajes intenten sacarle provecho al proyector desde este mismo momento, de modo que el director de juego tendrá que improvisar cada vez que lo utilicen. No es fácil que los personajes puedan visualizarse a sí mismos en el futuro, salvo que quieran observar el propio lugar en el que se encuentran o sepan con exactitud dónde van a estar y cuándo, de modo que no pueden utilizar el proyector para cosas como ver dónde se encontrarán en unas horas.

Podrán ver con detalle las cosas que observen a un minuto de distancia en el futuro, pero las proyecciones serán borrosas cuanto más lejos pretendan ver. Más de cinco minutos ya es casi impredecible y el día siguiente ni siquiera se ve. El pasado es otra cosa: se ve perfectamente cómo fue y deberá describirse con gran detalle.

Las coordenadas que escojan para realizar las visualizaciones tienen una gran importancia, ya que bien podrían corresponderse con el interior de algún objeto y no verse nada. El director de juego debería utilizar este argumento cuando no quiera mostrarles alguna cosa concreta.

El artefacto del futuro funciona proyectando una imagen holográfica tridimensional en todas direcciones, emitiendo por todas y cada una de sus lentes. En un espacio abierto la proyección tendrá un radio de unos cinco metros y los personajes podrán «pasear» entre las imágenes, como si se movieran por un escenario. La experiencia debería resultarles casi sobrenatural. En una habitación cerrada verán las imágenes proyectadas contra las paredes, como si se tratase de un proyector convencional.

Cuando quieran usar el proyector para ver un lugar o una fecha que no conozcan con absoluta exactitud (es difícil saber la latitud y longitud de un punto determinado sin un buen sistema de GPS), el personaje que lo manipule debe tirar alguna habilidad relevante para ver la exactitud de los datos que introduce. La dificultad será 15 cuando utilicen un sistema adecuado (un buen ordenador), 20 para algún medio fiable menos directo (el GPS de un teléfono móvil) y 25 o 30 para todo lo que sean cálculos mentales o a ojo. Si fallan, serán poco precisos en espacio o tiempo y verán otra cosa distinta a la que pretendían.

El propio artefacto funciona como un GPS de extremada calidad y en su pantalla siempre podrán ver las coordenadas exactas del punto en el que se encuentren.

3.3. PERSECUCIÓN Y HUIDA

Si pasan mucho rato en la cueva o sus alrededores, sus perseguidores de Time Zero terminarán llegando. Serán tres motos de nieve —si ya se han enfrentado al primer grupo de perseguidores— o seis motos —si los dos grupos de perseguidores se han reunido al rodear las montañas—. Si escogen la opción de huir, tendrá lugar la siguiente escena de persecución de motoristas contra esquiadores por una ruta que se inicia con un prolongado descenso de varios kilómetros, cubierto de rocas y árboles, y que finaliza en un estrecho paso nevado entre las montañas.

Los personajes esquiarán con su habilidad de . Si utilizan una ruta de huida sencilla, las motos les irán comiendo terreno poco a poco, pero no tendrán que hacer demasiadas pruebas difíciles para esquiar. Haz pruebas enfrentadas con sus perseguidores para intentar acelerar y aumentar o reducir distancias. La dificultad mínima de las pruebas será de 10 y, si fallan por 5 o más, darán con sus huesos en la nieve. Las motos son más rápidas en terreno sencillo, de modo que suman un +5 a la prueba y es poco probable que tengan un accidente. Si la ruta se complica, estarán en igualdad de condiciones.

La persecución comienza con 100 metros de ventaja para los personajes sobre sus perseguidores (aunque el director de juego puede aumentar esta distancia al doble o al triple si lo prefiere). Esta ventaja se reduce o aumenta en 5 metros por cada punto de diferencia que saquen en cada prueba enfrentada. En terreno sencillo las motos deberían restar distancia rápidamente con cualquiera de los personajes.





Los personajes y sus perseguidores pueden intentar hacer acciones a la vez que esquían o conducen sus motos, lo que aumentará en 5 puntos la dificultad de la conducción o la acción que estén intentando (a elección de quien realice la prueba).

La persecución puede finalizar en uno o varios combates si los perseguidores van alcanzando a los personajes, o con los personajes escapando si llegan con ventaja al final del descenso (ver más adelante).

En la página anterior hay un gráfico con las rutas de huida posibles (con recorridos en paralelo) y los obstáculos que encontrarán en ellas (árboles y rocas) con la dificultad de la prueba que necesitan para superarlos (las motos solo tienen el +5 a la prueba en los tramos marcados como «velocidad»). Considera que cada tramo entre prueba y prueba tiene distancia suficiente como para que todos los personajes que vayan por la misma ruta se encuentren en el mismo tramo.

Aquellos que vayan por rutas diferentes se irán separando, alejándose 100 metros por cada prueba adicional que tenga la ruta (hay cuatro pruebas de diferencia entre cada ruta y su adyacente, o sea, 400 metros entre rutas al final del trayecto y 800 metros entre la ruta más sencilla y la más difícil). Existen varios puntos en los que es posible cambiar de una ruta a otra.

Al final del descenso hay un estrecho cañón de roca y hielo, con las paredes cubiertas de nieve en precario equilibrio. En cuanto entre al cañón la primera de las motos, la nieve comenzará a desprenderse y a caer en grandes bloques hasta sepultarlo todo. Es posible detenerse antes de entrar al cañón, pero cruzarlo mientras cae la nieve tendrá una dificultad diferente según la distancia a la que se estuviera del mismo una vez comenzó el desprendimiento: dificultad 10 hasta 100 metros de distancia, 15 hasta 200 metros y 20 hasta 300 metros. Si alguien se encuentra a más de 300 metros del paso cuando comienza el desprendimiento, no podrá cruzar antes de que quede bloqueado por completo. Cuando la nieve se asiente una hora después, será posible cruzarlo a pie, aunque con dificultad.

Los que fallen la prueba para cruzar tendrán una segunda oportunidad (e incluso una tercera) al siguiente nivel de dificultad (de modo que, si un personaje estaba a menos de 100 metros y falla la prueba a dificultad 10, podrá intentarlo a dificultad 15 junto con el grupo que estaba a una distancia de entre 100 y 200 metros, y aún le quedaría una última oportunidad a dificultad 20). Los que no logren cruzar el estrecho cañón morirán sepultados por toneladas de nieve.

Al otro lado del cañón la zona está más despejada y ya no les quedará otra que enfrentarse a los perseguidores que hayan logrado cruzar tras ellos.

CAPÍTULO 4. HUYENDO DE ALASKA

Si fuerzan la marcha y descansan lo mínimo, en una semana alcanzarán Juneau. Estarán bastante desaliñados y cansados hasta el agotamiento, por lo que el aspecto que presentarán no será el más propicio para aparecer por un aeropuerto sin llamar la atención. En la ciudad de Juneau podrán encontrar alojamiento y descanso, así como la oportunidad de comprar ropa nueva e incluso armas si disponen del permiso apropiado (básicamente, si son estadounidenses podrán hacerlo).

Por supuesto, los personajes pueden estar seguros de que tanto el aeropuerto como las carreteras principales estarán vigilados por hombres de Hoover. Será el momento de sacarle partido al proyector holográfico. Con visualizaciones cortas y usando las coordenadas apropiadas podrían sacar una valiosa información que puede salvarles la vida.

Sus rivales en el aeropuerto serán los agentes Johnson y Harnett. Los agentes han tomado posiciones hace días y, aprovechando los privilegios que les ofrece pertenecer al FBI, han conseguido el apoyo de la policía local, la cual dispone de fotografías bastante recientes de todos los personajes.

Existen varios sitios que los personajes pueden visitar antes de pasar por el aeropuerto; a continuación describimos estos lugares y lo que podría suceder en ellos.

Hotel, pensión o similar

Las fotos de los personajes llevan ya dos o tres días circulando por la ciudad; todos los hoteles y pensiones de la zona han recibido una copia. Además, por la televisión local también aparecen sus rostros bastante a menudo.

Si van todos juntos al mismo hotel, el recepcionista de turno los reconocerá inmediatamente y hará todo lo posible por mantener la compostura. Cualquier jugador que supere una prueba de ☹ o ☹ 15 notará que al tipo se le muda la expresión del rostro y que parece asustado.

Si deciden ser cuidadosos y alojarse en hoteles separados o acuden al mismo de forma espaciada, existe alguna posibilidad de que no los reconozcan. El director de juego hará una prueba por cada personaje que pase por el hotel; el recepcionista lo reconocerá con una prueba igual o superior a 6. Como indicamos en el párrafo anterior, si el recepcionista los reconoce, el jugador podrá realizar una prueba de ☹ o ☹ 15 para notar que sucede algo.

Si en la habitación ponen la televisión local, no pasará mucho rato antes de que salgan sus rostros en ella, anunciando que se trata de una banda de peligrosos terroristas y que se debe telefonar inmediatamente al número de la policía.

Si son reconocidos, apenas en treinta minutos tendrán junto al hotel varios coches de la policía. El hotel lo desalojarán con rapidez y rodearán la zona, situando tiradores en algún edificio cercano y esperando la llegada de los agentes Johnson y Harnett. Los agentes no se lo pensarán demasiado y entrarán al hotel dispuestos a encargarse de los personajes, dando permiso a los tiradores para abrir fuego en el momento en que vean a alguno de los personajes.

Depende del tipo y tamaño del hotel que escojan, el director de juego tendrá que improvisar con ascensores, escaleras normales y de emergencia, un aparcamiento subterráneo, un gimnasio y una piscina climatizada... o nada de eso. Debería ser posible que los personajes rompan el cerco y tengan oportunidad de llegar hasta el aeropuerto, pero tampoco debería ser fácil.

Centro comercial o tiendas

Si entran a un centro comercial o unos grandes almacenes a comprar, ya sea comida o ropa, podrán intentar pasar desapercibidos entre la multitud; sin embargo, la pareja de guardias de seguridad del recinto les echarán el ojo (salvo que estén escondiéndose activamente y lo hagan con éxito).

Uno de los guardias avisará rápidamente a la policía, pero el otro guardia (joven, novato y temerario) tendrá los arrestos para hacerse el héroe y se plantará ante los personajes pistola en mano, provocando el consiguiente estado de pánico entre la gente que pasea o compra por la zona. El chico estará bastante nervioso, sobreexcitado, cualquier personaje que supere una prueba de ☹ o ☹ 15 se dará cuenta de que, en el estado en el que se encuentra, podría disparar en cualquier momento. Su compañero llegará poco después y los apuntará desde otra dirección, aunque resultará evidente que está muerto de miedo.

Tendrán que ser muy cuidadosos, pero, si no hacen algo con rapidez, en menos de cinco minutos se encontrarán con que la policía está rodeando la zona y poco después llegarán los agentes Johnson y Harnett.

Al igual que sucede con el hotel, según el tipo de local al que acudan los personajes, el director de juego deberá improvisar el escenario y sus posibles entradas y salidas.

Restaurante o cafetería

Los personajes entrarán y se sentarán tranquilamente, ya sea en la barra o en una mesa. El camarero o camarera de turno se acercará amablemente y les tomará nota de lo que deseen y lo servirá con rapidez y eficiencia. Todo perfecto y por fin un rato de descanso para los agotados personajes. Entonces, otro de

los camareros pondrá la televisión que hay en un extremo de la barra y sintonizará un canal de noticias... Las fotos de los personajes será lo primero que aparezca en pantalla. El camarero en cuestión mirará nerviosamente hacia la mesa de los personajes para ver si se han dado cuenta (👁️ 10 para ver que sus caras están en pantalla) mientras cambia rápidamente de cadena.

Si los personajes actúan con rapidez e intimidan al camarero o toman alguna acción similar, tendrán ocasión de salir de allí sin que se monte demasiado revuelo. En caso contrario, el camarero avisará a la policía y estos a los agentes, que seguirán el protocolo que hemos visto en los párrafos anteriores.

Por supuesto, el director de juego también es libre de hacer que alguno de los clientes del bar los reconozca o se dé cuenta de que son ellos al ver sus fotos en la televisión, lo que puede dar lugar a alguna escena de histeria en masa. Como en los escenarios anteriores, la idea es que los personajes se sientan acorralados y dejen salir toda su paranoia; ponerlos en marcha, pero no impedirles la opción de salir de Alaska, salvo que lo hagan rematadamente mal.

Usando el proyector holográfico

Por supuesto, un buen uso del proyector holográfico puede ayudarlos a jugar con ventaja, permitiéndoles estudiar los movimientos de sus rivales con uno o dos minutos de anticipación. El director de juego deberá ser muy imaginativo y, si los personajes se esfuerzan en hacerlo funcionar en fragmentos cortitos, permitirles usarlo más a menudo y dejarles ver cosas útiles: policías vigilando una esquina o distraídos en otra dirección, un camión que pasa en el momento justo tapando a un guardia u ofreciendo una huida fácil y cosas así.

4.1. EL AEROPUERTO

El aeropuerto ha de ser el destino final de los personajes para intentar abandonar Alaska. La documentación que tienen está perfectamente en regla e indica el hangar en el que la avioneta está guardada, a la espera de que ellos lleguen e inicien los trámites necesarios para que les concedan pista y poder despegar. El aeropuerto de Juneau no tiene excesivo tráfico, de modo que una vez accedan a la avioneta no tendrán que esperar más de treinta minutos hasta el despegue, aunque ese tiempo pueda parecerles eterno.

Como la policía patrulla las carreteras y ya está advertida, los agentes Johnson y Harnett dedican toda su atención al aeropuerto, bastante seguros de que los personajes se dirigirán allí como principal ruta para abandonar el país, sobre todo si provienen de países dispares. La policía del aeropuerto estará también advertida.

El aeropuerto de Juneau es bastante pequeño, tan solo cuenta con un edificio principal de apenas cien metros de largo, con una entrada principal a la que se accede desde el aparcamiento al aire libre. El aparcamiento es una explanada con capacidad para unos cuatrocientos vehículos (casi el doble de grande que un campo de fútbol) y a su alrededor hay algunas naves de polígono industrial y varios restaurantes de carretera y de comida rápida. A más de medio kilómetro hacia el noreste comienza una gran zona boscosa que se extiende varios kilómetros hacia el norte. Una verja doble de cuatro metros de altura rodea todo el perímetro correspondiente al aeropuerto.

Las pistas de despegue y aterrizaje se extienden de oeste a este a lo largo de tres kilómetros, comenzando un kilómetro al suroeste del edificio de la terminal. La zona de hangares está situada al este de dicho edificio, a menos de medio kilómetro; se trata de una decena de naves pequeñas con capacidad para un único avión y un par naves de mayor tamaño, en las que se pueden guardar cuatro o cinco aparatos.

La seguridad del aeropuerto está formada por una docena de policías armados que disponen de un par de vehículos para moverse por la zona de pistas. Aparte de eso existen los habituales controles de pasajeros y cámaras de seguridad, tanto dentro del edificio de la terminal como en diversos puntos del perímetro. Las cámaras que controlan el perímetro son móviles y están situadas en el interior del recinto a varios metros de la verja, sobre un poste metálico de cinco metros de altura. Estas cámaras conectan con una sala en el interior de la terminal, donde hay un par de policías observándolas.

Los agentes del FBI están apostados sobre el tejado de la terminal y desde allí controlan todo el acceso al aeropuerto. Van equipados con rifles con miras telescópicas, dispuestos a disparar sobre los personajes a la primera oportunidad. Disponen también de prismáticos con los que habitualmente hacen barridos visuales de los alrededores del aeropuerto, aunque el examen no es sencillo desde tanta distancia, sobre todo cuando se trata de observar el extremo sur de las pistas.

Saltando la verja

Es sin duda la forma más sencilla de entrar al recinto aeroportuario: saltar la verja por algún punto alejado de la terminal. Tan solo hay que superar una prueba de 🌀 12 para cruzar, teniendo cuidado con el alambre de espino de la parte superior, aunque los personajes traerán sin duda sus gruesos guantes de nieve, que facilitan la labor. Sin embargo, es casi imposible saltar la verja sin ser filmado por alguna de las cámaras del interior, salvo que destruyan de algún modo la que cubre la zona por la que van a colarse (disparándole a la cámara, por ejemplo). Destruir la cámara pone en marcha a la policía del recinto, que enviará una patrulla a la zona. Ser filmados saltando pone en marcha dos patrullas y a los agentes del FBI,

que serán informados inmediatamente por la policía del aeropuerto. Si a pesar de la dificultad intentan entrar sin ser vistos por las cámaras móviles, podrán intentar saltar de dos en dos y tendrán que hacerlo con rapidez, lo que aumenta la dificultad de la escalada en +5.

Si saltan por un punto lejano, tendrán que moverse deprisa hasta la zona de hangares. Los hangares, el edificio de la terminal y de la torre de control situada al norte del mismo son los únicos lugares que no están totalmente despejados y libres de obstáculos, con lo que los personajes no tendrán lugar en el que ocultarse hasta llegar a una de estas zonas. Las patrullas enviadas a investigar lo ocurrido llegarán en cinco minutos a cualquier punto del perímetro.

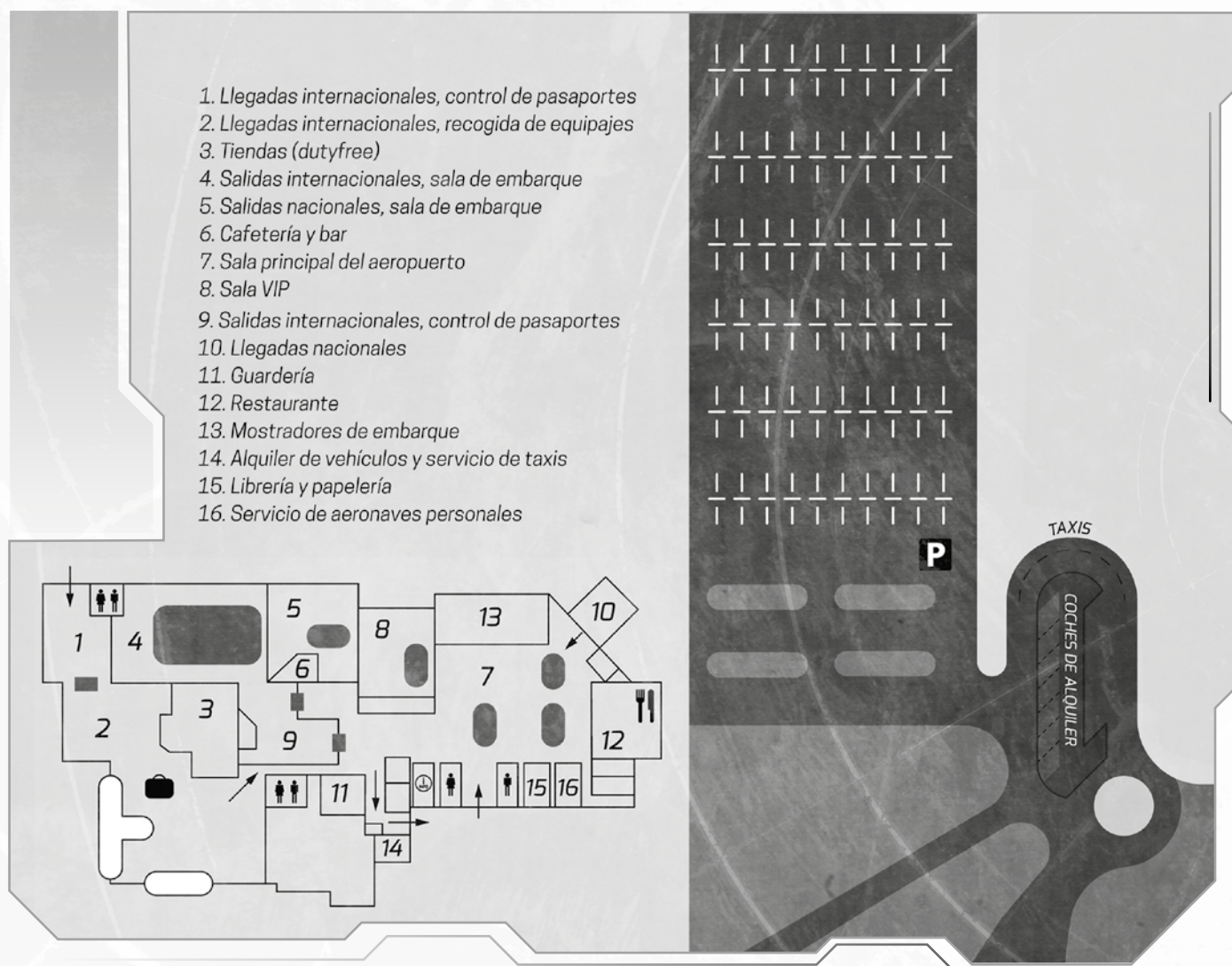
Si deciden saltar por algún lugar más cercano a los hangares, además de las cámaras existirá la posibilidad de ser vistos por la gente que se mueve por aquella zona: personal del aeropuerto, mecánicos, pilotos. Por supuesto, todo dependerá también

de la hora a la que los personajes intenten colarse. De noche el perímetro está iluminado, pero también hay menos gente tanto en la terminal como en la zona de los hangares.

Cruzando la terminal

A poco que los personajes se hayan entretenido algo en la ciudad y hayan visto la televisión, esta opción será la primera que descarten. Sin embargo, les resultará completamente necesario visitar la terminal si quieren poder despegar el avión sin riesgos, ya que es aquí donde deberán cumplimentar el papeleo previo (número 16 en el plano del aeropuerto).

Además de los locales detallados en el plano del aeropuerto, existen otros más pequeños pertenecientes a compañías aéreas, oficinas de cambio y agencias de viajes, todos ellos en la sala principal del aeropuerto. Las oficinas y zonas privadas del aeropuerto están en la planta superior y el único acceso



es a través de unas escaleras situadas tras una puerta cerrada que requiere de una tarjeta de identificación para abrirse, como la que tiene cualquier miembro del personal del aeropuerto.

La terminal no tiene excesivo movimiento de pasajeros, lo que dificultará que los personajes pasen desapercibidos, sobre todo si van en grupo. La seguridad se reparte de la siguiente manera: en la sala principal hay dos policías y dos más en los puestos de control de pasajeros (en total hay tres puestos de control, uno para las llegadas y dos para las salidas); otra pareja controla los monitores de las cámaras en una sala de la planta superior y existen dos policías más de refuerzo. Habitualmente, solo uno de los puestos de control de pasajeros para las salidas está activo, en cuyo caso la pareja correspondiente también se encontrará de refuerzo, bien en la terminal o bien recorriendo en coche el interior del recinto aeroportuario (el director de juego puede elegir la situación concreta o determinarla al azar).

En la azotea del edificio es donde se encuentran los agentes del FBI, de modo que si los personajes se acercan por la entrada principal sin camuflar su aspecto (enfrentando pruebas de  con la  de los agentes) u ocultándose de algún modo, los agentes abrirán fuego nada más reconocerlos (ya darán luego las explicaciones pertinentes donde tengan que darlas).

Si logran llegar sin llamar la atención hasta la oficina del Servicio de Aeronaves Personales, podrán completar los trámites previos al despegue con una simpática muchacha llamada Rosemary, que prefiere la lectura a la televisión y no estará al tanto de que los personajes son los más buscados de Juneau. Tras realizar el trámite y obtener los pases correspondientes, podrán acceder a las pistas a través de la zona de embarque para vuelos internacionales (zona 4), ya que, aunque vuelan a territorio estadounidense, han de sobrevolar Canadá y eso requiere de un permiso y unos controles más exhaustivos.

En el hangar

Si logran llegar hasta el avión y han realizado el trámite necesario para el despegue en la oficina de la terminal, en menos de treinta minutos les concederán pista desde la torre de control y podrán despegar. Esto será así incluso si después de realizar los trámites en la oficina, la situación se complica y los personajes no pueden o no quieren pasar los controles o acaban saltando la verja. Sea como sea, las autorizaciones han llegado a la torre de control y esta da su permiso, ignorante del hecho de que ese avión en concreto es el medio de transporte de los fugitivos.

Sin embargo, esto no quiere decir que la policía o los agentes se queden de brazos cruzados. Si de algún modo descubren que los personajes están en el aeropuerto, los estarán buscando, y si pueden asociarlos con la avioneta, acudirán a los hangares

inmediatamente. Si los personajes logran deshacerse de sus adversarios sin que el revuelo afecte a la actividad del aeropuerto, podrían tener ocasión de despegar. (En resumen, si los personajes no hacen nada que pueda detener la actividad de la torre de control, como incendiar un hangar o que explote un avión, podrán despegar de forma «legal»).

Si la situación se descontrola, es posible que los personajes opten por salir a las bravas, poniendo la avioneta en una pista y despegando, probablemente en medio de un tiroteo. Si esto sucede, la torre de control les pedirá que regresen y aterricen, ordenándoles que no abandonen territorio alaskeño, cosa que sucederá en pocos minutos.

Una vez en el aire

En el mejor de los casos, los personajes habrán sacado a escena todos sus recursos y estarán volando de forma completamente legal hacia Nuevo México, pero existen muchas posibilidades de que no sea así, en cuyo caso ofrecemos a continuación unas cuantas situaciones que van a tener que afrontar.

Como pueden imaginarse fácilmente, no tienen autonomía de vuelo para llegar de un tirón hasta Roswell con su pequeña aeronave. La máxima distancia que pueden cubrir con el tanque de combustible al máximo es de unos dos mil kilómetros. En su plan de vuelo se incluye una escala en el estado de Washington para repostar combustible a mitad de camino, concretamente en el Pangborn Memorial Airport de Wenatchee, al este de Seattle.

Si el vuelo es ilegal, contactarán por radio con ellos desde cada base de control aéreo canadiense a la que se aproximen, exigiéndoles en primer lugar que regresen a Alaska y a continuación enviando un par de aviones de combate que los escoltarán hasta la frontera con los Estados Unidos. Será de regreso en Estados Unidos cuando la cosa se complique aún más y los aviones canadienses sean sustituidos por cazas norteamericanos dispuestos a derribarlos si no aterrizan.

Si en vez de viajar cruzando Canadá deciden hacerlo sobrevolando el océano hasta territorio estadounidense, los cazas norteamericanos tendrán aún menos reparos en derribarlos si no se avienen a sus condiciones. Por eso es buena idea que estén dispuestos a abandonar el avión a la primera oportunidad que se les presente, saltando en paracaídas y cruzando el país de una forma más lenta, pero más segura.

Si la cosa llega a tales extremos, el director de juego tendrá libertad para inventar lo que desee para hacer más atractivo el largo viaje hasta Nuevo México. Por supuesto, los agentes Johnson y Harnett serán quienes se encarguen de darles caza a través del país.

CAPÍTULO 5. ROSWELL, NUEVO MÉXICO

Los personajes tendrán un encuentro con el viajero del tiempo, quien les contará la verdad sobre lo que está pasando y cómo necesita de su ayuda para impedirlo. A continuación los personajes deberán asaltar un chalet propiedad de la Agencia e infiltrarse a través de un túnel subterráneo en el Área 51, donde deberán encontrar y robar una fuente de energía de origen alienígena, absolutamente necesaria para sus futuras acciones.

Parque Martin Luther King

Con más o menos dificultades, los personajes acabarán llegando a Roswell y acudirán a mediodía a su cita con Herbert Walls, quien los estará esperando sentado en una terraza al aire libre de una cafetería del parque. Cuando se dirijan a él, Walls se mostrará ligeramente sorprendido y un poco tímido: aunque resulta obvio que los reconoce, actúa como si fuera la primera vez que ve a los personajes en su vida (como, de hecho, así es). Tras presentarse debidamente, les pedirá que lo acompañen a dar una vuelta por el parque mientras charlan.

Los personajes tendrán un buen montón de preguntas que hacer y Walls intentará responderles lo mejor que pueda. Walls está al corriente de toda la información incluida en la introducción para el director de juego, ha trabajado durante mucho tiempo en el proyecto Double T, bajo distintos nombres y en dos periodos temporales distintos, y pondrá esa información en conocimiento de los personajes.

Sin embargo, Walls tiene un secreto que no desvelará, salvo que los personajes sean quienes lo obliguen a llegar a ello: los personajes pronto comprenderán que para Walls este momento es anterior a los encuentros que ellos han tenido con él. Sin embargo, sin esos encuentros en Alaska, los personajes no habrían llegado hasta esta reunión en Roswell, por lo que se encuentran ante una tremenda paradoja temporal. Si los personajes llegan a esta conclusión por sí mismos e interrogan a Walls al respecto, el científico les revelará (no sin reticencias) que este parece ser su segundo (o quizás tercer) intento de acabar con Hoover: él mismo posee información que lo ayuda en los pasos que dar, información que parece provenir de sí mismo, de algún Herbert Walls de otra línea temporal que comenzó esta lucha antes que él. No les revelará mucho más, alegando que le resultaría difícil lograr explicarlo coherentemente, ya que existen numerosas paradojas y contradicciones que él mismo no logra comprender. Si insisten, les mostrará una nota de su puño y letra en la que se cita a sí mismo en este lugar y asegura que los personajes acudirían a encontrarse con él. Según Walls, esta nota —junto a muchas otras cosas— está en su poder desde hace años.

En la tabla siguiente se muestran los saltos en el tiempo realizados por Walls y los personajes hasta ahora, con el fin de facilitar al director de juego la comprensión de la cadena de acontecimientos.

2031	Hoover, mentalmente trastornado, cuenta a Wallace sus planes de dominación mundial.
2028	Wallace recibe información aparentemente enviada por otra versión temporal de sí mismo y elabora un plan para frustrar las intenciones de Hoover. Realiza su primer salto hacia atrás en el tiempo asumiendo la identidad de Herbert G. Walls.
2007	El joven Wallace comienza a trabajar en el Área 51; poco después, Hoover lo incorpora al proyecto Double-T.
	Walls se encuentra con los personajes por primera vez en un parque de Roswell. Para los personajes es su tercer encuentro.
	Walls y los personajes se encuentran por segunda vez en el helicóptero.
	Walls prepara el avión para la huida de los personajes y realiza una grabación para ellos que deja en una cueva de las montañas.
	Los personajes son contactados por Johnson y Harnett, visitan la estación Time Zero en Alaska y son enviados al pasado.
2006	Walls realiza una serie de sabotajes en Time Zero, es descubierto y viaja hasta la época postglacial.
2004	Walls se une al proyecto Double-T por segunda vez en su vida.
Era postglacial	Los personajes llegan a Paradox, localizan a Walls y le dan muerte. Para Walls ha sido su tercer encuentro con los personajes.
	Walls huye por las montañas y se refugia en una cueva remota a esperar a los personajes.

Si los jugadores no lo preguntan directamente, a continuación Walls les contará cuáles son sus intenciones y qué papel desempeñan ellos en esta historia. En opinión del científico, tanto Time Zero como Paradox deberían desaparecer y llevarse con ellas el conocimiento y la tecnología que permite los viajes temporales. La humanidad está mucho más segura sin esa tecnología, independientemente de en qué manos se encuentre.

Les asegurará que ha estado dándole muchas vueltas antes de hacer nada, haciendo infinidad de cálculos y estudiando a fondo esta línea temporal para escoger el mejor punto sobre el que actuar. Admitirá que quizás el momento en el que está interviniendo no es el mejor de los posibles: tal vez hubiera existido un punto anterior, justo tras la caída del OVNI o antes de que se descubriera cómo utilizar las fuentes de energía extraterrestres, pero era el momento que mejores opciones de éxito presentaba y el único en el que existía la posibilidad de contar con ayuda.

Sea como sea, con el proyecto ya iniciado, no existe forma de volver atrás: su línea temporal ya resulta inaccesible para él y su único camino es hacia atrás en el tiempo, interviniendo de forma que pueda ayudar a los personajes a llegar hasta el momento presente. El hecho de que se encuentren hablando es señal de que puede lograrlo, o quizás no, y entonces el momento actual y esta línea de tiempo en la que ahora se encuentran desaparecerá para siempre.

Según Walls, destruir Time Zero y Paradox es factible. Ambas bases científicas incluyen en su diseño un complejo mecanismo de autodestrucción que ha ido mejorándose con el paso de los años. Desde el control central, situado en el interior de la zona científica en una sala de acceso restringido, es posible ponerlo en marcha. Tan solo Hoover, el doctor Jones y el doctor Steward —uno de los científicos que atendió a los personajes en Paradox, pero al que no recordarán porque no les fue presentado formalmente— tienen acceso al control central.

Explicado de forma sencilla, el mecanismo de autodestrucción envía toda la base científica hacia el futuro inexistente, desapareciendo ella y quienes se encuentren en el interior durante el proceso. Cada uno de los tres hombres mencionados anteriormente tiene una llave de seguridad y una clave secreta, siendo necesaria la intervención de dos de ellos para poner en marcha el sistema. Destruir ambas bases y a todo su personal también se llevaría el conocimiento de su investigación: para el resto del mundo sería como si nunca hubieran existido. La línea temporal de los personajes podría seguir desarrollándose al margen de estos eventos y nada se vería afectado.

El problema principal radica en eliminar Paradox. Time Zero saben dónde está, pueden llegar a ella y conocen sus capacidades y limitaciones, el personal del que dispone, sus defensas aproximadas... Datos suficientes para elaborar un plan de ataque. Pero para llegar a Paradox necesitan viajar en el tiempo y ahí es donde radica la principal dificultad. Walls ha descartado completamente el intentar viajar desde la base de Alaska, ya que poner en marcha toda la secuencia de viaje necesitaría de la colaboración de los científicos de allí y, además, pondría sobre aviso a los miembros de la estación postglacial.

El sistema que Walls propone utilizar es una versión mejorada de la pistola que usaron en Time Zero para implantarles los chips que controlan el viaje al pasado y el retorno al presente.

Walls trae consigo desde el futuro una versión mejorada que se puede programar y, a la vez que implanta el chip, le dota de la energía necesaria para abrir una puerta temporal unipersonal. En realidad llamarlo «chip» es incorrecto: el elemento implantado es un nanocomputador realizado mediante tecnología alienígena.

El problema es que un viaje así requiere de un tremendo aporte de energía y Walls apenas dispone de la necesaria para los saltos que él ha de realizar, que es desde luego insuficiente para hacer varios saltos de ocho mil años. Necesitan una fuente de energía nueva y por eso los ha citado en Roswell: para robar una.

Tras el momento de sorpresa, Walls les contará su plan. Como todos saben, el Área 51 es una de las zonas mejor protegidas de los Estados Unidos, a pesar de su enorme extensión. Todo el perímetro está cubierto por cámaras y detectores de movimiento que abarcan kilómetros de superficie. Estas protecciones se dirigen principalmente a que nadie pueda entrar y desplazarse por el recinto. En el interior, lejos de la vista de los curiosos, hay numerosas instalaciones, la mayor parte de ellas subterráneas y muchas abandonadas o en desuso. En estas instalaciones la vigilancia es prácticamente nula.

Una de estas instalaciones abandonadas es la antigua base científica que Hoover y su equipo del FBI utilizaron para investigar los restos del incidente del OVNI de Roswell. Como el resto de instalaciones subterráneas, está unida a otras partes del complejo a través de una red de túneles. Hoover, consciente de que en un futuro podría volver a necesitar de estas instalaciones, no la desmanteló completamente, sino todo lo contrario: realizó unas ampliaciones a espaldas del gobierno. Estas ampliaciones incluyen un acceso subterráneo que incumple todas las normas de seguridad del Área 51, ya que permite acceder a las instalaciones desde el exterior del recinto. Walls no ha estado personalmente en ese recinto, de modo que no puede darles toda la información que a los personajes les gustaría, pero sí que ha tenido acceso a los planos y puede proporcionarles uno con una pequeña descripción de la mayoría de sus salas.

Por supuesto, Hoover no es estúpido y no ha dejado totalmente desprotegidas sus instalaciones. El acceso a los túneles que comunican con la base está vigilado y el interior cuenta con algunas medidas de seguridad automáticas: detectores de movimiento, cámaras, teclados de seguridad para acceder a la mayoría de las salas... Walls les dará la ubicación de cada una de estas protecciones, sus características principales y los códigos de acceso de los teclados, pero no puede hacer mucho más al respecto.

Si se activan las medidas de seguridad, la alarma llega a Hoover y también a la seguridad del Área 51. Hoover poco puede hacer desde Alaska, pero los equipos de seguridad del Área 51 tienen

un tiempo estimado de respuesta de cuatro minutos en el peor de los casos. Además, existen salas cuyas puertas se bloquean al saltar las alarmas, impidiendo la entrada... o la salida.

Lo que los personajes han de localizar una vez dentro es un pequeño cubo translúcido de color azul, del tamaño de un dado de casino. Se trata de una muestra concentrada de la fuente de energía utilizada por las naves alienígenas. Walls les enseñará una pieza similar que lleva consigo y que se encuentra bastante oscurecida, casi opaca, signo de su desgaste energético. Los dados de energía deberían encontrarse en el interior de una cámara refrigerada —el frío evita su desgaste energético y aumenta su durabilidad, según Walls—, situada en el sector C (ver plano de la página 51).

El túnel de acceso a la base tiene una longitud de cuatro kilómetros y comunica la base con un chalet situado a un kilómetro y medio del perímetro del Área 51. El chalet es una tapadera de Hoover y su equipo: el matrimonio que lo habita es en realidad una pareja de exagentes del FBI. La entrada al túnel está en el sótano y el acceso requiere de un código de seguridad que Walls también conoce. Superar a los agentes que custodian la propiedad, los Malkovic, es problema de los personajes.

Una vez los personajes hagan a Walls las preguntas que consideren oportunas, este se despedirá de ellos y se marchará andando para, poco después, desaparecer con un fogonazo, como ya le han visto hacer anteriormente.

5.1. EL CHALET

El chalet está situado en una parcela privada bastante grande, con todo el perímetro rodeado por una valla y vigilado por cámaras de seguridad. La vivienda también tiene un sistema de alarma, pero normalmente está desactivado, ya que los agentes rara vez abandonan el lugar. Por supuesto, las cámaras de seguridad —aunque emiten su señal siempre— no están siendo supervisadas continuamente y es posible entrar sin ser visto, aunque es difícil entrar sin ser grabado.

Desde fuera de la propiedad se puede observar el lugar con ayuda de unos prismáticos y algo de cuidado para no ser filmados por las cámaras. Los agentes que custodian la casa hacen una vida bastante normal, casi parecen un matrimonio corriente disfrutando de su residencia.

El chalet en sí no tiene nada reseñable, al menos a simple vista desde el exterior. Las imágenes de las cámaras de seguridad se pueden ver en cualquiera de los televisores de la casa y se graban en un equipo instalado en el sótano. Es en el sótano donde está el acceso al túnel, tras una puerta blindada que solo se abre al introducir el código correcto en el teclado que hay junto a ella.

Los personajes tendrán que planear el asalto al chalet y decidir cómo enfrentarse a los agentes. Por mucho que los personajes observen la casa, los agentes no la abandonarán en ningún momento y, si prolongan la vigilancia durante un par de días, dará la sensación de que esperan visita. (Nota para el director de juego: solo se debería llegar a esta situación si está claro que los personajes no van a dar un paso hasta que la casa quede vacía, en realidad la llegada de los científicos de Time Zero debería suceder mientras los personajes están en el interior del Área 51).

Mientras permanezcan en el interior de la casa los agentes no irán armados. Sin embargo, disponen de armas escondidas en diferentes lugares de la casa (a efectos de juego, en cuanto los personajes decidan actuar y los agentes lo adviertan, se harán con un arma inmediatamente: la pueden tener entre los cojines del sofá, pegada bajo una mesa o donde el director de juego decida).

La puerta que da acceso al túnel subterráneo se encuentra en una pequeña habitación del sótano que hace las veces de trastero. Su apariencia desordenada en realidad no es tal, ya que se pueden apartar con rapidez dos pilas de objetos que dejan despejado el camino a la puerta. El teclado está junto a ella y, en cuanto se abre, en Time Zero reciben una señal que rápidamente pondrá sobre aviso al equipo que ya está en camino, llegando a Roswell justamente en el momento en que los personajes acceden al túnel.

5.2. EL ÁREA 51

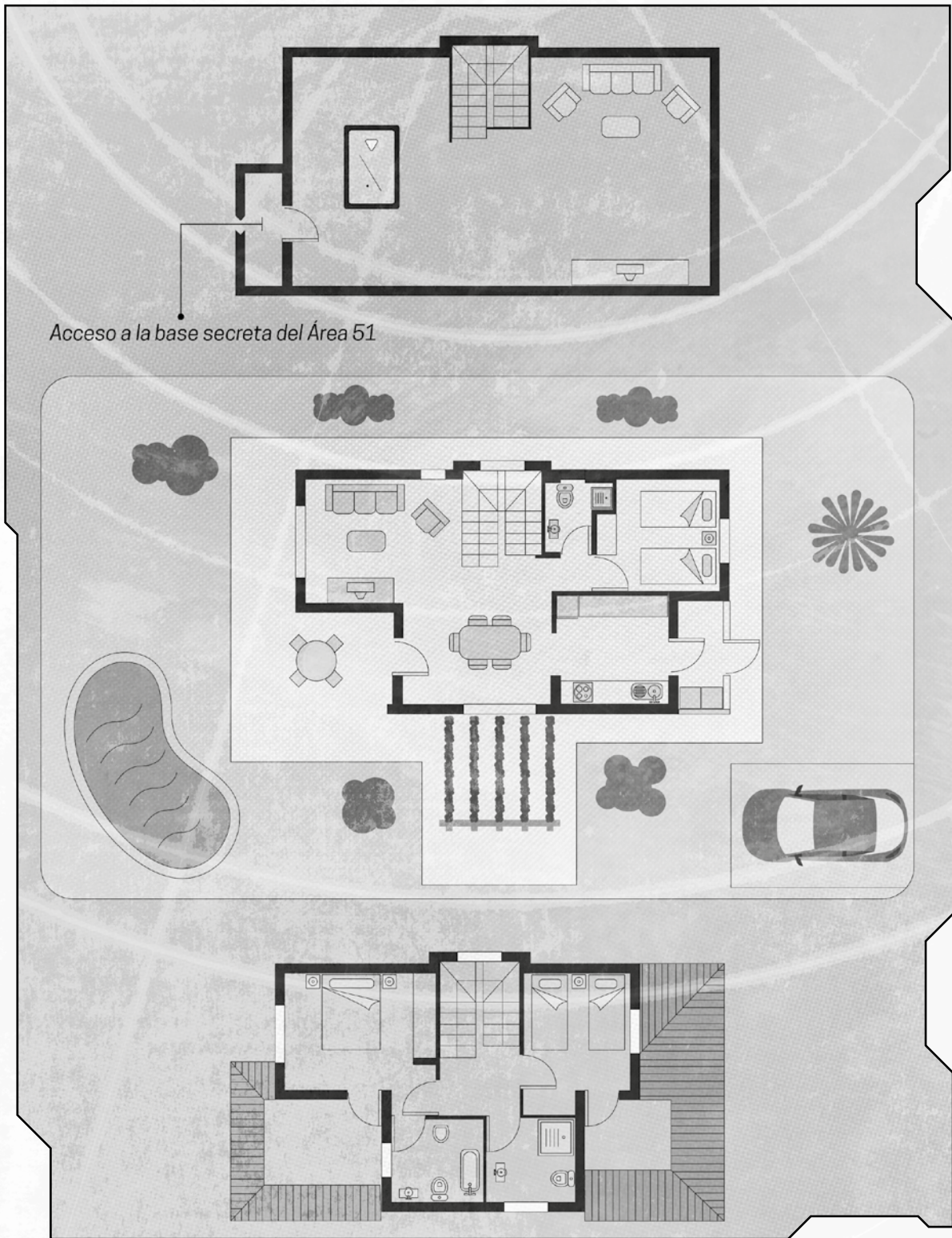
El túnel avanza en línea recta durante más de cuatro kilómetros, pero no hay necesidad de caminar: dos pequeños coches eléctricos esperan conectados a sendas baterías al otro lado de la puerta. La iluminación es bastante débil, pero se mantiene de forma constante a lo largo del camino. Tras el largo recorrido, una puerta idéntica a la que han dejado atrás los espera, aunque Walls también les proporcionó los códigos para abrirla. A partir de aquí, los personajes disponen del plano de la base y tendrán que ingeniárselas para evitar las medidas de seguridad.

La base secreta es un antiguo silo de misiles Titán, reconvertido como centro de investigación. El acceso al recinto se realiza a través de un montacargas que conduce al exterior, a un punto indeterminado del desierto de Nuevo México. Numerosos respiraderos y varias chimeneas que apenas asoman sobre el terreno son la única prueba de que bajo tierra se ocultan instalaciones militares, a salvo de las miradas indiscretas de los satélites espía.

A continuación se encuentra la descripción detallada de la base:

Salida del túnel

La salida del túnel desemboca en medio de un largo pasillo. Se trata de una puerta disimulada en la pared, con tal perfección



que resulta casi imposible localizarla desde el interior. El teclado para abrirla también se encuentra oculto tras un panel en la pared. La puerta se encuentra situada en un punto ciego para las cámaras que se encuentran en ambos extremos del pasillo principal, situadas en los cruces de los pasillos laterales. Hoover no quería que miradas indiscretas descubrieran su ruta secreta. En el interior del túnel, dos pequeños monitores muestran la imagen de las cámaras, de forma que se pueda acceder al pasillo con la seguridad de que no hay nadie en los alrededores.

El cruce

Entre el sector A y el sector B hay una encrucijada vigilada por dos cámaras. Cada una de ellas controla dos pasillos, lo que requiere que se muevan con rapidez. Existe un punto ciego justo en el centro de la encrucijada donde una persona puede permanecer agachada sin ser vista por ninguna de las cámaras; descubrir este punto ciego requiere una prueba de 20 tras unos minutos de observación. Al estar en movimiento, cada pasillo queda fuera de la vista de las cámaras durante unos cinco segundos, lo que puede ser insuficiente para recorrer los cincuenta metros que separan la entrada del túnel de la encrucijada.

Montacargas

Es el camino de acceso normal hasta la base, a excepción del túnel que comienza junto al generador principal y que une esta base con el resto de las instalaciones subterráneas del Área 51. Las instalaciones más cercanas se encuentran a más de cinco kilómetros. El montacargas dispone de un teclado codificado para poder utilizarlo y una cámara de seguridad que cubre todo el interior. Si los personajes hacen saltar alguna alarma, será por aquí por donde lleguen los soldados, aunque el sonido del montacargas al descender es claramente audible en los sectores A y B, requiriendo una prueba de 15 a quienes se encuentren en el sector C o el generador principal. A más distancia no se escucha.

Generador principal

Suministra energía a toda la base, aunque esta dispone de un generador secundario e incluso de un tercer generador de emergencia. Es necesario un código de seguridad para acceder a la sala del generador. Desconectarlo o inutilizarlo hará saltar automáticamente el generador secundario y una alarma técnica que alertará a los equipos de mantenimiento. Una cámara cubre el pasillo que une el generador con el sector B, así como la puerta de acceso al túnel que une esta base con las demás. La cámara se mueve para cubrir todo el pasillo y el único punto ciego es justo bajo su soporte, lo que puede descubrirse con una prueba de 15.

Lanzaderas de misiles

Están abandonadas y los personajes no tendrán necesidad de ir a ninguna de ellas, salvo para ocultarse en caso de que la cosa se complique. Todos los accesos a las lanzaderas están controlados por una cámara móvil que cubre el pasillo; estas cámaras tienen un pequeño punto ciego justo bajo su soporte. Un teclado de seguridad protege el acceso a las salas de control, que siguen operativas aunque los silos carecen de misiles. Desde la sala de control es posible abrir las puertas de las lanzaderas y

unas escalerillas adosadas a las paredes permiten llegar hasta el exterior tras un largo ascenso. Puede ser la única salida en caso de emergencia. Manejar los controles de las lanzaderas correctamente requiere de varias pruebas de 15 para alguien con conocimientos apropiados.

Respiraderos

Existen muchos diseminados por la base y conectados entre sí y con el sistema de ventilación. Se puede acceder al sistema de ventilación a través de numerosas rejillas, pero todas ellas disponen de sensores magnéticos que disparan las alarmas en el momento en que la rejilla es manipulada. Además, existen ventiladores en diferentes puntos de la red que dificultan el moverse por los conductos. Es necesaria una prueba de 12 para localizar el sensor magnético, el cual es muy difícil de manipular, requiriendo una prueba de 20 o 25 para poder quitar la rejilla sin hacerlo saltar. Fallar la prueba activa la alarma automáticamente.

Bloquear los ventiladores tampoco es sencillo, siendo necesaria una prueba de 20 o 25. Un fallo en esta prueba implica que el jugador pueda ser alcanzado por las aspas del ventilador. El ventilador hace un ataque con un bono igual al valor por el que el personaje falló la prueba, sufriendo un daño (CM+3) si es impactado. Una pifia del jugador en la prueba para bloquear el ventilador significa que ha sido impactado, sin necesidad de tirada. Si el ventilador obtiene un crítico en el ataque, las aspas amputarán, además, un miembro al azar del personaje.

La red de ventilación puede desactivarse desde el control de seguridad en el sector D (mediante una prueba de 12), pero el sistema se rearma automáticamente a los quince minutos. Si se impide el rearme, el aire de la base comienza a volverse irrespirable y saltan las alarmas de los equipos de mantenimiento.

Sector A

El sector A contiene las zonas comunes de la instalación: almacenes, salas de reunión y de descanso, comedor, archivos y despachos. Están distribuidas en dos plantas y el acceso a la mayoría de las salas está protegido por teclados de seguridad. Tan solo hay videovigilancia en el almacén, donde dos cámaras móviles cubren el enorme recinto con numerosos puntos ciegos debido a la enorme cantidad de material almacenado. El antiguo despacho de Hoover se encuentra en la planta baja, aunque carece de información de valor. En realidad, nada de lo que hay en este sector será de utilidad para los personajes, salvo que quieran llevarse réplicas, maquetas o piezas del OVNI de Roswell.

Sector B

Este sector es uno de los puntos calientes de la base. En este sector se encuentran los laboratorios de investigación y el ordenador principal de la base. El OVNI, parcialmente desmontado, aún se encuentra en una de las salas de la planta superior. Todos los accesos requieren de códigos de seguridad y la sala del OVNI dispone de detectores de movimiento que dispararán las alarmas en cuanto se abran las puertas de la sala. Los detectores

son añadidos de seguridad de Hoover y su equipo y requieren de un código de desactivación en la sala de control que Walls no conoce. No hay cámaras en todo este sector para preservar el secretismo de las investigaciones. Todas las puertas de este recinto se bloquean con barrotes si saltan las alarmas.

Sector C

El objetivo de los personajes está en esta zona. Un pequeño pasillo y dos puertas protegen su entrada, con una cámara móvil (y su punto ciego bajo ella) y un detector de movimiento que abarca todo el pasillo. Al igual que el otro detector del sector B, también se desactiva desde la sala de control. No es posible acercarse a él para manipularlo sin ser detectado y tan solo es posible acceder a su cableado desde alguno de los registros que hay distribuidos por los pasillos. Será necesario identificar los cables de entre la enorme maraña con una prueba de 2 o 15, pero manipularlos tan solo les permitirá anular el detector, lo que activará las alertas de los equipos de mantenimiento. El pasillo de acceso a este recinto queda precintado si saltan las alarmas y se llena en pocos segundos de un gas incapacitante (dificultad 14, daño mínimo: C; daño máximo: CM. El gas no es letal y un personaje que pierda todos sus puntos de Resistencia solo caerá inconsciente).

En el interior del sector C podrán encontrar lo que buscan, los cubos de energía, pero también encontrarán otra cosa más que sin duda los sorprenderá: en medio de la sala hay dos tanques llenos de un extraño líquido; un termostato indica que la temperatura del líquido es de -41 °C. Congelados en su interior, cubiertos de sondas y electrodos y aparentemente con vida, pueden verse dos criaturas de aspecto humanoide, piel blanquecina y grandes ojos cerrados: los alienígenas que se estrellaron en Roswell.

Si alguno de los personajes se queda plantado con la boca abierta delante de uno de los tanques, el director de juego es libre de permitir que la criatura de su interior alce los párpados, mostrando dos enormes ojos plateados y provocando un tremendo sobresalto al personaje.

Cuando los personajes estén buscando la forma de acceder al sector C será el momento en que llegue el personal de Time Zero (ver a continuación).

Sector D

Las salas de control de seguridad y comunicaciones se encuentran en este sector. El acceso, al igual que los que conducen a las lanzaderas, está vigilado con una cámara y protegido con teclados de seguridad. Desde su interior se pueden controlar las cámaras, teclados, sensores, ventilación y accesos, aunque casi todo lo que hagan aquí mandará la información a otros lugares del Área 51. Desconectar la seguridad del recinto sin duda haría saltar las alarmas en algún otro punto, ya que se trata de una instalación que actualmente está en desuso. Aun así, desde aquí podrían modificar el movimiento de las cámaras, reproducir una grabación y dejarlas sin efecto o muchas cosas más que seguro se les ocurrirán a los personajes.

Este será el primer lugar que visitará el equipo de Time Zero, para anular algunas de las medidas de seguridad y facilitar su movimiento por la base, lo que también beneficiará a los personajes, ya que dejará sin efecto los sensores de movimiento (una prueba de 20, seguida de una de 15 o 15, permitirá a los personajes darse cuenta de que el piloto del detector de movimiento ha dejado de parpadear y se ha apagado, y lo que ello significa).

El equipo de Time Zero

El equipo de Time Zero llegará cuando los personajes lleven ya un buen rato merodeando por el antiguo silo de misiles, preferiblemente cuando estén a punto de entrar al sector C. Como lo más probable es que los personajes hayan entrado al complejo subterráneo tras enfrentarse a los agentes que Hoover tenía situados en el chalet (los Malkovic), estos nuevos adversarios estarán preparados y serán difíciles de sorprender.

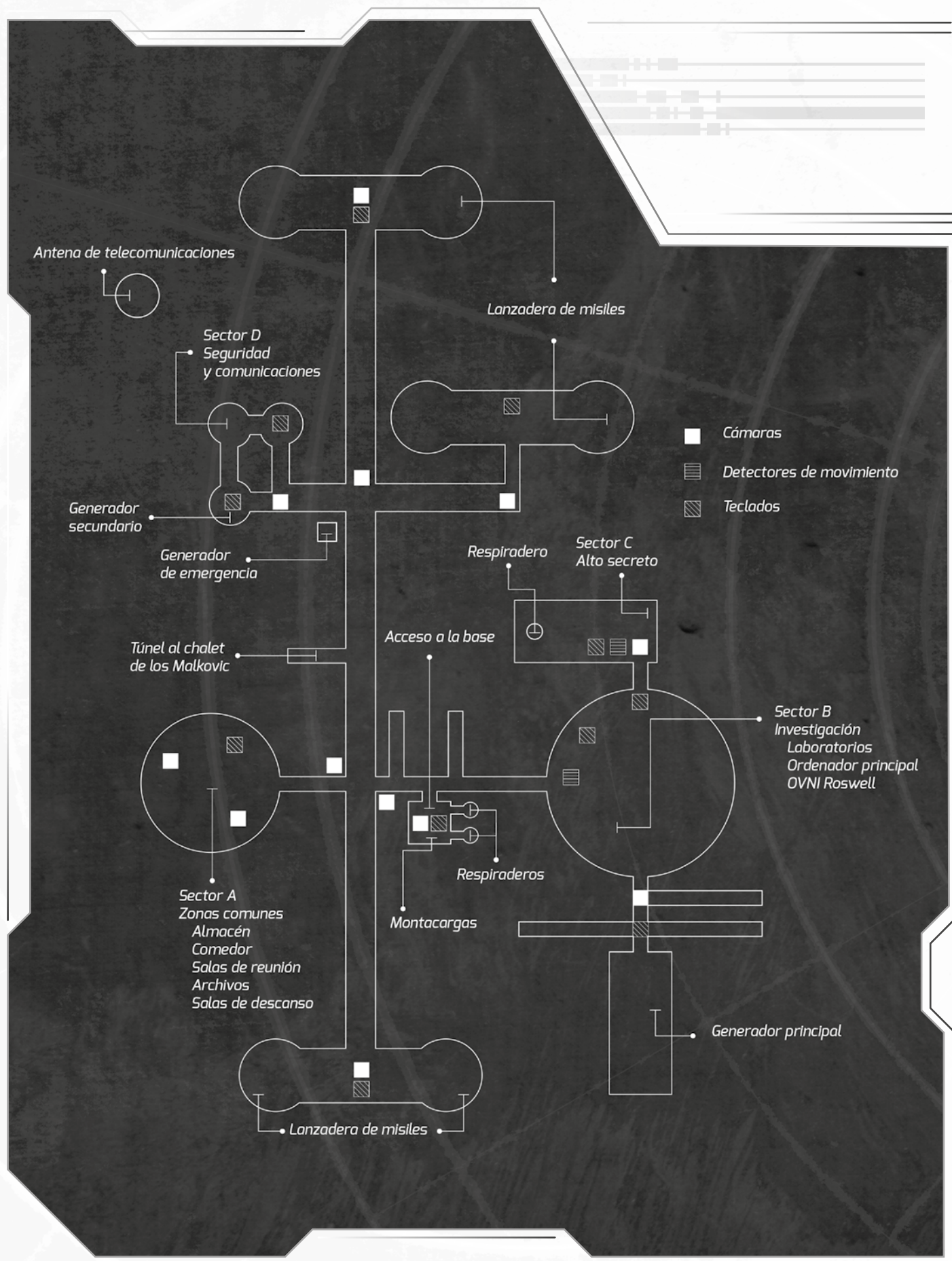
Una vez accedan al recinto, lo primero que harán será dirigirse al sector D para hacerse con el control de la seguridad y poder echar un vistazo a las cámaras y las grabaciones del recinto. También desconectarán los sensores de movimiento, lo que dará quizás alguna facilidad a los personajes, pero es algo que necesitan hacer, ya que ellos tampoco desean alertar a la seguridad del Área 51. Desde las cámaras localizarán los últimos movimientos de los personajes e irán a por ellos.

El equipo está formado por dos científicos de la base —Meyer y uno de sus ayudantes—, que irán acompañados por cuatro soldados armados. Todos van comunicados entre sí por radio y se distribuirán por el recinto de la siguiente forma: uno de los soldados se quedará en el interior del túnel que comunica con el chalet, atento a las cámaras que controlan el pasillo, protegiendo la ruta más sencilla de huida; un segundo soldado se quedará en la sala de control, vigilando las cámaras; los científicos y los otros dos soldados irán juntos hasta el sector C (que es donde estarán los personajes).

La huida de los personajes y los últimos sucesos en Time Zero y Paradox han preocupado a Hoover, que está reaccionando a las acciones de Walls —modificando el futuro que Walls conoce, consecuentemente—. Hoover ha decidido recuperar algunos de los materiales que se quedaron en la antigua base para ponerlos a salvo. Unos de esos materiales son los cubos de energía que los personajes han venido buscando.

Alarmas y alarmas de mantenimiento

Si los personajes se dejan ver demasiado ante las cámaras o si hacen saltar alguno de los detectores de movimiento, provocarán la visita de soldados armados a examinar la situación. Al tratarse de un recinto que actualmente está en desuso, acudirán





a investigar a pesar de que se estén introduciendo los códigos correctos en los paneles de acceso de cada una de las salas. También puede ocurrir que salte alguna alarma de mantenimiento a causa de las acciones de los personajes. Tanto en uno como en otro caso, los equipos del Área 51 llegarán en cinco minutos y accederán al recinto a través del montacargas o el pasillo subterráneo (hay un 75 % de posibilidades de que acudan desde la superficie).

La seguridad del Área 51 no se anda con tonterías y no dará opción a quien encuentren, solo tendrán una oportunidad de rendirse antes de que abran fuego. Además, en caso de necesidad pueden pedir refuerzos, que llegarán con igual rapidez.

Los equipos de mantenimiento están formados por tres policías militares y un técnico, los equipos de seguridad están formados por cuatro policías militares.

Si tienen éxito

Si los personajes logran salir de la base con uno de los cubos de energía, en el chalet de los Malkovic hay un vehículo que pueden aprovechar para alejarse de Rosswell y poner, una vez más, rumbo norte, en dirección a Alaska. Por supuesto, a Walls no será posible localizarlo una vez conseguido el cubo: como hasta ahora, será él quien contacte con los personajes... a su debido «tiempo».



CAPÍTULO 6. REGRESO A TIME ZERO

Los personajes regresarán a Alaska y tendrán que superar las patrullas de vigilancia y derrotar al capitán Kramer para hacerse con el control de la base Time Zero. Pronto descubrirán que el proyecto White USA se ha puesto en marcha y que un grupo de agentes acaba de saltar en el tiempo hasta el Berlín de finales de la Segunda Guerra Mundial.

Algunas cuestiones importantes

Como bien pueden imaginarse los personajes, mientras ellos han estado ocupados intentando sobrevivir y colándose en sus instalaciones, Hoover no ha estado de brazos cruzados.

En primer lugar, ha adelantado la ejecución de la fase principal del proyecto White USA, es decir, ha enviado al doble de Hitler junto con otros tres agentes a Alemania, donde intentarán que el Führer no se suicide y viaje con ellos hasta la base Paradox. Esta fase del proyecto iba a realizarse en marzo, pero Hoover ha decidido adelantarla un par de meses (por mucho que hayan tardado los personajes, no debería ser más allá de finales de enero). Mientras los personajes viajan hacia Alaska, los hombres de Hoover ya están llegando a Berlín.

En segundo lugar, tanto Hoover como todo el personal científico se han trasladado a Paradox, donde están realizando los preparativos para recibir a Hitler, al que han de criogenizar junto con su ejército mientras continúan tratando de resolver el problema de traer al Führer hasta el tiempo presente. La sala de viaje de Time Zero ha sido cerrada y bloqueada desde el interior antes del traslado al pasado.

Y, por último, la mayor parte del personal militar se ha trasladado a Time Zero, principalmente por problemas de espacio y habitabilidad, pero también por seguridad: no todo el personal militar es consciente de dónde se encuentra y lo que está haciendo. El capitán Kramer es quien está al mando de la base en estos momentos.

Los personajes tendrán que llegar hasta Alaska y a la base de Paradox por sus propios medios. Según como resultara su salida de Juneau la última vez, es posible que los problemas con las autoridades les impidan utilizar algunos de estos medios a la hora de viajar; en todo caso, siempre les queda la opción de cruzar todos los Estados Unidos y Canadá en coche hasta su destino. El viaje puede ser una excusa para hacer pasar a los jugadores por un par de situaciones comprometidas, aunque eso queda en manos de cada director de juego y su deseo de alargar más o menos la campaña.

Sin embargo, sí hay una situación que los personajes han de encontrarse: en alguna de las paradas que hagan, para repostar, comer o descansar, un mensajero llegará al lugar en el que se

encuentren con un paquete a nombre de uno de los personajes. Se trata de la pistola que Walls utiliza para sus viajes en el tiempo y que no les entregó la última vez que se vieron.

Vigilancia en la nieve

En Time Zero las cosas serán bastante distintas a la última vez que vinieron. En primer lugar, los personajes tendrán que llegar hasta la base y, para ello, no tendrán más remedio que deshacer el camino a través de las montañas que tomaron para huir de allí; pero deberán estar atentos, ya que Kramer ha dispuesto tres puntos de vigilancia alrededor, en cada uno de los cuales hay situados dos soldados en permanente contacto con la base.

Da igual por dónde vengán los personajes, antes de llegar a Time Zero tendrán que superar uno de esos puntos de vigilancia. Los soldados están ocultos con sus ropas de camuflaje y aprovechando las dificultades del terreno, por lo que será necesario avanzar con mucha cautela y superar una prueba de  20 para localizarlos. Si los personajes van en grupo y sin tomar las debidas precauciones, los soldados los verán mucho antes de que ellos tengan la ocasión de descubrirlos. Sus órdenes son claras y Kramer se encargará de recordárselas en cuanto comuniquen con la base: tirar a matar. Por supuesto, los soldados no son estúpidos, y sus primeros objetivos serán los mejores combatientes.

Los soldados han de reportar cada hora, de modo que los personajes dispondrán de menos de ese tiempo para alcanzar la base o tendrán que ser capaces de reportar ellos mismos. Si algún personaje quiere intentarlo, tendrá que superar una prueba de  15; si tiene conocimientos militares o algo parecido, es un buen momento para activar dicho aspecto.

Time Zero

Cuando lleguen a la base descubrirán que está cerrada completamente. La puerta exterior, que la última vez estaba abierta, ahora está cerrada y tan solo se abre cada seis horas, cuando un grupo de soldados sale para relevar a sus compañeros de los puntos de vigilancia, y dos horas más tarde, cuando los soldados relevados regresan. A diferencia de los que salen, a los que relevan no llegan todos al mismo tiempo, con lo que la puerta se abre varias veces, permitiendo el paso a una pareja cada vez, normalmente.

Los personajes deberán decidir la mejor estrategia para entrar, bien por la fuerza o bien suplantando a algunos soldados que regresen a la base. Este truco no superará un examen de cerca, ya que no hay tantos soldados en la base como para que no se conozcan todos.

En el interior de la base, la zona científica y la sala de viaje estarán cerradas. Las habitaciones tampoco se están usando en este momento, de modo que el personal estará concentrado entre los barracones y la sala de descanso principalmente. Tan solo habrá un soldado apostado junto a la puerta que da acceso a la zona científica y otro que hace guardia en el pasillo circular, paseando y controlando las tres puertas que dan a la sala de viaje.

En la cocina sí que podrán encontrar movimiento, según la hora. Bob sigue siendo el cocinero en Time Zero y, si se lo encuentran, su reacción dependerá mucho de la relación que mantuvieran con él la última vez que estuvieron allí. Bob es un hombre pragmático, pero ni es militar ni pertenece a Time Zero más allá de lo que su contrato lo obliga. Además, se ha enterado de que los personajes escaparon de milagro de ser asesinados y en el fondo se alegra de ello (siempre que los personajes mantuvieran con él una relación cordial la última vez). Es la única posibilidad que tienen de contar con un aliado en el interior, aunque tendrán que sacar a relucir toda su

capacidad de convicción si quieren lograr de él algo que vaya más allá de guardar silencio si los ve.

En total, en Time Zero hay en este momento el siguiente personal:

- Bob, el cocinero. Normalmente en la cocina. Cuando le toca descansar duerme en los barracones, con los soldados.
- Capitán Kramer. También duerme en los barracones, aunque la verdad es que duerme muy poco.
- Seis soldados en los puestos de vigilancia exteriores.
- Dos soldados vigilando las salas cerradas.
- Dos soldados en el puesto de control de la entrada (número 2 en el mapa).
- Doce soldados en descanso, durmiendo u ociosos.

Y ¿qué ha pasado con los supervivientes heridos?

Si los personajes lo hicieron bien en el capítulo 2, es posible que el doctor Franz Bauhmann o el profesor Ernest Rossignol hayan sobrevivido a su experiencia postglacial, en cuyo caso es lógico que en algún momento alguien se pregunte qué ha sido de estos dos caballeros. A continuación presentamos una serie de opciones para que el director de juego escoja aquella combinación que mejor se adapte a sus deseos o a las circunstancias de su campaña:

- El doctor Bauhmann o el profesor Rossignol siempre han pertenecido al grupo investigador de Hoover y se encuentran reponiéndose de sus heridas en la base Time Zero o en la base Paradox, en una de las habitaciones destinadas al personal científico. Cualquiera de ellos podría aprovechar que los

personajes desconocen su implicación en el proyecto para delatarlos o intentar detenerlos, lo que en el caso del profesor Rossignol podría dar lugar a un interesante conflicto familiar.

- El doctor o el profesor ya no son útiles y saben demasiado. Hoover ha ordenado ejecutarlos al igual que planeaba acabar con la vida de los personajes una vez cumplida su misión. Sus cuerpos estarán amortajados y listos para hacerlos desaparecer en las cimas nevadas de Alaska.
- El doctor o el profesor continúan su recuperación ajenos a todo lo que ha sucedido a su alrededor. Más que pacientes, están recluidos casi como prisioneros en sus propias habitaciones. Hoover ha decidido mantenerlos con vida de momento por si todavía pudieran serle de utilidad en el futuro.

La zona científica

En el interior de la zona científica es donde podrán encontrar el mecanismo de autodestrucción de la base. La zona científica es una enorme sala dividida en pequeñas secciones mediante cristaleras, todas de libre acceso, sin puertas. Tan solo un recinto está cerrado en su interior: se trata de una pequeña sala a la que solo tienen acceso Hoover, Jones y Steward. La sala no ha sido visitada desde su creación y es que el único objeto de la misma es contener el sistema de autodestrucción. Lamentablemente, la ausencia de personal científico en la base impedirá a los personajes destruir Time Zero en primer lugar, ya que, aunque lograsen acceder a la sala, no podrían poner en marcha el mecanismo autodestructor.

Acceder a la zona científica puede parecer muy complicado en principio, ya que hay que superar un control dactilar y retinal, además de conocer la clave de acceso al interior (por no hablar del soldado que vigila la puerta). Sin embargo, Time Zero está construida en una fría cordillera de la no menos fría Alaska, lo que requiere dotar al recinto de un sistema de ventilación y calefacción de considerables dimensiones. Las calderas que bombean calor al lugar están situadas en los almacenes (zona número 9 en el mapa) y los conductos llegan a todas partes.

Este camino no ha sido tenido en cuenta por Hoover a la hora de planificar la seguridad del recinto, ya que, para llegar a los conductos, primero hay que estar en el interior de la base, y en



ningún momento se contó con la necesidad de tener que invitar a la misma a personas ajenas al proyecto, de modo que a través de estos conductos es posible acceder a cualquier sala de la base.

Los personajes necesitarán pruebas de 🎧 para desplazarse en silencio por el interior de los conductos de chapa si tienen que pasar sobre algún soldado o científico de la base sin ser escuchados. Los conductos serán más anchos y cómodos cuanto más cerca de las calderas (y más calurosos) y se irán estrechando en sus tramos finales, impidiendo el acceso a algunos puntos concretos situados en los extremos. La sala de autodestrucción será uno de estos lugares inaccesibles.

Tanto en la sala de viaje como en la zona científica tendrán acceso a los ordenadores de la base, donde podrán consultar (previas pruebas de 🎧 o 📡 12) algunos datos que les puedan resultar de interés. Será particularmente importante determinar la ubicación del personal de la base, pudiendo averiguar rápidamente quiénes están en cada una de las bases, pero también que existe personal en el exterior, concretamente seis personas en ese momento. A dos de ellos ya los conocen: son los agentes Johnson y Harnett (salvo que alguno de ellos haya resultado muerto en algún enfrentamiento con los personajes, en cuyo caso los sustituiremos por otros dos agentes de similares características y funciones). Los otros cuatro son desconocidos para ellos: Stoner, Willman, Sauber y Mahone. Con una prueba de 🎧 15 podrán acceder a todos sus datos en el sistema e incluso a sus fotografías, donde podrán comprobar que Stoner es la viva imagen de Adolf Hitler, mientras que los otros tres dan bastante bien el perfil

de soldado ario. Según el ordenador, su localización actual es Berlín 2007, pero, mientras están mirando los datos, ante sus atónitos ojos, la localización cambiará a Berlín 1945: el proyecto White USA ha dado comienzo.

Necesitarán superar varias claves con otra prueba de 🎧 20 para localizar los datos más importantes de la operación, principalmente la fecha exacta a la que han viajado (2 de abril, cuatro semanas antes de la muerte del Führer, como podrá determinar alguien que supere una prueba de 📡 15) y las coordenadas precisas de su salto en el tiempo. Según la información del proyecto White USA a la que podrán acceder, el equipo enviado al pasado contactará con el dictador el día 14 de abril, aprovechando la salida de Hitler del Führerbunker para recibir a su amada, Eva Braun. El contacto tendrá lugar en la Berlin Hauptbahnhof, la estación central de tren, que en esas fechas ya está prácticamente inutilizada debido a los continuos bombardeos de los ejércitos que asedian Berlín. A causa de uno de esos bombardeos, el tren en el que viaja Eva Braun sufrirá un retraso y el equipo enviado por Hoover tendrá la ocasión de aproximarse a Hitler y exponerle la situación. Tendrán poco tiempo para convencer al Führer, pero cuentan con pruebas que podrán mostrar y con un dictador desesperado por encontrar una solución a una guerra que tenía ganada y que, en pocos meses, se ha convertido en una derrota absoluta.

Con estas fechas en mente, si los personajes desean evitar una modificación total de la historia, tan solo tendrán doce días para viajar a Berlín y localizar a los agentes de Hoover. En caso contrario, dentro de algo más de dos semanas el dictador se encontrará en Paradox.

CAPÍTULO 7. BERLÍN, SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Los personajes se trasladarán a Berlín y saltarán en el tiempo hasta 1945. Tendrán que ingeniárselas para encontrar y eliminar a los cuatro agentes de Hoover entre los restos de una ciudad bombardeada bajo control del ejército nazi. Todo ello antes de que tengan ocasión de contactar con el Führer y sustituirlo por un doble.

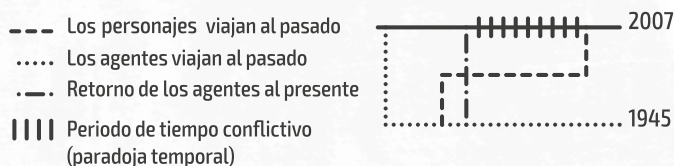
Viajando hasta Berlín

Los agentes enviados a la Segunda Guerra Mundial llevan inhabilitado el dispositivo de retorno (Hoover no desea encontrarse con un arrepentimiento de última hora de alguien de su equipo que arruine su plan) y no portan nada que no pertenezca a esa época, a excepción de la pistola con los chips programados para sus saltos posteriores. Si los personajes quieren evitar que el dictador sobreviva, no les quedará más remedio que trasladarse a Alemania e interceptar a los agentes antes de que cumplan con su misión.

El tiempo es el principal enemigo en esta parte de la aventura, ya que los agentes les llevan ventaja y los personajes han de viajar aún hasta Berlín. Además, es posible que los personajes estén siendo buscados o hayan tenido algún tipo de problema con la ley hasta el momento, con lo que salir del país aún se complica más. En cualquier caso, tienen que intentar llegar a Berlín antes de doce días o los agentes lograrán contactar con el Führer y sustituirlo por el falso Hitler a cuatro días del comienzo de la ofensiva final del ejército ruso, que comenzará el día 18 de abril de 1945.

Es muy posible que los personajes se planteen la posibilidad de programar su viaje al Berlín de 1945 de forma que lleguen muy poco después o incluso antes que los agentes de Hoover. Para evitar esta situación habría que recordarles que cuando alguien viaja al pasado, el tiempo que permanece allí coincide con el que transcurre en el presente, de modo que si los personajes viajan al pasado varios días después de que los agentes lo hicieran, pero llegan en una fecha similar a la que ellos llegaron, un hipotético regreso de los agentes al presente los haría llegar antes de que los personajes hubiesen partido, lo que provocaría una paradoja temporal de consecuencias imprevisibles.

En el siguiente gráfico se ilustra esta circunstancia:



Una vez en Berlín, los personajes deberán escoger una buena ubicación para su salto al pasado. Si aún cuentan con el

proyector holográfico, será fácil ver en qué condiciones está el lugar que escojan para realizar el salto, pero si no lo tienen o deciden no usarlo, una buena opción es el Tiergarten, el enorme parque situado en pleno centro de Berlín, que, además, está cerca de los dos únicos puntos que les interesan en la ciudad, el Führerbunker y la estación Hauptbahnhof.

Berlín, 1945

Da igual cuánto conozcan o cuánto hayan oído hablar de la Segunda Guerra Mundial: ninguno de los personajes estará preparado para el horror que van a encontrar a su llegada al año 1945. La ciudad está completamente destrogada después de los continuos bombardeos a los que lleva sometida las últimas semanas; tan solo la parte central de la ciudad está en mejores condiciones, pero raro es el edificio que no presenta graves daños en su estructura. Las calles están llenas de cascos y en algunas zonas hay cadáveres de varios días que nadie ha recogido aún.

No se ve un alma, tan solo grupos de soldados alemanes que se desplazan, por separado o en grandes formaciones, de un punto a otro de la ciudad. No resulta difícil encontrar lugares donde ocultarse, ya que la mayoría de los edificios que aún se mantienen en pie están abandonados. Sin embargo, moverse por la ciudad es otra cosa, ya que el aspecto de los personajes los delata rápidamente como extranjeros. Incluso cuando consigan algo de ropa (de algún cuerpo caído o del armario abandonado de alguien), serán conscientes de que su aspecto sigue siendo infinitamente mejor que el de cualquiera con el que se puedan encontrar, ya que los personajes hasta ayer dormían y comían mucho mejor que cualquiera de los habitantes de Berlín, y eso salta a la vista.

Los bombardeos sobre la ciudad son bastante frecuentes y es obligación del director de juego utilizarlos en los momentos más inoportunos, para provocar aún mayor tensión si cabe entre los personajes.

Tiergarten

Para las intenciones de los personajes, este enorme parque, auténtico pulmón de la ciudad, es sin duda la mejor opción para comenzar su andadura por el Berlín de 1945. El parque les garantiza estar fuera de la vista de posibles amenazas, ya que su extensión es enorme. Las vías principales que cruzan el parque tienen bastante movimiento de tropas y vehículos, pero los pequeños caminos secundarios están desiertos la mayor parte del tiempo. En algunas zonas del parque hay más presencia militar, con puestos de baterías antiaéreas que en estos últimos días han tenido bastante actividad.



El parque mide aproximadamente un kilómetro de norte a sur y dos kilómetros y medio de este a oeste. Existen varios lagos bastante grandes diseminados por el parque, así como algunos riachuelos. A unos quinientos metros del parque, por su extremo noreste, está la estación de Hauptbahnhof y muy cerca de su extremo sureste se encuentra la Nueva Cancillería, residencia de Hitler y sus oficiales más allegados. Bajo la Cancillería está construido el Führerbunker. Entre la Cancillería y la estación hay algo menos de dos kilómetros.

Mientras permanezcan en el parque, los personajes tendrán facilidades para esconderse de las tropas que se mueven por su interior, aunque, como ya hemos dicho, son bastante escasas. Sin embargo, alguno de esos encuentros ocasionales podría servirles para conseguir ropa y equipamiento militar que les permitan pasar desapercibidos, aunque vestirse de soldados también podría hacer que acabaran recibiendo órdenes de alguien. Los personajes deberían pensar bien cómo desean moverse por la ciudad.

El parque es también el refugio de los agentes de Hoover en los primeros días de su estancia en Berlín. Se mueven principalmente por la zona norte del parque, esperando su ocasión

para cruzar el río y acomodarse en algún lugar más cercano a la estación. Los agentes se han vestido de oficiales y tienen la suficiente sangre fría y conocimiento de la situación como para desempeñar su papel con cierta solvencia. Los agentes no conocen a los personajes, y si coinciden actuarán con ellos según su papel, dependiendo de la apariencia que hayan escogido los personajes. El doble de Hitler permanecerá escondido todo el tiempo y solo se moverá cuando abandonen el parque definitivamente.

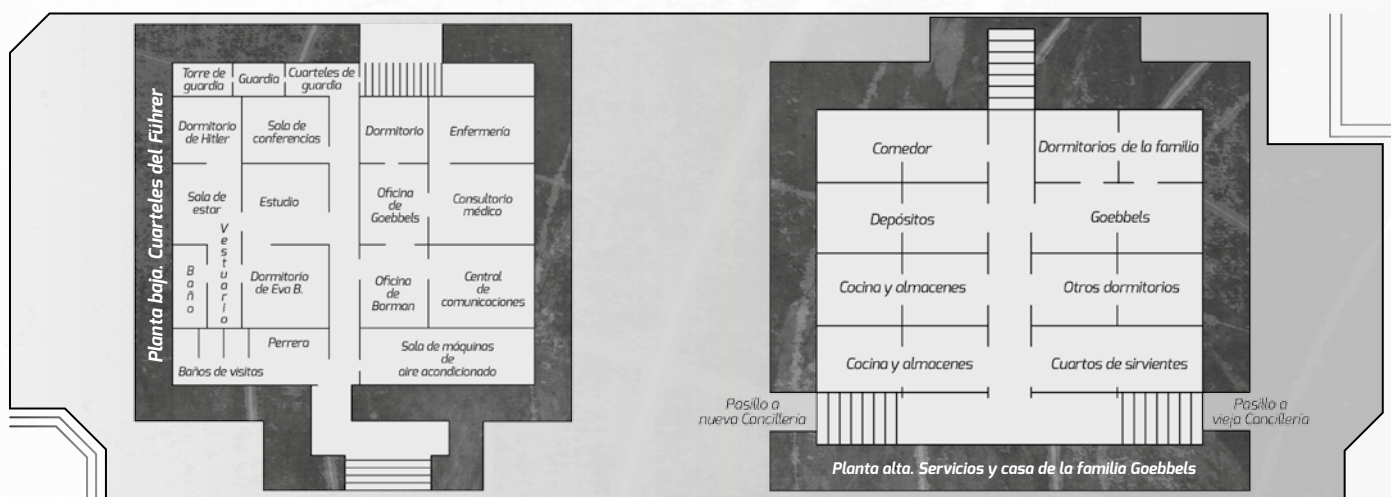
El Führerbunker

Lo más probable es que los personajes no tengan ninguna necesidad de aproximarse a la Cancillería y alrededores, ya que el encuentro de los agentes con Hitler tendrá lugar en la estación. Además, esta zona es peligrosa para los personajes por la gran cantidad de personal militar que la frecuenta, desde soldados a oficiales de alto rango. Aun así, es posible que se acerquen a echar un vistazo en su intento de localizar a los agentes, aunque estos no se aproximarán al lugar en ningún momento.

La única razón para que acaben teniendo que llegar hasta este lugar es que los detengan y los acusen de espionaje. Si están jugando con los personajes pregenerados, el grupo estará formado por un inglés, una francesa, una rusa y dos estadounidenses. Si eso no es prueba suficiente de que son espías de los aliados, nada lo es. Si llegara a darse esta situación, los personajes lo pasarán muy mal y se pueden despedir de sus sueños y aspiraciones, pero antes podrán entrar donde nadie que no pertenezca al entorno de Hitler ha pisado antes: el búnker del Führer.

Los personajes serán interrogados por Goebbels en persona y, cuando no considere satisfactorias sus respuestas, serán encerrados durante unas horas en uno de los dormitorios de la planta alta del búnker hasta que Hitler en persona venga a interrogarlos. Como está claro que no podrán decirle nada de interés, acabarán siendo acompañados al patio por varios soldados que los despacharán de un disparo en la cabeza.

En estos días previos al asalto final de los rusos, el búnker y la Cancillería tienen una enorme actividad, ya que hasta después del día 20 (el cumpleaños del Führer) ninguno de sus allegados abandonará Berlín. De modo que en estos días se mueven por la zona Goering; Himmler; Goebbels; Ribbentrop; Bormann; Speer; la esposa y los seis hijos de Goebbels; el médico personal de Hitler, Herr Stumpfegger; el camarero, Heinz Linge; el ayudante de campo de las SS, Günsche; las dos últimas secretarías, Frau Christian y Frau Junge; la cocinera vegetariana, Fräulein Manziarly, y el ayudante de campo de Goebbels, además de dos docenas de soldados y oficiales de distinto rango que cumplen labores de vigilancia y protección. A excepción de los soldados, prácticamente todos los demás hacen su vida completa en el refugio antiaéreo.



A continuación, se describen brevemente cada una de las plantas del búnker y sus alrededores:

Planta baja

En la planta baja del Führerbunker es donde se encuentran las habitaciones de Hitler y Eva Braun, un departamento de seis habitaciones con una sala de estar y un estudio, donde el único elemento decorativo es un cuadro de Federico el Grande. Las paredes son de 2,5 metros de ancho. Las instalaciones son lujosas y tienen todas las comodidades, pero oprimen y causan estrés en sus habitantes, en especial cuando tienen lugar los bombardeos, que son ya muy frecuentes. La construcción se encuentra bajo tierra, a quince metros de profundidad y con un techo de tres metros de hormigón armado. Esta planta está dividida en dieciocho pequeñas habitaciones a ambos lados de un corredor central que se utiliza para las reuniones diarias. La escalera inferior se comunica con la planta alta.

Planta alta

En la planta alta se encuentran los servicios y las habitaciones de la familia de Goebbels, su esposa y sus seis hijos. La escalera de la parte superior del dibujo se comunica con el piso inferior. Goebbels tiene su oficina en la planta baja. Dos escaleras permiten acceder a los edificios de la nueva y vieja Cancillería.

Alrededores del búnker

En los alrededores hay otros búnkeres más pequeños, destinados en principio a servir de refugio antiaéreo para el personal de la Cancillería y otros edificios del gobierno, la mayoría de los cuales están ubicados en esta zona. Estos búnkeres y los diferentes edificios gubernamentales están comunicados mediante numerosos pasajes subterráneos. En el plano de la planta baja del Führerbunker se puede ver una salida en la parte superior que comunica con uno de estos pasajes.

Cruzando el río Spree

Para llegar hasta la estación de Hauptbahnhof, los personajes no tendrán más remedio que cruzar el río Spree; el problema es que

la mayoría de los puentes que lo cruzan han sido afectados por los bombardeos. El puente más cercano al Tiergarten que pueden usar es el que está al norte de la Wilhelmstraße, que será el mismo que tomen los agentes y el mismo que cruce el Führer para ir a recoger a Eva Braun.

El puente está vigilado por cuatro soldados día y noche. Los soldados controlan el paso de vehículos, aunque no suelen detener a ninguno, ya que la mayoría de los que se desplazan por la ciudad son vehículos militares. Mantienen siempre un ojo en el río, ya que cruzarlo a nado es otra posibilidad, y tienen un par de focos dispuestos para barrer la superficie si notan algo sospechoso. Nadando por el río se puede llegar hasta la espalda de la estación. De hecho, en uno de sus últimos tramos las vías férreas cruzan por encima del propio río.

El río ha sido un camino habitual en los últimos meses para espías y miembros de la resistencia, ya que es navegable durante varios cientos de kilómetros y es una buena vía de acceso a la ciudad. Es por ello que las orillas suelen estar patrulladas por parejas de soldados, en algún caso acompañados de perros, aunque normalmente solo uno. Era frecuente que las patrullas llevaran tres o cuatro animales, pero el sitio de la ciudad por parte del frente ruso también causa bajas entre los animales del Reich, quienes sufren heridas y hambruna en muchos casos.

Si deciden cruzar por el puente, necesitarán un buen disfraz, dominio del alemán y mucha sangre fría para cruzar andando. Tendrán que enfrentar sus pruebas de 🧐 o 🗨 a las de 👁 o 🗨 del soldado de turno. También podrían intentar hacerse con un vehículo militar, lo que probablemente les permitiría pasar sin necesidad de detenerse, salvo quizás un corto intercambio de palabras con el soldado. Lamentablemente, para conseguir un vehículo que funcione tendrán que acercarse a la Cancillería o a alguno de los puestos de baterías antiaéreas del Tiergarten. Otra opción consistiría en ocultarse en el interior de uno de los vehículos que tengan que cruzar el puente en algún momento.

Si deciden nadar, tendrán que procurarse una manera de proteger sus armas y quizás sus ropas. Además, tendrán que superar tres pruebas de 10 para evitar que la corriente del río los arrastre y los desperdigue por la orilla opuesta. También tendrán que superar con pruebas de 5 a los soldados y los perros que patrullan la orilla. Estas patrullas hacen su ronda de forma muy espaciada, pero cruzar el río les va a llevar unos minutos (la anchura del mismo en la zona cercana a la estación ronda los ochenta metros), por lo que al menos una patrulla pasará cerca mientras están en el agua.

Los agentes de Hoover cruzarán el río Spree el día 11, tres días antes de que Hitler acuda a la estación. Lo harán por el puente, en un vehículo militar que han recogido en uno de los puestos antiaéreos del parque aprovechando los disfraces de oficiales que usan. El doble irá oculto en el interior del vehículo.

La estación de Hauptbahnhof

La estación está bastante dañada por los bombardeos, pero aún tiene algunas líneas funcionando merced al incansable trabajo de los soldados del Reich. Aún aguantará unos días más, pero pronto será destruida por las bombas definitivamente. El edificio está derruido en varios puntos, pero todos los escombros han sido amontonados de forma que aún se puede acceder a los dos únicos andenes operativos. La estación tiene bastante poco movimiento de todas formas y son escasos los trenes que llegan desde fuera de Berlín. La mayoría del movimiento es interno, para desplazar tropas y maquinaria militar pesada, principalmente.

La estación está bajo control militar, por supuesto, y siempre hay soldados en el interior y en los alrededores, bajo el mando de un oficial de bajo rango. En los días próximos a la llegada de Eva Braun, la presencia de soldados se intensifica y la vigilancia se hace un poco más firme.

Los agentes de Hoover están ocultos en un edificio semiderruido situado frente a la estación, al este de la misma. Cada día, uno o dos de los agentes abandonan el refugio y acuden a observar los movimientos de soldados en la estación y sus alrededores, llegando a entrar en ella en un par de ocasiones, escogiendo la forma

más apropiada de abordar al Führer. Si los personajes también están manteniendo la estación bajo vigilancia, esta será su ocasión de descubrir a los agentes e intentar acabar con ellos antes de que tengan ocasión de llevar a cabo su plan. Los agentes mantienen su disfraz y será necesario una prueba de 18 para reconocerlos. También puede llamarles la atención el hecho de que un oficial alemán entre o salga de un edificio, que utilizan como refugio, en el estado en el que se encuentra, aunque necesitarán una prueba de 15 si no están vigilando expresamente los edificios.

Si llega el día 14 y los personajes aún no han descubierto a los agentes, ese día podrán verlos si se encuentran en los alrededores de la estación. Los descubrirán cuando vean a tres oficiales y a alguien que parece ser Hitler abandonando un edificio derruido, o bien cuando se estén acercando a pie a la estación. Si no lo logran interceptarlos a tiempo, los agentes entrarán a la estación por un acceso trasero vigilado por un único soldado (que se pondrá firme como un palo cuando vea al falso Führer). Luego, en el interior del edificio, el doble se ocultará en la zona de aseos y los tres «oficiales» se repartirán por la estación. Hoover y el equipo destinado al proyecto White USA tienen totalmente estudiados los movimientos que hará Hitler cuando acuda a la estación y saben que entrará a los aseos cuando le informen del retraso en el tren que trae a Eva Braun.

Si los personajes siguen sin poder intervenir, el que saldrá de los aseos al andén será ya el falso Führer, mientras que el verdadero volverá a abandonar la estación por la puerta posterior (con el consiguiente sobresalto para el soldado de guardia, una vez más) y acompañará a los agentes hasta el edificio derruido, donde usarán la pistola de chips que han traído consigo para trasladarse, junto con Hitler, a una fecha anterior a la guerra, y así poder abandonar el país con tranquilidad y dirigirse a Alaska, desde donde saltarán hacia atrás una vez más hasta Paradox.

Si la situación llegase hasta este extremo, a los personajes no les quedaría más remedio que perseguir a los agentes y al Führer a través del tiempo y acabar con todos ellos o adelantarse y detenerlos en Alaska. El proyector temporal entregado por Walls sería un elemento imprescindible llegado este extremo.



CAPÍTULO 8. REGRESO A PARADOX

Los personajes viajarán nuevamente a Alaska y tomarán el control de las dos bases secretas de Hoover, quien se enfrentará a ellos e intentará huir saltando en el tiempo. Tras impedirlo, tendrán que convencer u obligar a los científicos Jones y Steward para que pongan en marcha el mecanismo que destruirá ambas bases para siempre.

Retrasos y complicaciones

Si todo ha salido bien, los personajes habrán impedido que los agentes de Hoover contacten con Hitler y lo sustituyan por un doble. El siguiente paso será regresar a Alaska lo antes posible y saltar hasta Paradox mientras Hoover y los científicos aún continúan esperando impacientes la llegada de sus hombres y el Führer (que tenían que viajar utilizando los medios existentes hace más de cincuenta años, lo que les deja margen a los personajes para llegar antes de que puedan empezar a preocuparse por su tardanza).

Si por alguna razón los personajes se retrasan demasiado, Hoover comenzará a pensar que algo ha fallado en el proyecto White USA y tratará de establecer contacto con Time Zero. Si no lo logra debido a que los personajes han acabado con el personal de la base o la han inutilizado de algún modo, enviará al profesor Lindroos junto con un par de soldados a evaluar la situación.

Si Time Zero sigue operativa y el profesor Lindroos puede utilizar sus equipos para regresar nuevamente a la época postglacial, Hoover pondrá la base Paradox en estado de alerta y despertará a parte del ejército criogenizado que está reuniendo para Hitler, aunque no podrá enviar al presente a ninguno de estos hombres, tan solo a los cuatro soldados que permanecen junto a él y a algunos científicos de bajo rango.

Si los personajes no han tenido retrasos innecesarios, la situación en Paradox será como se indica a continuación.

Paradox

En Paradox la situación es justamente la contraria que la que se encontraron los personajes en la base situada en el presente. En la base postglacial tan solo hay cuatro soldados y el resto es personal científico. La base también está cerrada al exterior y ni tan siquiera hay nadie ocupando el puesto de control (zona número 2 en el mapa); los soldados destinados aquí se reparten en dos turnos, por parejas, controlando exclusivamente el acceso a la sala de viaje y a la zona científica.

Los científicos pasan la mayor parte del tiempo en la zona de investigación (número 13 en el mapa), ultimando los detalles para la recepción de Hitler, al que desean mostrarle la tecnología de que disponen y al que Hoover quiere explicar en persona su plan de hacerlo viajar hasta el presente junto a un enorme ejército. Todo el mundo se encuentra bastante nervioso y ajetreado.

A diferencia de su base hermana, en Paradox hay una sala adicional a la que se accede desde la zona científica por una puerta situada en un lateral. Esta puerta comunica con una enorme estancia repleta de contenedores criogénicos, donde espera congelado el futuro ejército del dictador, que continúa aumentando sus miembros poco a poco. Más de veinticinco mil soldados se encuentran ya congelados y una nueva sala, capaz de albergar a otros cincuenta mil, se está construyendo a continuación.

El personal científico no va armado y no representa una amenaza para los personajes. Si estos se presentan con armas y acaban con los pocos soldados de la base, los científicos se rendirán y se dejarán manejar como buenos prisioneros; tan solo Hoover y el viejo profesor Jones les plantarán cara, aunque solo el director va armado habitualmente y el profesor es demasiado mayor para representar ningún tipo de amenaza.

Ninguno de los científicos estará dispuesto a entregar a los personajes la forma de destruir ambas bases ni renunciará con facilidad a un proyecto en el que lleva trabajando tantos años. Sin embargo, si los personajes les demuestran que todo su plan ha fracasado y que han logrado impedir que Hitler viaje hasta Paradox, la moral de todo el personal científico caerá por los suelos e incluso Steward y Jones claudicarán.

Hoover nunca se rendirá y, si tiene ocasión, intentará matar a los personajes mientras trata de acceder a la sala de viaje, dispuesto a realizar un salto a algún tiempo en el que aún pueda impedir que los personajes acaben con sus planes, aunque ello modifique un montón de sucesos ya pasados. Además, en la sala de viaje dispone de un arma absolutamente letal: la pistola de chips.

Si Hoover accede a la sala de viaje, puede programar el arma para una fecha posterior al año 2007 (un proceso que tarda solo unos segundos, al carecer de cálculos exhaustivos), con lo que cualquiera al que le inserte el chip morirá en el viaje. Para programar un viaje para sí mismo hacia otra fecha será algo más cuidadoso, lo que le llevará al menos un par de minutos.

Además, Hoover puede activar en cualquier momento su dispositivo de retorno, lo que le llevará de regreso al presente en el mismo punto físico en que se encuentre, aunque evitará recurrir a ese extremo hasta que tenga tiempo de programar la pistola de chips o salvo que esté seguro de que puede hacer eso mismo en Time Zero.

Si los personajes son capaces de acabar con Hoover y someter al resto del personal, Steward y Jones activarán el proceso de autodestrucción de la base y, a continuación, los personajes tendrán que decidir si condenan a los científicos a desaparecer con la estación, eliminando de la faz de la tierra el conocimiento de los viajes temporales, o si les permiten regresar al presente y asumen el riesgo de que esos conocimientos continúen en manos de gente que sabe manejarlos.

EPÍLOGO. REGRESO AL PRESENTE

Si todo ha salido bien, los personajes retornarán al presente, destruirán Time Zero y la tecnología para realizar viajes en el tiempo habrá desaparecido del mundo, al menos por el momento, aunque sin duda llegará el día en que vuelva a ser posible. Con más o menos dificultades todos podrán regresar a sus hogares y, quizás, a su antigua vida.

Meses después, cada uno de los personajes recibirá una carta en su domicilio a través de un mensajero. En su interior habrá una única tarjeta en blanco con un «Gracias» escrito a mano. No tendrán ninguna duda de quién es el remitente de la carta. Del interior del sobre caerá algo más, un pequeño papel con una serie de números anotados. Al recogerlo y echarle un vistazo, observarán que se trata de un boleto de apuestas para algún juego de azar típico del país de cada personaje, el más difícil y que más premios reparta. La fecha del boleto es para dentro de una semana...

FIN... O QUIZÁS NO

Seguro que como director de juego se te han ocurrido unas cuantas ideas para jugar a partir de los sucesos de la campaña, pero, solo por si acaso, aquí van un par de ideas por si eres capaz de construir algo bueno a partir de ellas.

- La tecnología de los viajes en el tiempo ha desaparecido y la línea temporal de los personajes es ahora la única que existe... ¿O quizás no? Los científicos del proyecto Double T no tenían modo de volver a contactar con la línea temporal modificada y la dieron por desaparecida, pero ¿qué ocurre si eso no es cierto? Quizás las otras líneas temporales sí existen, y en ellas la historia se ha desarrollado de forma diferente por culpa de la intervención de los viajeros en el tiempo. Incluso es posible que alguien, en alguna de ellas, haya descubierto la forma de saltar de una a otra... ¿Qué pensarían los personajes si un viajero de otra línea temporal viniera para pedirles ayuda?

- Los viajes en el tiempo han sido posibles gracias a la investigación sobre tecnología alienígena... Y ¿qué pasa con los aliens? Si alguno de los jugadores se interesó por las criaturas del Área 51 (mejor aún si decidiste que el alien abriese los ojos y mirase al personaje), podría comenzar a soñar con aquel extraño ser. Sueños en los que se ve a sí mismo en un tanque lleno de líquido congelado y al mirar hacia el lado ve a la otra criatura... ¿Su hermano? ¿Su pareja? Sueños en los que se ve a sí mismo escapando del tanque debido a un fallo en el sistema de contención... Sueños en los que se ve a sí mismo entre los restos de una nave alienígena haciendo... ¿qué? ¿Quizás enviando una señal de socorro? ¿Responderá alguien?



APÉNDICE I. PERSONAJES NO JUGADORES

Chuchuna típico *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Brazos fuertes») 11, Reflejos («Ágil») 6, Voluntad («Amenazador») 2, Intelecto («Social») 0.

Habilidades: 🦶 «Tregar» 8, 🦷 «Golpear y morder» 3, 🗨 «Amenazar» 6, 🕵 «Olfatear» 4, 🐾 «Acechar a la presa» 5.

Combate: Aguante 12, Iniciativa 6, Daño +3, Defensa 19.

Armas: Sin armas (m+3).

Gran líder chuchuna

Características: Fortaleza («Brazos fuertes») 14, Reflejos («Ágil») 5, Voluntad («Amenazador») 4, Intelecto («Social») 1.

Habilidades: 🦶 «Tregar» 7, 🦷 «Golpear y morder» 6, 🗨 «Amenazar» 8, 🕵 «Olfatear» 4, 🐾 «Acechar a la presa» 5.

Combate: Aguante 16, Iniciativa 5, Daño +5, Defensa 17.

Armas: Sin armas (m+5).

Gran lobo blanco *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Poderoso») 9, Reflejos («Rápido») 7, Voluntad («Salvaje») 2, Intelecto («Cazador») 0.

Habilidades: 🦶 «Saltar» 5, 🦷 «Morder» 6, 🕵 «Detectar presas» 4, 🐾 «Acechar» 6.

Combate: Aguante 10, Iniciativa 7, Daño +3, Defensa 18.

Armas: Sin armas (m+3).

Soldado de Time Zero (capítulo 3) *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Entrenamiento militar») 3, Reflejos («Buena puntería») 3, Voluntad («Seguir órdenes») 2, Intelecto («Todo es táctica») 3.

Habilidades: 🦶 «Adaptado a la nieve» 4, 🦷 «Disparar a blanco estático» 4, 🗨 «Quejarse del frío» 3, 🕵 «Hacer guardias» 3, 🐾 «Misión de infiltración» 2, 📋 «Táctica militar» 3, 🦶 «Soldado» 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Beretta 92 (mM+1), fusil de asalto M4 (CM+1).

Resistencia al daño: 2 (ropas gruesas de alta montaña).

Policía de Juneau *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Corpulento») 3, Reflejos («Vida tranquila») 2, Voluntad («Amable») 2, Intelecto («No acostumbrado a situaciones extremas») 2.

Habilidades: 🦶 «Perseguir mientras grita» 3, 🦷 «Manejo del arma» 3, 🗨 «Trato con el ciudadano» 3, 🕵 «Aquí pasa algo raro» 3, 🐾 «Escabullirse a tomar café» 2, 📋 «Discutir sobre hockey» 2, 🦶 «Policía» 3.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 3, Daño +1/+0, Defensa 10.

Armas: Sin armas (m+1), porra (M+1), H&K USP (mM).

Agente Johnson

Características: Fortaleza («Resistente») 4, Reflejos («Extremadamente preciso») 6, Voluntad («Convincente») 3, Intelecto («Planifica con antelación») 5.

Habilidades: 🦶 «Fanático del parkour» 5, 🦷 «Piloto de aeronaves» 3, 🦷 «Francotirador» 5, 🗨 «Llevar el peso de la conversación» 5, 🕵 «Identificar debilidades» 4, 🐾 «Permanecer inmóvil» 4, 📋 «Hablar varios idiomas» 4, 🦶 «Reclutador del FBI» 5.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 8, Daño +2/+1, Defensa 16.

Armas: Sin armas (m+2), Beretta 92 (mM+1), rifle H&K PSG1 (CM+1).

Resistencia al daño: 8 (chaleco táctico), 4 contra otras fuentes de daño.

Agente Harnett

Características: Fortaleza («Imparable») 7, Reflejos («No es lento») 4, Voluntad («Tozudo») 4, Intelecto («Indeciso») 3.

Habilidades: 🏃 «Veloz en distancias cortas» 4, 🚗 «Conductor experto» 5, 🥊 «Fue boxeador aficionado» 6, 😬 «Presencia intimidadora» 5, 🔍 «Encontrar lo que busca» 4, 😱 «Sorprendentemente sigiloso» 4, 📖 «No le gustan los libros» 2, 🛠 «Hacer el trabajo sucio» 5.

Combate: Aguante 9, Iniciativa 5, Daño +3/+1, Defensa 15.

Armas: Puño americano (C+3), Beretta 92 (mM+1), rifle M4 A1 (CM+1).

Resistencia al daño: 8 (chaleco táctico), 4 contra otras fuentes de daño.

Agentes Mark y Anna Malkovic

Características: Fortaleza («Entrenamiento diario») 5, Reflejos («Siempre preparados») 6, Voluntad («Pacientes») 3, Intelecto («Conocen su trabajo») 4.

Habilidades: 🏃 «Moverse en espacios cerrados» 6, 🗡 «Armas improvisadas» 6, 🗣 «Informar puntualmente» 5, 👁 «Notar los cambios» 4, 😬 «Aparentar normalidad» 4, 📖 «Mucho tiempo libre» 5, 🛡 «Vigilar accesos» 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 8, Daño +2/+1, Defensa 17.

Armas: Arma improvisada (C+2), Beretta 92 (mM+1).

Soldado de Time Zero (capítulo 5) SECUAZ

Características: Fortaleza («Entrenamiento militar») 3, Reflejos («Buena puntería») 3, Voluntad («Seguir órdenes») 2, Intelecto («Todo es táctica») 3.

Habilidades: 🏃 «Adaptado a la nieve» 4, 🎯 «Disparar a blanco estático» 4, 🗣 «Quejarse del frío» 3, 🛡 «Hacer guardias» 3, 😬 «Misión de infiltración» 2, 📖 «Táctica militar» 3, 🛡 «Soldado» 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Beretta 92 (mM+1), fusil de asalto M4 (CM+1).

Resistencia al daño: 8 (chaleco antibalas), 4 contra otras fuentes de daño.

Meyer

Características: Fortaleza («Sedentario») 3, Reflejos («Manos hábiles») 5, Voluntad («Apasionado») 4, Intelecto («Calculador») 6.

Habilidades: 🏃 «Teclear sin descanso» 2, 👁 «Ha visto disparar a otros» 2, 🗣 «Disertación científica» 6, 🔍 «Análisis detallado» 6, 😬 «Guardar secretos» 4, 📖 «Biblioteca andante» 8, 🛠 «Ciencia y tecnología» 7.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 8, Daño +1/+0, Defensa 12.

Ayudante científico

Características: Fortaleza («Mover equipos») 3, Reflejos («Trabajo de precisión») 4, Voluntad («Lo que diga el jefe») 3, Intelecto («Niño prodigio») 6.

Habilidades: 🏃 «Dar largos paseos» 3, 🗡 «Pistolero de videoconsola» 3, 🗣 «Conseguir que lo escuchen» 4, 👁 «Observar a los demás» 5, 😬 «Pisar con cuidado» 4, 📖 «Educación universitaria» 5, 🛠 «Informática avanzada» 6.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 7, Daño +1/+0, Defensa 12.

Técnico del Área 51 SECUAZ

Características: Fortaleza («Veterano») 2, Reflejos («Siempre con prisa») 3, Voluntad («Hastiado») 2, Intelecto («Trabajo rutinario») 3.

Habilidades: 🏃 «Turnos de veinte horas» 4, 🍹 «Golpear con el martillo» 3, 🗣 «Lo arreglo en un minuto» 3, 🔍 «Encontrar el problema» 4, 😬 «Escribir el bulto» 3, 📖 «Tuercas, tornillos y arandelas» 3, 🛠 «Chapuzas» 5.

Combate: Aguante 3, Iniciativa 4, Daño +1/+0, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), martillo (C+1).

Policía militar del Área 51 SECUAZ

Características: Fortaleza («Corpulento») 4, Reflejos («Perseguir») 3, Voluntad («Autoritarios») 3, Intelecto («Según las normas») 3.

Habilidades: 🧠 «Persecución» 3, 🧠 «Retener por la fuerza» 4, 🗨️ «Trato intimidatorio» 3, 👁️ «Vigilar el perímetro» 4, 🐼 «Acer-carse sin ser visto» 4, 📖 «Cultura general» 4, 🕒 «Protocolo de seguridad militar» 5.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

Armas: Porra (M+2), Beretta 92 (mM+1), fusil de asalto M4 (CM+1).

Resistencia al daño: 8 (chaleco antibalas), 4 contra otras fuentes de daño.

Soldado de Time Zero (capítulo 6) *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Entrenamiento militar») 3, Reflejos («Buena puntería») 3, Voluntad («Seguir órdenes») 2, Intelecto («Todo es táctica») 3.

Habilidades: 🧠 «Adaptado a la nieve» 4, 🧠 «Disparar a blanco estático» 4, 🗨️ «Quejarse del frío» 3, 👁️ «Hacer guardias» 3, 🐼 «Misión de infiltración» 2, 📖 «Táctica militar» 3, 🕒 «Solda-do» 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Beretta 92 (mM+1), fusil de asalto M4 (CM+1).

Resistencia al daño: 2 (ropas gruesas de alta montaña).

Capitán Kramer

Características: Fortaleza («Enorme y musculoso») 7, Reflejos («Combatiente veterano») 5, Voluntad («Lealtad inquebrantable») 4, Intelecto («Organizado») 4.

Habilidades: 🧠 «Levantamiento de pesas» 7, 🧠 «Una bala, una baja» 8, 🗨️ «Liderar tropas» 4, 👁️ «Quedarse con los ros-tros» 4, 🐼 «Fundirse con el entorno» 5, 📖 «Grandes generales de la historia» 4, 🕒 «Militar profesional» 4.

Combate: Aguante 9, Iniciativa 7, Daño +3/+2, Defensa 18.

Armas: Sin armas (m+3), Beretta 92 (mM+2).

Resistencia al daño: 2 (ropas gruesas de alta montaña).

Complicación: Lo abandonará todo por el reto de un combate a muerte cuerpo a cuerpo.

Soldado nazi *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Duro de pelar») 3, Reflejos («Siem-pre falla el primer disparo») 3, Voluntad («Intolerante») 3, Inte-lecto («Adoctrinado») 2.

Habilidades: 🧠 «Entrenamiento militar» 4, 🧠 «Romper cabe-zas» 4, 🗨️ «Odio racial» 3, 👁️ «Vigilar» 3, 🐼 «Negarlo todo» 2, 📖 «Escasa formación» 2, 🕒 «Seguir órdenes» 5.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Luger P08 (mM+1), subfusil MP 40 (CM+1).

Resistencia al daño: 2 (uniforme con casco).

Oficial nazi de baja graduación *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Buenos genes») 4, Reflejos («Como una olla a presión») 3, Voluntad («Ira contenida») 4, Intelecto («Educado») 4.

Habilidades: 🧠 «Entrenamiento militar» 5, 🧠 «Dar palizas» 5, 🗨️ «Argumentos de supremacía aria» 5, 👁️ «Pasar inspec-ción» 4, 🐼 «Mentir a los reclutas» 5, 📖 «Historia de Alema-nia» 5, 🕒 «Interrogatorio doloroso» 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 13.

Armas: Sin armas (m+2), Luger P08 (mM+1), subfusil MP 40 (CM+1).

Resistencia al daño: 2 (uniforme con casco).

Oficial nazi de alta graduación

Características: Fortaleza («Imparable») 5, Reflejos («Ver y dis-parar») 5, Voluntad («Se siente superior») 4, Intelecto («Frío y calculador») 4.

Habilidades: 🧠 «Moverse por terreno urbano» 4, 🧠 «Matar de un disparo» 6, 🗨️ «Trato cordial» 3, 👁️ «Estudiar los movimien-tos enemigos» 6, 🐼 «Maniobras evasivas» 4, 📖 «Mein Kam-pf» 5, 🕒 «Hacer que lo obedezcan» 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 16.

Armas: Sin armas (m+2), Luger P08 (mM+1), subfusil MP 40 (CM+1).

Resistencia al daño: 2 (uniforme con casco).

Agentes de Hoover (Willman, Sauber y Mahone)

Características: Fortaleza («Horas de gimnasio») 4, Reflejos («Rápido de piernas») 5, Voluntad («Aplomo») 4, Intelecto («Sabe a lo que viene») 5.

Habilidades: 🏃 «Atleta» 6, 🧨 «Armas de la Segunda Guerra Mundial» 5, 🗣️ «Tono autoritario» 3, 📺 «Recabar información» 4, 😬 «Hacer de oficial nazi» 6, 📖 «Historia del Reich» 5, 🛠️ «Mecánica, electrónica y pilotar» 6 (cada agente una habilidad de profesión distinta).

Combate: Aguante 6, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 16.

Armas: Sin armas (m+2), Luger P08 (mM+1).

Resistencia al daño: 2 (uniforme con casco).

Agente Stoner (doble de Hitler)

Características: Fortaleza («Físico mediocre») 3, Reflejos («Ya no está para estos trotes») 3, Voluntad («Dispuesto a suicidarse») 8, Intelecto («Fanático») 4.

Habilidades: 🏃 «Correrá por su vida» 3, 🧨 «No sabe disparar» 2, 🗣️ «Hablar como Hitler» 7, 📺 «Paranoico» 5, 😬 «Moverse como Hitler» 7, 📖 «Historia del Reich» 6, 🛠️ «Siempre quiso ser él» 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 11.

Armas: Sin armas (m+1), Luger P08 (mM).

Perro rastreador

Características: Fortaleza («Mandíbula fuerte») 7, Reflejos («Despierto») 6, Voluntad («Leal») 1, Intelecto («Trucos») 0.

Habilidades: 🏃 «Perseguir fugitivos» 4, 🧨 «Derribar y morder» 4, 📺 «Rastrear con el olfato» 6.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 6, Daño +2, Defensa 15.

Armas: Mordisco (m+2).

J. Edgar Hoover

Características: Fortaleza («Aspecto anticuado») 3, Reflejos («Rejuvenecido») 4, Voluntad («Obsesionado con una idea») 6, Intelecto («Controlarlo todo») 5.

Habilidades: 🏃 «Ya descansaré mañana» 3, 🧨 «Disparar sin control» 4, 🗣️ «Lengua de seda» 6, 📺 «Técnicas de investigación» 4, 😬 «Manipular la verdad» 7, 📖 «Historia del mundo» 5, 🛠️ «Fundador del FBI» 6.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +1/+1, Defensa 13.

Armas: Sin armas (m+1), Ruger SS (mM+1).

Soldado de Paradox *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Entrenamiento militar») 3, Reflejos («Buena puntería») 3, Voluntad («Seguir órdenes») 2, Intelecto («Todo es táctica») 3.

Habilidades: 🏃 «Adaptado a la nieve» 4, 🧨 «Disparar a blancos estáticos» 4, 🗣️ «Quejarse del frío» 3, 📺 «Hacer guardias» 3, 😬 «Misión de infiltración» 2, 📖 «Táctica militar» 3, 🛠️ «Soldado» 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Beretta 92 (mM+1), fusil de asalto M4 (CM+1).

Resistencia al daño: 8 (chaleco antibalas), 4 contra otras fuentes de daño.

Soldado criogenizado *SECUAZ*

Características: Fortaleza («Buenos genes») 4, Reflejos («Ágil») 5, Voluntad («Seguir las órdenes») 4, Intelecto («Adoctrinado») 3.

Habilidades: 🏃 «Experiencia militar» 5, 🧨 «Ríndete o muere» 5, 🗣️ «Gritar en la cara» 5, 📺 «Buscar enemigos» 4, 😬 «Infiltrarse» 5, 📖 «Más bien escasa» 2, 🛠️ «Imponer un nuevo orden» 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 15.

Armas: Sin Armas (m+2), Ruger SS (mM+1), Steyr AUG (CM+1).

Resistencia al daño: 8 (chaleco táctico), 4 contra otras fuentes de daño.

APÉNDICE 2. EL SISTEMA HITOS

A continuación te presentamos el sistema **Hitos**, que te permite disfrutar de esta aventura en su totalidad. Las distintas reglas de este sistema son muy sencillas y están recogidas aquí para que puedas jugar sin necesidad de recurrir a ningún otro reglamento.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Aunque se ofrecen 5 personajes pregenerados y listos para jugar, es posible que quieras que tus jugadores se creen los suyos propios. Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Se constituyen de una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, en qué destacan y cuáles son sus puntos débiles.

Los jugadores tienen 18 puntos para repartir entre las cuatro características, que deberán tener una frase o palabra adecuada, y 35 puntos a repartir entre habilidades. Estas son libres, pero acuérdate de que representen al menos la forma física de los personajes, su capacidad de combate, su percepción, su subterfugio, su interacción social, su cultura y su profesión. Si lo prefieres, puedes hacerlos más o menos poderosos permitiendo que tengan un número mayor o menor de puntos en características y habilidades.

Los personajes también tendrán cuatro hitos (eventos importantes que hayan marcado su vida) y una complicación. Además, deben tener un concepto, que describa brevemente lo que son. Todos ellos contarán con 5 puntos de Drama. También será preciso calcular su Iniciativa, puntos de Resistencia y bonificación al daño, que se detallan más adelante, en la página siguiente.

Características

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro: dos físicas y dos mentales. Cada una engloba un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme y asignarle una única puntuación:

- **Fortaleza:** Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza habitualmente son más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- **Reflejos:** Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.

- **Voluntad:** Esta característica se refiere a la presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.

- **Intelecto:** Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un Intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos con mayor facilidad. También la percepción depende del Intelecto.

Cada característica tiene un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustra cómo se ve el personaje debido a su puntuación en la característica. Este rasgo sirve para describirlo y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto.

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer, así como sus conocimientos, y también son aspectos que pueden activarse durante el juego. A continuación encontrarás la descripción de las habilidades básicas, cada cual se asocia con un símbolo. Durante la aventura, el director de juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad es la más recomendable para cada prueba. Por ejemplo, si aparece , se trata de una prueba de la habilidad de interacción que tenga el personaje, aunque esto no significa que no se pueda emplear alguna otra si el director de juego lo considera apropiado.

- 🏃 **Forma física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que los personajes tendrán que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente sus condiciones atléticas. Se utilizará para cualquier situación física que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate).

- 👊 **Combate:** El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.

- 👁 **Percepción:** A nuestro alrededor continuamente suceden cosas y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para

detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.

🕵️ **Subterfugio:** La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio, que podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones o transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

🗨️ **Interacción:** Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. La misma frase dicha por dos personajes diferentes puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre personajes secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en sus capacidades sociales adquiriendo distintas habilidades de interacción.

📖 **Cultura:** Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica: algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión.

👨🔧 **Profesión:** Las habilidades anteriores reflejan capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas a los que han recibido una formación específica. De este modo, dentro del término profesión están incluidas una serie de competencias que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión, personalizando su nombre como con cualquier otra, pero procura dejar claro con el director de juego sus usos adecuados.

Puntuaciones de combate

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo de él:

■ **Aguante:** La capacidad para soportar dolencias físicas. Es la suma de la característica Fortaleza y la mitad de la característica Voluntad.

■ **Puntos de Resistencia:** La cantidad de daño que puede soportar antes de morir. Un personaje tiene tanta Resistencia como su Aguante multiplicado por 3.

■ **Defensa:** Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa es su característica Reflejos más su habilidad de 🧠 o 🦋 (la que resulte más alta) más 5.

■ **Iniciativa:** Lo rápido que reacciona en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

■ **Bonificaciones al daño:** Un daño extra para los ataques basado en la forma física y pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo, la bonificación es la suma de Fortaleza más 🦋 dividida entre 4. Para los ataques a distancia, es 🧠 dividido entre 4. En las fichas de personajes no jugadores, las bonificaciones al daño se indican separadas por una barra diagonal: la primera cifra es la bonificación al daño cuerpo a cuerpo y la segunda, la bonificación al daño a distancia. En el caso de las criaturas, muchas carecen de manos o extremidades con las que sostener un arma a distancia. Incluso si lanzaran un objeto o lo dejaran caer, serían ataques que dependerían de su fuerza física, por lo que no todas tienen bonificación al daño a distancia, aunque por sistema sí debieran. El daño cuerpo a cuerpo funciona de manera normal.

Hitos

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva que representa un momento de su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino de momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarlo como perjudicarlo, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspectos, y pueden invocarse como tales (ver página 69).

Complicación

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, se merece una compensación en forma de un punto dramático. El director de juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva o irrelevante en su historia.

Drama

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo de cada sesión, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama. Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para influir en la historia o mejorar las posibilidades de éxito de sus personajes en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionarle puntos dramáticos adicionales cuando aparezcan en la partida.

MECÁNICA BÁSICA

El sistema **Hitos** utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleve a cabo se deben tirar tres dados de diez caras (3d) y ordenar los resultados de menor a mayor, de forma que podamos clasificar los dados en dado menor («m») para el que tiene el resultado más bajo, dado central («C») para el dado intermedio y dado mayor («M») para el dado con el resultado más alto. Es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una prueba se tiran los dados, se escoge el resultado del dado C y se añade la puntuación de los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la prueba. La suma final se compara con un número objetivo: el valor de la dificultad o un número del rango que el director de juego considere adecuado (ver tabla de dificultades). Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En ocasiones, como durante el combate (página 70) o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dados.

Crítico y pifia

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10, el resultado es un crítico. En este caso, la prueba se considera exitosa automáticamente, sin importar la dificultad. Además, el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal (ver página 70) o algún otro beneficio.

Por otro lado, si se obtiene un doble o triple 1, el resultado es una pifia. Aunque se haya superado la dificultad, la prueba se considerará fallida. Además, una pifia puede ir acompañada de algún resultado catastrófico o de una secuela (ver página 73) si el director de juego lo cree conveniente.

Pruebas enfrentadas

Cuando se realizan acciones en las que varios personajes se oponen entre sí, cada uno realiza su prueba y se compara con la del otro. Aquel que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez), entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite, vuelve a repetir las pruebas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

Pruebas de acción prolongada

Cuando una acción requiere cierto tiempo para llevarse a cabo, el director de juego debe determinar, además de la dificultad,

Dificultad	Valor	Rango	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	30	28-32	Una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	35	33-37	Una heroicidad entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes pueden conseguir.

el número de pruebas exitosas para completar la acción y cada cuánto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora...) es posible realizar una tirada.

Acciones conjuntas

Trabajar en equipo no consiste solo en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airosos: en términos de juego esto supone una acción conjunta. El director de juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleve la voz cantante en la tarea correspondiente. El resto de colaboradores proporcionarán una bonificación a la prueba de acuerdo con la tabla siguiente.

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+5
Tres personas	+9
Cuatro personas	+12
Cinco personas	+14
Seis personas	+15

En caso de que un colaborador supere al personaje en su puntuación de habilidad, proporciona un +1 adicional.

ASPECTOS

Existen cuatro tipos de aspectos:

- **Aspectos propios:** Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, habilidades, hitos, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga.
- **Aspectos ajenos:** Son los aspectos propios de otros personajes, jugadores o no.
- **Aspectos de situación:** No pertenecen a ningún personaje, sino al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena.
- **Aspectos implícitos:** No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores serán mencionados expresamente por el director de juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente un aspecto utilizable del propio concepto.

Activar aspectos

Los aspectos pueden activarse fundamentalmente con tres finalidades:

- **Afectar a una tirada positivamente:** Gasta un punto dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges para la prueba el dado mayor o la suma de los dobles, lo que dé un resultado más alto. Sin embargo, un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.
- **Afectar a una tirada negativamente:** Obligas a un jugador a repetir tantos dados de su tirada como quieras. En esta nueva tirada se considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4) y se escoge el resultado del dado menor o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus puntos dramáticos al jugador afectado, aunque este puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote a ti a su vez uno de sus puntos dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarías.
- **Introducir un elemento narrativo:** Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo, por ejemplo, disponer del conocimiento de un dato clave o de un recurso determinado. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. En ese caso, el punto dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque su jugador puede rechazar tu elemento narrativo pagándote a ti a su vez un punto dramático.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen lo gana el director de juego, y cualquier punto que gasten proviene de él.

Agotar aspectos

Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos o no se disponen de más puntos en la reserva, debe agotarse dicho aspecto. En ese caso, en lugar de utilizar puntos dramáticos para activarlo, el aspecto agotado no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio el director de juego. Un aspecto agotado, en todo caso, sigue pudiendo ser activado por otros jugadores o por el director de juego en contra del personaje. Un jugador solo puede agotar los aspectos de su propio personaje.

Aspectos temporales

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos pueden prolongarse una escena (por ejemplo, con un doble 1 o doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o triple 10).

ACCIÓN Y COMBATE

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido, es decir, con un -2 a su Defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez, deja de estar desprevenido. El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate, los cuales cuentan con un asalto sorpresa. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, este asalto sorpresa no existe.
2. Todos los jugadores participantes realizan una prueba de Iniciativa para determinar el orden en el que actúan sus personajes, de mayor a menor. En caso de empate, se realiza una nueva prueba para resolverlo.
3. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos).
4. Cuando todos han tenido un turno de acción, el combatiente con el total de Iniciativa más alto vuelve a actuar y se repiten los pasos 3 y 4 hasta que el combate termina.

Ataque

Cuando un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa, se considera una acción de ataque. Esta se realiza como una acción normal usando siempre Reflejos más , pero la dificultad será el valor de Defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse penaliza su Defensa en -2. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse, recibe un +4 a su Defensa.

Críticos y pifias en combate

Un resultado de crítico siempre es un éxito, sin importar la Defensa del objetivo, y el aspecto temporal al que da lugar será una secuela temporal (ver página 73), cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, el daño se triplica.

Un resultado de pifia en una prueba de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone, además, la ganancia de un aspecto temporal negativo.

Daño en combate

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva. El daño que sufre el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada, tal como se indica en la tabla siguiente.

Categoría	Nivel de daño
Animales pequeños o enjambres de alimañas.	Un punto de daño (1).
Ataque sin armas.	Resultado del dado menor (m).
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, puños americanos).	Resultado del dado central (C).
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bates de béisbol).	Resultado del dado mayor (M).
Armas de fuego pequeñas (pistolas).	Suma del dado menor y el mayor (mM).
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas).	Suma del dado central y el mayor (CM).
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas).	Suma de los tres dados (mCM).

A discreción del director de juego, exponerse a daños más graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque quienes deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño mCM de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como les parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

Bonificaciones al daño

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su  y, en el caso de armas cuerpo a cuerpo, también de su Fortaleza (ver página 67).

Resistencia al daño

Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (abreviado «RD»). Resta esa RD a cualquier resultado de daño que afecte al personaje. Si, por cualquier circunstancia, un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero	1
Casco de motorista	2
Armadura de antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8
Traje de Kevlar	10

Otras fuentes de daño

Hemos visto cómo un personaje puede producir y recibir daño a consecuencia de un ataque, pero hay muchas otras formas de ser herido. En esta sección describiremos algunas de las más frecuentes.

Caídas

Habitualmente, una caída será fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

- Una prueba fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia tirada para determinar el daño.
- Un ataque que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la bonificación al daño cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla siguiente.

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18+ metros	mCM

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el efecto de la caída en 3 metros y producir, por tanto, un daño menor.

Venenos

Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la prueba de resistencia, mientras que el mayor se aplica de fallarla. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y su forma de exposición y algunos venenos pueden producir efectos adicionales, como parálisis o temblores. La prueba para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

Veneno	Método	Dificultad	Daño mín.	Daño máx.
Cicuta	Ingerido o herida	14	C	CM
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C
Veneno de víbora	Herida	11	m	M
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC

Asfixia

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Podrá aguantar la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante o como el cuádruple de su Aguante si ha logrado coger aire antes. Cada turno adicional sin respirar, se debe hacer una tirada de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba de este tipo después de la primera. Si se falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo (ver página siguiente). Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

Fuego y explosiones

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director de juego determina dos valores de daño: el daño completo, que representa que ha impactado de lleno al personaje, y el daño parcial, que se utiliza si elementos de cobertura, maniobras u otros factores lo protegen parcialmente, como rodar por el suelo o saltar a cubierto. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial y, en caso de tener cobertura, podrían no sufrir daño.

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM+1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM+3d

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto a las llamas que se encuentre el personaje. Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga éxito en la prueba para tratar de apagarlo, mientras que el mayor se aplica en caso de fracaso. Si se tiene éxito, además, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por ejemplo, pasando de una exposición mayor a una exposición media (ver tabla siguiente). En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifa, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como «Hay un sistema antiincendios» o «Hay un extintor», para eliminar por completo el fuego directamente.

Exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menos del 50 % del cuerpo	1	C
Entre el 50 % y el 75 %	C	mM
Más del 75 % del cuerpo	mM	mCM

Persecuciones

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

- **Corta:** Los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.
- **Media:** Los personajes están separados por una decena de pasos.

- **Larga:** Los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.
- **Muy larga:** Los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro caliente que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una prueba enfrentada de Reflejos más la habilidad adecuada (generalmente , pero puede ser otra, por ejemplo, si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la distancia mínima siempre será corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución termina. Un éxito crítico o pifa finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico o desfavorable si el resultado era una pifa.

SALUD

Los personajes disponen de dos atributos para representar su resistencia al daño: su Aguante y su Resistencia. Cada vez que un personaje es herido, se compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si tiene éxito o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia que pierda, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

- **Sano:** El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.
- **Herido:** La pérdida de puntos de Resistencia es mayor o igual que el Aguante, pero menos que el doble. Todas las acciones del personaje, así como su Defensa, tienen una penalización de -2.
- **Incapacitado:** El personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero menos que el triple. El personaje sufre un -5 en todas sus acciones, así como en su Defensa.
- **Moribundo:** El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba. Cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, el jugador debe hacer una prueba de Aguante

a dificultad 15. Si falla, el personaje muere de inmediato. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no se necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado, o puede ser estabilizado por otro si este tiene éxito en una tirada de Intelecto más 2 u otra habilidad apropiada a dificultad 15.

Secuelas

Un personaje que ha estado moribundo y se recupera nunca llega a hacerlo del todo. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de secuela permanente, que a todos los efectos es una nueva complicación que refleja los efectos imborrables que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir esta secuela, pero debe ser adecuada al tipo de daño que dejó a su personaje moribundo.

Un personaje incapacitado adquiere una secuela temporal, es decir, una complicación pasajera que terminará desapareciendo. Una secuela temporal se pierde cuando el personaje recupera suficientes puntos de Resistencia para alcanzar el estado sano.

También puede recibir una secuela temporal como consecuencia de un ataque crítico. En este caso, la duración depende del tipo de crítico que provocara el daño: si fue un crítico de doble 10, durará una escena, mientras que si fue de triple 10, durará hasta el final de la sesión de juego actual.

Siempre que sea posible, es recomendable que el personaje no acumule secuelas, sino que, si se recibe otra, se agrave la que ya tiene. Una secuela, como toda complicación, es un mecanismo de ganancia de puntos dramáticos para el personaje, por lo que si el jugador elige una secuela irrelevante, estará posiblemente cerrándose a esa ganancia.

Drogas contra el dolor

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su Defensa. Estas penalizaciones se deben al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y *shock*, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, existen drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan 2 puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan 5 puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal «Bajo

el efecto de las drogas» u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

Curación

Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

- **Sano:** Un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente.
- **Herido:** Cuando un personaje está herido, debe realizarse cada semana una prueba de Aguante a dificultad 10. Si se tiene éxito, el personaje recupera tantos puntos de Resistencia como el valor del dado C. Si se activa un aspecto positivo o se obtiene un resultado crítico, recupera esa semana el dado M, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado m. Con una pifia, perdería una cantidad de Resistencia igual al dado M.
- **Incapacitado:** Cuando un personaje está incapacitado, debe hacerse cada semana una prueba de Aguante a dificultad 15. Si se tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado del dado m. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada podrían hacer que recuperara el dado C, mientras que uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.
- **Moribundo:** Un personaje moribundo está a las puertas de la muerte y se debe hacer cada turno una prueba a dificultad 15 para mantenerlo con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, por la intervención de otro personaje o por la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75 % del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si la gravedad fuera un grado mayor. Si un personaje está incapacitado y continúa su actividad normal, se debe hacer la habitual tirada de Aguante a dificultad 15 por cada semana. Si se tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si se falla, pierde tantos puntos de Resistencia como el dado C. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado m, mientras que uno negativo lo elevaría al dado M.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que lo supervisa debe tener una habilidad apropiada y, además, se debe superar cada periodo que lo atiende una prueba cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: fácil si está sano, media si está herido o difícil si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamento o al instrumental

médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si se tiene éxito en la prueba, el personaje herido gana el aspecto temporal «Bajo supervisión médica», que se puede activar o agotar durante la recuperación para obtener mejores resultados en las pruebas.

EQUIPO

El sistema **Hitos** es un juego abstracto, así que no vamos a ofrecer una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: puedes imaginar el tipo de objetos disponibles en el mundo de juego y, en términos de juego, harán aquello para lo que fueron diseñados, atendiendo al sentido común. No se entra en discusiones sobre las particularidades de los objetos a menos que tenga una utilidad narrativa: en la vida real un revólver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a diferenciar a ese nivel, salvo que para la historia sea relevante. Cuando así sea, recurre a la regla de los aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto de coche deportivo.

OTRAS MECÁNICAS

Aquí describimos otras reglas de juego útiles para esta ambientación en concreto.

Secuaces

Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para que estos sean un obstáculo para los personajes jugadores, pero nunca una amenaza:

- Un secuaz nunca produce daño masivo. Aunque el daño infligido sea mayor que el Aguante del personaje jugador, no es necesaria ninguna tirada para resistirlo.
- Un secuaz no puede producir un resultado crítico: aunque el doble 10 seguirá siendo un éxito automático, no habrá multiplicación del daño ni secuela como resultado del ataque.
- Un secuaz no puede matar a un personaje (excepto si se trata de una situación especialmente dramática y el jugador esté de acuerdo en que la muerte de su personaje de ese modo aporta emoción a la historia). Un personaje que queda moribundo debido al ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente el turno siguiente sin necesidad de tirada, pasando a estar incapacitado.

- Un personaje puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando 1 punto dramático, sin necesidad de activar aspecto alguno.
- Si un personaje inflige un daño superior al Aguante de un secuaz, este queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto.
- Si el resultado de una tirada de ataque de un personaje es igual o superior al doble de la Defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede ser afectado por el mismo ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la Defensa, tres secuaces pueden ser afectados y así sucesivamente. Por ejemplo, un personaje puede golpear con un único movimiento las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO o realizar una patada giratoria que afecta a los tres enemigos que lo rodean.

Cambios en los rasgos de los personajes

Si quieres continuar jugando partidas en esta ambientación con los mismos personajes jugadores, es posible que quieras que sus rasgos de juego cambien para reflejar su evolución. Para ello, recomendamos que no les otorgues nuevos puntos, sino que se redistribuyan los que ya existen.

Una buena idea para reflejar la maduración (y envejecimiento) es mover puntos de las características físicas (Fortaleza y Reflejos) a las mentales (Voluntad e Intelecto). Cuando hagas esto, piensa que la mayoría de las personas tampoco se vuelven genios por el simple devenir de los años; con mover un punto por cada varios años de tiempo de juego es suficiente. Esto se aplica también a las habilidades: disminuye las habilidades más físicas (las de atletismo, combate y quizás percepción) y aumenta en consonancia las mentales (por ejemplo, de cultura o las habilidades sociales). Como la profesión puede ser más física (por ejemplo, «Instrucción militar») o más mental (por ejemplo, «Estudioso de culturas antiguas»), actúa con ella según corresponda. Puesto que las habilidades se pueden aprender (u olvidar) más rápidamente, mueve hasta dos puntos de habilidad por cada salto sustancial de tiempo.

Otra opción puede ser dejarles reducir su puntuación de Drama en uno, que pueden canjear por 2 puntos de característica, 4 de habilidad o 1 de característica y 2 de habilidad.

Por último, si quieres otorgar puntos a los personajes, puedes hacerlo, pero ten en cuenta que sus capacidades para afrontar retos aumentarán sustancialmente y que, en caso de que incrementen sus habilidades, no solo se volverán más versátiles, sino que también tendrán un nuevo aspecto que activar y agotar. Como regla general, recomendamos moderar este tipo de avance a circunstancias excepcionales.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or he associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as

expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

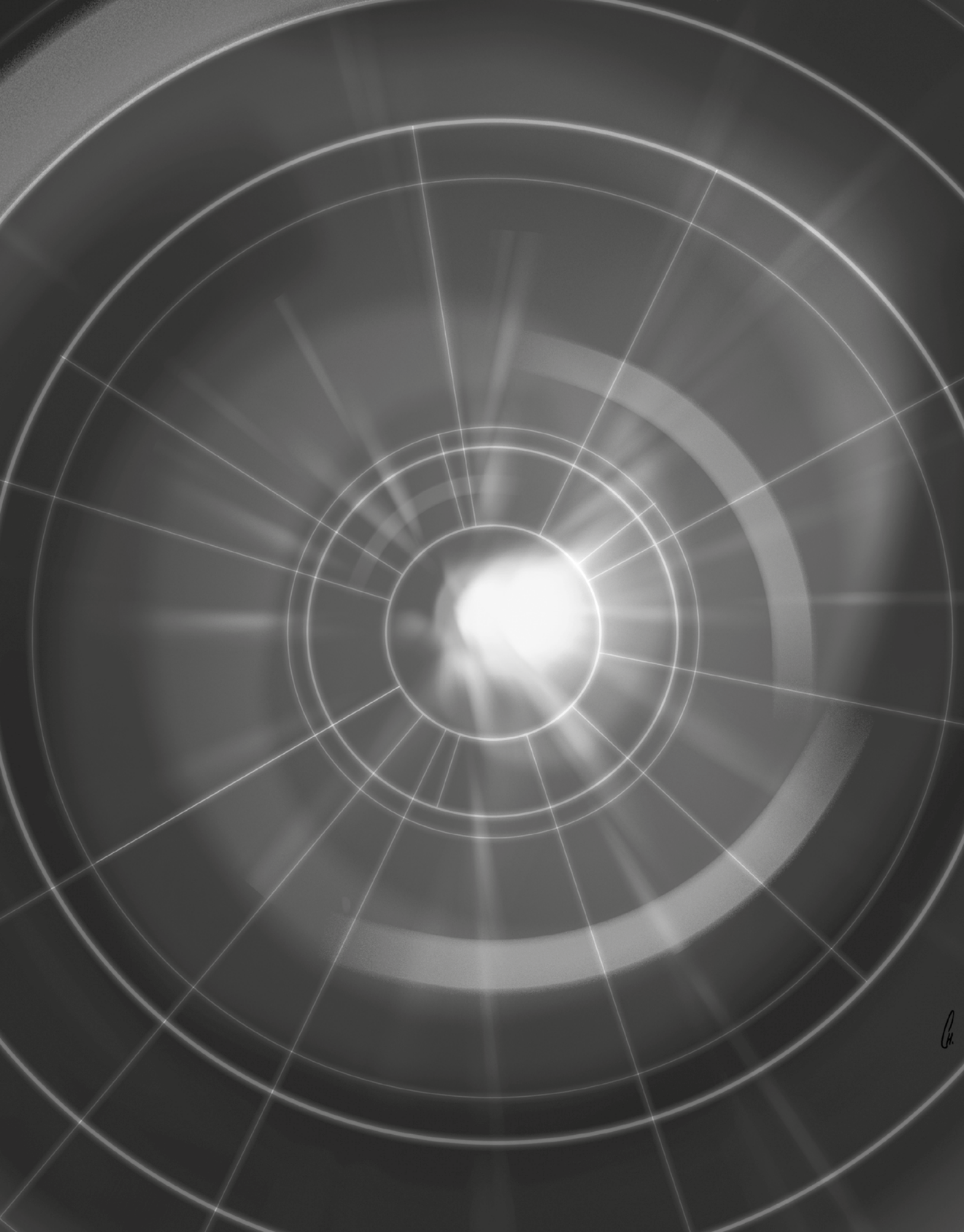
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author: Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author: Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Author: Pedro J. Ramos. NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition, Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors: Steffan O'Sullivan and Ann Dupis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin. FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment), Copyright 2003, Evil Hat Productions, LLC; Authors: Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century, Copyright 2006, Evil Hat Productions, LLC; Authors: Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro and Pedro J. Ramos. El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Author: Diego López. Postapocalyptica, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Author: Frank Guerra. Cazadores de Leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Author: Ismael Díaz Sacaluga. Matrioska, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Author: Mario Fernández. Plata de Ley, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Author: Diego López. Marte eXtremo, Copyright 2015, NOSOLOROL Ediciones; Copyright 2015, Enrique J. Vila; Author: Enrique J. Vila. Paradox, Copyright 2016, NOSOLOROL Ediciones; Author: Diego López.



Ch.

PARADOX

DE DIEGO LÓPEZ

¿Qué pasaría si descubrieras que se puede viajar en el tiempo? ¿Qué es lo primero que se te ocurriría hacer? J. Edgar Hoover, exdirector del FBI, tiene unos planes para la máquina del tiempo que nada tienen que ver con lo que estás pensando ni con lo que se supone que debería defender la prestigiosa Oficina Federal de Investigación...

Paradox es una trepidante campaña de viajes en el tiempo ambientada en nuestro mundo, en la época actual, diseñada por Diego López. Mediante pistas y paradojas temporales tendrás que evitar que un viajero en el tiempo altere el futuro de la humanidad. En este libro encontrarás:

Una campaña completa con cinco personajes pregenerados adaptados a la ambientación.

Numerosas ayudas de juego en forma de planos y esquemas.

El reglamento del sistema **Hitos** con todo lo necesario jugar, incluidas las reglas de creación de personajes.

Ideas de tramas que pueden surgir de las decisiones que tomen los jugadores a lo largo de la partida.

«Lo habéis matado!?» «Me habéis hecho!?» Los cambios en el pasado son *irrevocables*».

