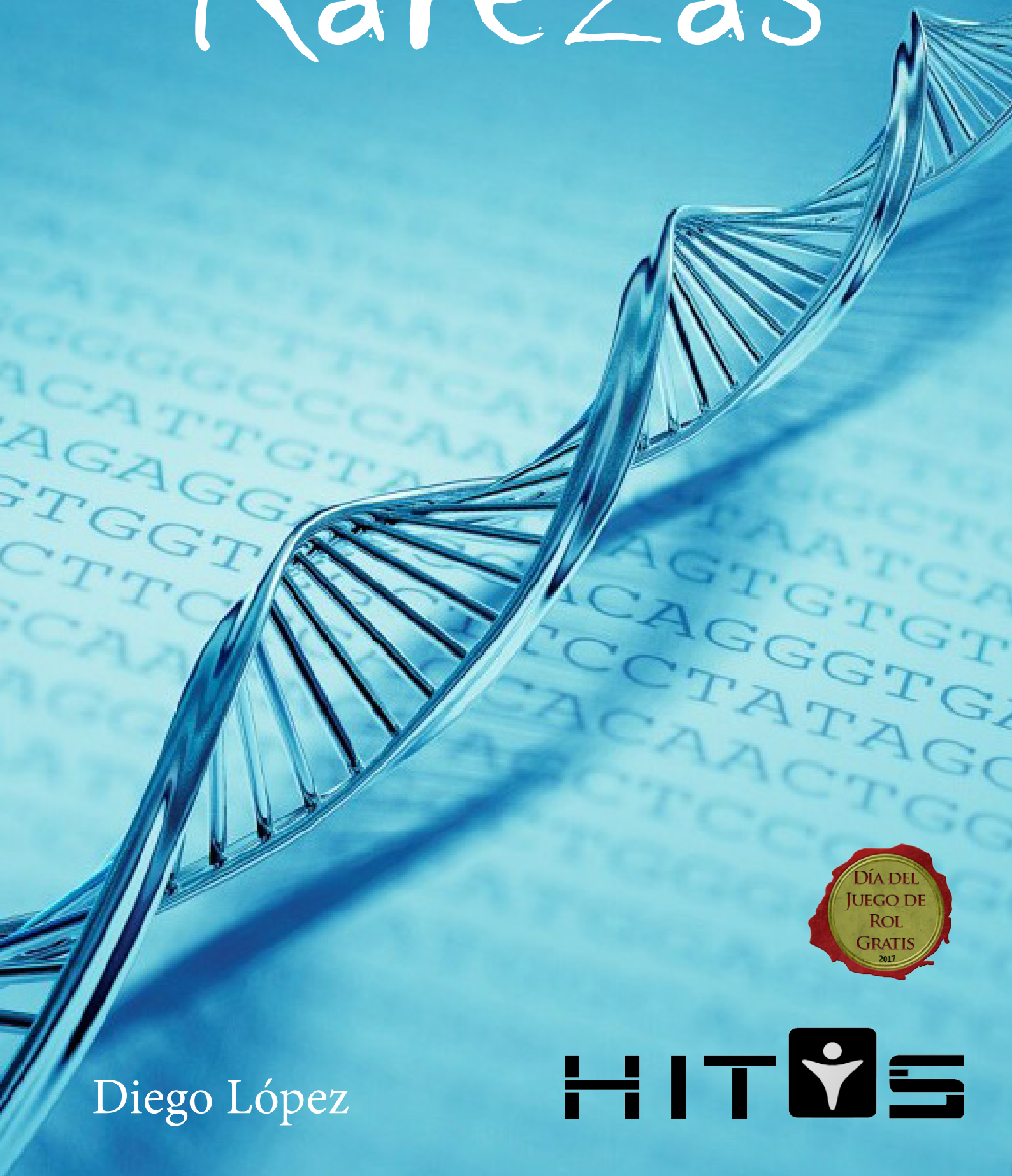


Rarezas



Diego López

HIT  S

“Lo que estoy a punto de contarte ocurrió aquí, en nuestro pueblo tal y como lo conoces. O quizás sería mejor decir tal y como crees conocerlo. Estas acostumbrada a que a tu alrededor las cosas suceden por una razón. Siempre hay una causa razonable, un orden, unas reglas que puedes entender. Pero la verdad es que no siempre es así. Algunas veces todo sucede de forma diferente e inexplicable. No te enteras, claro. Ninguno lo hacemos. Nos lo ocultan. Lo arreglan, lo tapan y nunca sale a la luz. Pero ocurre. Quienes saben de lo que hablan llaman a estos fenómenos de muchas formas: distorsión, alteración, perturbación... Yo lo llamo Rareza. Y después están esas otras veces, cuando las rarezas escapan a todo control y es imposible ocultarlas por completo. Entonces la única forma de volver a ponerlo todo en su sitio es recurriendo a otras Rarezas.”

Benjamin Larkin, hablando solo en la barra de La Cabaña.

BIENVENIDOS A EMILY

Ubicada en la esquina noroeste del Condado de Crow Wing, la ciudad de Emily forma parte de la región de los lagos de Minnesota, siendo hogar de una diversidad de lagos, arroyos, humedales y zonas boscosas. En la actualidad se trata de una ciudad de encanto rural que atrae a sus (escasos) visitantes y residentes con actividades como la caza, la pesca, la observación de aves y vida silvestre y otras actividades al aire libre.

Pero la historia de Emily se remonta mucho más atrás. Antes de la llegada de los primeros colonos europeos, el área en la que Emily se asienta fue el hogar de numerosas tribus de Indios Americanos como los Dakota y los Ojibwe. Algunos estudios arqueológicos han revelado la presencia de culturas indígenas en el área desde el 800 A.C. Sin embargo con la firma del Tratado de 1855 los Indios Americanos fueron confinados en reservas y los últimos Ojibwe abandonaron la tierra dejándola disponible para la llegada de colonos.

La Ley de Asentamientos Rurales de 1862 permitió años después a John Lambert obtener 160 acres del Gobierno de los Estados Unidos. Así, en 1899 John y su familia se trasladaron desde Silvercreek hasta sus nuevas tierras, en lo que ahora es la ciudad de Emily. Poco a poco otros colonos se asentaron en el área y para Diciembre de 1900 la población era ya de 70 personas.

Los primeros colonos sobrevivían gracias a la agricultura, la minería, la caza y, sobre todo, la explotación forestal. Durante años, Emily y el resto de poblaciones del Condado de Crow Wing suministraron grandes cantidades de madera de pino que eran utilizadas en la construcción de viviendas a lo largo de todo el país. Lamentablemente conforme los pinos adultos fueron desapareciendo la industria maderera de Minnesota fue decayendo hasta quedar reducida a su mínima expresión, tan solo para el comercio local.

Como la agricultura tampoco fue nunca el fuerte de la región, debido a sus cortas estaciones de crecimiento y a unas tierras con mal drenaje y una alta acidez, Emily volvió sus intereses hacia la minería. A pesar de contar con zonas ricas en depósitos de hierro y algunas de las minas de manganeso más puras del mundo, fueron sus enormes yacimientos de arena y grava los explotados durante años, proporcionando materia prima para la construcción de carreteras tanto en Minnesota como en los estados colindantes. La minería, junto a la caza y la pesca, se convirtieron en el sustento de la región durante años.

Con una población de poco más de 800 personas (813 según el censo de 2010), en la actualidad Emily poco tiene que ver con esta ciudad de antaño. La minería y la explotación forestal han ido dejando paso poco a poco a un modo de vida basado en el turismo que, sobre todo en época estival, acude a visitar la zona de los lagos.

EL SECRETO DE EMILY

Fenómenos inexplicables los ha habido a lo largo de toda la historia de nuestro planeta. Algunos de ellos pasan completamente desapercibidos, afectando solo a unas pocas personas a las que nadie cree y olvidándose con rapidez. Extrañas desapariciones que nunca se resuelven, accidentes sin causa aparente, avistamiento de criaturas desconocidas, personas capaces de proezas extraordinarias... ese tipo de cosas. Otros son conocidos por el gran público, suceden a menudo o a la vista de todo el mundo y, sin embargo, tampoco reciben la atención que cabría esperar. La mayoría, simplemente, no cree lo que oye o lo considera una leyenda basada en supersticiones y acaba por olvidarlo antes o después. El misterio del triángulo de las Bermudas, las líneas de Cuzco, el monstruo del lago Ness, el manuscrito Voynich, el caso Roswell... son solo unos pocos ejemplos de los muchos que todos conocemos y a los que no damos crédito.

La pequeña localidad de Emily podría formar parte de esa lista por derecho propio.

Todo empezó hace varios siglos aunque, claro está, eso es algo que ninguno de los habitantes actuales sabe. Tan solo un puñado de salvajes habitaba la zona de bosques y lagos conocida en la actualidad como Emily. Se llamaban a sí mismos *t'áá diné* “el pueblo” y la mayoría de ellos no pudieron más que asustarse o maravillarse cuando aquel fragmento de roca atravesó el firmamento y se estrelló a un par de días de distancia de su pequeño poblado. El chamán lo consideró un mal presagio pero sus palabras cayeron en el vacío pues el resto del pueblo lo interpretó como una señal de los dioses. A pesar de las advertencias del hechicero, el jefe envió a varios de sus mejores guerreros a recoger lo que los dioses habían enviado.

Los guerreros tardaron cinco días en regresar y, cuando lo hicieron, trajeron consigo tan solo un fragmento de roca, extraño y brillante como no habían visto otro igual. Su luz, de un intenso tono verdoso, variaba su intensidad de forma intermitente y aleatoria. El chamán se ofreció a custodiar la roca, seguro de encontrar un mensaje de los dioses oculto en los extraños patrones de luz, pero el jefe se negó y situó el brillante fragmento a la entrada de su hogar. Las semanas pasaron y nada cambió hasta la llegada de la primavera siguiente. La mujer del jefe dio entonces a luz a una niña cuyos ojos refulgían al ritmo de la extraña roca.

La criatura fue adorada como si los propios dioses se hubieran encarnado en ella y así debía ser sin duda pues conforme crecía era capaz de realizar proezas extraordinarias que escapaban a la razón. Era más rápida que el lobo y más fuerte que el oso, el viento y las aguas obedecían sus órdenes e incluso los hombres más valientes lloraban como niños ante su ira, pues su voz era la voz de los dioses y nadie podía resistirse a su influjo. La nombraron “madre del mundo”, *bi'ni'shemáh*.



Por desgracia para “el pueblo” el poder de *bi’ni’shemáh* aumentaba con más rapidez de lo que maduraba su cuerpo y su mente, de este modo “la madre” se convirtió en una niña caprichosa cuyos deseos eran órdenes y cuya ira acarrearía dolor y muerte a aquellos que osaban contradecirla. Asustados, los mayores de la tribu se volvieron al chamán en busca de ayuda. El anciano, al que la vejez ya había apresado varios inviernos atrás, les aconsejó destruir la “roca del cielo” ya que ésta era la fuente del poder de *bi’ni’shemáh*. Deberían repartir luego sus fragmentos entre los mejores guerreros de la tribu, entregándoles parte del poder de la roca para que juntos pudieran derrotar a “la madre”.

Así lo hicieron. Con engaños y lisonjas llevaron a *bi’ni’shemáh* hasta un lugar lejano a contemplar las bestias que recorrían sus dominios. Mientras tanto “la roca del cielo” fue destruida y sus fragmentos repartidos entre media docena de jóvenes guerreros. El regreso de “la madre” no se hizo esperar. Su cuerpo venía bañado en la sangre de aquellos que la habían alejado del poblado con mentiras pues aún con la roca destruida su poder era grande y terrible. La lucha fue feroz y uno tras otro los guerreros fueron cayendo hasta que el último de ellos logró asestar el golpe fatal sobre *bi’ni’shemáh* con su último aliento.

Tras la muerte de “la madre”, los fragmentos de “la roca del cielo” fueron repartidos entre varios miembros de la tribu que debían ocultarlos en los confines del mundo, lejos de las manos de los hombres. Tan solo se quedó uno de ellos pues, aunque todavía tenían su poder, no se atrevían a rechazar aquello que podría defenderlos contra otros enemigos. Bajo el influjo de este último fragmento, todas las primaveras nacían uno o dos jóvenes de ojos verdes que pronto destacaban entre los demás por sus extraordinarias cualidades, aunque nunca más nació ninguno como *bi’ni’shemáh*.

La leyenda no cuenta que pasó con *t’áá* diné y su fragmento de roca. Diferentes pueblos habitaron y abandonaron estas tierras a lo largo de los siglos antes de la llegada de los colonos europeos. Sin embargo, en Emily y sus alrededores nunca han dejado de nacer jóvenes de profundos ojos verdes, diferentes a los demás y, en ocasiones, dotados de un poder que escapa al entendimiento de sus iguales.

Nacimientos similares han ocurrido también en otras partes del mundo. Un mundo que no está preparado para aceptar lo extraordinario. Un mundo que rechaza cualquier fenómeno que escapa a su comprensión, ignorándolo, tapando su existencia y fingiendo que no existe. Un mundo en el que, aquellos que sí están dispuestos a aceptar lo increíble, son tachados de locos o participan del engaño que mantiene al resto de la humanidad en la ignorancia.

LA AGENCIA

Poco se conoce de esta rama secreta de la Inteligencia Norteamericana. Su nombre no consta en ningún registro y tampoco aparece en el listado de miembros de la Comunidad de Inteligencia de los Estados Unidos. Sin embargo su autoridad está fuera de toda duda y sus agentes rara vez tienen problemas para desplazar a los representantes de otros departamentos pertenecientes a dicha Comunidad y, por descontado, a las fuerzas de seguridad que operan a nivel local o estatal.

El origen de la Agencia no está claro tampoco. Se rumorea que se constituyó de modo “oficial” en algún momento durante los primeros años de la Guerra Fría

pero que ya existía de alguna forma durante los últimos años de la Segunda Guerra Mundial. Su razón de ser fue la aparición en dicho conflicto de soldados “especiales” cuyas acciones eran capaces de inclinar la balanza de una batalla a su favor a partir de sus extraordinarias cualidades. Estos “rumores de guerra” en ocasiones eran tan insistentes que terminaron originando todo un departamento encargado de investigarlos y, más adelante, explotarlos en combate. Todo ello rodeado del más alto secreto.

El campo de operaciones de la Agencia está centrado en la investigación, desarrollo y explotación del A.H.I. “Alteración Humana Indefinida” —lo que viene a significar que, en realidad, solo tienen una ligera idea de cómo o por qué ocurre—. Algunos agentes los llaman simplemente Humanos Delta o solo “Deltas”, pues así han bautizado al tipo de radiación que emanan quienes están dotados de estas cualidades especiales.

De algún modo es esta radiación la que les otorga sus “poderes” —el término utilizado por La Agencia es “Capacidades Delta”, pero la mayoría de los agentes han terminado adoptando una jerga más común—. La radiación afecta a la estructura genética de algunos sujetos en las primeras etapas de su desarrollo embrionario, aunque la manifestación de sus poderes, si llega a ocurrir, puede tener lugar en cualquier momento de su vida.

El principal problema para la investigación de La Agencia es que la única fuente de radiación Delta que ha sido capaz de localizar hasta el momento son los propios Delta de que disponen. La radiación que estas personas emiten se ha mostrado insuficiente para obtener datos relevantes e incapaz de “afectar” a nuevos sujetos en situaciones de laboratorio.

La solución parece estar cerca, no obstante, ya que La Agencia ha terminado el desarrollo de un material capaz de captar y acumular estas emanaciones de radiación Delta. Estos “Condensadores Delta” debidamente cargados pueden utilizarse para liberar radiación Delta de forma controlada —en realidad todavía se está avanzando en este campo y en ocasiones se producen fugas incontroladas de radiación—, de modo que podrían utilizarse en un futuro para intentar crear Deltas en entornos controlados.

Los Condensadores Delta, no obstante, si han permitido el diseño y fabricación de aparatos de medición, similares a los contadores Geiger, capaces de captar estas emanaciones de radiación Delta. Estos contadores resultan muy útiles para la identificación de individuos A.H.I. y están siendo utilizados para la búsqueda de fuentes naturales de radiación Delta por todo el país.

En la actualidad La Agencia cuenta en sus filas con un importante número de agentes bien entrenados entre los que destacan una pequeña cantidad de Deltas. Estos agentes operan fundamentalmente dentro del país, colaborando con otras agencias en operaciones concretas en territorio extranjero. Esto suele ocurrir cuando hay Deltas involucrados, lo que ha llevado a descubrir la existencia de departamentos similares a La Agencia pertenecientes a otros gobiernos.

La sede principal de La Agencia se encuentra en Nueva York, más concretamente en la isla de Manhattan. Desde allí, el máximo responsable de esta organización dirige y controla la labor de sus agentes. El mando de La Agencia ha pasado por varias personas —hombres y mujeres— a lo largo de estos pocos años. Sus nombres no han trascendido, ni siquiera entre sus agentes, quienes se refieren a él —o ella— simplemente como *El Jefe*.

EMILY, MINNESOTA

Emily es una localidad pequeña, situada en el cruce entre la principal carretera del condado y la autopista estatal 6, lo que se traduce en un discreto pero constante paso de vehículos. La media de edad de sus poco más de ochocientos habitantes es de alrededor de 50 años, bastante por encima de la media del estado de Minnesota. Aunque la población joven no es, ni mucho menos, escasa, la realidad es que cada vez son más y más los que abandonan el lugar en busca de destinos con mayor variedad de oportunidades.

En un lugar como Emily, los lugares destacados son escasos y conocidos por todos. A continuación puedes ver un listado de los principales puntos de interés en la localidad acompañados de una breve descripción. En la misma se incluyen uno o dos aspectos descriptivos —*en cursiva*— para hacer brotar tu imaginación, así como referencias a algún personaje relevante relacionado con dicho lugar. Por supuesto no se trata de una lista exhaustiva, eres libre de añadir nuevos personajes, aspectos y ubicaciones que cubran otros elementos de interés para vuestra mesa de juego y den más color a la ciudad.

Aspectos genéricos de la ciudad de Emily:

Un sitio pequeño donde todo el mundo se conoce

En el pasado fue un asentamiento indio.

1. Compañía Telefónica Cooperativa de Emily.

Ante la dificultad de conseguir un servicio de telefonía decente, hace unos años, un grupo de vecinos montó esta compañía cooperativa. No cuentan con una gran cantidad de recursos y aunque *las líneas fallan continuamente* han logrado dar servicio de telefonía e Internet a la ciudad. *Todas las llamadas pasan por su centralita* por lo que cuando ésta falla, la ciudad se queda incomunicada hasta que se soluciona el problema.

2. Oficina postal.

Esta pequeña oficina local *gestiona el correo de todo el condado*. A pesar de ello no cuenta con personal suficiente por lo que es muy frecuente encontrar el cartel de “*vuelvo en cinco minutos*” puesto a todas horas del día. Aun con estas dificultades, el correo llega puntualmente a todos los vecinos.

3. Departamento de bomberos de Emily.

Con tanta zona boscosa alrededor cada población del condado cuenta con un pequeño destacamento destinado a la lucha contra el fuego. El estado no tiene presupuesto para mantener tanto personal por lo que, al igual que en otras pequeñas localidades, en Emily *todos los bomberos son voluntarios*. Por la misma razón *los vehículos están algo viejos*, pero todavía cumplen su cometido. El jefe de voluntarios, **Zander Newman**, es toda una leyenda en Emily por sus hazañas de juventud. Lo que pocos conocen es que nació con la capacidad de controlar el fuego

4. Departamento de policía de Emily.

Ubicado en un edificio un tanto destartado, el pequeño departamento de policía de la ciudad dejó de tener relevancia hace varios años, cuando la oficina del sheriff decidió ampliar su personal. Estos nuevos agentes salieron en su mayoría de las pequeñas comisarias locales por lo que en Emily *solo quedan un par de agentes* para patrullar. A nadie le parece un problema ya que, como siempre dice el actual jefe de policía **Daniel Trevino**, “*aquí nunca pasa nada*”.

5. Ayuntamiento y Centro Comunitario de Emily.

Solo cinco personas se ocupan del día a día de la ciudad, compaginando su tiempo con alguna otra actividad laboral. Ninguno de ellos es un político y están más que *dispuestos a saltarse la burocracia* si eso les permite agilizar la toma de decisiones. El ayuntamiento comparte espacio con el Centro Comunitario donde se encuentra la *biblioteca pública*. Normalmente está *abierta por las mañanas*, pero su horario depende de la disponibilidad de la voluntaria que la gestiona, **Mckenzie Wolfe**. La señorita Wolfe es una inagotable fuente de conocimiento, como descubre cualquiera que charla un rato con ella. Su rareza le permite aprender algo nuevo de cada persona u objeto que toca, algo que procura evitar hacer de forma involuntaria llevando guantes en cualquier época del año.



6. Banco Estatal de Pine River.

Ser el único banco de los alrededores es lo que les permite seguir funcionando con normalidad. Siempre están dispuestos a apoyar un nuevo negocio ofreciendo *préstamos a altos intereses* o cualquier otro tipo de ayuda beneficiosa para ellos. Se sienten orgullosos de que su oficina *nunca ha sido atracada con éxito* a pesar de que se han producido intentos en no menos de seis ocasiones.

7. Restaurante “Corral de Pollos”.

El tiempo lo ha convertido en un sitio popular al que acuden visitantes de otras localidades y gente de paso. Sirven *comida rápida, barata y sabrosa*, por lo que su fama es bien merecida. *Los martes hay tacos*, como anuncian orgullosos en su fachada. Es el día estrella del local que se llena por completo. Su dueño es **Emilio Valencia**, un inmigrante argentino –originario de Ushuala, Tierra del Fuego– que ha encontrado en Emily su hogar. Emilio huyó de su tierra hace años por culpa de su Rareza: su vello corporal es rígido y duro como el alambre, erizándose como el de un puercoespín cuando se siente amenazado.

8. Dulces y tal.

Aunque se encuentra un tanto alejada del centro, la tienda regentada por **Martina Farrell** es uno de los negocios más rentables de Emily. El lugar comenzó siendo una pequeña heladería pero hoy en día puedes encontrar de todo, desde *recuerdos, helados y golosinas* hasta productos provenientes de la *compra-venta de artículos de segunda mano*.

9. Bar La Cabaña.

El lugar en el que terminan reuniéndose la mayoría de grupos de amigos al finalizar el día. Sus *dieciocho tipos de cerveza*, aparte del resto de licores disponibles, atraen tanta clientela como sus famosas *noches de bingo* o las *rifas de carne*. El encantador matrimonio formado por **Fred y Emma Barret** lleva este negocio como si fuera la cocina de su casa y los clientes sus invitados y amigos –lo que es cierto en la mayoría de los casos–. Uno de los fijos del local es **Benjamin Larkin**, el borracho del pueblo, un tipo que cree en toda clase de leyendas y teorías conspiratorias que cuenta a quien quiera escucharle o al fondo de su jarra de cerveza, indistintamente.

10. Carnes Emily y Taxidermia Jones.

El extraño e inquietante **Oliver Jones** está al frente de estos dos negocios tan dispares. El edificio en el que se ubican – y que también contiene la vivienda de Oliver – es bastante grande y tanto en la carnicería como en el resto del edificio *la temperatura es siempre muy baja*, algo de lo que los clientes se quejan bastante a menudo. El carácter reservado y un tanto agrio de su dueño, lo ha convertido en *un local con buena carne y mala fama*. Lo que desconocen sus vecinos es que el cuerpo de Oliver genera una sustancia tóxica que se entremezcla con la mayoría de sus fluidos corporales – sudor, saliva, orina – por lo que hace tiempo decidió reducir el contacto humano al mínimo y mantener una temperatura baja a su alrededor.

11. Iglesia Metodista Unida de Emily.

Aunque en origen este edificio estaba destinado a otros menesteres, actualmente está ocupado por la segunda iglesia de Emily en cuanto a número de fieles. Dentro de una comunidad ya de por sí muy religiosa, los fieles a la doctrina impartida por el **Pastor Trevor Mcneil** son sin duda los más entregados a su labor evangélica. Todo el mundo ha escuchado alguna vez su clásico acercamiento: “¿Tienes un minuto? Me gustaría hablarte de Cristo”. Esta labor les convierte en un grupo que *conoce a todo el mundo en Emily*, lo que incluye

alguno de los secretos y cotilleos más jugosos de la ciudad.

12. Iglesia Wesleyana de Emily.

Aunque dispone de un enorme edificio y un gigantesco aparcamiento, la realidad es que *poca gente acude a los oficios* de esta iglesia en la actualidad pues no hay muchos Wesleyanos en Emily. El edificio pertenecía anteriormente a la Iglesia Católica, la cual se ha mudado a uno más nuevo en otra zona de la ciudad. El **Padre Eli Jordan**, un anciano de ascendencia india, está al frente de este lugar donde *siempre encontrarás ayuda si la pides*. El padre Jordan es, en cierto modo, el líder espiritual de todas las Rarezas de Emily y encontrarás más información sobre él en la aventura que acompaña a este libro.

13. Iglesia Católica de Santa Emily.

La más antigua de la ciudad si bien el edificio actual apenas tiene unos años. Sus fieles *son mayoría en la ciudad* y no son pocos los que acuden desde localidades vecinas, aunque en las últimas fechas están perdiendo algunos miembros por la intensa labor del Pastor Mcneil. Al frente de esta iglesia está el **Padre Sam Reid**, un joven sacerdote recién llegado a la ciudad que *está empezando a advertir que en Emily sucede algo extraño*.

14. Comidas y Gasolina Lago Country.

Situada en las afueras de Emily con una clientela formada exclusivamente por viajeros de paso. Es un lugar de ingrato recuerdo ya que hace unos años *un dependiente fue asesinado durante un atraco* en el que casi perdió la vida el antiguo jefe de policía. Como consecuencia ahora *hay cámaras de seguridad dentro y fuera* del edificio que graban todo lo que sucede.

15. Gasolinera Holiday.

Situada en el cruce entre las dos carreteras que cruzan Emily, este local permanece *abierto las veinticuatro horas* todos los días del año.

16. La tienda de la Gasolinera Holiday.

Con el mismo horario que la gasolinera, es el lugar al que los vecinos acuden cuando todo lo demás está cerrado y necesitan algo con urgencia. El problema, que ya es famoso en el pueblo, es que *nunca tienen lo que necesitas*. La tienda es parada obligada para muchos trabajadores de los alrededores ya que disponen del *mejor café del condado de Crow Wing*.

17. Motel El Rancho.

El único alojamiento disponible en la ciudad, este motel ofrece *discreción y privacidad a precios razonables*. La mayoría de sus clientes son comerciales y camioneros con rutas de larga distancia que a veces demandan *otros “servicios” más caros*, que el motel también se encarga de proporcionar. Su dueño, **Allen Pearson**, ha tenido unos cuantos problemas con la policía local y la oficina del sheriff a causa de su generosa disponibilidad a satisfacer los deseos de sus clientes.

18. Lavandería y lavado de coches Emily.

Pese a que el negocio principal es su *servicio de lavandería a domicilio*, no faltan coches por lavar en este local gracias a los numerosos caminos de tierra y a la afición a la caza existente en los alrededores. *No son expertos en mecánica pero te echarán una mano* si tienes un problema en tu vehículo, lo que te puede ahorrar unos cuantos kilómetros hasta el taller más cercano.

19. Deportes y licores Redding.

La tienda del verdadero aficionado, con *todo tipo de artículos de caza y pesca*, además de todo el alcohol que puedas necesitar mientras tanto. Los hermanos Redding abrieron este fruc-

tífero negocio hace ya unos cuantos años aunque parte de su éxito radica en la habilidad de **Joe Redding** para los negocios. Como suele decir su hermano **Jacob**, *“Joe puede conseguirte cualquier cosa por unos dólares”*.

20. Ferretería el experto.

Las sucesivas ampliaciones convirtieron la pequeña ferretería local en *el mayor almacén del condado*, y ahora forma parte de una importante franquicia que suministra material muy diverso. La dueña del local es una mujer grande y risueña llamada **Amelia Marsh**, famosa por organizar unas espectaculares *noches de póquer en la oficina* en las que no suele participar. Poco saben que Amelia fue vetada en su juventud en la mayoría de casinos del país y menos aún que tiene puesto precio a su cabeza en los círculos de apuestas ilegales de Las Vegas. La culpa de todo la tiene su capacidad para afectar las probabilidades que ya no utiliza desde que logró superar su adicción al juego.

21. Compañía maderera Costa Norte.

Presente en Emily desde los grandes tiempos en los que esta industria mantenía a cientos de familias del condado, desde hace años se trata de *una empresa en horas bajas*. A pesar de estar atravesando tiempos difíciles se puede ver un *tránsito crecientemente de camiones* que acceden al recinto en las últimas fechas.

22. Parque deportivo.

Con sus espacios abiertos al aire libre, su zona de picnic y las canchas de béisbol y baloncesto, este parque es *uno de los lugares favoritos de los jóvenes de Emily* para pasar los días de sol. *Al caer la noche se vuelve solitario*, sobre todo en invierno cuando los días son más cortos.

23. Clínica Essentia.

Es el único sitio al que acudir si caes enfermo o tienes algún accidente estando en Emily. *Dispone de un buen suministro de material médico* adaptado a casi cualquier emergencia pero *los casos graves se derivan al hospital del condado*. El doctor Stone y su esposa se encargan de atender aquí a los pacientes, encontrarás más información sobre ellos en la aventura que acompaña este libro.

24. Crow Wing Power.

Otra pequeña empresa fundamental para el correcto funcionamiento de la ciudad ya que son los que *suministran electricidad a Emily y alrededores*. Conscientes de su importancia dentro de la comunidad, *siempre hay alguien de guardia* para atender cualquier imprevisto.

25. Ultramarinos Emily.

Esta tienda ha sido de los últimos negocios en abrir en la ciudad. Su propietaria es **Emily Margaret Dunn**, una mujer con mucho carácter – algunos dirían que en realidad lo que tiene es mal genio –, que *mantiene una “guerra” con la tienda de la gasolinera Holiday*. La señora Dunn abrió su negocio como respuesta a la tienda de la gasolinera, cuyos beneficios –según ella– apenas repercuten en el pueblo. Procura que su local siempre tenga *un poco de todo*, lo que a veces afecta a su calidad.

26. Artesanía Rustic River.

Esta enorme *tienda de muebles y joyería artesanal*, parece un poco fuera de lugar en un sitio como Emily. Han intentado todo tipo de estrategias para atraer clientes, la última ha consistido en montar un acogedor saloncillo en el que *sirven café y té, ponen música y organizan actividades*. El negocio pertenece **Patrick y Rosie Knight**, un matrimonio que no pasa por su mejor momento. Rosie fabrica ella misma casi todas las

piezas de joyería gracias a su don para moldear el metal a voluntad. Su marido es consciente de su Rareza y cree que podría aprovecharla para algo más que para hacer *“estúpidas piezas de bisutería”*.

27. El bungalow.

La única competencia del Corral de Pollos es este restaurante en el que se sirven *comidas y cenas todos los días del año*. También intenta competir con “La Cabaña” con sus bebidas baratas durante una “hora feliz” que en realidad dura tres horas. Hace unos meses consiguieron montar en su fachada *el único cajero electrónico de la ciudad* ya que el otro se encuentra en la gasolinera de las afueras.

28. Escuela Primaria de Emily.

Aunque hay quien se queja de que es *mucho edificio para tan pocos niños*, la realidad es que la única escuela de la localidad es un sitio moderno y espacioso en el que los niños aprenden y se divierten. Tan solo se dan clases de educación primaria, *los mayores estudian fuera de la ciudad* aunque el autobús que los traslada para aquí. En la escuela hay dos casos muy especiales. Por un lado tenemos a la señorita **Bethany Maddox**, una de las maestras, cuyo don para manipular la luz le permite crear ilusiones realistas que utiliza para enseñar y entretener a los más pequeños. Este don la ha convertido en una de las más populares animadoras de fiestas del condado, disfrazando su Rareza de habilidad para el ilusionismo y limitando sus trucos a lo que cualquiera esperaría ver en un espectáculo de magia. El segundo caso es la pequeña **Molly Carter**, alrededor de la cual se han manifestado efectos telequinéticos recientemente y a la que la maestra mantiene bajo una estricta vigilancia.

29. Parque de la ciudad.

Situado en un punto céntrico, en unos terrenos que antaño ocupaba el viejo colegio, el parque es *el hogar de Wally la Lucioperca*, mascota oficiosa de la ciudad cuya estatua decora uno de los accesos al parque. Es un lugar agradable en el que acuden los vecinos para comer sobre el césped, practicar deporte o disfrutar de *ocasionales conciertos al aire libre*.

30. Cementerio.

Situado en las afueras, más allá de la cantera y la empresa maderera, en un lugar *aislado y rodeado de bosques*, se encuentra este gran parque cementerio, *tan hermoso de día como tenebroso de noche*. Ya son varios los que aseguran haber avistado una extraña criatura de aspecto humanoide ocultándose entre los árboles de la zona al caer la tarde pero por el momento nadie ha podido encontrar pruebas de su existencia.



31. La cantera.

El verdadero negocio de toda la zona norte de Minnesota lo conforman sitios como éste, un lugar donde obtener *toda la piedra y arena que quieras*. La cantera da trabajo directa o indirectamente a un buen número de los habitantes de la ciudad. *Algunos jóvenes se meten aquí de noche* a beber y fumar a escondidas.

32. Club de golf Emily Greens.

Aprovechando que la zona de los lagos se estaba transformando poco a poco en un destino turístico de cierta importancia, un empresario de la capital decidió montar hace unos años un club de golf. El lugar resultó *demasiado exclusivo para sus alrededores* con lo que pronto se volvió poco rentable. Ahora su gestión corre a cargo del ayuntamiento de Emily quien lo ha convertido en una actividad algo más asequible para el público y un atractivo adicional para los visitantes de la gran ciudad.



City of Emily



Los personajes y lugares mencionados en esta historia, pese a estar inspirados en la verdadera ciudad de Emily, son completamente ficticios. Cualquier parecido con personas verdaderas, vivas o muertas, o con lugares reales es pura coincidencia. Si deseas conocer el lugar real en el que se inspira este Emily de ficción, puedes visitar los siguientes enlaces:

<https://www.google.es/maps/@46.7307215,-93.9572497,17z/data=!3m1!1e3>

<http://www.cityofemily.com/>



INTERPRETANDO A UNA RAREZA

En **Rarezas** tomas el papel de una de esas pocas personas que nacen en el mundo con cualidades extraordinarias. Tu hogar es la ciudad de Emily, bien porque naciste aquí o porque tus pasos han terminado por traerte a este lugar perdido del norte de los Estados Unidos, cerca de la frontera con Canadá.

La aventura introductoria que vas a leer a continuación, **Recuerdos compartidos**, cuenta con personajes pregenerados listos para usar y perfectamente adaptados a la trama que se desarrolla. Se trata de un grupo de jóvenes que descubren que han nacido diferentes al resto, pues todos ellos poseen habilidades inexplicables y, durante un cierto tiempo al menos, incontrolables. Pronto descubrirán que no son las únicas rarezas que se mueven por Emily, y que lo más prudente es ocultar su condición, pues existen ciertas fuerzas del gobierno dedicadas a capturar y estudiar a gente como ellos.

Si ya has jugado la aventura, si deseas aprovechar la ambientación para crear las tuyas propias o si, simplemente, prefieres crear tus propios personajes, puedes hacerlo. Para ello necesitarás utilizar las reglas de creación de personajes de *Hitos: guía básica* (utilizando el nivel de poder Héroe); así como las reglas del capítulo 7. Superpoderes y las que indicamos a continuación.

RAREZAS

Una rareza es una cualidad excepcional que un personaje posee y que no está al alcance del resto de seres humanos. Puede que sea capaz de manipular el fuego a voluntad, leer las mentes de otras personas o volar como un superhéroe de ficción. Su rareza le otorga un poder extraordinario pero también tiene consecuencias negativas. Quizás pueda volar porque nació con alas en su espalda o al manipular el fuego la temperatura de su cuerpo aumente sin control, hasta hacer prender todo lo que toca. Estas son el tipo de rarezas que tendrán los personajes de nuestras aventuras.

Por supuesto puedes decidir tener más de una rareza o más de un poder asociado a la misma. Esto repercutirá en las características y atributos de tu personaje, al coste indicado en el capítulo de superpoderes de *Hitos: guía básica*.

USANDO LAS RAREZAS

A diferencia de lo indicado en el capítulo de superpoderes de *Hitos: guía básica*, el uso de las rarezas tiene un coste sobre los personajes en forma de puntos de Resistencia o Estabilidad. Este coste vendrá determinado por el resultado de una prueba de Aguante o de Entereza, según el poder de que se trate. Tener éxito o fallar la prueba causa una cantidad de daño diferente. El gasto de un punto de drama evita este daño.

Ejemplo: tras utilizar un poder el personaje debe hacer una prueba de Aguante 12 (1/m). Esto quiere decir que el personaje deberá superar una prueba de Aguante a dificultad 12, sufriendo un punto de daño de Resistencia en caso de superarla y el dado m en caso de fallo.

Si estás creando personajes nuevos necesitarás determinar el coste para cada uno de los poderes. Utiliza los ejemplos que vienen a continuación como guía.

EJEMPLOS DE PODERES

Son incontables las rarezas y poderes asociados a las mismas que puedes incluir en tus partidas. Algunas serán apropiadas para los protagonistas, otras serán más interesantes en manos de villanos. Incluimos a continuación, los poderes que tienen los personajes que aparecen en la aventura que no están incluidos o modifican a los que aparecen en *Hitos: guía básica*.

ADAPTACIÓN BIOLÓGICA

El personaje puede alterar su biología para adaptarse a cualquier entorno hostil, sea natural o artificial, así como a cualquier rango de temperaturas, humedad, alimento, medio respiratorio, etc. Esto incluye adaptación a sustancias mortales, como gases y similares. Este poder no es regenerativo y no puede sanar el daño sufrido.

Algunos usos pueden ser adaptación a altas y bajas presiones (sin desorientación o privación de la respiración), resistir cualquier condición climática (desde el ártico al desierto), adaptación a la oscuridad (con mejoras en la visión e incluso adaptación del ciclo circadiano para mantener actividad nocturna), resistencia a las radiaciones (y evitar mutaciones o la muerte) o incluso resistir el vacío del espacio (resistiendo la fricción, el calor intenso y las radiaciones cósmicas). Por descontado, incluye entornos subacuáticos y la capacidad de extraer el oxígeno del agua.

El efecto del poder durará una escena completa. Al finalizar el personaje deberá hacer una prueba de **Aguante 12 (1/m)** para efectos de potencia 1 o 2, o de **Aguante 15 (m/M)** para efectos de potencia 3 o 4.

Potencia 1. Efectos leves, como la llama de un mechero, el frío de una cámara frigorífica, cortes de cuchilla de afeitar, visión en penumbra, respirar en un incendio.

Potencia 2. Efectos moderados, como fuego de una antorcha, frío de región ártica, navajazos, veneno de víbora, ver en la oscuridad, respirar bajo el agua.

Potencia 3. Efectos severos, tales como el fuego producido por un cóctel molotov o un incendio, inyección letal, visión infrarroja, respirar gas sarín.

Potencia 4. Puedes sobrevivir y adaptarte a cualquier entorno: el fuego del infierno, aplastamiento por un alud, temperatura de cero absoluto, el vacío del espacio exterior, el interior de un reactor nuclear...

Complicaciones de ejemplo

Rasgos cambiantes (el aspecto del personaje cambia rápidamente, sin parar y sin control bajo ciertas condiciones, como que le salgan branquias para respirar bajo el agua o membranas recubran sus ojos y boca en presencia de ciertos gases), Metamorfosis traumática (algunos cambios físicos afectan psicológicamente al personaje).

CRONOKINESIS

El usuario de este poder puede manipular la cuarta dimensión —el tiempo— sobre una zona o un objetivo. Puede acelerarlo o decelerarlo, pero nunca puede detener su flujo, ni revertirlo. El personaje necesita ver el objetivo o la zona para afectarla con este poder.

Para que este poder tenga efecto sobre un oponente, el personaje deberá vencer en una prueba enfrentada de **Voluntad**. Al finalizar los efectos del poder, el personaje deberá hacer una prueba de **Aguante 12 (1/m)** para efectos de potencia 1 o 2, o de **Aguante 15 (m/M)** para efectos de potencia 3 o 4.

Potencia 1: Puede acelerar el tiempo al doble o decelerarlo a la mitad de su velocidad. Puede afectarse a sí mismo, o a un oponente u objeto que se encuentre a diez metros o menos, si se concentra en ello. Contra un oponente debe hacer una tirada enfrentada cada turno.

Potencia 2: Puede acelerar el tiempo hasta diez veces o decelerarlo a la décima parte de su velocidad. Puede afectar a todos los seres u objetos incluidos en un radio de diez metros, si se concentra en ello. Hay que hacer una tirada enfrentada cada tres turnos contra todos los oponentes activos.

Potencia 3: Puede acelerar el tiempo hasta cien veces o decelerarlo hasta la centésima parte de su velocidad. Puede afectar a todos los seres u objetos incluidos en un radio de veinte metros. En la tirada enfrentada, elige el dado M. La duración del efecto es de una escena. El personaje puede mantenerse concentrado para no afectar a algún objetivo concreto en el área.

Potencia 4: Puede acelerar el tiempo hasta mil veces o decelerarlo hasta la milésima parte de su velocidad. Puede afectar a todos los seres u objetos incluidos en un radio de treinta metros, sin necesidad de concentrarse. En la tirada enfrentada, elige el dado M. El personaje puede mantenerse concentrado para afectar tan solo a los objetivos que escoja dentro del área. La duración del efecto es de una escena.

Complicaciones de ejemplo

Cronokinesis inconsciente (a veces te aceleras o ralentizas sin darte cuenta, lo que delante de otras personas puede resultar muy perturbador cuanto menos), Aura cronokinética (a tu alrededor siempre hay una zona afectada por tu poder cronokinético, acelerando o ralentizando aleatoriamente el tiempo sobre algunos elementos).

FUERZA SOBREHUMANA

El personaje adquiere una fuerza sobrehumana y un vigor asombroso. Los incrementos en Fortaleza llevan asociados también cambios en Aguante, Resistencia y bonificación al daño cuerpo a cuerpo.

El efecto del poder durará una escena completa o una única acción, según el uso. Al finalizar el efecto, el personaje deberá hacer una prueba de **Aguante 12 (1/m)** para efectos de potencia 1 o 2, o de **Aguante 15 (m/M)** para efectos de potencia 3 o 4.

Potencia 1: Aumenta 4 puntos en Fortaleza durante una escena o hasta 7 para una única acción.

Potencia 2: Aumenta 7 puntos en Fortaleza durante una escena o hasta 11 para una única acción.

Potencia 3: Aumenta 11 puntos en Fortaleza durante una escena o hasta 16 para una única acción. Dando una palmada con ambas manos, o golpeando el suelo, puedes crear una onda de choque que provoque daño M en un área de forma circular de radio en metros igual a la BD en cuerpo a cuerpo del personaje.

Potencia 4: Aumenta 16 puntos en Fortaleza durante una escena o hasta 22 para una única acción. Puede provocar una

onda de choque como en el nivel de Potencia anterior, pero además requiere en las víctimas una prueba adicional de Aguante a dificultad 12 para no caer inconsciente.

Complicaciones de ejemplo

No eres consciente de tu propia fuerza (y a veces se te descontrola sin darte cuenta, al dar un abrazo, abrir una puerta, etc.), Densidad aumentada (tu cuerpo es muy denso para poder soportar tus músculos, con lo que pesas mucho más de lo que tu masa indicaría, rompiendo los suelos —incluso el asfalto— al caminar).

MANIPULACIÓN DE MEMORIA

El personaje puede manipular los recuerdos, lo que le permite modificar, crear, suprimir, influir, reparar, borrar, detectar e incluso "ver" dichos recuerdos. Puede cambiarlos para confundir, provocar amnesia, o modificar sentimientos que dependan de ciertos recuerdos.

Los efectos no son permanentes, puesto que el cerebro tiende a volver a su estado natural y acaba regenerando el daño o las modificaciones que sufra. Pero debido a que se trata de una manipulación muy específica, es más sencillo navegar por el laberinto de las funciones cerebrales.

Requiere contacto ocular con los objetivos. Para que este poder tenga efecto sobre un oponente, el personaje deberá vencer en una prueba enfrentada de **Voluntad**. Al finalizar los efectos del poder, el personaje deberá hacer una prueba de **Entereza 12 (1/m)** para efectos de potencia 1 o 2, o de **Entereza 15 (m/M)** para efectos de potencia 3 o 4.

Potencia 1: Puedes manipular los recuerdos de las últimas 24 horas de vida de una persona. Las modificaciones que realices se irán desvaneciendo progresivamente hasta que la persona recupere sus verdaderos recuerdos en 24 horas.

Potencia 2: Puedes manipular los recuerdos del último mes de vida de una persona. Las modificaciones que realices se irán desvaneciendo progresivamente hasta que la persona recupere sus verdaderos recuerdos un mes después. Alternativamente puedes afectar hasta a tres individuos con las condiciones del nivel de potencia anterior.

Potencia 3: Puedes manipular los recuerdos del último año de vida de una persona. Las modificaciones que realices se irán desvaneciendo progresivamente hasta que la persona recupere sus verdaderos recuerdos un año después. Alternativamente puedes afectar hasta a cinco individuos con las condiciones del nivel de potencia anterior.

Potencia 4: Puedes manipular los recuerdos de cualquier momento en la vida de una persona. Las modificaciones que realices serán permanentes. Alternativamente puedes afectar a cualquier número de individuos con las condiciones del nivel de potencia anterior.

Complicaciones de ejemplo

Falto de empatía (manipular a los demás a tu antojo te ha dejado un poco muerto en tu interior), Retribución (tus víctimas acaban percatándose de lo que has hecho y desarrollan un odio irracional hacia ti), Enlace táctil (necesitas tocar a tus objetivos para que tu poder funcione).

MULTILOCACIÓN

El usuario de este poder puede crear múltiples dobles o copias de sí mismo. Estas son idénticas a él o ella, son físicas y no son una ilusión. El personaje puede percibir todo lo que los sentidos de estas copias perciben, como si fuese él mismo. Todas las copias tienen su origen en el personaje, por lo que no puede hacer que aparezcan a distancia (aparecen siempre en su misma zona).

Las copias son esencialmente la misma persona, pero sin este poder de Multilocación. Todas las copias tienen las mismas habilidades que el original. Al usar sus habilidades, tanto las copias como el original, sufrirán un +5 a la dificultad de sus acciones por la confusión originada por sus sentidos compartidos.

Es el DJ quien controla las copias al detalle y decide qué acciones realizan exactamente estas, aunque siguen las directrices del jugador que las crea.

Cada vez que uno de los dobles sufra daño (¡o muera!) el personaje original debe realizar una prueba de **Entereza** con una dificultad igual al daño sufrido. Si no la supera, recibirá el mismo daño que su doble.

Cuando el poder deja de funcionar, los dobles se ven atraídos hacia la ubicación física del original, siendo literalmente arrastrados y dejando caer lo que sujeten sin poder resistirse. Segundos más tarde se desvanecerán en el aire.

Al utilizar el poder, el personaje deberá hacer una prueba de **Entereza 12 (1/m)** para efectos de potencia 1 o 2, o de **Entereza 15 (m/M)** para efectos de potencia 3 o 4.

Potencia 1: Creas una copia de ti mismo que debes mantener cada asalto con una prueba de Aguante 12. El poder deja de funcionar si pierdes de vista a la copia durante más de un asalto.

Potencia 2: Creas una copia de ti mismo con total autonomía durante una escena completa. Alternativamente puedes crear tantas copias como el dado m que permanecerán mientras las tengas a la vista y superes cada tres asaltos una prueba de Entereza 12.

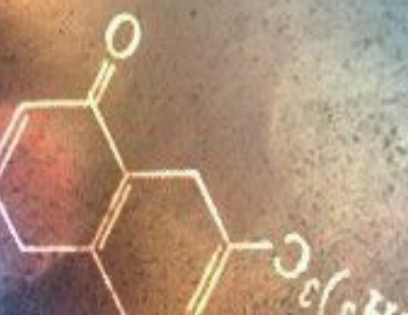
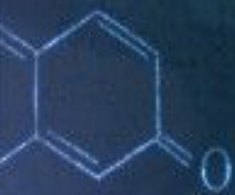
Potencia 3: Creas una copia de ti mismo con total autonomía durante 24 horas. Alternativamente puedes crear tantas copias como el dado m durante una escena completa.

Potencia 4: Creas una copia de ti mismo con total autonomía durante tiempo ilimitado. Alternativamente puedes crear tantas copias como el dado m durante 24 horas o como el dado M durante una escena completa.

Complicaciones de ejemplo

Dobles independientes (tus dobles comienzan a desarrollar cierta independencia, incluso personalidad propia), Sensibilidad extrema (+2 a la dificultad de las pruebas de Voluntad para resistir el daño que sufren tus dobles).

RECUERDOS COMPARTIDOS



RUTH PATTERSON








Estudiante de Gestión de Recursos Forestales

Todavía no entiendo por qué acabo regresando siempre a éste pueblucho.

CARACTERÍSTICAS

FOR	4		Capacidad de sufrimiento
REF	6		Muy rápida
VOL	4		Necesitada de cariño
INT	6		Estudiante destacada

HABILIDADES

-  8 Entrenamiento de cross
-  3 Clases de autodefensa
-  7 Encontrar el camino
-  4 Ocultarse en la naturaleza
-  5 Empatizar
-  6 Lectora habitual
-  7 Bosques de Minnesota

HITOS

Tu hermana gemela murió pocos minutos después de nacer.

Tuviste una infancia complicada y falta de cariño.

Eres una de las capitanas del equipo universitario femenino de cross de la Universidad.

Apenas te quedan razones para volver a Emily por vacaciones.

COMPLICACIÓN

Necesitas medicación para evitar sufrir ataques de migraña

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	6	Resistencia	18
ENTEREZA	7	Estabilidad mental	21

COMBATE

INICIATIVA 9 DAÑO +1/+0 DEFENSA 19

DRAMA 3



HISTORIA

A tus 21 años, estás entregada a tu vida universitaria. Además de ser una de las estudiantes más destacadas de tu clase, también formas parte del equipo universitario femenino de Cross del que recientemente has sido nombrada como una de las capitanas.

Tu vida en Minneapolis es feliz. Las chicas del equipo son como una familia con la que puedes contar para cualquier problema. Scott Grahman, tu pareja desde hace casi un año, es un chico encantador, apasionado de los animales. Os conocisteis a principios de curso en una conferencia sobre biodiversidad y la atracción entre ambos fue casi instantánea.

Cada año retrasas un poco más tu regreso de verano a Emily, tu ciudad natal. Cursos de verano, competiciones interestatales, cualquier excusa es buena para reducir la estancia en casa de tus padres a la mínima expresión. Y es que tu vida en Emily nunca fue del todo feliz.

Los problemas empezaron desde el mismo momento de tu nacimiento. Tu madre, Emma, estaba embarazada de gemelas. Deberías haber tenido una hermana con la que compartir los mejores momentos de tu vida pero el otro bebé apenas sobrevivió unos minutos tras el parto. La muerte de la pequeña destruyó a tu madre, una mujer de carácter frágil que, a pesar de tu existencia, dejó que el dolor consumiera su mente. Tu madre sigue postrada en una cama desde hace más de veinte años. Apenas habla pero cuando lo hace algunas veces te llama Emily, el nombre que querían poner a tu hermana. Aunque sabes que es injusto, no puedes evitar sentir que te abandonó sin darte siquiera la oportunidad de mostrarle quien eres.

Tu padre te crio y educó el solo lo mejor que pudo, aunque siempre dedicó más tiempo y atenciones a su mujer que a ti. Como si de algún modo tú fueses la culpable de su lamentable situación. Un mal día se lo echaste en cara, frustrada por alguna estupidez de adolescente le escupiste todo lo que sentías y el pobre hombre se derrumbó en lágrimas. Te sentiste como una mierda. Ha pasado el tiempo y sabes que te ha perdonado, pero los remordimientos aún te corroen las entrañas cuando coges la autopista para volver allí. Quizás no eres más que una egoísta.

De las pocas cosas buenas que te quedan en Emily, el doctor Stone y su esposa Martha son lo mejor. Ella, aunque sorda de nacimiento, es enfermera y siempre asiste al doctor en sus consultas. Ambos estuvieron en tu nacimiento y, aunque no pudieron hacer nada por salvar a tu hermana, han velado por ti desde entonces. Su cariño suplió durante un tiempo el que te faltaba en casa. Han estado a tu lado en los momentos más importantes, sobre todo durante el terrible ataque de migraña que sufriste poco después de cumplir los catorce años.

Fueron dos días completos. Cuarenta y ocho horas de terrible sufrimiento como no has experimentado nunca más en tu vida. Sentías como si tu cabeza fuera a explotar en cualquier momento y casi llegaste a desear que sucediera si eso ponía fin a tu dolor. Por fortuna el doctor Stone estaba allí y gracias a sus atenciones lograste recuperarte. Te diagnosticó migraña por estrés y te advirtió que podría volver a repetirse. Desde entonces siempre tienes a mano tus pastillas. Si te las tomas en cuanto sientes el aura, los efectos desaparecen sin llegar a manifestarse por completo. Seguro que heredaste la maldita enfermedad de tu madre. Por lo que has leído se trata de una

afección con una base genética que afecta más a las mujeres que a los hombres. Genial. Gracias también por esto, mamá.

Existen algunas personas más en Emily a las que guardas cierto cariño, aunque solo sea por las cosas que compartiste con ellas durante tu niñez. No son suficientes como para hacerte desear volver, pero al menos están ahí cuando no te queda más remedio que hacerlo.

Está John, por ejemplo. Es un Lambert, lo que quiere decir que su apellido se remonta nada menos que hasta la fundación de Emily allá por el 1900. Por desgracia no es la persona más popular del lugar. Cuando era un crío tuvo la estúpida ocurrencia de ir a jugar hockey con su hermano sobre el lago con las primeras heladas del invierno. El hielo cedió y ambos cayeron al agua. Su hermano no sobrevivió y John se volvió retraído y silencioso. Erais amigos antes de aquel suceso terrible y sigues sintiendo cierto cariño por él. Estuvo enamorado de ti durante un tiempo pero tú nunca lo quisiste de ese modo.

Otra de esas personas especiales es Luke Buchanan. Luke siempre fue el típico listillo. De esos que se pasan el colegio y el instituto metiéndose en problemas, montando juergas y ligando con chicas. La mitad de las adolescentes del condado de Crow Wing debieron pasar por su coche en aquella época. Joder, hasta tú pasaste por él. Menuda idiota. Enamorarse de Luke era lo más estúpido que una chica podía hacer, pero era imposible resistirse a esos ojos y esa sonrisa. Sin embargo todo cambió el día que su padre recibió el disparo.

Fred Buchanan era el jefe de policía de Emily —y una de las razones por las que Luke terminaba siempre por librarse de todos los líos en los que se metía—. Hace cuatro años unos tipos de fuera atracaron la gasolinera al norte de la ciudad. Fred fue el primero en llegar al lugar y los tipos recibieron al coche patrulla a balazos. El jefe logró abatir a ambos atracadores pero durante el tiroteo fue herido de gravedad. Luke, que llegaba con su coche en ese momento lo vio todo y fue capaz de mantener con vida a su padre hasta la llegada del doctor Stone. Por desgracia el disparo había alcanzado a Fred en la columna y no ha vuelto a caminar desde entonces. El suceso marcó a Luke profundamente. Cuidó de su padre durante los meses siguientes y un año después entró a formar parte de la policía de Emily. Ahora es uno de los ayudantes del Sheriff del condado.

JOHN LAMBERT

Un chico de pueblo, solitario y taciturno

Dejadme en paz, mis problemas son solo asunto mío.

CARACTERISTICAS

FOR	7		Un tipo grande
REF	6		Reacción rápida
VOL	3		Atormentado
INT	4		Intuitivo

HABILIDADES

- 7 Hockey sobre hielo
- 7 Rifle de caza
- 7 Seguir rastros
- 7 Camuflaje
- 4 Provocador
- 4 Trabajillos variados
- 4 Mecánica básica

HITOS

Casi mueres junto a tu hermano en las aguas heladas del lago Emily.

Pasas los fines de semana cazando en los bosques.

Dejaste los estudios y has trabajado haciendo de todo.

Sueles emborracharte y acabar a puñetazos en el bar.

COMPLICACIÓN

Tienes una insuficiencia respiratoria crónica que suples con tu inhalador.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	8	Resistencia	24
ENTEREZA	5	Estabilidad mental	15

COMBATE

INICIATIVA 8 DAÑO +3/+1 DEFENSA 18

DRAMA 3



HISTORIA

A tus 21 años, sientes que estás desperdiciando tu vida. Miras a tu alrededor y nada de lo que ves te importa. Ni tu trabajo, ni tu familia, ni tus escasos amigos. Nada importa. Estás atrapado en este pequeño pueblo de nombre ridículo a cientos de kilómetros del mundo real. Y lo peor es que te lo mereces.

Todo se empezó a derrumbar cuando tenías doce años. Apenas había comenzado el invierno pero dos grandes nevadas tenían la ciudad y sus alrededores cubiertos de nieve. El frío había empezado ya a congelar la superficie del lago Emily aunque todavía la capa de hielo era fina y quebradiza. Estabas en casa viendo algo en la televisión cuando te diste cuenta de que tu hermano Jake, dos años menor que tú, llevaba demasiado rato en silencio. Cuando eso ocurría lo normal es que estuviera ideando algún tipo de fechoría por lo que te levantaste sin demasiadas ganas para ver que estaba tramando. El armario de su habitación estaba revuelto y tardaste unos minutos en echar en falta los patines de hielo y el stick de hockey.

Tan rápido como fuiste capaz, buscaste tus propios patines y corriste hacia el lago. Cuando llegaste, Jake ya estaba patinando en círculos a varias decenas de metros de la orilla. Sabe Dios que lo intentaste de todas las formas posibles, le llamaste, le advertiste, le amenazaste incluso... todo mientras te ponías los patines a toda velocidad. Fue en vano. Escuchaste el crujido del hielo cuando todavía estabas abrochándote los cordones del segundo patín. Con los ojos llenos de lágrimas patinaste hacia el agujero en el hielo pero éste cedió bajo tu peso y en unos segundos tus pulmones se llenaron de agua helada.

Despertaste un buen rato más tarde en casa del Dr. Stone, desnudo y envuelto en mantas. El jefe Buchanan, de la policía de Emily, te había visto caer al lago y logró rescatarte con la ayuda del doctor que se encontraba de camino a casa de un paciente. El cuerpo de tu hermano no se pudo recuperar hasta varias horas más tarde.

Has cargado con la culpa desde entonces. Es cierto que no fue idea tuya ir al lago, como la gente sigue creyendo, pero ¿qué importa eso? ¿Qué sentido tiene explicarles que fue de otro modo? Jake no volverá y la culpa seguiría siendo tuya. Eras el mayor y cuidar de tu hermano era tu responsabilidad.

Ahora vives solo en una pequeña casa a las afueras, lo más lejos posible del lago. Desde que tu madre murió hace unos años apenas te hablas con tu padre. Pasas los días lavando coches en un pequeño negocio a la entrada de la ciudad y las tardes bebiendo cerveza en el bar donde es frecuente que acabes peleándote con alguien. Los fines de semana intentas dejarlo todo atrás y te internas en los bosques del norte del condado, dispuesto a cazar o ser cazado. Llevas dos semanas tras la pista de un oso enorme y estás deseando encontrártelo frente a frente.

Apenas te quedan amigos y no te extraña. No haces mucho por conservarlos. Aun así hay algunos que se resisten a dejarte de lado aunque no entiendes por qué.

El Dr. Stone es uno de ellos. Desde que ayudó a sacarte del lago ha estado pendiente de ti. Primero por obligación, claro. El agua helada dañó tus pulmones y te causó una insuficiencia respiratoria que te acompañará de por vida. Pero tras esos primeros meses su apoyo fue fundamental para ayudarte a superar la pérdida de tu hermano. Fue el único que no te juzgó

y te condenó de inmediato. Ni tus propios padres se portaron así contigo.

También está Luke Buchanan. Luke siempre fue el típico listillo. De esos que se pasan el colegio y el instituto metiéndose en problemas, montando juergas y ligando con chicas. La mitad de las adolescentes del condado de Crow Wing debieron pasar por su coche en aquella época. Y sin embargo seguía encontrando un rato para ir a buscarte e intentar arrastrarse a sus locas aventuras. La mayoría de los escasos buenos recuerdos de tu adolescencia son culpa suya. Desde que su padre recibió el disparo hace cuatro años en aquel feo asunto de la gasolinera la cosa cambió un poco y ahora ya no os veis tan a menudo. Es normal, tú no eres nada divertido y con su padre en silla de ruedas primero y ahora, como ayudante del sheriff del condado, casi tienes que agradecer que siga teniendo tiempo de compartir un par de cervezas contigo durante la semana.

Y por último tienes a Ruth. O la tenías porque desde hace unos años apenas regresa a Emily más que un par de semanas en verano. Tampoco te extraña con el panorama que tiene en casa: su madre está medio loca y lleva metida en la cama desde que ella nació, y su padre ha pasado más tiempo pendiente de su esposa que de su propia hija. Ruth está estudiando en la universidad algo relacionado con los bosques y la naturaleza, además se está convirtiendo en una atleta de élite, compitiendo por ahí con su equipo de la universidad. Durante un tiempo estuviste enamorado de ella aunque, como todas, solo tenía ojos para Luke. Ahora ya nada de eso importa demasiado, pero es agradable volver a verla aunque solo sea unos días.

LUKE BUCHANAN

Ayudante del sheriff del condado de Crow Wing

Estoy seguro de que podemos resolver esto de forma razonable.

CARACTERISTICAS

FOR	4		Patrullas nocturnas
REF	5		Desenfundar
VOL	4		Responsable
INT	5		Atar cabos

HABILIDADES

- 5 Remar en el lago
- 7 Entrenamiento policial
- 5 Detectar mentiras
- 4 Abrir cerraduras
- 7 Encantador
- 4 Legislación
- 6 Conducción agresiva

HITOS

Sabes cómo caer bien a la gente, sobre todo a las mujeres.
Salvaste la vida de tu padre en el tiroteo de la gasolinera.
Tu padre se siente orgulloso de quién eres ahora.
Durante tu juventud todo fueron fiestas, chicas y meterte en problemas.

COMPLICACIÓN

Padeces una insuficiencia cardíaca leve que mantienes en secreto.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	6	Resistencia	18
ENTEREZA	6	Estabilidad mental	18

COMBATE

INICIATIVA 7 DAÑO +2/+1 DEFENSA 17

DRAMA 3



HISTORIA

Tienes 23 años y una vida que no se parece en nada a la que habías imaginado. Hasta hace nada eras el tipo guay del pueblo. Todo eran fiestas, chicas y recorrer el condado metiéndote en problemas. Eras un auténtico capullo, ahora que lo piensas. Hacías todas esas estupideces porque sabías que tu padre andaba detrás de ti resolviendo tus problemas. Ser el hijo del jefe de policía de Emily tenía sus pequeñas ventajas. En ningún momento se te ocurrió pensar el montón de marrones que probablemente se tenía que tragar para solucionar tus asuntos y evitar que acabaras metido en algún problema serio de verdad. Tuviste que tenerlo medio muerto en tus brazos para saber apreciar todo lo que había hecho por ti.

Tu padre —el jefe Fred como todavía lo llama todo el mundo— se quedó solo cuando tan solo tenías cinco años. Tu madre se largó del pueblo con el capullo de Troy Burton y nunca regresó. A saber dónde estará ahora la muy zorra. Tu padre tuvo que cuidar de ti desde entonces y, la verdad, nunca ha sido demasiado bueno en las tareas domésticas ni tampoco se le dan bien los niños. Pero hizo lo que pudo y acabó teniendo que soportar a un niño malcriado.

Hace cuatro años todo cambió. Un par de tipos de fuera del estado atracaron la gasolinera al norte de la ciudad. Tú estabas apurando un cigarrillo dentro del coche, en el aparcamiento de la gasolinera, cuando llegaron los tipos y entraron a la tienda. Sacaron una pistola cada uno y amenazaron al pobre dependiente. El chico estaba aterrorizado y no reaccionaba ante los gritos de los atracadores. Uno de ellos le disparó en la cabeza, así sin más, y saltó el mostrador. Para entonces ya estabas telefoneando a la policía.

Tu padre fue el primero en llegar y los tipos recibieron el coche patrulla a balazos. El jefe devolvió los disparos y logró abatir a uno de los asaltantes pero fue alcanzado por una bala. Lo viste caer derrumbado tras su coche. El atracador también se dio cuenta y salió de la tienda con su arma en la mano, dispuesto a rematar el trabajo. Todavía hoy no te explicas de dónde sacaste el valor para salir del coche, pero lo hiciste. Cogiste un revolver de la guantera y disparaste al tipo a quemarropa justo cuando ya se cernía sobre tu padre. Después presionaste su herida y lograste que aguantase con vida hasta que llegó el Dr. Stone.

La bala alcanzó a tu padre en la columna, dejándolo atrapado a una silla de ruedas para el resto de su vida. Pero al menos está con vida y ahora puedes devolverle todos estos años de favores cuidándolo tú a él. La experiencia te cambió por completo hasta el punto de que decidiste seguir los pasos de tu padre. Ahora eres ayudante del sheriff del condado y puedes ver el orgullo en los ojos del jefe cada vez que vuelves a casa. Nunca te ha preguntado por qué llevabas un arma en tu coche aquel día.

En la ciudad sientes que la gente te aprecia. Algunos por lo que fuiste y otros por lo que eres hoy día. Tienes un puñado de buenos amigos pero, como todos, hay gente que es especial en tu vida.

El primero de la lista es, sin duda, el Dr. Stone. Nunca podrás agradecerle lo suficiente lo que hizo por tu padre. Aunque él te da siempre mucho mérito fue su actuación la que logró salvarle la vida. Sin duda fue una suerte que estuviera ya en su coche a punto de salir hacia una visita cuando le llamaste al teléfono. De otro modo quizás no hubiera llegado a tiempo. Además el

doctor te ha ayudado a llegar hasta donde estás ocultando en su informe médico un pequeño problema cardíaco que no te habría permitido pasar el examen de ingreso al cuerpo. Es un gran tipo y, a pesar de la diferencia de edad, lo consideras un amigo.

Otro buen amigo desde hace años es John Lambert. Cuando era un crío tuvo la estúpida ocurrencia de ir a jugar hockey con su hermano sobre el lago con las primeras heladas del invierno. El hielo cedió y ambos cayeron al agua. Tu padre escuchó los gritos y logró sacarlo a tiempo de las aguas heladas pero su hermano no sobrevivió. Sentiste mucha lástima por él y durante años has tratado de llevarlo contigo a todas partes. Sabes que te aprecia aunque la experiencia lo volvió retraído y silencioso. Ahora os veis mucho menos pero todavía intentas buscar algún hueco en la semana para tomar unas cervezas con él después del trabajo y así, de camino, evitas que se meta en peleas. Está intentando que te unas a él un fin de semana para ir de caza a los bosques, quizás deberías ir de una vez y tener una conversación seria sobre su actitud hacia la vida. Ya es hora de que deje atrás ese sentimiento de culpa.

La otra persona especial en tu vida, a pesar de lo poco que la ves, es Ruth Patterson. Tuvo una infancia muy complicada, con una madre medio loca postrada en cama, y un padre que prestaba todas sus atenciones a su esposa dejando de lado a su hija. Aun así siempre fue una chica educada y buena estudiante, aunque con un fondo triste. Han sido muchas las chicas que han pasado por el asiento de atrás de tu coche, pero nunca esperaste que Ruth fuera una de ellas y, sobre todo, nunca esperaste enamorarte. Pero la vida tenía otros planes, primero sucedió lo de tu padre, luego ella se fue a la universidad y cualquier oportunidad que pudieras haber tenido, desapareció. Ahora solo la ves de verano en verano, cuando se deja caer por Emily apenas un par de semanas. El resto del año lo pasa en Minneapolis, entre sus estudios de Ingeniería Forestal y sus competiciones de atletismo.

FRANK STONE

Doctor en medicina por la Universidad de Minnesota

Tranquilo, no pasa nada, coge mi mano y cálmate.

CARACTERÍSTICAS

FOR	3		Buena salud
REF	3		Pulso de cirujano
VOL	5		Paciente
INT	6		Investigación y análisis

HABILIDADES

- 3 Caminando a todas partes
- 2 Puntos débiles del cuerpo humano
- 4 Observar síntomas
- 6 Ocultar la verdad
- 4 Transmitir calma
- 4 Historia de Emily
- 7 Medicina

PODERES

Manipulación de memoria (Potencia 4)
Puedes manipular la mente de las personas con solo tocarlas.

HITOS

Descubriste tu poder por accidente cuando tan solo eras un crío.
Conoces casi todos los secretos de Emily.
Crees ciegamente en las predicciones de Martha, aunque sabes que no te cuenta todo lo que ve.
Estás totalmente seguro de que te has borrado a ti mismo algún recuerdo recientemente.

COMPLICACIÓN

Tanto modificar recuerdos está afectando a los tuyos propios.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	5	Resistencia	15
ENTEREZA	8	Estabilidad mental	24

COMBATE

INICIATIVA 6 DAÑO +1/+0 DEFENSA 11

DRAMA 2

Deoxyribonucleic acid (DNA) is a nucleic acid that contains the genetic instructions used in the development and functioning of all known living organisms and many viruses. DNA is a long molecule consisting of two antiparallel sugar-phosphate backbones joined by nitrogenous base pairs. The sequence of bases determines the code for a particular protein, which in turn determines the organism's traits. DNA is often described as a double helix; however, it can also exist in other forms, such as a Z-DNA or a quadruplex. DNA is found in the nucleus of eukaryotic cells, where it is associated with histone proteins to form chromatin. In prokaryotic cells, DNA is located in the cytoplasm. DNA is also found in mitochondria and chloroplasts, which are organelles that have their own DNA. DNA is a fundamental component of life and is essential for the transmission of genetic information from one generation to the next.

Within cells, DNA is organized into structures called chromosomes. Each chromosome is a single molecule of DNA that has been tightly coiled into a compact, organized structure. Chromosomes are found in the nucleus of eukaryotic cells and in the cytoplasm of prokaryotic cells. The DNA molecule is composed of two strands, each of which is a long chain of nucleotides. The two strands are joined together by hydrogen bonds between the nitrogenous bases. The sequence of bases determines the code for a particular protein, which in turn determines the organism's traits. DNA is often described as a double helix; however, it can also exist in other forms, such as a Z-DNA or a quadruplex. DNA is found in the nucleus of eukaryotic cells, where it is associated with histone proteins to form chromatin. In prokaryotic cells, DNA is located in the cytoplasm. DNA is also found in mitochondria and chloroplasts, which are organelles that have their own DNA. DNA is a fundamental component of life and is essential for the transmission of genetic information from one generation to the next.

HISTORIA

Descubriste tu poder por accidente cuando tan solo eras un crío. En un acceso de furia borraste la memoria del grupo de matones que te hacían la vida imposible en el patio del instituto. Aquellos imbéciles tardaron una semana en dejar de hacerse sus necesidades encima y casi un mes en volver a recordar sus nombres. Pasaste miedo, claro. No entendías qué había pasado.

Fue el Padre Eli Jordan, párroco de la Iglesia Wesleyana, quien te explicó que habías nacido con un don especial. “Un regalo de Dios”, fueron sus palabras exactas. También te contó que no eras el único y te presentó a otros como tú. Por alguna razón que desconoces, en Emily nace gente así de cuando en cuando. Lleva sucediendo desde siempre. Por supuesto lo mantenéis en secreto y en esa labor tienes un papel importante.

En una de las reuniones que el Padre celebra periódicamente en su iglesia, conociste al amor de tu vida, Martha. Ella ya sabía que pasaríais la vida juntos, claro. Ese es su don. Martha predice el futuro. No es como en las películas, por supuesto. No se sienta a echar las cartas o a examinar los posos del café. Ni siquiera puede hacerlo cuando lo desee ni de forma voluntaria. Son visiones puntuales que la asaltan de día o de noche, sin previo aviso. Para ella es un sufrimiento la mayor parte del tiempo. En primer lugar porque sus visiones no sirven para cambiar las cosas. Lo que ella ve, sucede. En segundo lugar porque desde que se manifestó su don, Martha perdió la capacidad del habla. Tan solo recupera la voz cuando tiene una visión y entonces, lo que sale de sus labios, sabes que ocurrirá. Ya hace tiempo que estás convencido de que no cuenta todo lo que ve.

Te hiciste médico y Martha estudió enfermería. Tras terminar los estudios abristeis una consulta en Emily donde ya lleváis trabajando más de veinte años. La comunidad os respeta y seguís acudiendo a las reuniones del viejo Padre Jordan. Siguen naciendo niños especiales en el pueblo de tarde en tarde y hacéis todo lo posible porque el descubrimiento de sus dones no suceda de forma traumática. A veces es del todo imposible, claro. Como lo que pasó con Ruth Patterson.

Ruth tiene ya más de veinte años y está estudiando en la universidad, pero todavía acude al pueblo cada verano por la festividad local. No ha tenido una infancia feliz y, en cierto modo, te sientes responsable por ella. No hacía demasiado tiempo que habías abierto tu consulta cuando la señora Patterson se puso de parto. Llevabas siguiendo su embarazo desde hacía unos meses y todo iba bien, gemelas, ambas niñas, grandes y sanas. El día del parto, sin embargo, ocurrió algo inexplicable. La pequeña Ruth nació la primera y justo después, Emily. Tras examinarlas dejasteis a ambas niñas en brazos de la madre y entonces el cuerpo de Emily se deshizo ante vuestros ojos, fusionándose o siendo absorbido de alguna forma por el cuerpo de Ruth. La visión fue terrible, más de lo que cualquiera de los Patterson era capaz de soportar. Tuviste que cambiar sus recuerdos y, para el resto del mundo, la pequeña Emily murió justo tras el parto. El padre Jordan enterró un ataúd vacío, claro. La señora Patterson perdió la razón a pesar de tus esfuerzos.

Por temor a que se volviera a repetir algo tan terrible has mantenido a Ruth vigilada desde su infancia y gracias a ello has descubierto que no solo eres capaz de cambiar los recuerdos de la gente sino que puedes bloquear el acceso a parte completas de su cerebro e impedirles utilizar sus dones. Decidiste hacer eso con Ruth para protegerla y el padre Jordan estuvo de acuerdo. Para ella vuestra relación comenzó a causa de sus te-

rribles (e inexistentes) ataques de migraña para los cuales tú le suministras la medicina que los alivia. En realidad la medicina reafirma tu bloqueo, el cual tienes que renovar periódicamente para evitar que su poder regrese. No es la única persona a la que has bloqueado sus dones desde entonces, aunque las razones son diferentes en los otros casos.

John Lambert y su hermano pequeño decidieron jugar al hockey sobre el lago a principios del invierno. El hielo aún no era lo suficientemente fuerte y se quebró bajo los pies del pequeño Jake, arrastrando a ambos hermanos a las profundidades. Martha lo predijo y por eso llegaste allí a tiempo de sacar a John del hielo con la ayuda del Jefe de Policía, Fred Buchanan. Lo que sacasteis del agua no parecía del todo humano. El cuerpo de John había sufrido varias mutaciones —branquias, membranas entre los dedos, piel gruesa e impermeable— que lo habían permitido sobrevivir a la prolongada inmersión. Jake, por desgracia, no tuvo esa fortuna.

Bloqueaste su mente antes de que acudieran más curiosos y eso revirtió su mutación. Después modificaste los recuerdos del Jefe Fred. La decisión de mantener bloqueados los poderes del joven John —el crío apenas tenía doce años en aquel entonces— la tomó Martha a raíz de una de sus visiones y tú obedeciste sin preguntar. Para todo el mundo, incluido él mismo, el agua helada afectó a sus pulmones y ahora necesita un inhalador para superar su insuficiencia respiratoria. Al igual que en el caso de Ruth, la medicina ayuda a mantener el bloqueo por más tiempo.

Dos semanas después de aquello el Padre Jordan invitó al Jefe a una de vuestras reuniones. Los recuerdos modificados no se mantienen por tiempo indefinido y la mayoría estuvo de acuerdo en que Fred Buchanan era alguien en quien se podía confiar. Al veterano policía le costó entender lo que estaba viendo pero a la larga ha sido una buena idea tenerlo de vuestro lado.

Y eso nos lleva hasta Luke Buchanan. Hace cuatro años el Jefe Fred acudió a una llamada de auxilio en la gasolinera de Lago Country. Dos atracadores hirieron al jefe de gravedad y su hijo, un adolescente un tanto problemático hasta entonces, fue testigo de ello. El joven Luke salió de su vehículo y en un arrebato de ira congeló el tiempo a su alrededor. Lo sabes porque estabas lo suficientemente cerca como para verlo y a la distancia exacta —gracias a Martha— para librarte de sus efectos. Balas detenidas en el aire, atracadores inmóviles y, por fortuna para el Jefe Fred, una grave herida que dejó de sangrar. Luke mató al segundo atracador que quedaba con vida y permaneció junto a su padre hasta que tú llegaste, entonces se desplomó inconsciente sangrando por la nariz y los oídos. Pudiste salvar la vida de ambos y después modificaste los recuerdos de Luke y bloqueaste sus poderes a petición de su padre. “Me lo debes”, fueron sus palabras. Y tenía razón. Además Martha ya te había dicho que lo harías.

Ahora tienes cincuenta años y, mientras te arreglas la corbata ante el espejo, tienes una extraña sensación. La actitud de Martha también apunta a que algo sucede. No siempre cuenta lo que ve y, si no lo hace, será por una buena razón. Pero no es eso y lo sabes. Miras a tus ojos y te esfuerzas en recordar... si, eso es... recordar... y entonces todo queda claro. No tienes ni idea de por qué lo has hecho, ni siquiera cuando —¿ha sido ahora mismo?— y, por supuesto, no sabes qué ha sido, pero estás totalmente seguro de que te has borrado a ti mismo algún recuerdo...

REUNIÓN DE VIEJOS AMIGOS

La segunda semana de Julio, Ruth regresa a Emily a pasar un par de semanas en casa de su familia. Viaja desde Minneapolis en autobús pues su beca no le alcanza para comprar su propio coche y su familia tampoco dispone de grandes ingresos como para regalarle uno. El viaje ha sido largo y agotador. Al divisar el pueblo el aviso de un nuevo ataque de migraña la obliga a echar mano de sus pastillas para evitar que la cosa vaya a mayores. En la parada la está esperando su padre, Arthur. Inter cambian unas breves palabras y el resto del viaje hasta la casa lo hacen en un silencio que solo rompen los ruidos de la vieja furgoneta de la familia. El ambiente en la vieja casa es tan triste y apagado como de costumbre.

Luke ha pedido la tarde libre. El trabajo del ayudante del sheriff no termina nunca, en realidad, pero siempre hay tiempo para poder dedicarlo a los amigos. Al fin y al cabo el condado de Crow Wing es un lugar bastante tranquilo donde no hay grandes problemas y suelen resolverse con rapidez. Consciente de la llegada de Ruth, Luke ha quedado con su amigo John Lambert en el bar La Cabaña para darle la bienvenida. A media tarde se pasa con su coche patrulla por casa de los Patterson a recogerla.

John ha tenido uno de sus habituales días de monotonía y apatía general. Lavar coches no es una actividad que ofrezca demasiadas emociones. Tan solo la llegada de Ruth al pueblo se antoja un soplo de aire fresco en comparación al ritmo habitual de su vida. Luke se encarga de recoger a la chica en su casa y, para cuando ambos llegan al bar, John ya está terminando su segunda cerveza.

En el bar, los tres beben, se ponen al día de sus respectivas vidas y comentan el programa de actividades del "gran" evento del verano: el Día de Emily, cuyo cartel anunciador cuelga orgulloso en una de las paredes del local.

Esta primera escena debería servir al DJ para describir por encima el pueblo y mostrar a los jugadores el ritmo de vida pausado de esta pequeña localidad que se prepara para un día de festejos al que acuden no pocos visitantes, la mayoría de las poblaciones de los alrededores. Los protagonistas deberían tener ocasión de conversar entre ellos y con alguno de sus vecinos de forma que los jugadores vayan tomando el pulso a sus personajes. Si has decidido incluir al doctor Stone como uno de los protagonistas también acudirá a la cita con el resto de personajes.

CELEBRATE EMILY DAY!

Saturday July 16th, Emily City Park

Pancake Breakfast
7-11am
St Emily's Church Hall
Sponsored by
Snowbirds Snowmobile Club

5K Run - 9am

Parade - 1pm

**Giant
Fireworks at
10:30pm
over Lake
Emily**

Emily City Park
Food Booths • Craft Fair
Kid's Games • Beer Gardens
Paintball Gallery
Chainsaw Carver
(Carvings Auctioned at 4pm)
Cuyuna Range Community Band
(at 11AM)
And Much, Much More!

Live Music in the Park
Wanted 1:30-4:30pm
Elvis 4:30-6:30pm
Wanted 6:30-10:30pm

Kids Tractor Pedal Pull
Ages 4-11
3pm (State Sanctioned)

GRAND PRIZE: Polaris 570 ATV
w/Rear Storage Bag
(Winner is responsible for taxes & fees)
2nd PRIZE: Stainless Steel Gas Grill
w/Infra-red Feature
3rd PRIZE: Grand Casino Mille Lacs
Package and \$100 Cash
4th-7th PRIZE: Cash Prizes
Tickets \$2 (Need Not Be Present To Win)
Available at Local Businesses
Drawing at 8 pm Emily Park
Lic #X-04296-15-007

EL DRON ESTRELLADO

Será ya pasada la media noche, cuando el sonido de algo volando demasiado bajo disturbe el descanso de los habitantes de Emily. Los protagonistas continúan en el bar, *bastante borrachos a estas alturas*. Al salir al exterior podrán ver lo que parece una pequeña avioneta que deja tras de sí una estela de humo negro y que ha cruzado el cielo sobre Emily de oeste a este. El aparato va perdiendo altura conforme se aleja y termina por estrellarse en la distancia, en algún punto al sur/sureste del lago Mary. Una prueba de INTELECTO + 🧠 (15) permite reconocer el aparato como lo que es: un dron no tripulado.

Llegar conduciendo hasta donde se ha estrellado el dron les obligará a tomar una pequeña carretera que bordea el lago Mary por su orilla sur. Toda esa zona está salpicada de elegantes casas de verano y pequeños chalets que en esta época del año están todos habitados o alquilados a gente de la ciudad. Muchos curiosos han escuchado pasar el dron y no serán pocos los que quieran saber qué ha sido eso que ha interrumpido su barbacoa nocturna con los vecinos.

Los restos de la estela de humo y las indicaciones de los vecinos los conducirán a una zona en la que la carretera se termina y hay que adentrarse por *un carril de tierra, sin iluminación*, que conduce a *una zona pantanosa* al sureste del lago. Salirse del camino en este lugar podría terminar con el vehículo siendo tragado por un inesperado charco de agua cenagosa, por lo que tendrán que conducir con precaución. En ese momento, un chisporroteo desconectará el motor del coche de repente, dejándolo sin luz y sin frenos en pleno carril. El personaje que vaya al volante deberá realizar una prueba de REFLEJOS + 🧠 (15), en el mejor de los casos el coche terminará *atascado en el barro*, con un fallo *golpeará contra una roca y pinchará una rueda*, y con una pifia quedará *hundido en aguas pantanosas*. El DJ debería aprovechar los aspectos de situación existentes —borrachera, falta de iluminación— para aumentar la dificultad de la tirada o forzar el fallo de la misma.

Con ayuda de unas linternas los protagonistas llegarán finalmente a una laguna pantanosa donde el dron se ha estrellado. El vehículo permanece de medio lado, parcialmente hundido, apenas visible entre la maleza que cubre el lecho pantanoso. No se distinguen emblemas o logotipos de ninguna clase y si dispone de alguna matrícula o algo parecido debe encontrarse en la parte sumergida. El vehículo parece emitir un zumbido apenas audible, como si tuviera aún elementos en funcionamiento. Entonces, con un nuevo chispazo, se apagarán linternas, móviles y cualquier otro aparato electrónico que los protagonistas lleven encima. Intentar encenderlos de nuevo es inútil, las baterías están todas agotadas.

Intentar acercarse al dron implicará moverse con cuidado en la oscuridad y meterse en la laguna hasta la cintura. Será necesario realizar una prueba de REFLEJOS + 🧠 (12) para evitar golpearse con rocas, arañarse con ramas o terminar resbalando y hundiéndose en el barro. Una prueba de INTELECTO + 🧠 (15) les permitirá escuchar un chapoteo, como si algo aparte de ellos estuviera moviéndose por la laguna al otro lado del aparato.

El dron emitirá un nuevo zumbido pasado unos minutos y de su interior brotará una luz azul eléctrico que ganará en intensidad, formando una esfera perfectamente visible alrededor del dron. Al alcanzar su máxima intensidad estallará sin hacer apenas ruido y un arco eléctrico los golpeará, derribándoles al

suelo. Los personajes perderán la consciencia y cada jugador recibirá un punto de drama por “rendirse” de esta forma involuntaria. Si alguno desea rechazar el punto, tendrá derecho a realizar una prueba de Aguante (12) para mantener la consciencia, pero recibiendo, sea cual sea el resultado, un daño de resistencia igual al dado m.

AMANECE UN NUEVO DÍA

Si alguno de los protagonistas ha permanecido consciente, lo que verá no tendrá sentido para él. En primer lugar el tiempo a su alrededor se acelerará y verá transcurrir el resto de la noche en cuestión de segundos. En segundo lugar, la forma de Ruth parecerá dividirse en dos mujeres idénticas y una de ellas desaparecerá caminando en dirección norte —por supuesto esto ocurrirá a la misma velocidad que sucede todo lo demás—. Por último la piel de John brillará con un tono metálico durante apenas un instante. Todo será tan rápido que apenas tendrá tiempo para asimilarlo y deberá realizar una prueba de Entereza (12), recibiendo un daño de estabilidad igual al dado M en caso de fallo.

Los protagonistas recuperarán la consciencia y a su alrededor estará comenzando a amanecer. No tendrán la sensación de que hayan pasado más de unos segundos y, de hecho, aún se encontrarán bajo los efectos del alcohol que tomaron la noche pasada en lugar de la resaca que cabría esperar.

El coche no arrancará y las baterías de sus aparatos electrónicos estarán todas agotadas. Algunos elementos sensibles de la electrónica de esos aparatos estarán también dañados, como si hubieran sufrido los efectos de un pulso electromagnético, lo que podrán deducir al examinarlos si superan una prueba de INTELECTO + 🧠 o 🧠 (15).

Del dron tampoco hay rastro aunque es posible que haya terminado de hundirse en el barro. Comprobarlo requerirá de una prueba de FORTALEZA + 🧠 (18) para bucear en las aguas pantanosas y encontrar sus restos a no demasiada profundidad. Pesa demasiado para sacarlo a la superficie sin ayuda de cuerdas y una grúa o similar.

Examinarlo bajo las aguas y obtener algo de utilidad requiere de dos pruebas pues hay que ser capaz de localizar un leve destello azulado en la oscuridad [INTELECTO + 🧠 (15)] y sacarlo del interior del dron abriendo o forzando la carcasa [FORTALEZA + 🧠 (20)], todo ello sin ahogarse por el camino. Los fallos podrán causarles daño en forma del dado m y/o crear aspectos negativos para pruebas posteriores.

Si superan las dos pruebas serán capaces de sacar del interior una especie de baliza localizadora, poco mayor que una caja de zapatos y bastante pesada, capaz de recibir y emitir señales electromagnéticas. No tendrán forma de averiguar su utilidad exacta más allá de lo que parece evidente, pero podría ser la causante del pulso que los derribó la noche anterior. Los intermitentes destellos del aparato permitirán, cuando menos, calificarlo como de *muy inestable*.

Si recuerdan el chapoteo de la noche anterior es posible que quieran localizar al causante ahora que hay luz. Una prueba de INTELECTO + 🧠 (15) les permitirá localizar unas huellas que salen del pantano y que parecen pertenecer a un reptil de gran tamaño, quizás un caimán. Las huellas se alejan en dirección norte y tienen ya unas cuantas horas. Obtener más de un 20 en la prueba, permitirá localizar un

segundo juego de huellas, en esta ocasión humanas, de un pie pequeño como de mujer. Las huellas se pierden hacia el oeste, en la dirección aproximada de Emily y parten desde el lugar en el que cayeron al suelo los protagonistas, aunque no es posible localizar su procedencia antes de ese punto.

¿CAIMANES EN MINNESOTA?

Es cierto, en esta parte del país no habitan caimanes ni otros reptiles peligrosos de gran tamaño pero sí se han dado algunos casos reales de presencia de estos animales en la zona. En 2004, por ejemplo, se capturó un ejemplar en el río Mississippi, en los terrenos del Parque Brooklyn en el condado de Hennepin. También a principios del verano de 2016 se avistaron y capturaron varias crías de caimán por parte de la oficina del sheriff que fueron trasladadas a un zoológico local.

Este último caso será el que explotaremos en nuestra historia. La oficina del sheriff ya habrá capturado un par de ejemplares jóvenes en la última semana y creen posible que haya alguno más por los alrededores. La teoría que barajan es que se trate de animales abandonados por alguien que pretendía criar unas cuantas mascotas exóticas.

AGENTES DEL GOBIERNO.

Es posible que los protagonistas avisaran a las autoridades la noche anterior mientras se dirigían hacia aquí o puede que otras personas se encargaran de hacerlo. El hecho es que un par de vehículos de la policía local y de la oficina del sheriff se encuentran por los alrededores buscándolos tanto a ellos como al dron. También podrán escuchar y ver en la lejanía un helicóptero que colabora en la búsqueda. Si los protagonistas hacen algún tipo de señal los localizarán en seguida y en unos instantes aparecerán por el mismo camino que tomaron ellos para llegar. Si no colaboran en ser encontrados, todavía tardarán cinco o diez minutos en dar con ellos.

Cuando aparezcan por la laguna, el helicóptero los sobrevolará, levantando agua y restos de vegetación en todas direcciones. El aparato es totalmente negro y carece de identificación visible, al igual que el dron. Tras el coche del sheriff aparecerán dos vehículos todo terreno de aspecto imponente: grandes, negros y con las lunas tintadas. Cumplirán todos los requisitos para formar parte de una película de espías, incluyendo los cuatro tipos de traje oscuro, aspecto sobrio, gafas de sol y comunicador en el oído que saldrán de cada uno de los vehículos.

El sheriff podrá explicarles que se trata de agentes del gobierno, aunque no será capaz de especificar más. Al mando de todos ellos se encuentra una mujer que se presentará a los protagonistas como la agente Smith. Su trato es amable aunque un tanto rígido y se nota que no se encuentra cómoda con tantos civiles en la escena de “su” accidente. No responderá a demasiadas preguntas de los protagonistas escudándose tras temas de jurisdicción, seguridad nacional y cualquier otro tópico que resulte apropiado. Si insisten mucho y no rebasan su paciencia —superar una prueba de VOLUNTAD + 🧠 (15) o similar podría ayudarles— dejará caer algunas afirmaciones vagas que podrían o no ser verdad.

MEDIAS VERDADES

Pertenecen a una rama especial del gobierno (verdad) asociada al FBI (mentira). Están persiguiendo a un fugitivo que sospechan que se encuentra en la zona (verdad) pero el dron sufrió anoche algún tipo de fallo técnico y perdieron su señal (falso).

Los protagonistas pueden hacer una prueba de INTELECTO + 🧠 (20) para identificar esos matices pero no obtendrán mucho más de ella. Insistir o tocarle las narices de algún modo puede hacer que *se ganen su antipatía* y una seria amenaza de ser arrestados por interferir en una investigación federal. Si se ofrecen a colaborar en la búsqueda de algún modo o piden una descripción del fugitivo, les mostrará una fotografía pero les advertirá que se mantengan alejado de él y que se limiten a avisar si lo localizan, pues se trata de alguien muy peligroso. La fotografía muestra a un varón de rasgos amerindios de unos treinta años, grande y fornido.

Mientras los protagonistas intentan comprender qué está sucediendo y contestan a las preguntas de la agente Smith —querrá saber exactamente todo lo que han visto u oído desde que localizaron el dron sobrevolando Emily— a su alrededor los demás agentes se desplegarán y comenzarán a trabajar de inmediato. No tendrán ningún reparo en meter sus elegantes y caros zapatos en el barro o en vadear el agua fangosa vestidos de traje hasta llegar al punto en el que se hundió el dron. Los tipos recorrerán el perímetro de la laguna colocando una cinta de señalización que prohíbe el paso mientras desde el helicóptero hacen descender un par de bultos que abrirán de inmediato. El más grande de ellos contiene una enorme tienda de lona amarilla que comenzarán a desplegar ocultando de la vista la zona en la que se encuentra el dron hundido.

Una vez que la agente Smith haya terminado con los protagonistas, todos ellos serán invitados amablemente a abandonar la zona.

Es posible demorarse algo más de tiempo si han localizado las huellas del caimán y deciden compartir la información con ellos. No es un tema que les incumba pero agradecerán el aviso y con la excusa de localizar al animal tolerarán su presencia por los alrededores, siempre que no molesten y no parezca que anden husmeando en sus asuntos.

Si ninguno de los protagonistas ha encontrado las huellas del caimán, podrías decidir que uno de los agentes del gobierno repare en ellas, mientras rodea la laguna con la cinta de señalización. Esto llevaría a la agente Smith a interrogarlos sobre la presencia de esas criaturas en la zona y pondría a los protagonistas sobre el rastro del animal.

Si los protagonistas han logrado sacar la baliza del interior del dron, lo normal es que la entreguen a los agentes del gobierno. Es un aparato lo suficientemente grande y pesado como para que no sea sencillo que lo saquen de allí sin que nadie se de cuenta pero los protagonistas podrían intentarlo si así lo desean. Necesitarán una buena distracción y superar una prueba de REFLEJOS + 🧠 (25) para lograr su propósito. Por supuesto si los descubren la agente Smith no estará nada contenta.

Por el contrario, entregar el objeto provocará una serie de reacciones inesperadas que los protagonistas podrían advertir superando una prueba de INTELECTO + 🧠 (15). La primera y

más evidente es que se creará una cierta *tensión en el ambiente*, la segunda es que nadie parecerá dispuesto a recoger el objeto de manos de los protagonistas. Tras unos incómodos segundos, la propia agente Smith será quien lo coja y lo guarde en el maletero de uno de los todoterreno, intentando guardar las apariencias y mantener su aspecto imperturbable. Por mucho que pregunten no reconocerá que se trate de algo diferente a *“una caja negra con una baliza de localización y algunas contra medidas electrónicas de bajo nivel. Nada importante, no se preocupen”*.

EFFECTOS SECUNDARIOS

Como ya sabes a estas alturas, tanto el Dr. Stone como los jóvenes protagonistas poseen ciertas cualidades especiales que, de vez en cuando, afectan a los nacidos en Emily. Estas cualidades llevan mucho tiempo bloqueadas en los casos de Ruth, Luke y John, pero la exposición a la descarga emitida por la baliza ha abierto una grieta en ese bloqueo provocando que se manifiesten parte de estas cualidades de forma descontrolada.

Las escenas que vienen a continuación afectan de forma individual a cada uno de los protagonistas. Como DJ debes buscar el mejor momento de introducirlas pero es preferible que ocurran cuando los personajes se encuentren solos o en pareja. Es el momento de que descubran que algo extraño les está sucediendo y quizás, también el momento de sospechar que el buen doctor tiene mucho que decir en el asunto. Por supuesto, como Director que eres, puedes modificar estas escenas o crear las tuyas propias para adaptarlas lo mejor posible a las circunstancias concretas de tu partida. Una de las escenas descritas será un flashback y debería ocurrir en un momento dramáticamente apropiado, a ser posible relacionado con los eventos que desataron su rareza por primera vez.

Los protagonistas podrían querer mitigar voluntariamente estos efectos y, aunque sospechen que su objetivo real es muy distinto, podrían tomar las pastillas recetadas por el doctor para sus diferentes males —o el inhalador en el caso de John—. Si alguno lo hace con esta intención, dale un poco de margen a su personaje y que tarde algo más en sufrir el siguiente efecto descontrolado de sus poderes.

No olvides dar al jugador **un punto de drama** cada vez que una de estas escenas ocurra, así como pedir una tirada de Entereza para resistir el daño a su estabilidad mental. La gravedad de la prueba debería oscilar entre Estupor (12) para las manifestaciones más leves de su Rareza y Pánico (18) para los flashbacks.

LUKE: ALTERACIONES TEMPORALES

La rareza de Luke es la cronokinesis y ahora mismo está fuera de control. Su primer efecto evidente ha sido acelerar el paso del tiempo para todos ellos, de forma que la noche ha transcurrido en un suspiro y sus cuerpos no han tenido ocasión de descansar ni de metabolizar el alcohol que todavía corre por sus venas, pero no se va a quedar ahí. Luke puede darse cuenta de que algo raro ocurre de varias formas, aquí tienes algunos ejemplos.

- El café o la comida que decida tomar —es probable que los protagonistas quieran darse una ducha, desayunar y/o cambiarse antes de partir a la caza del caimán— se ve afectado por su poder cronokinético y el tiempo pasa de forma acelerada

para ellos, enmoheciéndose o pudriéndose en el tiempo que transcurre entre un sorbo o un bocado y el siguiente.

- A su alrededor, una o varias plantas pequeñas realizan todo su ciclo vital en cuestión de segundos, creciendo, perdiendo sus hojas y marchitándose a ojos vista.

Flashback

En algún momento el padre de Luke —el antiguo jefe de policía Fred Buchanan— se interesará por lo que ha sucedido esta noche. Padre e hijo conversarán un rato de forma agradable, dejando ver la buena relación que existe entre ellos desde hace ya unos años. En un momento de la conversación el reloj de muñeca de Fred —o algún otro elemento de la escena en el que una variación del paso del tiempo resulte evidente— comenzará a girar como loco, con las agujas corriendo desbocadas y deteniéndose en seco de forma alternativa.

Fred se asustará y su reacción confundirá a Luke, le preguntará si se encuentra bien, le pedirá que se tranquilice, querrá saber si se está tomando su medicación para el corazón e intentará llamar al Dr. Stone. Sin duda Luke intentará a su vez calmar a su padre y, en algún momento, padre e hijo se tocarán. Cuando esto suceda, Luke tendrá un vívido recuerdo.

Se encuentra en la estación de servicio y es el día del tiroteo. A su alrededor el mundo se mueve a cámara lenta, tan despacio que da la sensación de que el tiempo se ha detenido. El atracador al que Luke acaba de disparar en el pecho flota a mitad de su caída y gruesas gotas de sangre lo acompañan, brotando muy lentamente del agujero de bala. A su espalda, fragmentos de cristal del primer disparo fallido giran en el aire con absurda lentitud, sin decidirse a caer. Solo Luke y su padre parecen moverse de forma normal. El jefe Fred está en el suelo y sangra abundantemente por una herida en el abdomen mientras se agarra al brazo de su hijo y mira a su alrededor sin comprender lo que sucede. Luke vuelve entonces los ojos a su padre y le susurra unas palabras tranquilizadoras: *“Calma papá, todo está bien. Yo me encargo”*. Y posando su mano sobre la herida, el tiempo también parece congelarse para Fred.

El flashback terminará ahí, el protagonista tendrá que afrontar la pérdida de estabilidad y el Director debería cambiar de escena rápidamente. Una llamada del sheriff preguntando por el asunto del caimán e instándole a mover el culo rápido podría ser la excusa para poner la escena en movimiento de nuevo, dejar al personaje con muchas dudas y a su padre llamando al Dr. Stone para contarle lo sucedido.



JOHN: MUTACIONES VISIBLES

La rareza de John es su capacidad de adaptación biológica. Al explotar el dron su habilidad se liberó y su cuerpo se protegió automáticamente transformando su piel en algún tipo de metal flexible capaz de apantallar la radiación electromagnética. El efecto no dejó ningún resto visible y solo si alguno de los protagonistas logró permanecer consciente habrá tenido la ocasión de distinguir un leve reflejo metálico en las partes descubiertas del cuerpo de John durante apenas una fracción de segundo —a causa de la aceleración del tiempo provocada por Luke de forma involuntaria—. John puede darse cuenta de que algo raro ocurre de varias formas, aquí tienes un par de ejemplos.

- John entra en contacto con una gran cantidad de agua, ya sea cayendo al lago, arrastrándose por el fango siguiendo al caimán o, simplemente, dándose un relajante baño. En ese momento su piel comienza a mutar, volviéndose blanda y húmeda al tacto, como la de una rana o un animal similar. Una membrana comienza a crecer entre sus dedos, uniéndolos entre sí y, en caso de estar sumergido, se crean branquias en su cuello. El efecto puede durar solo unos segundos o hasta que se seque por completo. Cualquier intento de repetirlo voluntariamente más tarde no tendrá éxito.

- John queda expuesto a alguna circunstancia potencialmente dañina de forma accidental: un conato de incendio en el bar en el que se encuentra, un accidente casero con un cuchillo de cocina o al coger una cerveza del congelador de casa. Su cuerpo reacciona para protegerlo soportando la temperatura sin enrojecerse siquiera, endureciéndose para evitar el corte o cubriéndose de pelaje para protegerse del frío.

Flashback

En algún momento John entrará en contacto con una masa de agua lo suficientemente grande como para disparar los recuerdos del día que casi muere ahogado en el lago. Al mismo tiempo que sufre la mutación descrita hace un par de párrafos, John tendrá un vívido recuerdo.

Su hermano ha desaparecido bajo la superficie de hielo hace unos instantes pero a pesar de ello no logra llegar a tiempo de alcanzarlo pues suelo se abre bajo sus pies y las heladas aguas lo rodean en un instante. Presa del pánico grita y el aire abandona sus pulmones, siendo sustituido por el agua gélida que amenaza con ahogarlo y congelarlo al mismo tiempo.

La primera bocanada ha sido agua pero en la segunda, para su sorpresa, logra respirar. Bajo su ropa su cuerpo se transforma, su piel se recubre de un suave pelaje que recuerda al de una nutria o una foca. Un dolor en el cuello le hace llevarse la mano al mismo y nota unas extrañas protuberancias, como profundos cortes en la piel que se abren y se cierran al ritmo de su respiración. Sus ojos también parecen acostumbrarse a la turbidez del agua lo que le permite ver con mayor claridad los cambios que está sufriendo su cuerpo y John entra en pánico.

De repente unas manos lo cogen por la ropa y lo sacan fuera del agua, arrojándolo sobre el hielo. El jefe Fred le devuelve la mirada y en su rostro se refleja el desconcierto y el miedo que le produce lo que está viendo. El Dr. Stone llega instantes después y también se arrodilla a su lado. Solo le dedica una fugaz mirada a John y, en su lugar, centra su atención en el hombre que hay a su lado: *“Fred, no se preocupe. Todo va bien”*, dice el doctor con calma poniendo la mano sobre el

policía. La expresión de Fred cambia al instante y su mirada parece vacía.

El flashback terminará ahí, el protagonista tendrá que afrontar la pérdida de estabilidad y el Director debería cambiar de escena rápidamente. Una llamada de su jefe preguntando por qué no está todavía abierto el lavado de coches y amenazando con despedirlo podría servir para poner la escena de nuevo en movimiento y dejar al personaje intentando comprender qué acaba de ocurrir.

RUTH: EMILY ESTÁ EN LA CIUDAD

La rareza de Ruth es la multilocación. Con la explosión del dron, su cuerpo ha liberado un duplicado casi idéntico de sí misma: un clon con su propia personalidad y muchos deseos de vivir, pues hace años desde la última vez que tuvo ocasión de caminar por el mundo. Emily —pues así es como se llama a sí misma— se levantó junto a la laguna pantanosa y ha regresado a la ciudad haciendo autostop. Emily sabe que no dispone de mucho tiempo —tarde o temprano el cuerpo original la reclamará y volverá a fundirse con su “hermana”— de modo que se dará prisa en llevar a cabo sus planes.

El objetivo principal de Emily es deshacerse de las pastillas que Ruth toma para la migraña, consciente de que ayudan a bloquear el poder de Ruth y, por lo tanto, su misma existencia. Además siente deseos de volver a ver a su madre, la única persona en este mundo que parece reconocerla, a pesar de su locura. Físicamente la única diferencia entre Ruth y Emily es que ésta última es pelirroja en vez de rubia, pero en condiciones de poca luz apenas nadie se daría cuenta. En cuanto al carácter, Emily es mucho más agresiva e impulsiva que su original y está dispuesta a asumir mayores riesgos.

Ruth comenzará a darse cuenta de que ocurre algo raro de varias formas, aquí tienes varios ejemplos.

- Un vecino se encuentra con ella tras haber visto a Emily hace un rato. Puede ocurrir en el bar desayunando o por la calle mientras camina hacia algún sitio. La persona le hace un comentario inocente, algo del estilo a *“¿otra vez por aquí?”*, *“te llamé antes para saludarte pero creo que no me oíste”* o *“creía que te habías teñido el pelo de pelirrojo”*.

- De pronto cree escuchar la voz de su madre saludándola —*“Hola Emily, querida. Al fin estás aquí”*—, incluso percibe el aroma ligeramente rancio del dormitorio de su madre o el leve crujido del viejo suelo de madera. Por supuesto esto ocurre estando lejos de casa.

- Un agudo pinchazo en su mano le hace mirarse la palma. No tiene nada pero la sensación es similar a cuando te clavabas una pequeña astilla. Al regresar a casa —algo que Ruth hará en algún momento tras haber pasado la noche inconsciente sobre el barro— y pasar la mano por la barandilla de la entrada, se clava una astilla justo en el mismo lugar en el que sintió el dolor hace un rato. Es algo que le pasa todos los veranos, nunca recuerda que la barandilla está ligeramente astillada y su padre jamás se molesta en repararla.

Regreso a casa

Con independencia de que ocurra la escena de la astilla en la barandilla, cuando Ruth regrese a su casa, el rastro del paso de Emily se dejará notar.

Lo primero que advertirá es que los escalones de subida es-

tán cubiertos de pisadas de barro. A su alrededor el césped no está mojado y resulta inconcebible que su padre haya entrado o salido de casa con los zapatos manchados de esa forma. Una prueba de INTELECTO + 🌀 (12) servirá para reconocer la huella como perteneciente a un pie pequeño, quizás de mujer —si han encontrado las huellas de Emily en la laguna pantanosa podrá ver las similitudes—. Será necesario haber obtenido un resultado por encima de 20 o superar una segunda prueba a esa dificultad para obtener detalles más concretos, como que la suela coincide con la suya propia hasta el punto de que las marcas de desgaste son idénticas. El rastro indica que alguien entró y posteriormente salió de la casa, aunque las huellas de salida son menos evidentes ya que el barro se ha ido secando y cayendo.

El rastro de barro por la casa indica que la persona que entró recorrió la mayoría de las habitaciones e incluso subió a la planta alta. Las huellas entran al cuarto de su madre. La mujer, cuando escuche pasos por la casa preguntará quién es —“¿Emily? ¿Eres tú querida? ¿Ya has vuelto? ¿Puedes traerme otro vaso de agua?”—. Si Ruth entra al cuarto de su madre ésta la reconocerá, mostrará una leve decepción y le preguntará por su hermana. Las marcas de barro llegan hasta la cabecera de la cama donde alguien ha dejado un vaso de agua. El padre de Ruth, Arthur, no se encuentra en casa en este momento ya que ha salido a hacer la compra y a recoger las medicinas de su mujer.

En la planta de arriba el rastro llega hasta el dormitorio de Ruth. Hay señales evidentes de que alguien ha husmeando pero no se ve nada revuelto, el que ha entrado sabía lo que buscaba: faltan las pastillas contra la migraña —si el personaje no busca directamente las pastillas pero intenta averiguar si falta algo, se terminará dando cuenta, pero deberá realizar una prueba de INTELECTO + 🌀 (12) para determinar si tarda mucho tiempo en hacerlo—.

La conclusión lógica es que Emily quiere deshacerse de ellas. Aquí el DJ podría preguntar al jugador de qué modo su personaje se deshacería de unas pastillas. Ese será el método elegido por Emily para hacerlo.

Si el personaje intenta impedirlo, cuando llegue a su destino —que, por ejemplo, podría ser el lago, donde pretende lanzar las pastillas al agua— verá una figura de espaldas, vestida con sus mismas ropas y el cabello pelirrojo. Cuando se gire, Ruth verá una versión pelirroja de sí misma y deberá superar una prueba de Entereza. El DJ podría ofrecer al jugador un punto de drama a cambio de que Ruth pierda la consciencia y no sea testigo de cómo Emily se acerca hasta ella y sus cuerpos vuelven a fundirse en uno solo. Por supuesto el jugador es libre de rechazar el punto pero, a cambio, deberá superar una nueva prueba de Entereza por la terrible experiencia.

Flashback

El flashback de Ruth puede ocurrir en varios momentos diferentes. El más evidente debería ser la primera vez que ella y Emily entablen contacto físico, aunque si esta ocasión coincide con la escena que acabamos de desarrollar en los párrafos anteriores podríamos centrar la atención sobre este personaje demasiado tiempo —el DJ puede provocar una nueva aparición de Emily en el momento que lo desee, forzando la complicación del poder de Ruth—. La segunda opción es si, finalmente, el Dr. Stone decide —o se ve obligado a— desbloquear los recuerdos de sus jóvenes pacientes.

Ruth tiene catorce años y se encuentra en su habitación bastante contrariada. Sus amigas se acaban de marchar enfadadas ante sus reiteradas negativas a asistir a la fiesta de fin de curso. Han pasado la tarde probándose ropa y haciéndose diferentes peinados, pero al final todo ha resultado tan absurdo que las ha acabado mandando a todas a paseo. En realidad no tiene ganas de ir a esa estúpida fiesta.

Sentada en la cama frente al espejo, Ruth se recrimina a sí misma el haber permitido a sus amigas manejarla durante horas como si fuera una muñeca. En ese momento, su reflejo en el espejo le devuelve una mirada desdeñosa y le contesta —“¿Cómo puedes ser tan ridícula y egoísta? ¡Yo quiero ir a la fiesta!”—. Ha sido ella quien lo ha dicho, sus labios se han movido y las palabras han salido de su garganta pero no sabe qué le ha impulsado a hacerlo.

Asustada Ruth se levanta y al girarse puede ver cómo, sentada en el mismo lugar exacto en el que estaba hace un instante, hay una chica idéntica a ella con una única excepción. Su cabello es pelirrojo en lugar de rubio. La chica se levanta, se acerca a ella y ambas forcejean hasta que Ruth acaba tendida en la cama, maniatada y amordazada por su gemela. La chica pelirroja se viste, se peina y se marcha a la fiesta tras despedirse alegremente. Mientras tanto Ruth siente como si le fuera a estallar la cabeza. El dolor es tan intenso que, finalmente, se desmaya.

El flashback terminará ahí, el protagonista tendrá que afrontar la pérdida de estrés y el Director debería cambiar de escena rápidamente. Una llamada de cualquiera de sus amigos, la pérdida de la consciencia o cualquier otro recurso que resulte apropiado para la situación, debería servir para poner la siguiente escena en marcha.

FRANK: RECUERDOS BLOQUEADOS

A priori podría dar la sensación de que la explosión del dron no ha causado ningún efecto a Frank pero la realidad es que el doctor también tiene recuerdos bloqueados que empezarán a florecer, aunque lo harán algo más tarde que los del resto.

El doctor comenzará a darse cuenta porque le asaltarán pequeñas imágenes que no encajan. Recuerdos que no es capaz de situar en su pasado. Serán detalles muy pequeños, apenas flashes de memoria, como por ejemplo los siguientes.

- Sentado en una enorme sala realizando un examen rodeado de gente, pero no en la universidad.
- Tumbado en una camilla mientras dos tipos en bata lo llevan por un pasillo aséptico y bien iluminado.
- En una galería de tiro disparando un arma junto a Martha.
- Escondiendo un arma, pegándola con cinta bajo un cajón de su escritorio en la consulta.

Flashback

Este recuerdo asaltará al doctor de forma vívida al verse enfrentado por los agentes del gobierno algo más tarde, cuando éstos comiencen a cerrar el cerco sobre los protagonistas o, si a raíz de los detalles anteriores, el doctor decide desbloquear sus propios recuerdos.

El doctor tiene poco más de veinte años. Ya hace un año que terminó sus estudios de medicina pero todavía no ha llegado a ejercer. Se encuentra sentado en un despacho

impresionante en las plantas superiores de un enorme edificio. A través del ventanal que cubre todo el lateral de la estancia puede ver la gran ciudad que se extiende bajo sus pies. Es la primera vez que visita Nueva York y todavía no ha terminado de asumir sus gigantescas dimensiones.

Sentado tras el escritorio está un hombre cuyo nombre desconoce y al que todos sus compañeros llaman, simplemente, El Jefe. Ni siquiera se ha presentado cuando Frank ha entrado pero, en cambio, él sí que parece saberlo todo sobre su subordinado. El tipo desprende un aura de autoridad y poder que hace que los demás se sientan intimidados en su presencia.

—“*Sé que van a ser unos meses muy duros, Frank*”—, el tipo utiliza su nombre de pila con la familiaridad de quien te conoce desde siempre —“*Pero has superado todas las pruebas y has sido entrenado por los mejores. Estoy convencido de que puedes hacerlo y no quiero dejar pasar la ocasión de agradecerte lo que estás a punto de hacer por tu país. Otras naciones nos llevan ventaja en este campo. Mucha ventaja.*”—

El tipo hace una pausa cuando alguien llama a la puerta. Sonríe y se levanta el mismo a abrirla saliendo del campo de visión de Frank quien solo se gira cuando El Jefe vuelve a hablar a su espalda. —“*Permíteme presentarte a tu pareja para esta misión. Creo que ya es hora de que os conozcáis, al fin y al cabo vais a pasar mucho tiempo juntos*”—.

Frank gira la silla y ve a una joven de ojos verdes que se acerca sonriente extendiendo su mano. —“*Tú debes ser Frank. Encantado de conocerte, soy Martha*”—.

El flashback terminará ahí, el protagonista tendrá que afrontar la pérdida de estrés y el Director debería cambiar de escena rápidamente. La llamada de otro de los protagonistas, la aparición de Martha con cualquier excusa —una llamada de un paciente por ejemplo—, o la propia interacción con los agentes del gobierno deberían servir para cambiar la acción y poner la siguiente escena en marcha.

Aunque hemos contado todos los efectos que provocarán los poderes descontrolados de los protagonistas y los flashbacks que les asaltarán en un único capítulo, la intención del mismo no es que estas escenas se sucedan una tras otra. Más bien al contrario. Su efecto será mucho más impactante si van siendo intercalados entre las actividades mundanas de los protagonistas o durante las escenas que se detallan a continuación, mientras la trama se va desenredando poco a poco.

Como director has de estar atento a las oportunidades que se presenten durante la partida para utilizarlos. También has de decidir si quieres que el resto de jugadores esté presente mientras narras el flashback de otro de los personajes. Si tu mesa de juego está compuesta por jugadores que saben separar lo que ellos conocen de lo que conocen sus personajes, podrías permitir que todos disfruten y compartan estas escenas. La última palabra, como siempre, la tienes tú.

SIGUIENDO EL RASTRO DEL CAIMÁN

En algún momento uno o varios de los protagonistas decidirán seguir las huellas del caimán o, si éstas no fueron descubiertas, la llamada alterada de un vecino llevará a Luke hasta su rastro, al acudir al aviso en calidad de ayudante del sheriff.

Las huellas se dirigen en dirección noroeste, hacia el lago Mary. Durante la mayor parte del camino el rastro es fácil de seguir, huellas profundas de un animal de unos cuatro metros de largo que quedan claramente marcadas en la tierra húmeda. La criatura se mueve de forma errática hasta que acaba alcanzando la carretera que rodea el lago donde las huellas se pierden sobre el asfalto.

Mientras los protagonistas intentan encontrar de nuevo el rastro una escena familiar ocurre a pocos metros de ellos. Una niña de unos ocho años está en el jardín de su hermosa casa, situada a orillas del lago. La pequeña está llamando a alguien llamado Timmy, buscando por todos los rincones de su jardín, rodeando la casa y echando tímidos vistazos hacia la carretera y los alrededores.

Si los protagonistas se interesan por su búsqueda —es posible que la propia niña los llame si ve a uno de ellos con el uniforme de sheriff— la pequeña les contará que está buscando a su perrito. Que lo dejó atado a su caseta —señalará hacia una pequeña caseta de madera situada en un extremo del jardín— pero que ha roto la correa y se ha escapado.

Primero la madre de la niña y luego el padre saldrán de casa para ver con quién está hablando su hija. La familia se está preparando para una excursión en barca al lago —la casa tiene un pequeño embarcadero donde hay amarrado un simple bote— y el padre saldrá con la nevera portátil, la cesta de pícnic y un par de cañas de pescar baratas.

Por supuesto, el rastro del caimán vuelve a aparecer en el jardín de esta familia. Las huellas llegan hasta la caseta del perro donde podrán ver la correa partida y la tierra húmeda que ha absorbido una cantidad importante de sangre, sin duda del pobre perro. La niña es demasiado inocente para haber reparado siquiera en ello pero si los padres se acercan el pánico se reflejará en su rostro.

Si cualquiera de los protagonistas presentes supera una prueba de INTELECTO + 🧠 (12) tendrán la sensación al mirar las huellas de que éstas parecen más grandes que las que venían siguiendo. Analizar las huellas con más detalle confirmará sus sospechas, pero si realizan una nueva prueba a dificultad 20 o habían superado esa dificultad en la anterior, además, encontrarán detalles característicos en la huella que apuntan de forma inequívoca a que se trata del mismo animal, por imposible que parezca.

Las huellas, por supuesto, los llevarán hacia el lago donde el rastro de la criatura se perderá definitivamente. En la lejanía, inconscientes del peligro, se pueden ver familias que se montan en sus propios barcos en otros puntos del lago, algunos botes y pequeños veleros que ya navegan sus aguas o pequeños grupos de bañistas que se disponen a disfrutar de un hermoso día de verano en sus orillas.

Si contactan con la policía de Emily y la oficina del sheriff, pondrán a su disposición sus escasos recursos —dos o tres coches patrulla y una lancha— que recorrerán las casas y el lago alertando a los turistas y residentes del peligro. El hecho de que

el lago Mary esté unido al lago Emily por un enorme canal hace que la zona a cubrir sea enorme.

¿POR QUÉ CRECE EL CAIMÁN?

El animal era hace unas horas una más de esas crías abandonadas por un irresponsable que pensó que tener caimanes como mascotas eran una buena idea. La criatura nadaba tranquilamente por el pantano, acercándose curiosa al objeto que acababa de caer del cielo, cuando se vio afectada por la descarga del dron y, más concretamente, por el efecto cronokinético provocado por Luke. Como consecuencia de ello el animal está creciendo a un ritmo acelerado y llegará al estado adulto en unas pocas horas. Para cuando llegue el festival del Día de Emily será un ejemplar enorme en su madurez y un par de días después, si nada lo evita, morirá de viejo. En realidad esta criatura es tan solo una víctima colateral de todo lo que está pasando.

ESPIANDO A LOS AGENTES

Mientras los protagonistas están ocupados con el asunto del caimán o sufriendo las consecuencias del despertar de sus rarezas, los agentes del gobierno no se quedarán de brazos cruzados. Si los protagonistas son cuidadosos podrán tener ocasión de observar sus actividades en la zona de la laguna.

Los agentes habrán recurrido a uno de los escasos vehículos grúa de la zona para sacar poco a poco el dron del agua. Una vez lo tengan fuera extraerán con mucho cuidado una caja negra de su interior en la que parpadea de forma intermitente un piloto con una potente luz azulada. El objeto será guardado en el maletero de uno de los vehículos en el interior de una pesada caja metálica.

Los agentes que se mueven por el interior del perímetro de seguridad van vestidos con trajes protectores que les cubren por completo. Portan unos aparatos que parecen contadores Geiger y están haciendo mediciones por la zona. El característico sonido de estos aparatos podrá ser percibido por los protagonistas si se acercan lo suficiente.

Uno de los lugares en el que se detendrán a realizar mediciones es en el suelo, en el punto en el que los protagonistas cayeron inconscientes. El detector sonará con fuerza en ese punto, en particular en una zona concreta. Si los protagonistas superan una prueba de INTELECTO + 🧠 (15) recordarán que es el lugar exacto en el que cayó el doctor.

Si el doctor no llegó a acudir al punto de caída del dron y no se vio afectado por su explosión, será el lugar de Ruth el que muestre mayor actividad en los medidores de los agentes.

LAS PREDICCIONES DE MARTHA

Martha Stone es un personaje muy especial y que podemos utilizar para aumentar la tensión y provocar que los protagonistas se muevan en la dirección que mejor convenga a la partida. Esto es especialmente efectivo en el caso del doctor Stone, al menos hasta que recupere parte de su memoria y se dé cuenta de que Martha sigue un doble juego.

Para empezar Martha es, como ya hemos visto en el flashback del doctor, una agente del gobierno. Además no es muda, ni mucho menos. Su rareza es la precognición pero sus habilidades están totalmente fuera de su control y, aunque puede intentar centrarse en elementos concretos y forzar la aparición de una de sus visiones, nunca controla lo que estas van a mostrarle y, lo que es más, tampoco sabe cómo de intensas van a ser. Y es que cuando una de las visiones posee una intensidad extraordinaria, Martha cae en un pequeño trance en el que pierde el control de su propio cuerpo y comienza a hablar, contando lo que su visión le está mostrando. Por desgracia para ella en esos casos no siempre recuerda lo que ha dicho y solo con la presencia de testigos o mediante una grabación puede aprovecharse su predicción.

Cuando se trata de una visión de menos intensidad, Martha mantiene la consciencia, recuerda perfectamente lo que ha percibido y puede decidir contarle o no. Es por este motivo que en su tapadera como la esposa de Frank —aunque es cierto que llegaron a casarse y ha terminado enamorándose de él desde entonces— él piensa que solo puede hablar durante o justo después de sus visiones.

Las predicciones de Martha no son infalibles, sin embargo. El futuro que ella ve puede ser modificado a raíz de las acciones de otras personas o las suyas propias. Tan solo si tiene una visión y decide ignorarla, su visión se cumple.

Aprovechando esto el director puede hacer que Martha hable y tenga una pequeña visión en cualquier momento durante la partida. Hacerlo delante de uno de los protagonistas en el momento adecuado puede convertir una escena normal en uno de los momentos álgidos de la partida. Puedes utilizarlo también para conseguir que la trama avance si sientes que se atasca, como por ejemplo, sugiriendo a Frank que le cuente “la verdad” al resto de pjs y libere sus recuerdos o advirtiéndole de la llegada de los agentes del gobierno para hacerlos huir en el momento adecuado.

Una visión auténtica

Sin embargo habrá una visión real que Martha tendrá y que escapará a su control, hablando en voz alta cuando se encuentre delante de uno o varios de los protagonistas. En esa visión un enorme caimán saldrá de las aguas del lago en plena celebración del Día de Emily, atacando a las personas congregadas en el concierto del parque pasado el mediodía.

EL FUGITIVO APARECE

Si el Dr. Stone es uno de los protagonistas de la historia, el fugitivo al que buscan los agentes del gobierno aparecerá por su consulta en Emily. Si el doctor no es un personaje jugador, el fugitivo se esconderá de uno de los coches del gobierno en el lugar donde se encuentre alguno de los protagonistas, quien lo reconocerá por la foto de la agente Smith o, como mínimo, sabrá que no es alguien del pueblo. En la redacción de esta escena asumiremos que acude a la consulta del doctor, realiza los cambios necesarios si en tu caso se desarrolla de modo diferente.

El fugitivo es un amerindio de algo más de treinta años. Mide alrededor del metro noventa, grande y fornido, aunque por su aspecto y sus ropas da la impresión de que hace años que se encuentra huyendo. Su apariencia en general recuerda a la de alguien que es poco más que un vagabundo.

Martin Drake, *vagabundo fugitivo*.

FORTALEZA	6	"Intimidante"
REFLEJOS	4	"Buen lanzador"
VOLUNTAD	4	"Superviviente"
INTELECTO	4	"Razonar con calma"

🌀	6	"Siempre huyendo"
👊	5	"En defensa propia"
🗨️	3	"Musitar disculpas"
👁️	7	"Me vigilan"
👤	7	"Dar esquinazo"
📖	5	"Tradiciones amerindias"
⚡	3	"Carga y descarga"

Aguante: 8 Resistencia: 24
Entereza: 6 Estabilidad mental: 18
Iniciativa 6
Bonificación al daño +2/+1
Defensa 15

Complicación:
"su cuerpo se transforma involuntariamente en situaciones de estrés"

Poderes:
Fuerza sobrehumana (Potencia 2).

Mutación en lagarto. Cuando Martin se transforma en lagarto gana las siguientes bonificaciones de forma permanente: Fuerza Sobrehumana (+7 Fortaleza), Dureza (Potencia 1, RD 5) y Reflejos aumentados (Potencia 1, +4 Reflejos). No tiene que hacer pruebas para utilizar ninguno de sus poderes en este estado pero al revertir a su forma humana debe superar una prueba de ENTEREZA 15 (m/M).



El hombre se presenta como Martin Drake y dice acudir de parte del padre Jordan. Hace dos días que llegó a Emily y el padre le ofreció alojamiento en la iglesia. Se encuentra un tanto nervioso y eso se reflejará en su cuerpo, que no para quieto un instante. Poco a poco, con cierta timidez y bastantes dudas, Martin irá desgranando su historia.

Martin es especial, una rareza, como lo ha llamado el padre Jordan. Ha acudido al doctor porque el padre le ha asegurado que puede ayudarlo con su problema y es que la rareza de Martin se manifiesta de forma muy evidente cuando se encuentra bajo tensión. El hombre retirará parte de sus ropas dejando al descubierto sus brazos y su torso, donde su piel se transforma gradualmente hasta adquirir una apariencia escamosa, como la de un enorme lagarto. Martin explicará que la transformación se torna mucho más grave cuanto mayor es la situación de tensión en la que se encuentra, pudiendo llegar a ser completa. Durante sus transformaciones Martin no pierde el control de sus actos, sigue siendo él mismo, aunque mucho más rápido, ágil y, sobre todo, fuerte que en su forma humana corriente.

Los agentes del gobierno lo encontraron hace varios meses y llevan tras su pista desde entonces, persiguiéndole por todo el norte del país. No sabe cómo dieron con él, si fue intencionado o casual, pero ahora utilizan algún tipo de tecnología que les ayuda a localizarle cada vez que les da esquinazo. Uno de esos aparatos detectores lo tienen montado sobre un dron, el que se estrelló anoche a las afueras. Martin fue quien derribó el dron arrojándole una roca.

El hombre no está seguro de por qué ha terminado acudiendo a Emily pero tiene una sensación extraña. Como si fuera aquí a dónde tuviera que venir. Lleva toda la vida huyendo, sin pasar demasiado tiempo en el mismo sitio a causa de su problema que, tarde o temprano, termina por asomar de nuevo. Le gustaría dejar de huir y cree que Emily ha sido siempre su destino, por eso está tan desesperado por conseguir ayuda. Está dispuesto, si el doctor se lo ofrece, a renunciar a su don —para él es más bien una maldición y un problema que estaría encantado de quitarse de encima—.

Tanto a través de su poder, como utilizando sus conocimientos médicos más comunes, el Dr. Stone puede ayudar a Martin, como mínimo a calmarse y recuperar su forma humana completa. Sin embargo la paz no durará mucho ya que un vehículo con agentes del gobierno aparcará en la puerta de la consulta —o donde haya tenido lugar esta reunión— en unos instantes.

ATAQUE DE CAIMÁN

Si alguno de los protagonistas está recorriendo el lago en la lancha de las autoridades, llegará un momento en que su camino los lleve hasta las aguas del lago Emily. Los turistas del lago Mary han sido alertados en primer lugar y en sus aguas ya no queda nadie pero en el lago grande todavía quedará mucho trabajo que hacer.

En medio del lago, a una distancia prudencial de la orilla oeste, el ayuntamiento de Emily ha ordenado la construcción de

una plataforma artificial desde la que se van a lanzar los fuegos artificiales que mañana por la noche darán por concluido el Día de Emily. En esa plataforma hay tres trabajadores, que se afanan en el montaje de los tubos que dispararán los cohetes ajenos al peligro que les acecha desde el agua, pues el caimán ha llegado hasta aquí y se dispone a atacarles.

Por fortuna para ellos, los protagonistas que se encuentran en la lancha verán, desde la distancia, la figura del animal aproximándose y, quizás, lleguen a tiempo de salvar la vida de los trabajadores.

Si los protagonistas logran causarle daño al caimán, el animal se dará a la fuga, perdiéndose en el fondo del lago para regresar mañana y cumplir la profecía de Martha.

PERSEGUIDOS POR EL GOBIERNO

Este es un buen momento para que el DJ entienda y comprenda los motivos de los agentes gubernamentales que se encuentran en Emily, así como las acciones que tomarán a partir de ahora.

Para empezar es cierto que estos agentes en particular venían siguiendo el rastro de Martin Drake pero, al llegar a Emily y empezar a analizar los rastros dejados por los protagonistas, han comprendido que acaban de toparse con algo mucho más grande de lo que esperaban. La agente Smith ha consultado con sus superiores en Nueva York y estos han localizado datos de una vieja operación en curso que se está desarrollando en esta pequeña comunidad de Minnesota.

Según los informes, la Agencia tiene dos agentes infiltrados en la localidad, la cual es un núcleo de concentración de A.H.I. Tras un primer intento fallido de localizar el foco de radiación Delta que parece provocar la proliferación de A.H.I. en esta zona —un terrible fracaso ocurrido en Junio de 1969 que terminó con la muerte de 12 personas, 70 heridos y un tornado que arrasó todo el territorio al norte del Lago Roosevelt—, La Agencia decidió enfocar el asunto de otro modo, más a largo plazo. Esperó pacientemente su oportunidad y por fin, a mediados de los noventa, logró infiltrar a dos de sus agentes en el pueblo, dos agentes que, además, también son Deltas. Que hubieran logrado captar como agente a un Delta nacido en la propia Emily fue un movimiento magistral por parte de El Jefe.





Con lo que no contaban en la Agencia es que, tras muchos años de trabajo y ahora que por fin están cerca de cumplir su objetivo, uno de los infiltrados, el Dr. Stone, está a punto de traicionarlos. Por fortuna la otra agente infiltrada —Martha— es una precognitora. Una de sus recientes visiones ha sido la que ha puesto al descubierto el problema y ya ha comenzado a tomar cartas en el asunto, alertando a la agente Smith y a sus hombres, y aprovechando su influencia sobre su compañero y esposo para intentar capturarlo antes de que estropee toda la operación.

¿Qué sabe Martha?

Hace apenas unas horas, poco antes de que el Dr. Stone se reencontrara con sus jóvenes pacientes en La Cabaña, Frank le contó el secreto mejor guardado de Emily: el padre Jordan es el custodio de un objeto —no sabe cuál exactamente— que es el causante de que en este lugar del mundo haya tantos nacimientos de niños con capacidades Delta. De algún modo también afecta a otras personas nacidas más lejos que, o bien cuentan

Caimán adulto

FORTALEZA	11	"Mandíbulas de acero"
REFLEJOS	6	"Rápido en el agua"
VOLUNTAD	2	"Depredador"

	6	"Nadar"
	5	"Morder y rodar"
	7	"Camuflaje natural"
	7	"Visión nocturna"

Aguate: 12 Resistencia: 36
 Iniciativa 6
 Bonificación al daño +4
 Defensa 18
 RD 4



Duncan Graham, William Purdy y Anne Purdy
"Trabajadores voluntarios" "Aficionados a los fuegos artificiales" "William no nada demasiado bien"

Valor medio de característica: 3
 Valor medio de habilidad: 3

con estas capacidades de modo latente, o bien las han desarrollado de forma espontánea, provocando que sientan una atracción natural hacia esta zona del país.

El padre Jordan es un hombre ya muy anciano y ha visto en Frank la persona idónea a la que traspasar su labor como custodio y protector de las rarezas de Emily, como hicieron otros antes de él. Ha prometido a Frank hacerle entrega del objeto y pasarle el testigo de forma oficial ante la presencia del resto de vecinos con los que comparten cualidades. La reunión tendrá lugar en la parroquia, la noche posterior a las celebraciones del Día de Emily.

Martha ha conseguido convencer a Frank, tras inventarse una de sus visiones, de que es necesario que olvide lo que el padre le ha contado por el bien de la comunidad. Como suele hacer ha salpicado su invención de verdades, como la llegada de los agentes del gobierno y la aparición de una nueva rareza en la ciudad. La confianza que Frank tiene en ella ha hecho el resto.

¿Qué quieren hacer Martha y la agente Smith?

Su primera opción pasa por capturar a Frank para tratar de que recuerde quién es en realidad y cuál es el objeto de su misión. Martha ha terminado enamorándose de su esposo con el paso de los años y lo último que desea es que le suceda nada malo, pero sigue siendo fiel a la Agencia.

También creen necesario capturar al resto de protagonistas. Sus habilidades están fuera de control y son

peligrosos, además no saben qué es lo que Frank podría haberles contado, ahora que su mente se haya confusa y sus recuerdos comienzan a florecer. Frank no ha tenido contacto con otros Deltas en estas últimas horas por lo que capturar a este pequeño grupo podría permitirles contener un futuro problema.

Si logran hacerlo, tan solo tienen que dejar pasar el Día de Emily —sin olvidarse de solucionar el “pequeño” problema del caimán— y asistir a la reunión con el padre Jordan. Por supuesto será necesario que Frank ajuste convenientemente los recuerdos de los jóvenes antes de eso.

No les preocupa lo que piense el resto del pueblo, la autoridad de que disponen es más que suficiente para detener a quien quieran y situarse por encima de la policía o la oficina del sheriff. Incluso, si fuera totalmente necesario, no dudarían en eliminar a alguno de los Delta.

¿Y si el plan no funciona?

Si no logran capturar a Frank y a los chicos, las órdenes del Jefe son capturar al padre Jordan y a todos los Delta que puedan localizar en Emily. Ya buscarán luego la forma de averiguar lo que el padre sabe realmente. La Agencia dispone de diferentes medios de persuasión para casos así. Ante esta posibilidad, la Agencia ha decidido enviar refuerzos que irán llegando a lo largo del día de hoy. Lo primero que harán esos refuerzos es mantener vigilada la Iglesia Wesleyana y al padre Jordan.


¿Qué pasa con la baliza del dron?

Una vez que los agentes hayan recuperado la baliza del interior del dron, la habrán guardado bajo llave en una caja reves-

tida de plomo, que permanecerá a salvo en la base de operaciones que los agentes del gobierno han montado en el Motel El Rancho. El dron será trasladado mediante un helicóptero en algún momento de la tarde, horas después de ser rescatado del fondo de la laguna.








En el motel siempre habrá, al menos, un agente, aunque cuando comiencen a llegar los refuerzos su presencia se ampliará a dos, con un vehículo disponible en la puerta. Es muy poco probable que dejen la caja sin custodiar, pues es muy valiosa para ellos a pesar de encontrarse dañada.

La caja es ahora mismo *muy inestable* pero en su interior, además de una caja negra en la que se registran todas las incidencias del vuelo y una baliza de posicionamiento para su recuperación, también hay un equipo capaz de captar la radiación Delta. El problema de este tipo de radiación es que el equipo no es capaz de medirla sin acumular una cierta cantidad de ella. Al sobrevolar Emily en busca de Drake, el equipo ha estado expuesto a unos niveles de emisión que han superado los límites de su diseño. Esta sobrecarga del aparato, junto con el accidente, provocó la emisión descontrolada de radiación Delta que recibieron nuestros protagonistas. El aparato aún acumula más nivel de radiación del que es capaz de almacenar de forma efectiva, por lo que el excedente va permeando de forma leve pero continua, de ahí la necesidad de mantenerlo en su envoltorio de plomo. Manipular la caja podría provocar una nueva explosión de radiación Delta.

Averiguar el funcionamiento del equipo, acceder a sus datos internos o manipular la baliza requiere de herramientas adecuadas, algo de tiempo, y quizás también de equipo informático pero, sobre todo, superar una prueba de INTELECTO +  (25).

Marta Stone, esposa abnegada y espía.

FORTALEZA	3	“Resistente a las enfermedades”
REFLEJOS	3	“Buena mano con las inyecciones”
VOLUNTAD	4	“Paciencia infinita”
INTELECTO	4	“Experimentada”

	6	“No sale mucho de casa”
	5	“Jeringuilla con tranquilizante”
	3	“Lengua de signos”
	7	“Agente encubierto”
	7	“Medias verdades”
	5	“Emily y su gente”
	3	“Licenciada en enfermería”

Aguante: 8 Resistencia: 24
Entereza: 6 Estabilidad mental: 18
Iniciativa 6
Bonificación al daño +2/+1
Defensa 15

Complicación:
“*algunas visiones son tan intensas que entra en trance*”

Poderes:
Premoniciones (Potencia 4).

No hay una descripción exhaustiva de este poder para dar al Director de Juego libertad absoluta sobre lo que Martha puede ver en sus visiones.



DESBLOQUEANDO RECUERDOS

En algún momento de sus andanzas por Emily, el doctor Stone decidirá desbloquear los recuerdos —y con ellos los poderes— de uno o varios de los protagonistas, incluido él mismo. Hacer esto para el doctor es tan sencillo como tocar a uno de los demás, sabe exactamente qué quitar y cómo hacerlo. Tras desbloquear los recuerdos deberá realizar una prueba de Entereza 12 (1/m). Una vez el bloqueo se retire, el personaje sufrirá el flashback —si no lo ha tenido con anterioridad— y el uso de sus poderes quedará disponible, lo que no quiere decir que el protagonista tenga ni la más remota idea de cuáles son estos poderes y como utilizarlos a voluntad.

Además del flashback, los protagonistas también podrán recuperar otros recuerdos falseados, momentos en los que pequeñas fracciones de su poder se han puesto de manifiesto y el uso de las medicinas recetadas por el doctor los han contenido y borrado de sus memorias. Tanto el Director como los Jugadores pueden colaborar en la creación de estos nuevos recuerdos, inventando tantos como deseen para dar color a sus personajes.

Por ejemplo, Ruth podría recordar que no fue realmente ella, sino Emily la que compartió el asiento trasero del coche de Luke hace ya muchos años.

Los recuerdos más complicados de liberar son, sin duda, los del propio Doctor Stone. Al desconocer con exactitud los recuerdos que se ha modificado a sí mismo es especialmente complicado revertirlo. El doctor es consciente de estas limitaciones por lo que puede suponer con cierta lógica que debe existir algún tipo de registro donde esté anotada toda esa información. Por supuesto tiene razón y en su casa, guardados bajo llave en el armario del salón, hay un montón enorme de videos

VHS caseros etiquetados que, con el tiempo, han ido dejando paso a unos cuantos DVD y, finalmente, a un par de memorias flash. Recordar esto puede venir provocado por otro pequeño recuerdo o por una exploración a fondo de su propia casa —lo que ahora entraña cierto riesgo una vez se ha revelado la verdadera implicación de Martha—.








Si, a pesar de todo, el doctor decide intentar desbloquear sus recuerdos originales sin ningún tipo de aporte adicional, debe ser consciente de que va a someter su mente a un esfuerzo tan grande que podría costarle la vida. Los recuerdos regresarán, pero las consecuencias exactas para su cerebro las determinará una prueba de Entereza 20 (M/CM).

Si el doctor no decide ir tan lejos, pequeños usos del poder a dificultades menores podrían desbloquear momentos concretos y recuerdos que le ayuden a reconstruir parte de la historia — aprovecha los datos y detalles que aparecen en el apartado correspondiente a los miembros de la Agencia —. Uno de esos momentos concretos debería llevarle a la pista de los vídeos grabados que guarda en su propia casa. Cada uno de estos desbloques requerirá por parte del doctor de una prueba de Entereza 12 (1/m).

Consecuencias del desbloqueo

Una vez los protagonistas accedan a todos sus recuerdos y puedan comenzar a experimentar con sus Rarezas, será necesario modificar algunos elementos de las hojas de personaje. Estas modificaciones pueden hacerse todas a la vez o de forma progresiva según el uso que los protagonistas den a sus nuevas habilidades. El Director de Juego deberá decidir la mejor forma de ajustar estos cambios en cada caso.

Agente Smith, jefa de equipo de la Agencia.

FORTALEZA	3	"Delgada"
REFLEJOS	5	"Puro instinto"
VOLUNTAD	4	"Fortaleza mental"
INTELECTO	5	"Ideas brillantes"
	4	"Gimnasio diario"
	6	"Sorprendente en cuerpo a cuerpo"
	5	"Dar órdenes"
	6	"Analizar la situación"
	5	"Actuar con discreción"
	4	"Habla varios idiomas con fluidez"
	6	"Agente de campo"

Aguante: 5 Resistencia: 15
Entereza: 6 Estabilidad mental: 18
Iniciativa 7
Bonificación al daño +2/+1
Defensa 16

Complicación:
"en realidad es una Delta cuyo poder aún no se ha manifestado"

Poderes:
Replicar poder (Potencia 2).

Cuando su rareza se manifieste será capaz de replicar cualquier poder a través del contacto físico. No puede replicar varios poderes a la vez, tan solo el de la última rareza con la que haya entrado en contacto.



Ruth Patterson

Obtiene el poder: Multilocación (Potencia 2), con el descriptor “División celular”.

Cambia su complicación por: “El primer duplicado siempre es Emily, y a Emily le gusta salir.”

Su valor de Drama se reduce en 1.

Los dobles de Ruth son todos ella misma y comparte con ellos un vínculo, tal y como se detalla en la descripción del poder. Emily es la excepción. Esta copia es independiente, posee personalidad propia y está exenta —salvo que el máster decida forzar el poder— de compartir daños y otros perjuicios.

John Lambert

Obtiene el poder: Adaptación biológica (Potencia 2), con el descriptor “Recombinación molecular”.

Cambia su complicación por: “Sufres cambios físicos incontrolados”

Su valor de Drama se reduce en 1.

Luke Buchanan

Obtiene el poder: Cronokinesis (Potencia 3), con el descriptor “Movimiento en 4 dimensiones”

Cambia su complicación por: “Aura cronokinética a tu alrededor”

Su valor de Drama se reduce en 1.

Frank Stone

Cambia su hito “Crees ciegamente en las predicciones de Martha, aunque sabes que no te cuenta todo lo que ve” por “Entrenado por La Agencia para trabajar como agente encubierto”.

Cambia su complicación por “Sigues enamorado de Martha a pesar de todo”.

MENTIRAS Y CINTAS DE VIDEO

Los protagonistas, a raíz de los recuerdos del Dr. Stone, podrían decidir que es una buena idea colarse en su casa a conseguir la información que le ayude a desbloquear sus recuerdos. El asalto a la vivienda contará con la ventaja de que el doctor la conoce, dispone de llaves, códigos de alarma y todo lo necesario para llegar sin dificultades hasta el armario en el que se guarda la información.

A pesar de la cantidad de material que hay, llevarse tan solo las dos memorias flash es más que suficiente, ya que, con el tiempo, Frank y su esposa han tenido la precaución de pasar toda la información antigua a soporte digital. Los protagonistas pueden razonar este último punto o no correr riesgos y buscar la forma de llevárselo todo.








Sin embargo no todo va a ser coser y cantar. Por si lo habían olvidado, Martha es una precognitora reconocida y, por supuesto, habrá tenido una visión sobre este intento de allanamiento. Gracias a ella, cuando los protagonistas accedan a la vivienda, serán sorprendidos por media docena de agentes acompañados de la mismísima agente Smith.

La única ventaja con la que cuentan los protagonistas es que Martha no ha podido prever el objetivo del asalto y no ha tenido la precaución de cambiar la ubicación de las memorias o sustituirlas por unas falsas, por lo que aún es posible conseguirlas. Los personajes necesitarán recurrir a sus recién descubiertos poderes para sorprender y derrotar a los agentes.

Si finalmente se hacen con la información, los primeros vídeos muestran a un joven Frank Stone contando, a grandes rasgos, el objetivo de su misión. También explicará que han decidido fortalecer su tapadera manipulando sus propios recuerdos para protegerse ante posibles telépatas o Deltas con poderes similares, ya que no saben que se van a encontrar. Además han decidido limitar la interacción de Martha con sus vecinos de modo que ella fingirá ser muda e intentará mantener un perfil bajo dentro de la comunidad.

Agente de la Agencia

FORTALEZA	4	“En buena forma”
REFLEJOS	4	“Acostrumbrado a la acción”
VOLUNTAD	3	“Ha visto de todo”
INTELECTO	3	“Procedimiento estándar”

	3	“Superó las pruebas físicas”
	4	“Galería de tiro”
	4	“Interrogatorio”
	3	“Identificar rarezas”
	3	“Seguridad Nacional”
	2	“Ha viajado por todo el país”
	5	“Entrenado por la Agencia”

Aguante: 5	Resistencia: 15
Entereza: 4	Estabilidad mental: 12
Iniciativa 4	
Bonificación al daño +2/+1	
Defensa 13	



Las siguientes grabaciones son bastante aburridas de escuchar pues en ellas el doctor va relatando una serie de recuerdos propios que va a manipular para cubrir toda su etapa en La Agencia. Llegado un punto el doctor Stone deja de aparecer en las grabaciones. Martha es quien se encarga ahora de hacerlo explicando que Frank es, de forma efectiva, un miembro más de la comunidad. Todo su pasado como agente ha desaparecido de su memoria y ahora actúa en base a sus propios criterios personales influenciados, por supuesto, por ella misma a la que profesa “una confianza ciega”, según sus propias palabras.

Las grabaciones se irán espaciando con un pequeño repunte cuando finalmente logran contactar con el padre Jordan y la comunidad de rarezas oculta en Emily. Eso no les acerca al objetivo final de su misión ya que siguen sin saber el motivo de su masiva concentración en este punto. Años más adelante el motivo sale a la luz pero la misión continúa con el nuevo objetivo de localizar el misterioso fragmento de roca, cuya ubicación es un secreto que solo el padre Jordan parece conocer. Para estas alturas se nota un cierto cambio de actitud en Martha, en el propio video confiesa que no ha informado de esto último a La Agencia y que prefiere esperar acontecimientos ya que confía en que el padre Jordan se sincere con Frank, con quien mantiene una excelente relación, para así evitar “cualquier tipo de intervención directa” sobre el pueblo y sus habitantes.

La última grabación es de hace pocos días. En ella cuenta que Frank va a conocer al fin el secreto mejor guardado de Emily, el paradero del fragmento de roca con lo que podrán dar por concluida su misión. En ese momento se puede apreciar como Martha sufre uno de sus ataques precognitores. Su cuerpo se tensa ligeramente pero no llega a perder el control ni a hablar en voz alta, tan solo permanece con los ojos cerrados y tras sus párpados se puede apreciar el movimiento descontrolado de sus retinas, como si hubiese entrado en fase REM. Tras unos segundos la señora vuelve a abrir los ojos con expresión preocupada y un deje de tristeza. Mira a la cámara como si fuera a decir algo pero, tras pensarlo mejor, negando con la cabeza, apaga la grabación.

LA VERDAD

El padre Jordan es otra de esas personas en Emily a la que los protagonistas tendrán la necesidad de visitar más tarde o más temprano. El padre vive en un apartamento adosado a la propia iglesia y es allí donde podrán encontrarlo salvo en las escasas ocasiones en las que abandona su hogar para realizar alguna visita o dar un corto paseo. Si tardan en decidirse a visitarle es muy probable que la iglesia ya esté vigilada por personal de La Agencia a la busca y captura de los protagonistas.

El padre Jordan es un hombre bastante anciano, de carácter afable, calmado y paciente, cuyos rasgos denotan a las claras su origen indio. No hay nadie en el pueblo que no lo conozca y para cualquiera al que pregunten, el padre siempre ha estado ahí y es un hombre al que los años parecen tratar bastante bien.

Nadie recuerda al padre Jordan de joven aunque la culpa de eso la tiene en buena parte el propio Frank. Antes de la aparición del doctor el padre Jordan tenía que marcharse de Emily cada cierto tiempo y confiar en que la población se renovase con rapidez antes de regresar, pues ha vivido tantos años que ni él mismo recuerda ya la edad que tiene. Esa es su rareza y fue la causa de que su tribu lo nombrase protector del fragmento de “roca del cielo” cuando el hombre blanco aún pensaba que

la tierra era plana.

El padre Jordan puede contarles la leyenda de su tribu y el origen de sus rarezas, aunque solo revelará a Frank el lugar en el que el fragmento está escondido. Lo hará a pesar de las dudas que el resto de protagonistas o el propio doctor puedan tener sobre su lealtad al pueblo por encima de su verdadera identidad como miembro de la Agencia. Como el propio padre Jordan le confesará: *“Llegado el momento sé que tomarás la decisión correcta, Frank”*.

El fragmento de roca se haya oculto en el interior de la enorme cruz que cuelga en la pared tras el altar mayor de la iglesia. La cruz está tallada en madera y el fragmento está atrapado en su interior desde que, hace muchos años, el padre Jordan lo ocultara en el tronco de un viejo pino que crecía junto al solar en el que hoy se levanta la iglesia. El pino fue talado posteriormente y la cruz tallada con su madera siguiendo las instrucciones precisas del padre, de modo que el fragmento está oculto a la vista de todos y solo podrá extraerse rompiendo la talla. La cruz fue pintada a mano en su día y esa simple decisión ha impedido que los miembros de la Agencia hayan detectado su presencia mediante los medidores de radiación Delta pues, como la mayoría de pinturas de aquella época, contiene una importante cantidad de plomo, lo que reduce de forma considerable las emisiones de radiación al exterior.

Liberar el fragmento

Llegado el caso, si la situación resulta insostenible y las rarezas de Emily se encuentran en peligro, el propio padre Jordan pedirá a los protagonistas que liberen el fragmento y lo utilicen para proteger al pueblo y sus habitantes.

Aparte de requerir un trabajo considerable, liberar el fragmento tiene importantes efectos secundarios sobre los protagonistas y sobre toda aquella rareza que se encuentre muy cerca del mismo, pues afecta a los poderes potenciando sus efectos, a veces de forma incontrolada. También podría liberar definitivamente todos los recuerdos bloqueados por los protagonistas, si todavía quedase alguno.

La distancia a la que se encuentre el personaje del fragmento marcará el grado de influencia que este ejerce sobre su poder, según se indica a continuación:

Distancia al fragmento

- En contacto. El poder del personaje se dispara hasta Potencia 4 (o superior) y no sufre ningún tipo de consecuencia negativa por su uso.
- En las cercanías. El poder del personaje aumenta en un nivel de Potencia. Cuando use su poder no sufrirá ningún daño si tiene éxito en su tirada de Entereza o Aguante, y solo recibirá 1 punto de daño si falla.
- En cualquier punto del pueblo. El personaje obtiene RD 2 contra el daño que sufra por utilizar sus poderes.

La agente Smith y el fragmento

Si la agente Smith entra en contacto con el fragmento o llega a estar muy cerca de él, su complicación se manifestará, revelando su rareza interior. El don de la agente es el de **Replicar Poder**. Con solo tocar a cualquier rareza desarrollará la capacidad de utilizar su poder, perdiéndolo cada vez que toque a una nueva rareza y adquiriera un don dife-

rente. Por supuesto la Agente apenas tendrá control alguno sobre lo que hace, lo que unido a la cercanía del fragmento puede convertirla en un auténtico peligro para los demás y para ella misma.

EL DÍA DE EMILY

Pese a que las diferentes actividades siguen en marcha y la mayoría de vecinos y visitantes participan de la fiesta de forma despreocupada, la realidad es que el ambiente en Emily se verá algo enrarecido por los últimos acontecimientos.

Para empezar, la amenaza del caimán sigue presente y a estas alturas todo el pueblo —incluidos sus visitantes— sabe que hay una criatura peligrosa suelta que las autoridades aún no han logrado capturar.

En segundo lugar la presencia de agentes del gobierno se ha multiplicado y el rumor de que hay un fugitivo peligroso en la zona ha corrido como la pólvora. Además la agente Smith ha decidido utilizar su posición de autoridad para extender órdenes de búsqueda contra todos los protagonistas para ser interrogados en relación con el asunto, ya que se les considera sospechosos de colaborar con el fugitivo. La policía local y la oficina del sheriff ya han recibido dichas órdenes y no tendrán más remedio que hacer su trabajo si ven a alguno de ellos. Además la noticia no ha tardado en filtrarse por lo que sus vecinos, amigos y familiares ya estarán al tanto.

Por si todo esto no funciona, la agente Smith todavía se guarda dos ases en la manga. En primer lugar está la predicción de Martha sobre el ataque del caimán, la cual ella conoce y sabe que los protagonistas también. La agente tiene la esperanza de que alguno de los protagonistas se muestre en público e intente intervenir para evitar el ataque, por ello, además de tener vigiladas las rutas por las que la criatura podría llegar desde el lago hasta el lugar del concierto, ha decidido infiltrar media docena de agentes de paisano entre los asistentes al evento. Por desgracia para ella, a poco que los protagonistas se fijen en la multitud —aunque para ello deberían tener primero la intuición de que algo así pudiera suceder—, se darán cuenta de que hay gente que no parece entregada a la fiesta y que se encuentra, claramente, fuera de lugar. Una prueba de INTELECTO + 🧠 (15) será suficiente para localizarlos por su actitud o por los comunicadores que utilizan de cuando en cuando.

El segundo as en la manga es que la agente cuenta con más órdenes de arresto preparadas. En las últimas horas sus agentes han localizado más de una docena de posibles rarezas en el pueblo y está dispuesta a detenerlos a todos con la excusa de interrogarlos. Su nivel de autorización está tan por encima del sheriff del condado que ni siquiera se molestará en darle un aviso previo de sus intenciones, para evitar cualquier posible interferencia por su parte. Está segura de que los protagonistas intervendrán para evitar el interrogatorio de estas personas, lo que le daría la oportunidad de capturarlos.

UN POSIBLE FINAL

Esta aventura puede acabar de muchas formas y es imposible predecir cuál será la que se de en tu mesa de juego, pero hay uno en particular al que, como directores de esta historia, nos interesa llegar para dejar la puerta abierta a continuar viviendo aventuras en Emily y su pequeña comunidad de rarezas. Este final no es otro que uno en el que el

secreto de Emily siga oculto a los ojos del mundo... al menos por el momento.

Los jugadores se darán cuenta pronto de que no pueden recurrir a la violencia para resolver el problema. Hay muchos agentes en Emily pero, aun acabando con todos ellos, la Agencia sigue contando con una cantidad de recursos que los protagonistas no pueden ni imaginar. Una vida huyendo no es la solución y Drake puede dar fe de ello.

Además, la presencia de rarezas acabará haciéndose pública de un modo u otro durante los eventos del Día de Emily. Podría ser a raíz de una redada de Agentes entrando en la Iglesia tras los protagonistas o por la intervención de éstos durante el ataque del caimán en el concierto pero, finalmente, algún poder saldrá a la luz y habrá docenas de cámaras dispuestas a inmortalizar el evento y subirlo a las redes sociales a la velocidad del rayo. Es algo que podría suceder con relativa facilidad y seguro que los jugadores también se han dado cuenta de ello.

¿Cómo eliminar el problema de La Agencia y mantener oculta la verdad?

La conclusión es sencilla y está a la vista de todos. El poder del doctor Stone y el fragmento de roca. Esta combinación tiene la energía suficiente para cambiar los recuerdos de todos cuantos se encuentran en Emily durante este día de celebración: vecinos, visitantes y agentes del gobierno. Transformar los recuerdos para ocultar la realidad.

Y decimos “el poder del doctor Stone” porque, aparte del propio Frank Stone, la agente Smith, una vez su rareza salga a la luz, también podría adquirir dicho poder y utilizarlo para transformar todos estos recuerdos. ¿Quién sabe qué giros pueden dar los acontecimientos durante la aventura? A lo mejor el enemigo se puede convertir a última hora en un inesperado aliado.

Por supuesto los falsos recuerdos que inventen e implanten en las mentes de todos, solo servirán para que la normalidad vuelva a Emily y para darles un respiro temporal ante la Agencia. Es posible que sus perseguidores crean que la misión ha sido un fracaso, que Drake ha escapado, que no hay rarezas en Emily o que la misión de Frank y Martha ha sido una pérdida de tiempo pero, en Nueva York, en las oficinas centrales de la Agencia, sabrán que no es así y no tardarán en volver a mover sus piezas.

Disfruta y déjate sorprender durante la aventura. Los acontecimientos se irán desenredando de forma natural y llegado el momento la conclusión surgirá por sí misma, a veces de modo sorprendente. No te limites y aprovecha las ideas que broten en la mesa para mejorar la historia y hacerla más interesante.

Un ejemplo: durante una de las pruebas de juego se nos ocurrió que la exposición al fragmento de roca, además de liberar la rareza de la agente Smith, también liberaría un recuerdo bloqueado en su mente desde hace años: que en realidad, la agente Smith es hija de Frank y Martha. Algo que ninguno de los tres recordaba y que fue implantado forzosamente por la Agencia. La joven, por supuesto, fue concebida en Emily. Esta revelación dio un nuevo y sorprendente giro a la trama.

RUTH PATTERSON








Estudiante de Gestión de Recursos Forestales

Todavía no entiendo por qué acabo regresando siempre a éste pueblucho.

CARACTERISTICAS

FOR	4	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Capacidad de sufrimiento
REF	6	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Muy rápida
VOL	4	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Necesitada de cariño
INT	6	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Estudiante destacada

HABILIDADES

-  8 Entrenamiento de cross
-  3 Clases de autodefensa
-  7 Encontrar el camino
-  4 Ocultarse en la naturaleza
-  5 Empatizar
-  6 Lectora habitual
-  7 Bosques de Minnesota

HITOS

Tu hermana gemela murió pocos minutos después de nacer.

Tuviste una infancia complicada y falta de cariño.

Eres una de las capitanas del equipo universitario femenino de cross de la Universidad.

Apenas te quedan razones para volver a Emily por vacaciones.

COMPLICACIÓN

Necesitas medicación para evitar sufrir ataques de migraña

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	6	Resistencia	18
ENTEREZA	7	Estabilidad mental	21

COMBATE

INICIATIVA 9 DAÑO +1/+0 DEFENSA 19

DRAMA 3



JOHN LAMBERT






Un chico de pueblo, solitario y taciturno

Dejadme en paz, mis problemas son solo asunto mío.

CARACTERISTICAS

FOR	7	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Un tipo grande
REF	6	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Reacción rápida
VOL	3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Atormentado
INT	4	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Intuitivo

HABILIDADES

-  7 Hockey sobre hielo
-  7 Rifle de caza
-  7 Seguir rastros
-  7 Camuflaje
-  4 Provocador
-  4 Trabajillos variados
-  4 Mecánica básica

HITOS

Casi mueres junto a tu hermano en las aguas heladas del lago Emily.

Pasas los fines de semana cazando en los bosques.

Dejaste los estudios y has trabajado haciendo de todo.

Sueles emborracharte y acabar a puñetazos en el bar.

COMPLICACIÓN

Tienes una insuficiencia respiratoria crónica que suples con tu inhalador.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	8	Resistencia	24
ENTEREZA	5	Estabilidad mental	15

COMBATE

INICIATIVA 8 DAÑO +3/+1 DEFENSA 18

DRAMA 3



Ayudante del sheriff del condado de Crow Wing

Ayudante del sheriff del condado de Crow Wing

Estoy seguro de que podemos resolver esto de forma razonable.

CARACTERÍSTICAS

FOR 4  Patrullas nocturnas

REF 5  Desenfunder

VOL 4  Responsible

INT 5 Atar cabos

HABILIDADES

5 Remar en el lago

7 Entrenamiento policial

5 Detectar mentiras

4 Abrir cerraduras

7 Encantador

4 Legislación

6 Conducción agresiva

HITOS

Sabes cómo caer bien a la gente, sobre todo a las mujeres.

Salvaste la vida de tu padre en el tiroteo de la gasolinera.

Tu padre se siente orgulloso de quién eres ahora.

Durante tu juventud todo fueron fiestas, chicas y meterte en problemas.

COMPLICACIÓN

Padeces una insuficiencia cardíaca leve que mantienes en secreto.

SALUD Y CORDURA

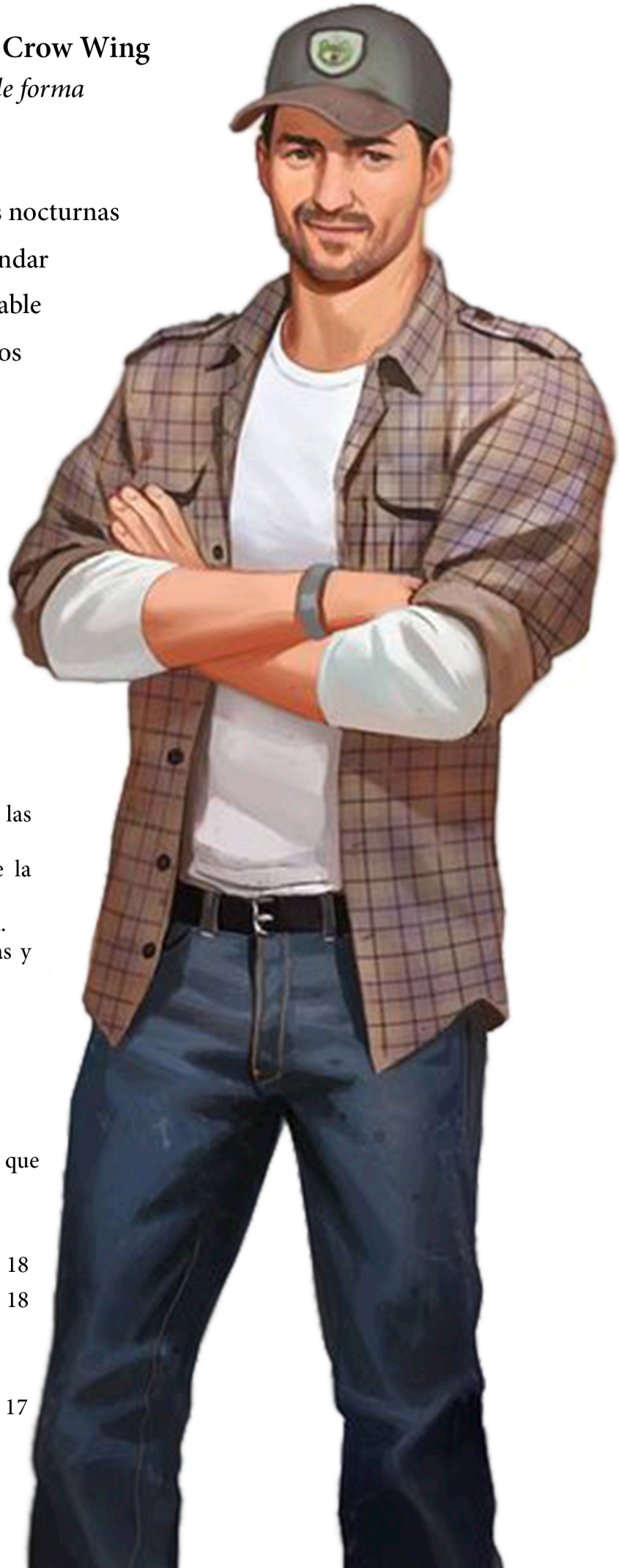
AGUANTE	6	Resistencia	18
---------	---	-------------	----

ENTEREZA	6	Estabilidad mental	18
----------	---	--------------------	----

COMBATE

INICIATIVA 7 DAÑO +2/+1 DEFENSA 17

DRAMA 3



FRANK STONE








Doctor en medicina por la Universidad de Minnesota

Tranquilo, no pasa nada, coge mi mano y cálmate.

CARACTERISTICAS

FOR	3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Buena salud
REF	3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Pulso de cirujano
VOL	5	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Paciente
INT	6	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Investigación y análisis

HABILIDADES

-  3 Caminando a todas partes
-  2 Puntos débiles del cuerpo humano
-  4 Observar síntomas
-  6 Ocultar la verdad
-  4 Transmitir calma
-  4 Historia de Emily
-  7 Medicina

PODERES

Manipulación de memoria (Potencia 4)
Puedes manipular la mente de las personas con solo tocarlas.

HITOS

Descubriste tu poder por accidente cuando tan solo eras un crío.

Conoces casi todos los secretos de Emily.

Crees ciegamente en las predicciones de Martha, aunque sabes que no te cuenta todo lo que ve.

Estás totalmente seguro de que te has borrado a ti mismo algún recuerdo recientemente.

COMPLICACIÓN

Tanto modificar recuerdos está afectando a los tuyos propios.

SALUD Y CORDURA

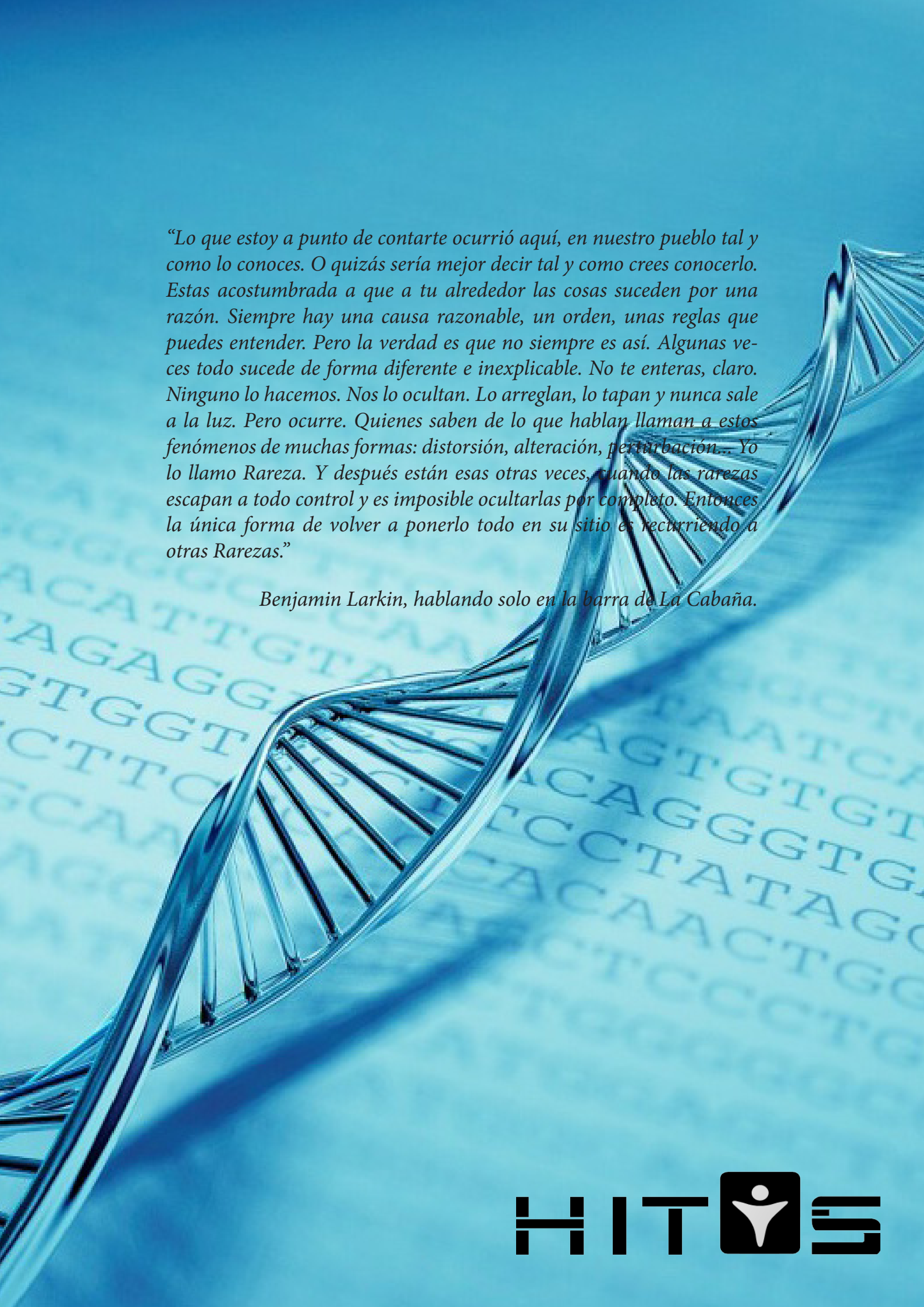
AGUANTE	5	Resistencia	15
ENTEREZA	8	Estabilidad mental	24

COMBATE

INICIATIVA 6 DAÑO +1/+0 DEFENSA 11

DRAMA 2





“Lo que estoy a punto de contarte ocurrió aquí, en nuestro pueblo tal y como lo conoces. O quizás sería mejor decir tal y como crees conocerlo. Estas acostumbrada a que a tu alrededor las cosas suceden por una razón. Siempre hay una causa razonable, un orden, unas reglas que puedes entender. Pero la verdad es que no siempre es así. Algunas veces todo sucede de forma diferente e inexplicable. No te enteras, claro. Ninguno lo hacemos. Nos lo ocultan. Lo arreglan, lo tapan y nunca sale a la luz. Pero ocurre. Quienes saben de lo que hablan llaman a estos fenómenos de muchas formas: distorsión, alteración, perturbación... Yo lo llamo Rareza. Y después están esas otras veces, cuando las rarezas escapan a todo control y es imposible ocultarlas por completo. Entonces la única forma de volver a ponerlo todo en su sitio es recurriendo a otras Rarezas.”

Benjamin Larkin, hablando solo en la barra de La Cabaña.