

NOT ALONE

TEMPORADA 1

LÓPEZ - HIDALGO

POWERED BY
FATE

NOT ALONE

TEMPORADA 1

CRÉDITOS

Guión, Producción y Dirección

Diego López “Darokin” y Daniel Hidalgo “Verzobias”.

Cuaderno de Rodaje

Diego López “Darokin” y Daniel Hidalgo “Verzobias”.

Episodios Primera Temporada

Diego López “Darokin”.

Portada e ilustraciones interiores

Varios autores, acreditados en las páginas finales.

Diseño y Maquetación

Diego López “Darokin” y Daniel Hidalgo “Verzobias”.

Fate Core System by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller,
Ryan Macklin, Mike Olson

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Fate Core

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.
Todos los derechos reservados.

Fate Básico

Copyright © 2015 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.
Todos los derechos reservados.

www.nosolorol.com

El texto de *Fate Básico* está disponible bajo una licencia Open Gaming License y una licencia Creative Commons Attribution. Para más detalles acerca de los términos y requisitos de estas licencias, visita www.evillhat.com o www.faterpg.com.

El texto de *Not Alone - Temporada 1* está disponible bajo una licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial. Para más detalles acerca de los términos y requisitos de esta licencia visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



CONTENIDO

| | | | |
|-----------|--|------------|--|
| 6 | Cuaderno de rodaje. | 109 | Ep. especial. Regreso a Mt. Olive. |
| 7 | Lo básico. | 109 | Ascenso a Mt. Olive. |
| 8 | Dirigiendo Not Alone. | 111 | Mt. Olive. |
| 9 | Las reglas del juego. | 114 | Ep. 1x05. Chicago, ciudad sitiada. |
| 10 | Temporada 1. | 114 | El nido. |
| 12 | Episodio piloto. Desde los cielos. | 118 | Fort Drum. |
| 12 | Seis son multitud. | 124 | Entrando en Chicago. |
| 14 | El inicio del fin. | 127 | La resistencia. |
| 16 | Alerta de colisión. | 131 | Ep. 1x06. Chicago, seis meses atrás. |
| 19 | Supervivientes. | 131 | En el Navy Pier. |
| 22 | Protagonistas del episodio piloto. | 133 | Invasión. |
| 28 | Episodio 1x01. No estamos solos. | 135 | Resistencia. |
| 28 | Retrasos. | 139 | Contacto por radio. |
| 34 | Accidente aéreo. | 145 | Protagonistas del episodio 6. |
| 39 | Náufragos. | 152 | Ep. especial. Navidad, dulce Navidad. |
| 43 | Ep. 1x02. Perdidos en las azores. | 152 | El refugio. |
| 43 | Atrapados bajo tierra. | 153 | Tras las vías. |
| 46 | El norte de Isla Corvo. | 154 | El centro comercial. |
| 47 | La Isla de Flores. | 157 | Visitantes no deseados. |
| 48 | Viajar hasta Flores. | 159 | Protagonistas del episodio especial Navidad. |
| 50 | El Ataque. | 161 | Episodio 1x07. Medidas ofensivas. |
| 52 | Alienígenas en las Azores. | 161 | Visitantes no deseados. |
| 58 | Respuesta nuclear. | 163 | El prisionero atlante. |
| 63 | Episodio 1x03. Huida de las Azores. | 168 | Coordinando las fuerzas. |
| 63 | Un vistazo a Lajes das Flores. | 169 | La Torre Sears. |
| 68 | Hacia las montañas. | 173 | Punto de reunión. |
| 71 | El cuartel de la Marina francesa. | 175 | Episodio 1x08. Contraataque. |
| 75 | Explorando Lajes. | 175 | Tensión diplomática. |
| 81 | El puerto. | 180 | Chicago, cuenta atrás. |
| 85 | El barco. | 186 | La guerra continúa. |
| 87 | Erupción volcánica. | 187 | Apéndice 1. Más allá de la campaña. |
| 88 | Dejando atrás las Azores. | 187 | Los Atlantes. |
| 91 | Ep. 1x04. Rumbo a las Américas. | 190 | Una breve cronología Atlante. |
| 91 | Rodeando la Atlántida. | 192 | Milciades Zervas. |
| 92 | 23 días de navegación. | 193 | Preguntas y respuestas. |
| 94 | New York, New York. | 195 | Semillas de aventura. |
| 96 | A través de las ruinas. | 196 | Apéndice 2. Bestiario. |
| 97 | Alienígenas en Nueva York. | 201 | Listado de ilustraciones. |
| 99 | Mt. Olive. | | |
| 106 | Cazadores de bichos. | | |



CUADERNO DE RODAJE

Llevar contigo muchos años. Desde que tienes memoria prácticamente.

Las ves, las sigues con fruición, las comentas en redes sociales, las compras y coleccionas, las adoras y las odias, las esperas con ansía, te hacen reír y llorar, te emocionan y te dejan con la miel en los labios, incluso te las descargas de internet.

Ahora vas a jugarlas.... y a dirigir las.

Las series de televisión gozan actualmente de un alto estatus, tanto a nivel social como cultural. Cada vez tienen una mejor producción, calidad y presupuesto. Las series de televisión rivalizan, y muchas veces superan con holgura, incluso al propio cine. Presupuestos millonarios se juntan con proyectos ambiciosos para maravillarte ante la pequeña pantalla.

Algunas cadenas han logrado tal nivel de calidad, que su sólo sello ya incita al público a ver cualquier serie amparada bajo su logotipo.

Con el alto nivel de calidad técnica, y los cada vez mayores presupuestos, las series cuentan como valor añadido la profundidad de la que pueden hacer gala sus guiones. En una película sólo tienes un par de horas para presentar los personajes, contar una historia, desarrollarlos y finalizarla. Una serie de televisión puede permitirse el lujo de dedicar más tiempo a presentar los personajes, deleitarnos con el entorno en que estos se mueven, desarrollarlos de manera completa y llena de matices, progresar la historia al ritmo que requiera y mostrarnos

un arco argumental que nos lleva a organizar auténticos maratones de visionado, donde vemos varios episodios seguidos porque no podemos esperar a ver qué pasa con un personaje o cómo termina una situación. Y no digamos cuando el final de una temporada nos deja con el suspenso en todo lo alto. Contamos los días hasta la siguiente temporada, aunque transcurran meses y meses.

Con *Not Alone* pretendemos captar el espíritu de las series de televisión, al menos de la serie que nos gustaría ver en pantalla, y llevarlo a las mesas de juego. Para ello hemos utilizado el reglamento de Fate Básico, con alguna pequeña modificación, ya que creemos que conforma el marco perfecto entre las historias que queremos contar y las reglas que necesitamos para sustentar dichas historias. Al igual que detrás de las imágenes que vemos en pantalla hay todo un equipo técnico que permite que los actores luzcan, las reglas contenidas en el Cuaderno de Rodaje de *Not Alone* representa todo el personal de apoyo necesario para que los actores luzcan ante la cámara, y el director ruede los mejores episodios posibles.

Aparte del presente Cuaderno de Rodaje, encontrarás en este mismo volumen el guion completo de la primera de las cuatro temporadas que conforman *Not Alone*. Mientras tanto el equipo de la serie se encuentra en estos momentos localizando exteriores y comenzando a rodar las primeras escenas del episodio inicial de la segunda temporada.

Ya sólo nos queda decir, ¡luces! ¡cámara! —¡silencio en el set!—, ¡acción!

Lo básico

¿Qué es Fate?

Fate es el famoso y premiado sistema de juegos de rol como *Legends of Anglerre*, *Spirit of the Century* o *Dresden Files*, entre otros. Un sistema que te ayudará a construir grandes experiencias de juego, llenas de diversión, interpretación y momentos para recordar. Puedes encontrar más información sobre los diseñadores del sistema Fate, Evil Hat Productions, unirte a su comunidad de fans y descargar el reglamento en Inglés desde www.evilhat.com. La edición en castellano del juego ha sido realizada por Nosolorol Ediciones y puedes comprarla en físico o descargarla gratuitamente desde su página web (www.nosolorol.com).

Pese a que a lo largo del rodaje de los diferentes episodios vamos a utilizar el reglamento de *Fate Básico*, en este Cuaderno de Rodaje repasamos algunos de los conceptos fundamentales del sistema y las pequeñas diferencias que puedes encontrar con el mismo al leer el guión de la primera temporada de *Not Alone*.

¿Qué es un juego de rol?

En un juego de rol el “Narrador” o “Director de juego” (comúnmente llamado “Máster”), desarrolla una trama o escenario, incluyendo adversarios, escenas y lugares interesantes, ayudando a los jugadores a crear personajes imaginarios que interpretarán en la historia —quiénes son, sus motivaciones, y qué pueden hacer—.

Los jugadores pueden hacer cualquier cosa que puedan imaginar, con algunas limitaciones. A continuación encontrarás las reglas de juego, que son bastante simples y proporcionan una guía sobre lo que puedes y no puedes hacer como jugador. Dichas reglas existen para resolver situaciones en las que los jugadores tratan de hacer algo inusual o que la gente sólo hace en las películas —moverse a través de un edificio en llamas, disparar un arma o pilotar un coche a toda velocidad—.

En los juegos de rol, y aún más en *Not Alone*, lo más importante es el flujo de la historia, siempre. Si alguien tiene que comprobar una regla en mitad de la partida, no interrumpas en ese momento la acción, sigue adelante, toma una decisión (el Director es quien debería hacerlo) y resuelve la duda más tarde. La razón por la que se juega a este juego es para divertirse, no para ganar.

¿Qué necesitas para jugar?

Hay algunas cosas que necesitas para poder jugar a este juego:

- El reglamento de *Fate Básico*.
- Un par de juegos de dados Fate (o Fudge), de diferente color.

- Una copia de la Hoja de Protagonista para cada jugador, o papeles en blanco en su defecto.
- Lápicos o bolígrafos.
- Un grupo de amigos —entre dos y seis es lo ideal—.

También te será de ayuda:

- Contadores de cualquier tipo (para usarlos como “puntos de Destino”).
- Hojas de papel para pasar notas o dibujar mapas mientras juegas.
- Algo de picar y beber durante la partida.

Los dados Fate (o Fudge) son un tipo especial de dados de seis caras que están marcados en dos caras con un símbolo **+**, en otras dos caras con un símbolo **-** y con las otras dos caras en blanco, **■**. Puedes conseguir estos dados en tiendas de juegos especializadas. Si no dispones de ellos, puedes simularlos con dados de seis caras normales, tomando el 1 y 2 como el símbolo **-**, el 3 y 4 como caras **■**, y el 5 y 6 como el símbolo **+**.



El reparto

A continuación detallamos los diferentes papeles que pueden tomar cada uno de los participantes en *Not Alone*, ya sean jugadores reales o personajes de ficción.

Director. Ayuda al grupo a contar una historia, elabora la trama, los antecedentes, la ambientación, interpreta el papel de los extras y enemigos, y tiene la responsabilidad de conocer las reglas y asegurar que los jugadores pasen un buen rato.

Actor. Cada uno de los jugadores participantes en un episodio de *Not Alone*.

Protagonista. También llamado el Personaje jugador o “PJ”, el personaje de ficción que creará el actor para participar en la historia. Los actores dicen al Director lo que su personaje hace en las situaciones en las que se encuentre. El Protagonista se describe a través de cosas como habilidades y aspectos que explicarán que pueden y no pueden hacer y como de competentes son.

Figurantes y extras. Son totalmente secundarios a la historia, aparecen por el camino y se interpretan somera-

mente por el Director para mejorar el juego. Se incluyen en esta categoría a las hordas de guardias y chicos malos que se oponen a los protagonistas, entorpeciendo su avance en la historia. Si van a intervenir en la escena, normalmente se describen con sus tres mejores habilidades y alguna otra característica definitoria.

Secundarios. Aliados cercanos y colaboradores de los protagonistas u otros personajes importantes de la serie, como los Primeros papeles. Se describen de forma más simple que los protagonistas.

Primeros papeles. Otros personajes importantes de la historia que tienen nombre (a diferencia del “Policía nº 3”). Pueden ser los jefes de los PJ’s, un aliado o enemigo importante, un archienemigo principal. Se describen del mismo modo que los protagonistas.

¿Qué queremos decir con “Director”?

Not Alone es un juego en el que se cuenta una historia, al estilo de una serie de televisión, junto a un grupo de amigos. Para hacer eso es necesaria la presencia de un Director. El Director cuenta la historia (con la colaboración de todos los demás), desarrolla el guion, la ambientación, interpreta el papel de los enemigos, personajes secundarios y extras, y se asegura de que el resto de jugadores lo pasa lo mejor posible. El Director debe conocer perfectamente las reglas— ayuda que el resto de jugadores también las conozca, pero no es totalmente necesario—. Los jugadores, por su parte, son los actores que interpretan a los personajes protagonistas de la historia.

Las reglas de Fate potencian una narración cooperativa y el papel del Director es liderar esa narración, pero en última instancia su palabra es ley. Si el Director dice que un actor puede hacer algo, puede; si dice que no puede, pues no puede; y si dice que puede pero que para ello tiene que tirar los dados y obtener un determinado resultado, o gastar un punto de Destino, entonces eso es lo que hay que hacer. El Director debe estar siempre abierto a las soluciones creativas que los actores darán para los diferentes problemas que se encuentren sus protagonistas, pero tiene la última palabra a la hora de resolver disputas, siendo lo más ecuánime posible.

Dirigiendo Not Alone Drama vs Realismo

Si eres de los afortunados que acaban al frente de un equipo de actores para dirigir un episodio (o una temporada completa) de *Not Alone*, no seas demasiado exigente a la hora de intentar rodear la serie de una apariencia de realismo, pues esa no es, en absoluto, la intención. *Not Alone* funciona mucho mejor a través del drama y

la ficción, y deberías utilizar estas armas en tu ventaja. Los protagonistas de la serie estarán habitualmente envueltos en escenas de tensión, con pocos momentos de respiro, aunque no parezca demasiado “realista” que no tengan ocasión de relajarse más a menudo.

Cuando estés tomando decisiones sobre alguna situación, si la respuesta que tiene más sentido resulta poco atractiva, dale una vuelta de tuerca e intenta rodar algo más emocionante aunque parezca menos verosímil. Siempre se puede encontrar un camino —con la ayuda de un buen equipo de guionistas— para justificar más adelante algo que no tiene sentido de inmediato.

Controlando el tiempo

Llevar un buen control del paso del tiempo es algo muy importante en una serie de televisión, por ello al llevar *Not Alone* a nuestra mesa de juego tendremos que distinguir entre dos tipos de tiempo: el tiempo de rodaje y el tiempo de la serie.

Tiempo de rodaje

Por tiempo de rodaje nos referimos al dedicado a organizar el trabajo con los actores. Cada unidad de tiempo de rodaje corresponde a una cierta cantidad de tiempo real. Estos son:

Temporada. Una serie de episodios que cierra un arco argumental a gran escala, con eventos que implican cambios trascendentales para el devenir de la serie. Tras el cierre de una temporada —y siempre que exista una temporada posterior— suele producirse un salto importante en el *tiempo de la serie*. Al final de una temporada siempre se alcanza un *hito trascendente* para la evolución de los protagonistas. En los juegos de rol serían el equivalente a una campaña.

Arco argumental. Varios episodios que normalmente culminan en un evento que implica algún tipo de cambio importante en la serie. El arco argumental puede resolverse en varios episodios o prolongarse a lo largo de una temporada completa. Al finalizar un arco argumental se produce normalmente un *hito trascendente* para la evolución de los protagonistas.

Episodio. Una o más sesiones de rodaje, normalmente no más de cuatro. La mayor parte de las veces, las sesiones de rodaje que conforman un episodio resolverán de forma definitiva algún tipo de problema presentado por el Director o cerrarán una historia. Al finalizar cada episodio tiene lugar normalmente un *hito relevante* para la evolución de los protagonistas. En los juegos de rol serían el equivalente a una aventura.

Sesión de rodaje. La suma del total de escenas que se ruedan en un único día de trabajo. Una sesión finaliza cuando el Director, los actores y el resto del equipo recogen el material de trabajo, se despiden hasta la siguiente

sesión y se marchan a casa. No hay un límite definido para la duración de una sesión de rodaje. Al finalizar una sesión de rodaje puede producirse un *hito significativo* para la evolución de los protagonistas. En los juegos de rol serían el equivalente a una sesión de juego.

Secuencia. La cantidad de tiempo que lleva resolver un conflicto, hacer frente a una situación importante o alcanzar una determinada meta. Las secuencias variarán en longitud, desde un par de minutos si tan solo hay que rodar una corta panorámica y un breve diálogo, hasta media hora o más en el caso de una gran confrontación contra el adversario principal. Una secuencia puede estar compuesta por una o varias escenas.

Escena. Una escena muestra una situación que transcurre linealmente en el tiempo y/o en un espacio continuado (puede variar si la cámara está siguiendo al personaje a través de diversos lugares o escenarios). Su duración es variable y puede estar realizada mediante la unión de varias tomas.

Toma. La cantidad de tiempo que necesitan todos los participantes en un conflicto para tener su turno de actuación, lo que incluye realizar una acción y responder ante cualquier acción tomada contra sus protagonistas. Normalmente no lleva más de unos minutos. En los juegos de rol es el equivalente a un turno o asalto de juego.

Tiempo de la serie

Es el paso del tiempo tal y como lo perciben los protagonistas de la serie, desde la perspectiva de estar “viviendo la historia” —el tiempo que tardan en realizar cada una de las tareas que el Director y los actores deciden que los protagonistas han de hacer en la serie—.

El tiempo de la serie puede utilizarse para crear tensión y sorpresa en los episodios, con tramas que obliguen a los protagonistas a realizar tareas contrarreloj o utilizando sus éxitos y fracasos para acortar o alargar la duración de una tarea determinada, influyendo en el ritmo de la historia y en la capacidad de los protagonistas para llegar a tiempo a determinados eventos.

Evolución de los protagonistas

Los protagonistas evolucionarán tras momentos significativos de la serie que justifiquen un cambio en ellos en respuesta a lo sucedido. Pueden ser que descubran un elemento clave de la trama o terminen la sesión de rodaje en un punto álgido, pueden derrotar a un villano importante o finalizar un episodio; o pueden llegar al final de un arco argumental o incluso de una temporada.

Obviamente las cosas no siempre van a ser tan evidentes, por lo que un Director puede decidir en qué momento los protagonistas pueden afrontar cierto grado de evolución. Si parece lógico que la evolución se produzca en mitad de una sesión de rodaje, adelante.

La evolución de los protagonistas, tal y como se indica en el reglamento de *Fate Básico*, se puede producir con tres niveles de importancia, según se alcance en la trama un hito significativo, un hito relevante o un hito trascendente.

Un *hito significativo* se suele dar al final de una sesión de rodaje o cuando una parte de la historia ha sido resuelta. Este tipo de evolución no hace al protagonista más poderoso, tan solo posibilita realizar algunos cambios, permitiendo ajustarlo en respuesta a lo que va sucediendo en la historia, si es necesario.

Un *hito relevante* tiene lugar normalmente al finalizar un episodio o a la conclusión de un gran evento de la trama. A diferencia del hito significativo, que trata principalmente de cambios, este hito trata sobre aprender nuevas cosas —enfrentarse a problemas y retos consiguientes que tu protagonista sea cada vez mejor en lo que sabe hacer—.

Un *hito trascendente* suele ocurrir tras algún evento importante que remueve los cimientos de la serie —el final de un arco argumental, la muerte de un villano principal, o cualquier cambio a gran escala que afecte al devenir de la historia—.

Las reglas del juego

Aunque cada Director es libre de aplicar las modificaciones que considere oportuno a las reglas de *Fate Básico* durante el rodaje de sus episodios de la temporada, desde la productora recomendamos la inclusión de las dos variantes siguientes. En el guion de la primera temporada encontrarás referencias a ellas en varios puntos.

Armas y Armaduras

Las armas y armaduras pueden modificar la cantidad de estrés que un personaje recibe durante un combate.

Armas

Las armas tienen un valor que representa la letalidad de la misma. Este valor oscilará entre Daño:1 y Daño:4. Un arma Daño:1 podría ser un cuchillo o una pistola de bajo calibre, mientras un arma Daño:3 podría ser una escopeta o un rifle.

Al atacar, si la tirada contra la defensa del adversario es un éxito, cada punto de *Daño* incrementa el valor del resultado en +1 a la hora de calcular el daño causado.

Adicionalmente las armas que disponen de un gran área de efecto o la posibilidad de disparar ráfagas, suman su valor de daño directamente a la tirada de ataque, aumentando la posibilidad de obtener un impacto. Estas características vendrán reflejadas en forma de aspectos apropiados o de proezas asignadas al arma que podrán invocarse o utilizarse durante el combate.

Ejemplos:

Rifle de asalto, Daño: 3. *Disparo a ráfagas*.

Proeza. Manguera de plomo. Puedes vaciar el cargador del rifle de asalto en un único ataque, obteniendo un +4 adicional a la tirada de DISPARAR, pudiendo afectar a varios blancos. Debes pagar un punto de destino y a cambio el rifle obtiene el aspecto Sin munición.

Granadas, Daño: 3. *Explosivo de área*.

Proeza. Metralla. Si lanzas la granada contra un grupo de objetivos, cada uno de ellos tendrá que defender individualmente contra la prueba de atacar del lanzador.

Armadura

Al igual que las armas, las armaduras tienen un valor que representa su capacidad de absorber daño. Este valor puede venir en forma de casillas de estrés y/o como un valor fijo que oscilará entre Armadura:1 y Armadura:4. Si existe un valor de armadura, éste se restará de la cantidad de daño recibido a la hora de calcular el estrés sufrido. Las casillas de estrés, por el contrario, se irán consumiendo y representarán la degradación de la armadura hasta el punto de quedar inservible (salvo que los personajes dispongan de la habilidad para repararla y continuar utilizándola).

Ejemplo:

Escudo de madera, Estrés: 2. *Antiguo y muy pesado*.

Tareas continuadas

En algunas ocasiones nuestro protagonista acometerá una tarea que, pese a realizarse sin oposición, puede llevarle un tiempo completarla que nos interesa controlar. En estos casos en vez de una única prueba de superar realizaremos una prueba continuada que requerirá de un número variable de tiradas de dado cuyos resultados irán modificando las tiradas siguientes según se indica a continuación.

- Un éxito rebajará en uno la dificultad de la siguiente prueba o en dos si es con estilo. Si la dificultad de la prueba queda en +0, habrá sido superada.
- Un empate puede rebajar la dificultad en uno con un coste, o no rebajar la dificultad pero proporcionar un impulso para el próximo intento. Será el actor quien decidirá que opción prefiere, aunque el Director podría no aceptar la segunda opción en circunstancias en las que no exista premura de tiempo y, por tanto, un pequeño retraso no implique ningún tipo de perjuicio para el protagonista.
- Un fallo no rebajará la dificultad de la siguiente prueba o podrá rebajar la dificultad en uno con un coste severo, pudiendo implicar el fracaso absoluto en la prueba.

Ejemplo: El protagonista está intentando hackear un complejo sistema informático y el director pide al actor que supere una prueba continuada de SABER Grande (+3) para lograrlo. El actor, en su primera tirada, obtiene un +4 y el protagonista logra superar el primer cortafuegos sin hacer saltar ninguna alerta en el sistema. Su siguiente prueba será a dificultad Buena (+2) y, si obtiene un éxito con estilo la habrá superado al rebajar en dos su dificultad para una hipotética tercera prueba.

Temporada 1

Not Alone, Temporada 1, es una campaña ambientada en la actualidad de nuestro propio planeta, apenas unos meses en el futuro, cuando la humanidad se verá enfrentada a un hecho sin precedentes que amenazará con cambiar completamente la vida en el planeta.

La campaña se ha escrito con la intención de simular los episodios de una serie de televisión y en ella los jugadores —a los que nos referiremos como actores desde este momento— interpretarán a los personajes protagonistas de los diferentes episodios. Estos protagonistas serán los mismos durante la mayor parte de la serie, aunque existirán episodios en los que los actores encarnarán personajes diferentes para mostrar una visión global de los hechos que suceden en distintos puntos del planeta.

Si piensas jugar esta aventura en otro papel distinto del de director, éste es el punto en el que deberías **dejar de leer** si no quieres arruinarte algunas sorpresas.

La serie comienza con un episodio piloto auto conclusivo al que siguen otros diez episodios, los ocho de la primera temporada de la serie y dos episodios especiales de menor duración —al estilo de los que las cadenas de televisión suelen colgar en sus páginas web o introducir como extras en los DVD de coleccionista— escritos para ser intercalados en puntos concretos de la trama.

Introducción para el Director

Hace miles de años, los humanos compartíamos la tierra con otra raza de seres inteligentes, dotados de una mayor tecnología y con un origen que nos era del todo desconocido: los atlantes. Estos seres, tan similares a nosotros que muchos podían llegar a pasar por humanos, abandonaron el planeta por razones que aún no comprendemos, regresando a los confines del espacio del que una vez llegaron.

Las naciones humanas de la época, incapaces de explicar la desaparición de la noche a la mañana de aquella raza de magníficos seres, crearon la leyenda de un continente que se hundió bajo las aguas y que acabó con la vida de todos los atlantes. La leyenda ha perdurado hasta nuestros días, dando lugar a innumerables textos e investigaciones que han tratado de dilucidar sin éxito la verdad que queda tras el mito.

Es en este momento, en la segunda década del siglo XXI, cuando estos seres han decidido regresar. Sin embargo las circunstancias han cambiado en los muchos años que han pasado desde su marcha y su llegada no será pacífica, desatando una cruenta guerra por nuestro planeta que amenazará con provocar la extinción de una de las dos razas...

¿Cómo dirigir esta temporada?

Como sin duda ya sabrás, estás a punto de comenzar a leer el guión de la primera temporada de las cuatro que (si el tiempo y las musas lo permiten) compondrán la serie. En la mayoría de las campañas de rol publicadas, éste es el lugar en el que encontrarías una extensa introducción y el trasfondo necesario para poder dirigir los diferentes episodios con seguridad, sin embargo verás que en el caso que nos ocupa esto no es así. Y no lo es por una razón muy sencilla, el lugar de juego de las aventuras de los protagonistas no es otro que nuestro propio mundo, sujeto a las condiciones y características que ya conoces, y cuya información tienes totalmente a mano con tan solo hacer unas cuantas búsquedas a través de internet.

Esto no quiere decir que no tengamos nada nuevo que aportar, todo lo contrario. Existe numerosa información a tu disposición sobre los atlantes, el motivo de su llegada a nuestro planeta y otros elementos de trasfondo en este mismo libro. La mayor parte de esa información está recopilada en el apéndice 1, tras el episodio final de la temporada, disponible para tu consulta... pero ¡espera!..., no te lances aún a por ella. Te recomendamos que leas primero toda la campaña y experimentes el descubrimiento de cada uno de los datos poco a poco, del mismo modo en el que se espera que lo hagan los personajes protagonistas. Luego ya podrás rellenar los huecos con la información del apéndice y descubrir parte de lo que está por llegar en las temporadas siguientes.

¿Qué ocurre a lo largo de esta primera temporada?

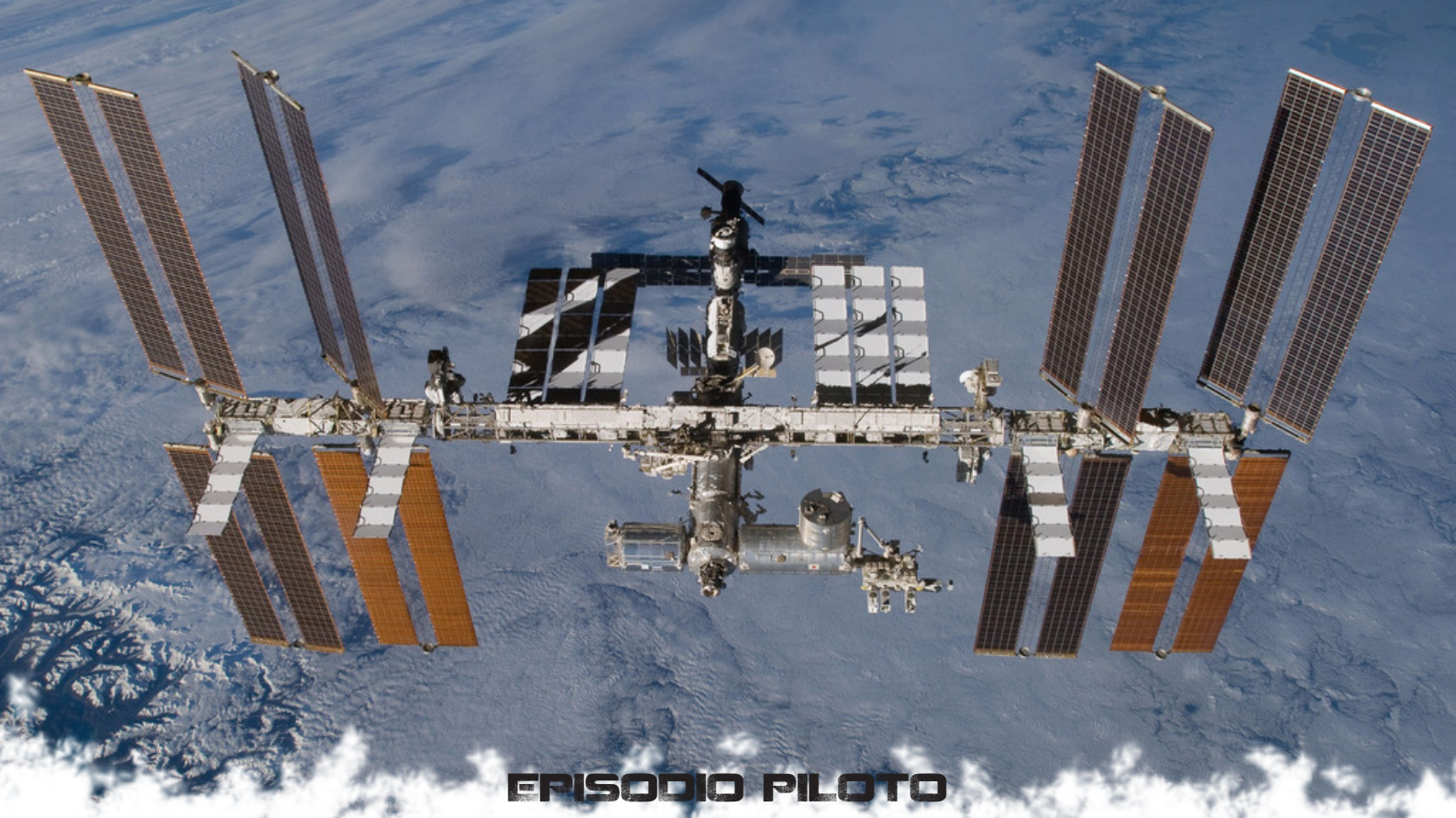
La primera temporada abarca un arco temporal de unos tres años de duración, desde que los Atlantes regresan a nuestro planeta, iniciando una guerra sin cuartel, hasta que la misma finaliza con un alto el fuego y la firma de una paz inestable. Sin embargo los episodios que tienes en tus manos no cubren la totalidad de este conflicto sino que apenas ocupan los primeros seis o siete meses de la guerra, los que transcurren entre la llegada de los alienígenas y la primera e importante victoria humana.

Estos episodios están protagonizados por gente “normal”, humanos corrientes que sobreviven al primer ataque atlante pero que acaban teniendo un papel importante en los primeros meses de la guerra y en esa primera victoria humana.

Hemos entrecomillado lo de “normal” porque, obviamente, no se trata de gente corriente en el sentido más real de la palabra. Esas personas probablemente no tendrían opciones de sobrevivir a lo que los protagonistas van a enfrentar durante estos episodios. Nuestros protagonistas serán gente “normal” en el sentido más hollywoodiense de la palabra —si se nos permite la expresión—. De este modo, si el protagonista es un policía, con toda seguridad será algo más parecido a John McLane (el protagonista de “La jungla de cristal”) que al tipo que patrulla tu barrio. Y si es un científico, seguro que es uno de los mayores expertos mundiales en su campo aunque pase las horas perdido en una remota universidad. Ese es el tipo de protagonistas que tendremos en esta temporada.

¿Y después de esos meses?

A partir de ahí esperamos que continúes dirigiendo tus propios episodios porque ya tendrás en tus manos completamente desarrollado el trasfondo de esta primera temporada, incluido el papel que los atlantes desempeñan en ella. De todos modos en ese último capítulo del libro del que ya te hemos hablado —no lo leas aún, ¡paciencia!— tienes unos cuantos consejos e ideas para desarrollar nuevos episodios en el marco de esta primera temporada. Aunque estamos convencidos de que para cuando termines la lectura de la misma, las ideas brotarán por sí solas.



EPISODIO PILOTO

DESDE LOS CIELOS

Este episodio de Not Alone está diseñado como un episodio piloto de introducción a la serie independiente de los que conforman la primera temporada, sin embargo es posible (y recomendable) incluirlo en la misma, ya sea como un episodio individual o intercalando sus escenas con las del primer episodio de la temporada, mostrando así a los espectadores una visión más global de unos acontecimientos que cambiarán el destino de la humanidad para siempre.

Se incluyen al final del guion del episodio los seis protagonistas pre-generados que los actores podrán interpretar en el mismo. Ninguno de ellos es fundamental para el desarrollo de la trama y podrían ser sustituidos por otros diferentes a criterio del director o de los actores.

Si el rodaje se realiza con menos de seis actores, se recomienda que haya al menos cuatro personajes en la Estación Espacial Internacional durante el episodio, por lo que habría que convertir a alguno de los protagonistas en un personaje secundario. El motivo de esta recomendación es el de crear tensión en el momento en que los personajes se planteen abandonar la estación —encontrarás los motivos un poco más adelante— y se den cuenta de que necesitan disponer de las dos naves Soyuz, ya que cada nave solo tiene capacidad para tres tripulantes, pero que una de ellas presenta dificultades para desacoplarse de su punto de anclaje.

Secuencia 1. Seis son multitud.

Los dos astronautas americanos y el japonés llevan a bordo de la ISS varios meses. Durante este tiempo han realizado multitud de experimentos, algunas actividades en el exterior de la estación y han compartido muchos ratos juntos, por lo que se conocen y tienen una cierta amistad.

El anterior equipo ruso abandonó la estación hace solo una semana, dejando sujeto por el Canadarm2 un nuevo módulo de comunicaciones —el Razgovor— que el equipo que está en camino tiene la misión de acoplar. Sin embargo la llegada de nuevos astronautas siempre conlleva un cierto periodo de adaptación, sobre todo cuando vienen acompañados de un turista espacial.

Desarrollo de la secuencia

Esta secuencia está destinada a introducir a los diferentes protagonistas y mostrarles el entorno en el que se va a desarrollar el episodio. Durante la secuencia se producirá un accidente fortuito que, entre otras cosas, arruinará temporalmente la segunda nave Soyuz que permanece acoplada a la estación espacial.

La secuencia se desarrollará en tan solo dos escenas que se rodarán en el orden en el que vienen presentadas a continuación y finalizará cuando los protagonistas se retiren a descansar antes de realizar el acoplamiento del nuevo módulo de comunicaciones.

Escena 1. La llegada del equipo ruso

La nave Soyuz se acoplará a la estación sin mayores problemas y los tres nuevos astronautas desembarcarán en el interior de la misma, siendo recibidos por el resto de la tripulación. Tras mostrarles las instalaciones, todo el mundo regresará a sus actividades.

En esta escena, los protagonistas podrán interactuar entre ellos y curiosarse por los diferentes módulos de la estación, aprendiendo a orientarse y moverse por ella. Esta escena puede alargarse tanto como los actores deseen. Toda la información referente a la ISS está a disposición del Director en los cuadros laterales de las páginas siguientes.

Escena 2. El accidente

Mientras la mayoría de los astronautas descansan, un pequeño fallo eléctrico causará un incendio en el módulo Zarya. Para complicar aún más la cosa, el deficiente mantenimiento del que es el módulo más viejo de la ISS, provocará que los sensores también fallen y que el astronauta que permanezca despierto no lo descubra a tiempo.

Será necesaria una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2) para advertir alguna señal del fallo, ya sea un sensor que parpadea un momento o un ligero olor a humo. El descubrimiento será demasiado tarde de todos modos y cuando el protagonista acuda se encontrará el módulo Zarya incendiado. La diferencia será que el Director dispondrá de dos invocaciones gratuitas del aspecto en caso de fallo, una sola en caso de empate y ninguna si el actor supera la prueba anterior.

Los protagonistas tendrán que sofocar el incendio haciendo uso de los elementos de extinción existentes en la estación, pudiendo también sellar el módulo y despresurizarlo, lo que extinguiría el incendio con rapidez. Utilizar los equipos de forma adecuada requerirá de unos minutos de trabajo, superando dos pruebas de FÍSICO y VOLUNTAD Normal (+1), mientras que el sellado del módulo se puede hacer desde el puesto de control de la Cúpula mediante una única prueba de SABER (Informática) Buena (+2).

Una vez controlado el fuego, solo tendrán que lamentar algunos daños estéticos y en varios elementos de cableado y conexionado en el módulo que afectan al acoplamiento de una de las naves Soyuz. Por desgracia en la estación no disponen de los repuestos necesarios para

Descripción de la ISS



La Estación Espacial Internacional (ISS o International Space Station, en inglés), es un centro de investigación en la órbita terrestre, cuya administración, gestión y desarrollo está a cargo de la cooperación internacional.

El proyecto funciona como una estación espacial permanentemente tripulada, en la que rotan equipos de astronautas e investigadores de las cinco agencias del espacio participantes: la NASA, la Agencia Espacial Federal Rusa (FKA), la Agencia Japonesa de Exploración Espacial (JAXA), la Agencia Espacial Canadiense (CSA/ASC) y la Agencia Espacial Europea (ESA). Actualmente posee capacidad para una tripulación de seis astronautas.

La ISS está compuesta por varios módulos acoplados entre sí, distinguiéndose de modo general entre módulos presurizados y no presurizados. Todos los módulos que los astronautas utilizan para vivir y trabajar están presurizados, siendo el sistema de manutención vital de a bordo el encargado de proveer una atmósfera que corresponde a la terrestre.

Módulos habitacionales presurizados

El Nodo Unity es una galería de una longitud de aproximadamente 6,5 metros y un diámetro de 5,5 metros. Todos los elementos esenciales tales como líquidos, control del soporte vital, sistemas eléctricos y de datos, pasan a través de este nodo que conecta las áreas de alojamiento y trabajo de la ISS.

El módulo Zarya, el primer componente lanzado de la Estación Espacial Internacional, fue diseñado para proporcionar la propulsión y la energía inicial del complejo orbital. Tiene 12,6 metros de longitud y 4,1 metros en su punto más ancho. Está dotado de paneles solares y seis baterías que pueden proporcionar un promedio de 3 kW de corriente eléctrica. Sus escotillas laterales permiten el acople de las naves rusas Soyuz y las naves de abastecimiento Progress.

El módulo de servicio Zvezda proporciona los principales hábitáculos de la estación además de los sistemas de soporte vital, distribución de la corriente eléctrica, procesamiento de datos, sistema de mandos de vuelo y sistema de propulsión. También dispone de un sistema de comunicaciones que va a ser sustituido cuando entre el funcionamiento el nuevo módulo Razgovor.

El compartimiento o cámara de descompresión Pirs se emplea como puerto de atraque complementario para vehículos Soyuz y Progress, al disponer de un sistema de acoplamiento externo. Igualmente sirve como esclusa estanca para permitir la salida de cosmonautas al exterior del complejo a través de dos escotillas dispuestas a tal fin, de manera que se puedan realizar actividades extra vehiculares.

Continúa...

Descripción de la ISS



El Destiny es el laboratorio de investigación primario. Soporta una amplia gama de experimentos y estudios sobre salud, seguridad y calidad de vida, además de una oportunidad sin par de probar procesos físicos en ausencia de gravedad. El objetivo de los experimentos de este laboratorio es permitir que los científicos entiendan mejor la Tierra y preparar misiones futuras a la Luna y a Marte. Además de su papel como laboratorio científico, también contiene el centro de control para las operaciones robóticas del brazo de la estación.

El Harmony es un módulo de soporte vital. Proporciona oxígeno, electricidad, agua y otros sistemas necesarios para el correcto desarrollo de la estancia de los astronautas. Además posee capacidad para albergar dos dormitorios para los seis posibles tripulantes de la ISS. Harmony sirve también como punto de conexión para el módulo europeo Columbus y el laboratorio japonés Kibo.

El laboratorio Columbus tiene una longitud de 6,87 metros, un diámetro de 4,49 metros. Contiene 10 estantes ISPR (Estantes Internacionales Estándar de Carga Útil). Hay 4 de ellos en la parte delantera, 4 laterales y 2 en el techo, más otros 3 equipados con los sistemas de soporte de vida. Hay 4 estantes que pueden utilizarse para colocar experimentos en paneles externos y someterlos al vacío espacial.

El JEM (módulo japonés de experimentos), llamado en japonés Kibo tiene 11,2 metros de largo y está formado por varios componentes: dos instalaciones de investigación, un módulo presurizado y una instalación expuesta al espacio. En el Kibo se realizan experimentos en las áreas de medicina espacial, biología, observaciones de la Tierra, producción material, biotecnología e investigación de las comunicaciones.

El Mini Research Module 2 (MRM2) se utiliza para el atraque de buques de la Soyuz y de la Progress, como una esclusa para paseos espaciales y como una interfaz para experimentos científicos.

El módulo Tranquility contiene un sistema de apoyo vital avanzado para reciclar las aguas residuales de la tripulación y generar oxígeno para que la tripulación respire. El módulo está provisto de seis posiciones de atraque, sin embargo cuatro de esas localizaciones están deshabilitadas ya que los módulos que estaban previstos añadirse en un inicio al Tranquility fueron cancelados. Es utilizado habitualmente como compartimento de carga.

Continúa...

reparar los daños, que tendrán que ser solicitados a la Tierra para que sean enviados en el cargamento de la próxima nave de abastecimiento Progress. La Soyuz afectada requerirá de un desacoplamiento manual, el cual puede hacerse sin demasiados problemas desde el interior de la ISS llegado el caso.

Secuencia 2. El Inicio del fin.

Hace menos de veinticuatro horas que el nuevo equipo ruso —junto con el sexto “turista espacial” que visita la estación— ha llegado a la ISS a bordo de la Soyuz. Los dos cosmonautas han de encargarse del acoplamiento de un nuevo módulo de telecomunicaciones que ampliará las capacidades de las que ya dispone la estación en ese sentido. El módulo llegó hace varios días y la anterior pareja de cosmonautas rusos lo dejó sujeto al Canadarm2, donde espera el momento de ser acoplado en su ubicación definitiva.

En la estación hay otros tres astronautas, por lo que la ISS se encuentra ahora mismo al máximo de su capacidad, con seis personas a bordo. Todos ellos —incluido el turista, al que se le asignará una tarea rutinaria— van a participar en las labores de acoplamiento, aunque tan solo tres astronautas —los dos cosmonautas rusos y el Coronel Baxter— realizarán actividades extra vehiculares (EVA).

Desarrollo de la secuencia

En esta segunda secuencia los protagonistas trabajarán en conjunto para acoplar el nuevo módulo de telecomunicaciones. La labor es compleja y requerirá de varias horas de duro trabajo en las que los astronautas conectarán el módulo a la estación, labor que podría generar algunas situaciones imprevistas, dependiendo de lo hábiles que sean los protagonistas. Durante ese tiempo, desde la ISS podrán contemplar como amanece y anochece hasta en tres ocasiones.

La secuencia finalizará con el aviso de alarma de Houston, advirtiendo a la ISS de la presencia de un objeto no identificado que se acerca a la Tierra desde el espacio y que lleva ruta de colisión con la estación.

Los tres astronautas saldrán al exterior protegidos con sus trajes espaciales, siguiendo todos los procedimientos



El Coronel Baxter, como oficial al mando de la estación, podría decidir modificar algunos de los parámetros de la misión, permitiendo a otros astronautas salir al exterior o intercambiando las tareas de algunos de ellos, según su criterio. El procedimiento detallado en el párrafo anterior es tan solo una guía orientativa para ayudar a director y actores durante el rodaje.

de seguridad habituales. El Coronel Baxter y el Capitán Glazkov llevarán mochilas propulsoras para su paseo espacial; la Mayor Dimitrov, quien se encargará de la mayoría de las labores de acoplamiento, no puede llevarla a causa de la movilidad limitada que provoca la mochila, lo que dificultaría su labor durante el acoplamiento.

En el interior de la ISS, la Capitán Reinhart se va a encargar del enlace de comunicaciones con las instalaciones de la NASA en Houston, quienes van a supervisar toda la operación, mientras Kajihara se ocupará del manejo del Canadarm2, para aproximar y sujetar el módulo de telecomunicaciones durante las labores de acoplamiento. Al señor Parmentier le han encargado tareas rutinarias que también son realizadas por el ordenador de a bordo, como la vigilancia de los niveles de oxígeno de los trajes y de la presión de las mochilas propulsoras, dándole libertad para que se dedique a sacar algunas fotografías de todo el proceso.

Escena 1. Acoplando el módulo Razgovor

La primera parte del acoplamiento implica uno de los momentos más delicados, ya que hay que orientar y colocar el nuevo módulo correctamente con ayuda del brazo robótico. Una vez en su sitio se han de realizar las conexiones que suministrarán energía y conectarán los equipos al sistema informático de la estación.

Consideraremos esta tarea como un gran reto en el que han de participar varios protagonistas y que consistirá en una serie de pruebas, algunas de las cuales han de realizarse en un orden determinado y otras no.

Prueba 1.- Kajihara. Prueba de MÁQUINAS (Robótica) Grande (+3) para aproximar y situar el módulo de telecomunicaciones.

Pruebas 2-4.- Svetlana o cualquier otro que se encuentre en el exterior. Pruebas de MÁQUINAS de las especialidades de Mecánica, Informática y Electricidad, todas ellas a dificultad Buena (+2), destinadas a realizar la primera conexión del módulo con la estación.

Prueba 5.- Víctor o cualquier otro que se encuentre en el exterior. SABER (Telecomunicaciones) Buena (+2), para configurar el sistema una vez conectada la alimentación y la red de datos informáticos.

Prueba 6.- Todos los astronautas que estén en el exterior. Realizarán una prueba de FÍSICO para ver que tal llevan el hecho de estar trabajando en el exterior, donde las condiciones son bastante duras. La prueba tendrá una dificultad Grande (+3) y los personajes sufrirán los puntos de estrés pertinentes o recibirán la consecuencia Cansancio físico y mental.

Cualquier fallo en las pruebas podría repercutir en las siguientes, generando un aspecto de situación que se

Descripción de la ISS



El módulo Cúpula está concebido como observatorio y torre de control de la estación espacial, con siete ventanas que proporcionan una visión panorámica a los tripulantes para observar y dirigir operaciones en el exterior de la estación. El módulo dispone de terminales de trabajo, un brazo robótico y capacidad para comunicar con otras partes de la estación o con el exterior durante los paseos espaciales.

Módulos no presurizados

Aparte de los módulos anteriores, la estación dispone de algunos elementos no presurizados entre los que destacan los dos brazos robóticos:

El Canadarm2 es un brazo de fabricación canadiense de 17,6 metros de largo y muy ligero. En realidad son dos brazos que cuentan con una mano inteligente en cada extremo, cualquiera de las cuales puede ejercer de base en caso de que se requiera. Cada una de estas manos puede sujetar unos peldaños especiales que se colocan en puntos estratégicos de la ISS y que la proveen de energía, datos y conexiones de video. Agarrándose de estos peldaños y soltándose coordinadamente, este robot es capaz de desplazarse de un extremo a otro de la ISS y llegar hasta donde se le requiera para tareas tan delicadas como enchufar conectores, o tan pesadas como ayudar a acoplarse a las naves Soyuz. Otra de sus virtudes es la fuerza bruta, ya que es capaz de manejar grandes volúmenes, del tamaño de vagones ferroviarios de hasta 116 toneladas. El Canadarm2 se controla desde el laboratorio Destiny.

El Brazo Robótico Europeo (European Robotic Arm) se utiliza para instalar y sustituir placas solares, revisar y ensamblar módulos y para trasladar a los astronautas que realizan los paseos espaciales. Mide 11,3 metros de largo y es capaz de mover hasta 8.000 kilogramos. En apariencia es casi como un brazo humano, con articulaciones y con la capacidad de coger, sujetar y girar como si de una verdadera mano se tratase. El brazo se puede dirigir desde el exterior a través de un panel, o desde una sala de control en el interior de la ISS situada en la Cúpula y que a través de sus siete ventanas permite a los astronautas ver todos los movimientos del brazo robótico.

pueda invocar para aumentar la dificultad del resto de pruebas. Como recomendación, sugerimos que estos aspectos vayan asociados a elementos externos a los protagonistas —que no sean culpa de ellos—, como por ejemplo: *Fallo en el brazo robótico*, *Elementos de conexión dañados* o *¡Falta una pieza!*

También se pueden utilizar los fallos para generar una nueva situación de tensión, provocando que los prota-

gonistas tengan que realizar acciones adicionales que no tienen nada que ver con el Reto, como por ejemplo que una de las piezas que están conectando o una herramienta que necesitan, se suelte y acabe flotando por el espacio.

En caso de acumular varios fallos, la situación se podría descontrolar aún más y provocar que alguno de los astronautas sufriera un golpe y recibiera algunos puntos de estrés —que no le dará tiempo a recuperar antes de la próxima escena— o, en el caso de Svetlana, que además perdiera su punto de amarre a la estación y se alejara flotando, obligando a uno de sus compañeros a rescatarla. También podrían sufrir Daños en la mochila propulsora que les pondrán en problemas más adelante.

Escena 2. Fotografiando el futuro

Esta escena solo se rodará si alguno de los protagonistas en el interior de la estación se dedica a observar el exterior, concretamente por alguna de las ventanas que están orientadas hacia el espacio y desde las que se puede ver la luna —por lo que la escena solo podrá tener lugar mientras la ISS está orbitando la parte de la Tierra en la que es de noche—.

El protagonista podrá realizar una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2). Si la supera, localizará un elemento extraño, aparentemente de gran tamaño, que se recorta claramente contra la forma de la luna. Algo en su interior hará que se le pongan los pelos de punta —sobre todos si ha fallado la prueba, en cuyo caso será más que una sensación y recibirá un impulso en contra que llamaremos *Temor inconsciente*—.

Secuencia 3. Alerta de colisión.

Las labores de acoplamiento estarán casi terminadas cuando la tripulación del interior de la estación recibirá una comunicación de Houston. Al mismo tiempo se encenderá un indicador ámbar en todas las salas, avisando de la presencia de un objeto en posible ruta de colisión con la estación.

Desarrollo de la secuencia

En esta secuencia los protagonistas tendrán que actuar contra el reloj, en un intento de ponerse a salvo antes de que la ISS sea destruida por un asteroide de dimensiones gigantescas. Para ello los tendrán que abandonar la estación espacial y decidir la ruta que tomarán para alejarse del peligro a tiempo, ya que el tamaño del asteroide limitará sus opciones según qué dirección elijan.

La secuencia finalizará con la destrucción de la ISS y el descubrimiento de que el asteroide es algo muy distinto a lo que habían imaginado.

Se desarrollará a lo largo de una serie de escenas que detallamos a continuación. Algunas requerirán ser rodadas de forma consecutiva, mientras que otras podrían tener lugar en diferente orden o incluso rodarse en paralelo.

Escena 1. Comunicando con Houston

El contacto desde Houston —un tipo llamado Charlie Jenkins— no parecerá muy seguro de lo que les está contando. Al parecer han detectado una señal anómala enviada por el telescopio astronómico Hubble y están intentando confirmarla mediante el Corot —otro telescopio perteneciente a la Agencia Espacial Europea— y algunos observatorios astronómicos terrestres. Por los datos recibidos del Hubble, lo más probable es que se trate de un malfuncionamiento, algo normal en las últimas fechas ya que la vida útil de la mayoría de los componentes del telescopio se superó hace años.

Si algún protagonista pide más datos, con más reticencia aún si cabe les contará que se trataría de algún tipo de objeto aún sin identificar, cuya dimensión mayor se estima —siempre según los datos obtenidos del Hubble— en unos 300 kilómetros. Por supuesto en seguida asegurará que los datos han de ser forzosamente erróneos porque un objeto de esas dimensiones habría sido detectado, sin lugar a dudas, hace mucho tiempo y por varios observatorios.

Si preguntan por la trayectoria o la velocidad, tras unos segundos de silencio responderá que están realizando los cálculos pertinentes “por si acaso”, pero que los primeros resultados parecen indicar que se dirige directo hacia la Tierra y que podría estar desplazándose a una velocidad de unos 120 Km/s.

Si preguntan por su posición actual y el tiempo para el impacto, Charlie les informará de que el objeto se encontraría en estos momentos a una distancia de entre 50 y 60 mil kilómetros de la Tierra. De mantener trayectoria y velocidad, el impacto ocurriría aproximadamente dentro de siete u ocho minutos.

Cualquier personaje con conocimientos de astronomía, física o matemáticas podría realizar gran variedad de cálculos al respecto —deberán superar una prueba de SABER Buena (+2)— y todos confirmarán lo increíble de la situación. Un objeto de ese tamaño debería haber sido detectado hace días por cualquier astrónomo aficionado, cuanto más si nos referimos a observatorios especializados o a satélites como el Hubble o el Corot. Incluso suponiendo que algún elemento hubiera podido obstaculizar de forma casual la visión del objeto —como por ejemplo la Luna— a la velocidad a la que se desplaza habría superado el satélite terrestre hace más de 50 horas, lo que habría permitido localizarlo incluso a simple vista debido a su tamaño.

Aunque tampoco deja de ser cierto que no son tantos los puestos de observación espacial que existen y no todos observan la misma región del espacio, por lo que cabe la posibilidad de que, aun a pesar de sus dimensiones, el asteroide lleve semanas surcando nuestro sistema solar sin nadie que lo advierta.

Si algún protagonista intenta buscar el objeto en el cielo nocturno —en estos momentos se encuentran sobrevolando el Atlántico, cerca de la costa Este del continente Americano, donde es de noche—, superando una prueba de INVESTIGAR Normal (+1) podrán localizarlo con relativa facilidad.

Muy poco después, con la voz rota por el pánico, Charlie les informará que la Agencia Espacial Europea confirma los datos, así como varios observatorios tanto europeos como americanos. Los pilotos señalizadores comenzarán a destellar en rojo y un suave pero amenazador zumbido intermitente, resonará por toda la estación.

A partir de este momento, el tiempo cuenta y el director debería ir anotando lo que los protagonistas tardan en realizar cualquier acción que decidan tomar.

Escena 2. Regresando a la ISS

La primera tarea que tendrán que acometer los astronautas que se encuentran realizando las labores de acoplamiento es la de regresar al interior de la estación espacial. Afrontaremos este viaje de regreso como un reto en el que tendrán que superar tres pruebas diferentes:

- En primer lugar una de VOLUNTAD Grande (+3) para mantener la calma y evitar actuar de forma precipitada.
- La segunda prueba será el pequeño paseo de regreso hasta la compuerta de acceso, para el cual aquellos que dispongan de una mochila propulsora tendrán que realizar una prueba de CONDUCIR Normal (+1), mientras que los que no tengan mochila se desplazarán mediante ATLETISMO Buena (+2).
- Por último tendrán que acceder al interior con rapidez una vez abiertas las compuertas, para lo que realizarán una prueba de FÍSICO Buena (+2).

Los fallos podrían llevar a algún protagonista a alejarse de la estación o golpearse con algún elemento externo a causa de la precipitación, además de retrasar su regreso. Superar las tres pruebas significará que el protagonista ha logrado regresar al interior de la estación en unos tres minutos.

Escena 3. Pérdida de las comunicaciones

Dos minutos después de la conversación con Houston, las comunicaciones se perderán de repente.

Cualquier protagonista que ya hubiera hecho algunos cálculos mentales —o que los haga en este momento, con las dificultades indicadas en la escena 1— llegará a la conclusión de que el asteroide acaba de atravesar el Cinturón de Clarke: la órbita geoestacionaria, situada a poco más de 35.000 kilómetros de altitud, donde están situados los satélites de comunicaciones. Eso quiere decir que tienen apenas cinco minutos antes de que la estación sea destruida.

Es posible reestablecer la comunicación con Houston de forma directa por radio, ya que se encuentran sobrevolando una zona próxima a los Estados Unidos. Será necesario tan solo una prueba de SABER (Telecomunicaciones) Normal (+1) para lograrlo en apenas un minuto. Esta comunicación se puede reestablecer desde la estación en diferentes puntos y también desde las naves Soyuz.

Escena 4. Abandonando la ISS en la Soyuz

Abandonar la ISS no es tan sencillo como podría parecer en un principio. El único medio disponible para regresar a la Tierra es la nave Soyuz, cuyo procedimiento de arranque lleva un par de minutos y solo lo dominan los dos cosmonautas rusos. Aun así, realizar el procedimiento correctamente y lo más rápido posible, requerirá una prueba de CONDUCIR Buena (+2).

Cualquier otro astronauta experimentado podría conseguir ponerla en marcha debido a la similitud de los sistemas rusos con los utilizados antiguamente por su propio país y a las actividades en el simulador realizadas en la NASA —mediante una prueba de CONDUCIR Enorme (+4)—, aunque tener algún SABER de ruso o asistencia remota desde la Tierra o de los propios cosmonautas rusos, ayudaría.

Sea quien sea el que intente poner la nave en marcha, fallar la tirada conlleva un pequeño retraso de dos minutos, que se quedaría tan solo en un minuto en caso de empatar la prueba. Además los protagonistas que se encuentren a bordo recibirán daño en forma estrés mental si la tirada es un fallo.

Otro problema adicional es que la nave solo tiene capacidad para tres tripulantes en un espacio ajustado al máximo. Aparte de la cabina, la Soyuz lleva acoplados dos módulos adicionales: el orbital, que contiene una cierta cantidad de equipo que la tripulación lleva consigo en cada expedición; y el de servicio, donde se encuentran los motores orbitales y los tanques de combustible. Es posible utilizar el módulo orbital para transportar a más personas, aunque no para regresar a la Tierra, ya que este módulo se desprende automáticamente durante la reentrada y queda destruido al atravesar la atmósfera.

Escena 5. Abandonando la ISS con una mochila propulsora

Ya sea uno de los astronautas que se encuentran en el exterior o cualquiera de los que se encuentran en la estación, alejarse de la ISS mediante una mochila propulsora es otro medio de escapar al impacto — aunque quizás no un medio de salvar la vida, propiamente dicho.

En la estación hay disponibles tres mochilas propulsoras —una de las cuales estará siendo utilizada en el exterior por el Coronel Baxter— mientras que la Soyuz trae una —que la estará utilizando el Capitán Galzkov—.

Vestirse con rapidez —para salir al exterior tendrán que ponerse el traje espacial al completo, no basta con coger la mochila propulsora— lleva un par de minutos para un astronauta experimentado y no requiere de ninguna prueba, aunque si el Director dispone de puntos de Destino para utilizar, podría invocar algún aspecto para solicitar una tirada de FÍSICO a dificultad Buena (+2).

Una vez fuera de la estación, los protagonistas deberán decidir la dirección que tomarán para alejarse de la ISS.

Escena 6. Una vez en el exterior

Ya sea a bordo de la nave Soyuz o a los mandos de una mochila propulsora, alejarse de la zona que el asteroide va a atravesar requiere de cierta dosis de información.

La ISS va a ser arrollada por uno de los extremos del asteroide, a unos cinco kilómetros del borde de la gigantesca roca. Esa es la distancia mínima que han de reco-

rrer para ponerse a salvo, siempre que se desplacen en la dirección correcta.

Existen dos modos de obtener esa información:

- Si han reestablecido la comunicación con la Tierra, desde Houston pueden darles los datos que necesitan. Una tirada de CONDUCIR Normal (+1) será suficiente para alejarse. En el caso de la mochila propulsora será necesario que quede como mínimo un minuto para la colisión, que es el tiempo que necesita para recorrer esa distancia.
- Si no han reestablecido la comunicación, tendrán que basarse en su inteligencia y capacidad de observación. Una tirada de una especialidad apropiada de SABER Buena (+2) servirá para estimar la dirección correcta, necesitando igualmente de una prueba de CONDUCIR Normal (+1) y el tiempo indicado en el apartado anterior.

Escena 7. Colisión

El impacto contra la ISS, a pesar de los cálculos realizados por la NASA o por los propios astronautas, ocurrirá casi ocho minutos después de que la comunicación con Houston quedase interrumpida bruscamente y vendrá precedida de una pequeña lluvia de fragmentos provenientes de los satélites destruidos, aunque no serán demasiados ni representarán un peligro real para los protagonistas.

Cualquiera de los protagonistas podrá calcular que el tiempo invertido por el asteroide desde la Órbita de Clarke hasta su posición representa una velocidad de casi la mitad de lo que habían estimado desde Houston. Parece



un margen de error demasiado grande para los medios de los que allí disponen. Si han logrado reestablecer la comunicación con la Tierra, a pesar del caos reinante en las instalaciones de la NASA, podrán contactar con Charlie que les corroborará que, en efecto, el asteroide está decelerando, lo que es absolutamente imposible.

La estación espacial desaparecerá bajo la gigantesca roca, estallando en miles de trozos que serán arrastrados y empujados hacia la Tierra, aunque las dimensiones del asteroide impedirán que se dispersen en direcciones que puedan poner en riesgo a los protagonistas.

Cuando pase ante los ojos de los astronautas, el asteroide mostrará claras evidencias de que es más de lo que parece:

- La reducción de la velocidad es clara y manifiesta, resultando evidente para todos los protagonistas, posean o no conocimientos de física. Será necesaria una prueba para estimar que, en cuestión de minutos, el asteroide ha reducido su velocidad desde los 120 kms/seg. calculados por la NASA hasta una décima parte de dicha velocidad y sigue decelerando. Que un objeto decelere en el espacio por sí mismo, sin la intervención de fuerzas externas, es imposible.
- La forma del asteroide es relativamente aplanada, con unos 300 kilómetros de largo —según los cálculos de Houston— por casi 100 kilómetros de ancho, pero apenas diez kilómetros en su tercera dimensión —podrán realizar estos cálculos a partir de la estimación dada por la NASA—. Además se desplaza sin realizar ni la más leve rotación, cayendo hacia la Tierra de plano, por lo que impactará con una de sus superficies mayores. Esta carencia de momento de giro, pese a ser en teoría posible, desafía toda lógica.
- El asteroide no va acompañado de otros fragmentos de roca de menor tamaño, algo común en este tipo de elementos. Esto, junto con su aspecto extrañamente uniforme, no forman parte de las características habituales de un asteroide.

Constatar cualquiera de estos hechos requiere de una prueba de SABER Normal (+1), con la especialidad de astronomía, física o cualquier otra que resulte apropiada.

Los protagonistas podrán sacar sus propias conclusiones pero la sensación que deberían tener en este momento es que el objeto no está camino de estrellarse contra la Tierra, sino que va a “aterrizar” en ella.

Si los protagonistas continúan en contacto con Houston, la comunicación se verá interrumpida durante unos segundos, mientras el asteroide se interpone entre ellos y la Tierra, bloqueando las señales de radio. La podrán recuperar poco antes de que el asteroide se estrelle en el Atlántico.

Secuencia 4. Supervivientes.

Los protagonistas se habrán salvado —quizás no todos— de una muerte segura y estarán flotando por el espacio con sus mochilas propulsoras o en el interior de una nave Soyuz, siendo posible que haya astronautas en cada una de estas circunstancias.

Desde su posición serán testigos de excepción de cómo el asteroide, precedido de una lluvia de fragmentos —restos de la ISS en su mayoría— entra en la atmósfera terrestre, camino de estrellarse en el Atlántico.

Desarrollo de la secuencia

En esta secuencia los protagonistas tendrán que decidir su destino inmediato que dependerá de cuántos y en qué circunstancias habrán sobrevivido a la destrucción de la ISS. Las opciones son bastante limitadas ya que tan solo podrán plantearse la opción de la reentrada mediante las naves Soyuz o intentar alcanzar otra estación espacial en la que sobrevivir hasta que sean rescatados.

Durante todo ese tiempo podrán ver la caída del asteroide y algunas de sus primeras consecuencias.

La secuencia finalizará cuando los protagonistas estén de regreso en la Tierra —salvo que decidan quedarse en la estación espacial, en cuyo caso finalizaremos la escena en ese punto—.

Las escenas que se rodarán en esta secuencia van a depender de la situación en la que hayan comenzado la misma los diferentes protagonistas, por lo que podrían tener lugar en diferente orden o no darse todas ellas.

Escena 1. El asteroide se estrella.

Varios kilómetros por debajo de su posición, el asteroide, precedido de una lluvia de fragmentos —restos de la ISS en su mayoría— entra en la atmósfera terrestre. Los fragmentos más pequeños serán destruidos, convertidos en esferas llameantes. Los más grandes lograrán sobrevivir a la entrada y se precipitarán sobre el océano.

Pocos segundos después y a una velocidad muy inferior a la que tenía cuando pasó junto a ellos, el asteroide se estrella contra el atlántico creando una enorme nube de vapor que cubre con rapidez una extensión de cientos de kilómetros. Antes de que la nube les oculte la visión por completo, podrán ver como se forman unas grandes olas que comienzan a desplazarse hacia las costas de América, Europa y África.

Identificando correctamente la zona en la que ha caído el asteroide y la distancia hasta la costa de los distintos continentes —SABER (Geografía) Buena (+2)— y realizando unos cálculos rápidos —SABER (Matemáticas)

o Física) Buena (+2)— podrán estimar que las olas tardarán unas cinco horas en alcanzar los primeros puntos de la costa americana y apenas tres horas en alcanzar la península ibérica y el norte de África. Por desgracia el cálculo de tiempo no podrán realizarlo hasta que las olas alcancen los límites de la nube de vapor, casi una hora después del impacto.

Si han logrado mantener el contacto con Houston —o lo recuperan en algún momento— esa información podría ayudar a salvar muchísimas vidas.

Escena 2. La estación espacial china, Tiangong 1.

Si los protagonistas no han logrado poner en marcha ambas naves Soyuz, la posibilidad de realizar la reentrada en una sola nave es inexistente. La única opción de supervivencia pasa por conseguir alcanzar la Estación Espacial China, Tiangong —nombre que traducido significa Palacio Celestial—.

Esta estación está todavía en fase de construcción y aún no cuenta con los dos módulos adicionales que ampliarán el tiempo de estancia de los astronautas que realicen sus misiones de investigación en ella, estando prevista en su estado actual para estancias cortas de una tripulación de tres astronautas.

La estación se encuentra vacía en estos momentos, por lo que tampoco dispone de una nave Shenzhou —de diseño similar a la Soyuz, aunque ligeramente más grande— con la que poder realizar la reentrada de los otros tres astronautas.

Para alcanzar la estación, los astronautas deberán primero localizarla. Para ello pueden contar con la ayuda de Houston —siempre que mantengan el contacto con ellos— o tendrán que recurrir a sus propios medios.

Localizar la estación es relativamente sencillo ya que orbita la Tierra unos 70 kilómetros por debajo de la ISS, dando una vuelta completa en algo menos de dos horas, por lo que manteniendo la atención y superando una prueba de INVESTIGAR Normal (+1), los astronautas lograrán localizarla unos treinta minutos después del impacto.

Si los protagonistas ya se encuentran a la altura apropiada y tienen éxito en la prueba anterior, podrán alcanzar la estación superando una prueba de CONDUCIR. La dificultad será Normal (+1) si viajan en la Soyuz y Grande (+3) si viajan con mochilas propulsoras. Si han fallado la prueba de INVESTIGAR o aún se encontraban a demasiada altura, alcanzar la estación solo será posible a bordo de la Soyuz y la dificultad aumentará hasta Grande (+3). Por supuesto, siempre pueden esperar dos horas más a que la estación de otra vuelta completa a la Tierra y volver a realizar las pruebas.

Los trajes espaciales tienen una autonomía de oxígeno de unas seis horas, de modo que cualquier astronauta cuyo traje llevara ya varias horas de uso —cuatro horas en el caso del equipo que estuvo realizando el acoplamiento— podría quedarse sin oxígeno si no alcanzan la estación espacial a la primera.

Los propulsores también tienen una capacidad limitada y tan solo permitirán un par de oportunidades de alcanzar la estación en caso de no lograrlo a la primera, eso suponiendo que la mochila no llevara ya en uso varias horas, en cuyo caso tan solo dispondrán de una oportunidad que se realizará con la *Mochila casi sin combustible*.

Los fallos a la hora de aproximarse a la estación podrían representar golpes contra la misma o aspectos negativos, además de obligar a los protagonistas a nuevas tiradas para lograr acoplar la nave correctamente o sujetarse a la estación antes de perderse en el espacio o caer hacia la Tierra.

Escena 3. Regresando a la Tierra.

Las naves Soyuz pueden realizar la reentrada a la Tierra en un trayecto que dura unos treinta minutos y que posa la cápsula de la tripulación en mitad de las estepas de Kazajistán con la ayuda de un paracaídas y unos retrocohetes.

Activar el protocolo de reentrada tan solo requiere de una prueba de CONDUCIR Buena (+2) si ninguno de los protagonistas embarcados en ella es un cosmonauta ruso, los cuales no necesitan hacer tirada alguna.

La reentrada en sí es bastante dura y los protagonistas deberán realizar una prueba de FÍSICO para defenderse contra un daño Bueno (+2).

Tras el aterrizaje, los astronautas se encontrarán en mitad de la estepa, a varios kilómetros de distancia de la población más cercana. La hora del día dependerá del momento en el que hayan realizado la reentrada, pero es bastante probable que sea entorno al mediodía. Lo que suceda con ellos a partir de este momento, deberá ser contado en otra ocasión...

¿Quieres saber más?



Desde la página web de la NASA puedes descargar la Guía de Referencia a la Estación Espacial Internacional en la que se dan numerosos detalles sobre su composición, funcionamiento y las actividades que se desarrollan a bordo.

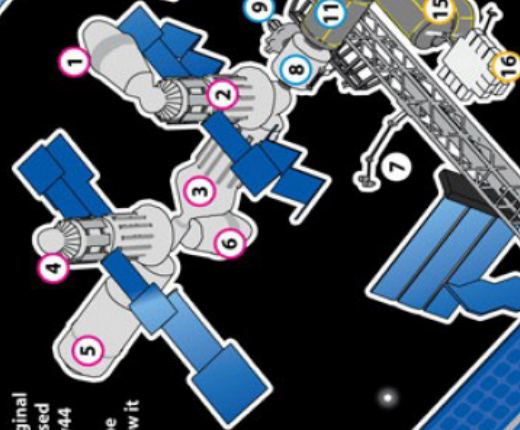
<https://www.nasa.gov/sites/default/files/atoms/files/np-2015-05-022-jsc-iss-guide-2015-update-111015-508c.pdf>

International Space Station (ISS)

ISS, which is as big as a football field and cost \$60 billion, houses six astronauts at the moment. The space station, whose weight is 350 tons, might as well be in operation until the 2020s. After the „retirement“ of American space shuttles it will basically depend on Russian spaceships.



According to the original plans ISS was supposed to be constructed by 44 space expeditions. Originally it was to be finished by 2004. Now it is scheduled to be completed in 2011.



- Russian modules:**

 - 1 Docking port
 - 2 Docking- and cargo port
 - 3 Zarya Control Module
 - 4 Multipurpose Laboratory Module
 - 5 Zvezda Service Module
 - 6 Pirs Docking Port
- US modules:**

 - 8 Unity Module
 - 9 Quest Airlock
 - 10 Harmony Node
 - 11 Destiny Laboratory
 - 12 Structure
 - 13 Solar Panels
- European module:**

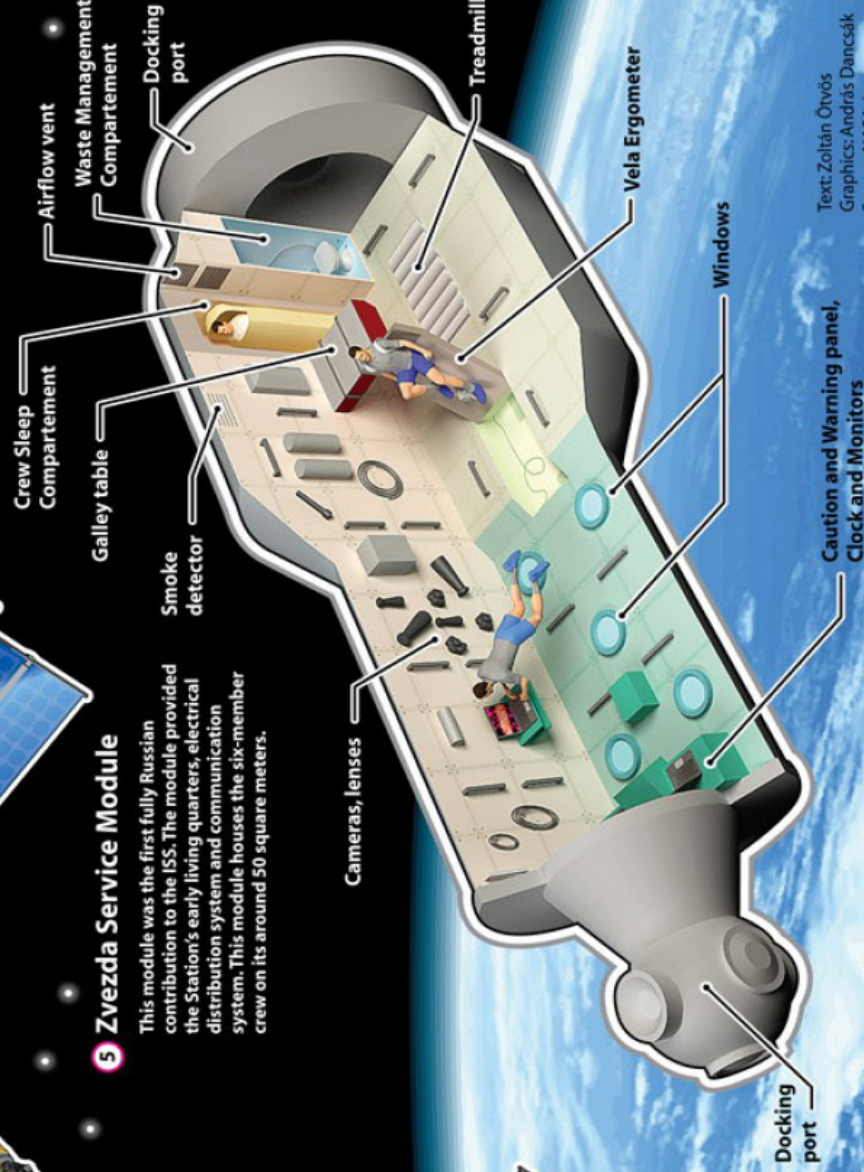
 - 14 Columbus Laboratory
- Japanese modules:**

 - 15 Kibo Research Module
 - 16 Kibo Outer Research Platform

- Canadian module:**
- 7 Canadarm2, mobile servicing system

5 Zvezda Service Module

This module was the first fully Russian contribution to the ISS. The module provided the Station's early living quarters, electrical distribution system and communication system. This module houses the six-member crew on its around 50 square meters.



ASPECTOS

Concepto Principal Piloto veterano de la Nasa

Problema Duda de sus capacidades debido a su edad

Ha practicado situaciones de emergencia en el simulador

Está al mando de la I.S.S.

Esta podría ser su última misión

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Conducir

Percepción

Atletismo

Pelea

Carisma

Físico

Empatía

Saber

Contactos

Máquinas

PROEZAS

Autoridad. +2 a las pruebas para crear una ventaja sobre un personaje mediante la habilidad de Carisma, siempre que se trate de alguien de inferior rango militar.

Sexto sentido. +2 a las pruebas de Percepción para intuir un peligro.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



En la actualidad eres el piloto más veterano y de mayor rango de la NASA y por esta razón te encuentras al mando de las operaciones que se llevan a cabo en la ISS, siendo también el máximo responsable de la seguridad.

Eres querido y respetado por todos los nuevos que se van incorporando al programa espacial, como no podía ser de otra manera... ¡Demonios! ¡Eres una jodida leyenda! ¡Claro que tienen que respetarte!... y esos chupatintas de las oficinas que lo más cerca que van a estar de las estrellas es cuando te estrechan la mano con sus sonrisas hipócritas, esos... van a darte la patada...

Es cierto que ya tienes una edad, de hecho tienes cierto miedo a que en algún momento te fallen las fuerzas y cometas un error grave, eso lo comprendes... pero las cosas pueden hacerse de otro modo. Pueden darte misiones más rutinarias, con menos responsabilidad si quieren, pero tu experiencia aquí arriba debería contar.

Sin embargo estás casi seguro de que esta misión va a ser la última. Llevas tres meses aquí arriba de forma ininterrumpida y, de pronto, mandan a esa chiquita, la Capitán Reinhart, una psicóloga. Estudios de la personalidad en situaciones de aislamiento... ¡Ja! Tú sabes bien a lo que la han enviado. No se atreven a decir lo que piensan

y quieren que ella te declare incapaz, o incompetente, o vete a saber que palabra técnica se sacarán de la manga... cobardes hijos de perra... ¡pues que suban ellos a bajarte, si tienen huevos!

Y para empeorarlo todo llegan los nuevos rusos a ensamblar un equipo de comunicaciones... ¡y traen un jodido turista espacial! ¡Pues no piensas hacer de niñera! Bastante desagradable es tener que coger su transporte para subir y bajar de aquí, condenados burócratas que cancelaron el programa del transbordador... la maldita Soyuz huele a vodka, como todos ellos.

Tu único consuelo aquí arriba es Kajihara. El japonés es un tipo serio, callado y de fiar. Lleva en la estación tanto tiempo como tú, entregado a sus extraños experimentos en su santuario del módulo Kibo del que apenas sale, pero las conversaciones que mantenéis de vez en cuando son un bálsamo para tu mente.

ID

Nombre Capitán Amanda Reinhart

Refresco

Descripción

4

FATE

SISTEMA BÁSICO

ASPECTOS

Concepto Principal Oficial médico de la NASA

Problema Se deja llevar por el pánico

Está acostumbrada a estar sola

Tiene una gran cantidad de conocimiento teórico

Es su primera misión en órbita

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Saber

Investigar

Atletismo

Pelea

Voluntad

Carisma

Conducir

Empatía

Sigilo

Engañar

PROEZAS

Psicóloga. Una vez por sesión puede reducir un nivel de una consecuencia mental de otro personaje superando una prueba de Empatía con una dificultad igual al valor de la consecuencia.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



Es tu primera misión en la ISS y no estás segura de estar totalmente preparada para ésto. Te dices que no es por pasar mucho tiempo en el espacio, que eso no te preocupa, que investigar en solitario es algo que has hecho durante toda tu vida... pero siempre has estado a un paso de poder regresar a casa y reunirte con tus seres queridos... ¡Dios! ¡Es la puñetera Estación Espacial!... Pero has de controlarte, mantener el control es la clave... respirar, mantener la calma y respirar... ya llevas aquí varias semanas y todo va bien, de momento.

Estudios de la personalidad en situaciones de aislamiento, ese es tu trabajo. Analizar y estudiar el comportamiento de todos sus compañeros de misión, además de velar por su salud, tanto mental como física. Se trata de un estudio general, pero te han pedido que tengas un ojo sobre el Coronel Baxter, tu superior directo y el responsable al mando de la estación. Es ya un veterano, quizás demasiado veterano... los de Houston piensan que podría estar perdiendo la cabeza y quieren jubilarlo, pero el tipo parece que se niega.

Ahora se avecinan días de cambios, llega un nuevo equipo ruso para montar un nuevo módulo en la estación, además vienen con un turista espacial, un francés millonario que quiere vivir la experiencia espacial durante

unos días. Probablemente te tocará hacer de niñera del tipo, al fin y al cabo eres la oficial médico.

Lo más duro va a ser conseguir que los rusos se sometan a tus controles. Pruebas nada más llegar, pruebas durante el tiempo que estén aquí, más pruebas antes de irse... ya es complicado que te hagan caso los tuyos, cuanto más los que ni siquiera comparten tu idioma. Y sabes de lo que hablas, porque ya han pasado dos rusos por aquí y, además, está Kajihara, el japonés, que apenas sale del módulo Kibo y tampoco es muy hospitalario cuando se trata de recibir visitas.

ID

Nombre Mayor Svetlana Dimitrova

Refresco

4

Descripción

FATE

SISTEMA BÁSICO

ASPECTOS

Concepto Cosmonauta experta en operaciones de ensamblaje

Problema Sufre periodos de pérdida de memoria

¡Nadie toca mis cosas!

Ha realizado más actividades extravehiculares que nadie

Le falta realizar la gran hazaña que la hará inmortal

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Máquinas

Voluntad

Saber

Robar

Conducir

Sigilo

Percepción

Engañar

Atletismo

Pelea

PROEZAS

Gravedad cero. Obtiene un +2 en las pruebas de Conducir para superar un obstáculo o crear una ventaja en gravedad cero.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

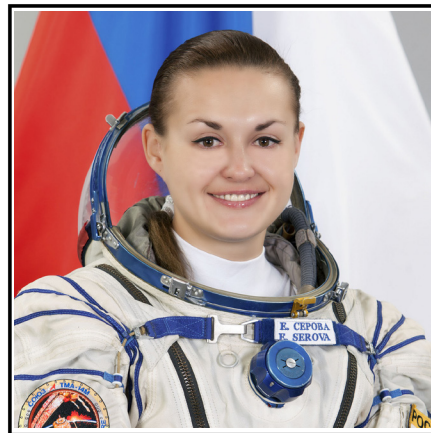
1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



En tu fuero interno sabes que este va a ser tu último viaje al espacio, ya que últimamente ha aumentado la frecuencia de los pequeños lapsus mentales y esas pérdidas puntuales de memoria que te asaltan de vez en cuando. Lograste ocultarlo en la última revisión —ventajas de que el médico que te atienda sea un viejo amigo y un maldito alcohólico— pero finalmente lo descubrirán.

Maldita sea, es demasiado pronto, si tuvieras más tiempo... o si surgiera la oportunidad de... no se... hacer algo especial, heroico... legendario... Tienes todos los records de actividades extravehiculares, eres la gran experta a la hora de trabajar en condiciones de gravedad cero y toda una autoridad cuando se trata de anexar nuevos módulos a la ISS... y eso es lo que quedará en los libros... nada. La maldita perra Laika sigue siendo más conocida que tú.

Para rematar tu mal humor te ha tocado en suerte subir con Galzkov. El chico mimado de la FKA, su nueva estrella mediática... su nuevo Yuri Gagarin... ¿y qué ha hecho Galzkov hasta ahora? Nada. Eso es lo que ha hecho. Trepar por encima de cosmonautas con más mérito que él y llevarse a la cama a las esposas de otros. Esperas que le guste recibir órdenes de una mujer, porque se va a hartar...

Y luego tenemos a Parmentier, el turista francés que tu gobierno ha decidido meter en la Soyuz y pasear hasta la estación espacial para recaudar algo de dinero. Y ya van unos cuantos turistas... pero al menos el último que subió contigo era un científico... este no es más que un millonario engreído.

ID

Nombre Capitán Victor Galzkov

Refresco

Descripción

4

FATE

SISTEMA BÁSICO

ASPECTOS

Concepto Principal Oficial de comunicaciones de la FKA

Problema No reconoce sus limitaciones

Espíritu competitivo

Posee una voz fuerte y entonada

La vida es para vivirla sin ataduras

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Saber

Disparar

Investigar

Percepción

Atletismo

Máquinas

Conducir

Carisma

Voluntad

Físico

PROEZAS

Evasión. Victor tiene la sorprendente habilidad de salir indemne del peligro, obtiene un +2 a la defensa contra cualquier ataque o daño de área.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

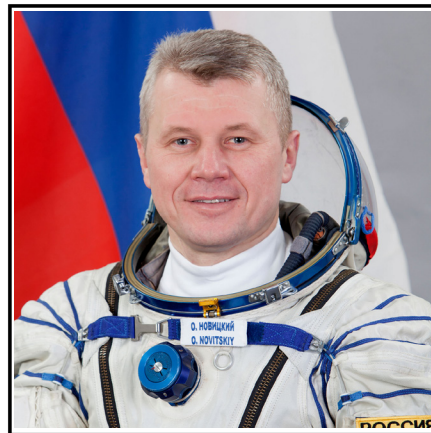
1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



Tras varios lanzamientos en diferentes misiones tripuladas alrededor del planeta, por fin vas a poner tus pies en la Estación Espacial Internacional. Ha sido un duro trabajo llegar hasta aquí, pero no hay nada que no puedas hacer si te lo propones... y tampoco hay nada que no te atrevas a hacer para allanar tu camino. No es culpa tuya si los demás no son capaces de utilizar las armas a su alcance... esto es una competición y no hay premio para el segundo.

Las dos próximas semanas estarán dedicadas a conectar y dejar en funcionamiento el nuevo módulo de comunicaciones de la estación. Te sientes enormemente orgulloso ya que algunos de sus componentes han sido diseñados por ti. Además tendrás la oportunidad de conectarla personalmente, en la que va a ser tu primera experiencia extravehicular. Estas emocionado... por fin vas a salir al espacio... a flotar libre... ¿hay algo mejor?

El problema va a ser la Mayor Dimitrova. No esperabas que una mujer estuviera al mando de tu misión, maldita sea. Deberías ser tú el que esté al mando, al fin y al cabo es tu módulo de comunicaciones y la estación va a seguir comandada por el americano. Seguramente ha sido todo cosa del Mayor Yudin... no puede demostrar que te acostaras con su mujer y ha seleccionado a Dimitrova

porque tiene mayor rango que tú y eso te relega a ser uno de los últimos monos dentro de la estación.

Lo del turista espacial ha sido una sorpresa. Dimitrova está incómoda con su presencia, se le nota en la voz y en los gestos cada vez que habla con él, y eso ha hecho que el tipo te caiga bien de inmediato. Quizás sea un buen arma en tu arsenal. Sobre todo si es cierto lo que se rumorea de que la Mayor sufrió hace unos meses una crisis de algún tipo... ella lo niega y en su expediente consta que ha superado todos los exámenes médicos, pero eso tampoco te extraña si se encarga de ellos el borracho del Capitán Alexandrov.

ASPECTOS

| | |
|--|-------------------------------|
| Concepto Principal | Astrobiólogo de la JAXA |
| Problema | Sentido tradicional del honor |
| Trabaja mejor si no le molestan | |
| Sus padres le inculcaron una férrea disciplina | |
| Las estrellas no son el límite, tan solo son un paso más | |

HABILIDADES / ESTILOS

| | | | | | |
|----------------|------------|------------|-----------|--------|--|
| Soberbio (+5) | | | | | |
| Genial (+4) | Investigar | | | | |
| Bueno (+3) | Saber | Máquinas | | | |
| Aceptable (+2) | Voluntad | Sigilo | Pelea | | |
| Normal (+1) | Conducir | Percepción | Atletismo | Físico | |

PROEZAS

Memoria fotográfica. Su memoria visual le permite recordar perfectamente un entorno que haya visitado. Gastando un punto de Destino puede hacer una tirada de Investigar para encontrar cosas como si aún estuviera en aquel lugar, no importa el tiempo que haya pasado.

KIAI. Cuando va armado con un arma de Kendo y está combatiendo en solitario, obtiene un +2 al atacar si lo acompaña del grito tradicional de “¡Kiai!”

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

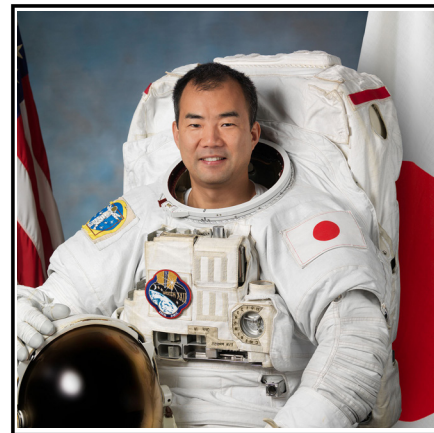
1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



Fuiste criado en el seno de una familia estricta y tradicional, lo que te ayudó a conseguir tus metas al no permitirte distracciones de ningún tipo. Has alcanzado la cima en tu campo, pero lo habrías conseguido en cualquier otro.

Tu sentido del honor y la disciplina te hacen ganarte el respeto de la mayoría de la gente con la que trabajas y eso te sirvió para conseguir que tu gobierno aprobara el enorme presupuesto que requiere desarrollar tu labor en el espacio. En la ISS aprovechas cada minuto posible en tus investigaciones, sin distracciones. El descubrimiento que cambie la percepción de la humanidad respecto a las estrellas puede estar a tan solo un paso y es posible que estés a punto de darlo.

Eres cuidadoso en extremo con lo que muestras y las personas que dejas pasar al módulo Kibo. Es cierto que no tienes autoridad para impedir la entrada a nadie, pero mantienes una buena relación con el Coronel Baxter, que es quien está al mando y te puede garantizar la intimidad que necesitas. Es poco probable que nadie entienda la labor que estás llevando a cabo aquí pero prefieres no arriesgarte.

De cara al resto, tus experimentos se centran en la exposición de diferentes tipos de bacterias a condiciones

variables de atmósfera y gravedad, estudiando la posibilidad de que algunas de ellas se pudieran desarrollar en otros planetas, ese trabajo es el que te trajo aquí.

La verdad oculta es que tienes en tu poder un fragmento de roca muy especial, un trozo de meteorito que impactó en tu país hace cosa de cuarenta días y que llevas estudiando desde que te lo hicieron llegar. El material es sumamente extraño en su composición, una uniformidad a nivel molecular que hace que te plantees si no se trata de algo manufacturado. Pero eso no es lo más interesante, en su interior has encontrado restos de lo que, a tenor de las pruebas realizadas, es algún tipo de hongo.

| |
|--|
| ID |
| Nombre <input type="text" value="Garland Parmentier"/> |
| Descripción <input type="text"/> |
| Refresco <input type="text" value="3"/> |



| |
|--|
| ASPECTOS |
| Concepto Principal <input type="text" value="Excéntrico millonario aventurero"/> |
| Problema <input type="text" value="Maleducado y prepotente"/> |
| De su padre aprendió que el dinero lo puede todo |
| Ha visitado los rincones más raros del planeta |
| Casi nunca hace planes a largo plazo |

| | | | | | |
|------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| HABILIDADES / ESTILOS | | | | | |
| Soberbio (+5) | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Genial (+4) | Atletismo | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Bueno (+3) | Físico | Provocar | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Aceptable (+2) | Recursos | Contactos | Carisma | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Normal (+1) | Percepción | Conducir | Engañar | Sigilo | <input type="text"/> |

| |
|---|
| PROEZAS |
| <i>Parkour extremo.</i> Mediante una combinación de velocidad, destreza y absoluta precisión eres capaz de encontrar siempre un camino por el que avanzar en cualquier entorno, obtienes un +2 a Atletismo en situaciones que requieran movimientos arriesgados para desplazarse. |
| <i>¡Yo hago esto posible!</i> Una vez por escena puedes identificarte ante alguien para conseguir un +2 en una prueba de tipo social. |



| | |
|---|---|
| ESTRÉS FÍSICO (Físico) | CONSECUENCIAS |
| 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="text" value="Leve"/> |
| ESTRÉS MENTAL (Voluntad) | 4 <input type="text" value="Moderada"/> |
| 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="text" value="Grave"/> |

Tienes el dinero por castigo, esa es la verdad. Nunca has hecho nada para merecerlo: no has estudiado mucho, tampoco has trabajado, ni siquiera has tenido una gran idea afortunada. Nada de eso. Sin embargo ahí está, tu abuelo comenzó a ganarlo, tu padre lo amasó en grandes cantidades y tú lo estás disfrutando a manos llenas.

Toda tu vida la has dedicado a tí mismo y a tus caprichos, los cuales han incluido todo tipo de actividades caras y peligrosas que acaban de culminar en tu visita a la Estación Espacial Internacional a bordo de la nave rusa Soyuz. Por supuesto te ha costado una pequeña fortuna.

Los dos rusos con los que compartes vuelo son muy diferentes. La Mayor Dimitrova está al mando y ha dejado claro que no le caes bien y que preferiría no tenerte a bordo. No lo ha dicho con palabras, por supuesto, pero tampoco ha hecho falta. Al Capitán Galzkov, por el contrario, parece que le has caído en gracia, aunque estás seguro que es por fastidiar a la Mayor. La tensión entre ellos salta a la vista, pero si puedes sacarle provecho para mejorar tu experiencia espacial, piensas hacerlo.

Ya te han explicado qué te vas a encontrar allí. El militar al mando es un viejo coronel norteamericano, un tal Baxter, un perro viejo al que no le va a hacer gracia

tener un civil paseando por “su” estación. También hay una mujer, la Capitán Reinhart, una psicóloga con la que vas a tener que tratar... en la foto no lucía mal... quizás le interese participar en algún “experimento” en gravedad cero... Y después está el científico japonés, del que no tienes demasiados datos.



EPISODIO 1X01

NO ESTAMOS SOLOS

Secuencia 1. Retrasos.

Son algo más de las siete y media de la tarde del último día de mayo. Los protagonistas se encuentran en el aeropuerto de Heathrow, en Londres, dispuestos a embarcar en el vuelo nº 0017 de Virgin Atlantic, con destino a Nueva York.

El ambiente en el aeropuerto es bastante tenso, ya que hace tan solo unos minutos han anunciado el retraso de todos los vuelos con destinos en América del Norte a causa de una fuerte tormenta situada sobre el Atlántico, que está obligando a desviar las rutas de vuelo previstas mucho más al sur de lo habitual. En los mostradores de atención al público aseguran que será solo cuestión de unos minutos y que los nuevos horarios de salida se publicarán en seguida.

El anuncio del retraso se ha producido cuando la mayoría de los pasajeros se encuentran ya en la zona de embarque, donde cada uno mata el tiempo de la forma que puede: leyendo, tomando algo en el Caffé Nero, Carluccio's o en The 5 Tuns —el único pub tras los controles del aeropuerto—, visitando las pequeñas tiendas y la librería o, simplemente, protestando airadamente ante algún mostrador.

Desarrollo de la secuencia

El único objetivo de esta secuencia inicial es dar la oportunidad a algunos de los protagonistas de mostrarse a los demás, quizás incluso conocerse entre ellos —no es necesario forzar la situación de modo que todos terminen por coincidir, ya tendrán tiempo más adelante—. También es un momento perfecto para presentar a una serie de personajes secundarios que van a acompañarlos durante el vuelo —y en algún caso durante los próximos episodios de la serie—, así como un pequeño listado de extras que terminarán de dar colorido tanto al aeropuerto como al pasaje del avión.

La secuencia finalizará cuando, alrededor de las once y media de la noche, los paneles informativos vuelvan a mostrar la información sobre los vuelos y la megafonía les indique que ya pueden embarcar.

Los protagonistas tendrán libertad para moverse por el interior de la zona de embarque e interactuar con cualquiera de los personajes que se encuentran en ella —encontrarás sus estadísticas a lo largo del episodio—. También podrán vivir o ser testigos de varias situaciones que se darán durante la espera y que detallamos a continuación en forma de escenas. El orden de rodaje de las mismas queda a criterio del director, quien puede decidir omitir alguna de ellas si lo considera oportuno.

Escena 1. Pelea en el pub.

Conforme pasan los minutos el ambiente en la terminal se va enrareciendo poco a poco. No todo el mundo tiene la misma paciencia para afrontar la espera y si, además, añadimos a la ecuación un carácter propenso a la violencia, la cosa solo puede terminar mal. Esto será lo que suceda en el pub “The 5 tuns” cuando un mal movimiento de uno de los clientes, propiciado por la enorme cantidad de gente que llena el lugar —el local está **abarratado de gente**—, acaba con una bebida derramada sobre las ropas de otro, quien responde agresivamente y termina iniciando una pelea.

Si alguno de los protagonistas se encuentra en el pub y tiene algún aspecto que pueda ser forzado para convertirlo en uno de los causantes de la pelea (ya sea derramando la bebida o como agresor), lo aprovecharemos. En caso contrario, quien derramará la bebida será **John Zimmerman** y el que responderá con violencia, **Bruce Acker**.

La situación se resolverá de modo diferente en función del papel que desempeñen los protagonistas en ella:

- Si no forman parte de la pelea y tampoco intervienen para detenerla, tras unos segundos varias personas (incluidos los socios del bufete) intentarán impedir que Bruce se abalance sobre el asustado John Zimmerman, intentando calmarlo y hacerle entrar en razón. La intervención del **Teniente Jordan Hunt** será definitiva: el soldado se abrirá paso entre la gente y sujetará al abogado con firmeza, no aflojando un ápice su presa hasta que no le quede más remedio que calmarse. La seguridad del aeropuerto llegará poco después, cuando lo peor ya haya pasado. Todos en el pub asegurarán que no hay ningún problema, tan solo un malentendido sin importancia, por lo que acabarán por marcharse sin detener a nadie, aunque la vigilancia en la zona de embarque aumentará a partir de ese momento.

- Si los protagonistas no forman parte de la pelea, pero quieren impedirla, podrán intentarlo. Según lo que deseen hacer, se podrá afrontar la situación de varias maneras, una de ellas sería tratarla como un reto. En primer lugar deberán abrirse paso entre la gente hasta el lugar de la pelea [FÍSICO o ATLETISMO, Buena (+2)], a continuación tendrán que impedir que el abogado siga golpeando a John [PELEAR, Normal (+1)] y por último conseguir que se calme, por las buenas o por las malas [CARISMA o PROVOCAR, Buena (+2)].

- Si uno de los protagonistas forma parte de la pelea como víctima, podrá responder al ataque o intentar calmar al iracundo señor Acker. En el segundo caso será necesario que se defienda del ataque y supere una prueba de CARISMA Grande (+3). Si la prueba falla, será el Teniente Hunt quien retenga al abogado y el protagonista recibirá una Consecuencia Leve: **Humillación pública**.

- Si uno de los protagonistas forma parte de la pelea como agresor, el Teniente Hunt intentará detenerlo, interponiéndose entre el protagonista y el pobre John Zimmerman, con lo que la pelea se prolongará con toda seguridad durante varias tomas y llegarán las autoridades del aeropuerto. Si esto sucede, se llevarán detenidos a todos los involucrados para interrogarlos y amonestarlos. El protagonista tendrá oportunidad de disculparse o defenderse y podrá salir en el vuelo tal y como tenía previsto, pero antes necesitará superar una prueba Buena (+2) de alguna habilidad relevante, que dependerá de cómo enfoque la situación (puede recurrir a un abogado mediante su habilidad de CONTACTOS, defenderse el mismo mediante su SABER, pagar una multa a través de sus RECURSOS, disculparse para salir lo mejor posible con una prueba de CARISMA o intentar cualquier otra cosa que al actor se le ocurra y que pueda justificar). Un fallo en esta prueba significará que no ha logrado justificar o disculpar sus actos, por lo que el protagonista recibirá la penalización correspondiente, que será una pequeña multa y una consecuencia leve del tipo **Persona non grata**.

Secundarios y extras de la escena.

John Zimmerman, Ingeniero naval.

Aspectos: ¡Uuups, perdón!; Diseños innovadores sin aplicación práctica.

Habilidades: Saber +3; Navegar +2; Máquinas +1

Consecuencias: Leve

Viaja a la gran manzana junto a su pareja, Carol Simmons. Se ha inscrito en un ciclo de conferencias organizado por una importante compañía naviera norteamericana y van a aprovechar para hacer turismo.

Carol Simmons, Doctora en física por la Universidad de Cambridge.

Aspectos: Romántica y soñadora; Más valiente de lo que ella cree.

Habilidades: Empatía +3; Saber +2; Investigar +1

Consecuencias: Leve

Viaja a la gran manzana junto a su pareja, John Zimmerman. Hace pocos días que sabe que está embarazada y desea contárselo a John en su primera noche en la ciudad, con una gran cena.

Bruce Acker, Socio de Acker, Sterling & Evans.

Aspectos: Discutir es mi profesión; No es mi primera pelea; Gustos caros.

Habilidades: Saber +3; Contactos +2; Recursos +1

Consecuencias: Leve

Regresa a Nueva York tras un viaje de negocios junto a los socios de su bufete. Está casado, pero su esposa se ha quedado en su ático de Manhattan.

David Sterling y Mike Evans, *Socios de Acker, Sterling & Evans*.

Aspectos: *Abogados de Nueva York; Dinero, sexo y drogas.*

Habilidades: Saber +2; Recursos +1; Contactos +1

Regresan a Nueva York tras un viaje de negocios. Ambos son solteros.

Teniente Jordan Hunt, *Ex-Navy Seal*.

Aspectos: *Propuesto para la Cruz de la Armada; Daños pulmonares tras cientos de inmersiones.*

Habilidades: Atletismo +4; Físico +3; Pelear +2; Disparar +1;

Consecuencias: Leve - Moderada

Proeza: Combate subacuático. +2 para crear una ventaja en combate bajo el agua.

Lleva varias semanas recorriendo Europa. Regresa a su ciudad natal para someterse a su revisión médica anual. En Nueva York viven su hermana y sus sobrinos.

Escena 2. ¡He perdido a mi hija!

Esta escena tendrá lugar en la zona de tiendas de la terminal de embarque, donde un matrimonio —los **Sullivan**— comenzará a buscar y llamar a su hija, primero con la tranquilidad de quienes viven una situación habitual, pero poco a poco, conforme pasen los minutos y la niña siga sin aparecer, se irán preocupando y contagiando su preocupación a la gente de alrededor.

Si alguno de los protagonistas se ofrece a ayudar, podrá enterarse por los padres de que la pequeña **Maddy** se encontraba en la tienda junto a ellos y su hermano **Andrew**, moviéndose entre los expositores. Ya han mirado por todo el local, detrás de los percheros de ropa y en el pequeño probador. No la han visto salir de la tienda, pero no están completamente seguros. Si lo piden, les mostrarán en el móvil una foto de su hija. A la búsqueda se unirán unas cuantas personas.

Llamar a la niña no servirá de nada porque, en realidad, la pequeña no se ha perdido. Ella y su hermano han decidido jugar a esconderse para gastar una broma a sus padres, el problema es que la situación se ha vuelto más seria de lo que pensaban y ahora no está segura de salir de su escondite, por temor a que la castiguen. A su hermano le sucede algo parecido, sabe dónde está su hermana pero tiene miedo a que también le caiga una reprimenda.

Buscar activamente por los alrededores requerirá de una tirada de INVESTIGAR Buena (+2). Un fallo les hará perder una considerable cantidad de tiempo, pero superar la prueba servirá para encontrar un envoltorio de caramelos unos metros fuera de la tienda en dirección a la cafetería. El envoltorio será del mismo tipo que los que tiene en una bolsa Andrew, por lo que parece seguro que ha salido de la tienda.

Fuera de la tienda solo podrán preguntar a la gente que hay por los alrededores en busca de alguna indicación mediante una nueva tirada de INVESTIGAR, la dificultad será Buena (+2) si están sobre la pista o Enorme (+4) si van a ciegas. Si superan la segunda prueba alguien recordará haber visto a una niña cerca de un puesto de información que ahora mismo está vacío. La niña estará escondida allí, bastante asustada por el lío que ha organizado. Fallar la segunda prueba los hará seguir una pista falsa y otra persona dará con la pequeña.

Si alguien decide pedir ayuda a la seguridad del aeropuerto, éstos colaborarán con la búsqueda e incluso darán aviso por megafonía. Si el jugador pretende recurrir a los videos de seguridad para buscar a la niña, lo plantearemos con un reto en el que deberá conseguir que el personal del aeropuerto le permita el acceso a las grabaciones [CARISMA, Grande (+3)], localizar en el video a la pequeña saliendo de la tienda [INVESTIGAR, Normal (+1)] y no perderla entre la gente hasta ver dónde se ha escondido [PERCEPCIÓN, Normal (+1)].

Por último, alguno de los protagonistas podría charlar con el hermano y darse cuenta, superando una prueba de EMPATIA Buena (+2), de que parece estar más preocupado y nervioso por sí mismo que por su hermana. El niño sabe más de lo que cuenta y será necesario hacerle hablar, ya sea por las buenas, mediante una prueba de CARISMA Grande (+3) o terminando de asustarlo, mediante una prueba de PROVOCAR Normal (+1). En cualquiera de los dos casos, el crío confesará que todo era un juego y revelará donde está su hermana escondida.

Secundarios y extras de la escena.

Madeleine y Alex Sullivan, *Matrimonio despistado*.

Aspectos: *Son cosas de niños.*

Habilidades: Carisma +1

Han estado de vacaciones en Londres y regresan a la rutina de sus trabajos.

Maddy y Andrew Sullivan, *Niños inquietos*.

Aspectos: *Inventar juegos.*

Habilidades: Sigilo +1

Maddy tiene nueve años y su hermano Andrew, once.

Escena 3. Paparazzi.

Entre los pasajeros que esperan para embarcar hay una que se esfuerza en pasar lo más desapercibida posible. Se trata de **Iryna Krzysztof**, una famosa bailarina ucraniana que recientemente ha saltado a los tabloides británicos a raíz de unas desafortunadas fotografías en las que aparece en compañía del príncipe Guillermo en una fiesta celebrada en Londres hace pocas semanas.

Las fotografías están sacadas de contexto e incluso algunas han sido manipuladas, pero eso no ha impedido que los paparazzi la hayan seguido día y noche desde entonces, hasta el punto de obligarla a salir de Londres a

escondidas. El retraso del vuelo la tiene al borde de una crisis nerviosa.

La joven va acompañada por **Boris Bodnar**, un amigo de la infancia que le hace las veces de chófer y guardaespaldas. Su agente artístico y otros miembros del equipo que la acompaña habitualmente aún siguen en Londres, manteniendo distraída a la prensa.

Para los protagonistas pasará desapercibida con toda probabilidad —salvo que alguno de ellos posea un aspecto relevante o se dedique a estudiar a todos los presentes en la terminal de forma concienzuda— pero no así para una pareja de azafatas de vuelo que cruzarán frente a ella.

En pocos minutos habrá una pequeña nube de curiosos, haciendo comentarios y fotos con los móviles, lo que provocará que Iryna se refugie en el aseo de señoras, dejando ante la puerta a Boris, que se verá atrapado entre su deseo de proteger a su amiga de los curiosos y su falta de autoridad para evitar que cualquier mujer de las presentes entre a los baños.

Las fotos no tardarán en circular por las redes sociales y para cuando el vuelo esté listo para el embarque la terminal ya estará Tomada por los paparazzi, los cuales han llegado al extremo de comprar billetes para vuelos que salen de esta terminal con tal de obtener unas cuantas fotografías o una entrevista.

Si algún protagonista femenino desea intervenir y calmar o ayudar a Iryna, tendrá ante sí un reto complicado. Por un lado necesitará despejar el baño de mujeres [CARISMA o PROVOCAR, Buena (+2)], antes de que la joven bailarina se decida a mantener cualquier tipo de conversación [CARISMA, Grande (+3)] y por último ayudarla a recuperar la calma [EMPATIA, Enorme (+4)]. Aun así, la joven no consentirá en salir del aseo hasta el momento de embarcar, salvo que los protagonistas encuentren un modo de echar de allí a la prensa.

La última amenaza para la bailarina será **Allison Payne**, una de las más despiadadas reporteras de la prensa amarilla británica. Armada con su pequeña videocámara, la mujer se abrirá paso hasta el baño dispuesta a conseguir otro gran reportaje que mantenga su leyenda. Deshacerse de ella no será nada sencillo para los protagonistas —si es que han decidido intervenir— y podría convertirse en una rencorosa enemiga.

Secundarios y extras de la escena.

Iryna Krzysztof, *Primera bailarina del ballet nacional de Ucrania.*

Aspectos: *Huye cuando se siente incómoda; Belleza arrebatadora e inocente.*

Habilidades: Carisma +3; Atletismo +2; Físico +1

Consecuencias: Leve

Está huyendo de la prensa amarilla de Londres, que la busca a raíz de unas fotografías comprometedoras.

Boris Bodnar, *Guardaespaldas de confianza.*

Aspectos: *Considera a Iryna parte de su familia; Abandonó la mafia ucraniana, que lo busca.*

Habilidades: Físico +4; Percepción +3; Pelear +2; Provocar +1

Proeza: Interrogador de la mafia. Si utiliza la violencia física en un interrogatorio, obtiene un bono a la prueba de PROVOCAR igual al nivel de la Consecuencia que provoque.

Consecuencias: Leve - Moderada

El chófer y guardaespaldas de Iryna. A pesar de ser amigos desde la infancia, solo hace un par de años que trabaja para ella.

Allison Payne, *Periodista sin escrúpulos.*

Aspectos: *¡Te arrepentirás de esto!; Capaz de todo por alcanzar la noticia.*

Habilidades: Engañar +4; Investigar +3; Sigilo +2; Robar +1;

Consecuencias: Leve

Ha tenido que comprar un billete de avión de primera clase para poder acceder a la zona de embarque y está dispuesta a usarlo para ir a Nueva York tras el rastro de Iryna.

Escena 4. Cleptomanía.

Si los protagonistas deciden matar el tiempo paseando por la terminal, vivirán una situación curiosa en una pequeña tienda de recuerdos. Entre los clientes que hay en la tienda podrán observar a un sacerdote católico enfundado en su traje negro, con su característico alzacuellos y portando un paraguas. La escena no tendrá nada de especial hasta que vean como el sacerdote deja caer, con extrema sutileza y discreción, una chocolatina y un paquete de caramelos en el interior del paraguas, encaminándose después a la caja con una revista en las manos que sí lleva intención de pagar.

El Padre Iacopo Bergamashi —que así se llama el hombre— piensa que nadie le ha visto esconder esos productos, pero los protagonistas podrían darse cuenta de que la dependienta sí que lo ha visto [PERCEPCIÓN, Normal (+1)] o notarlo por su comportamiento un tanto tenso cuando el sacerdote se acerque a pagar [EMPATÍA, Normal (+1)].

Si ninguno de los protagonistas interviene y logra solventar la situación de algún modo discreto, la dependienta —Carol, según su identificador— terminará saltando indignada, afeando el comportamiento del sacerdote y generando una situación bastante desagradable en la tienda. El padre Iacopo se disculpará, pagará todo lo que lleva y se marchará **visiblemente avergonzado**.

La participación de alguno de los protagonistas podría suavizar la situación, siempre que actúe con mucha mano izquierda, sea capaz de darle una salida honrosa al sacerdote y, sobre todo, logre calmar los ánimos de la dependienta [CARISMA, Bueno (+2)]. De conseguirlo, el

sacerdote estará **muy agradecido por la ayuda** (un impulso que se podrá invocar de forma gratuita una sola vez). En caso de obtener un éxito con estilo al calmar la situación, el sacerdote estará **eternamente agradecido** (un aspecto que se añadirá a los que ya tiene el sacerdote y que el protagonista podrá invocar de forma gratuita dos veces).

Secundarios y extras de la escena.

Padre Iacopo Bergamashi, *Sacerdote católico cuarentón.*

Aspectos: *Le avergüenza su cleptomanía; La fuerza de la fe; Criado en un orfanato londinense.*

Habilidades: Saber +2; Robar +1

Consecuencias: Leve

Es el responsable de una pequeña parroquia en el Bronx. Ha estado en Londres para oficiar el entierro de una de las monjas del orfanato en el que pasó su niñez.

Escena 5. El prisionero.

Pocos minutos antes de la hora prevista originalmente para el embarque, un par de personas —un hombre y una mujer, llamados **André Fabien Labelle** y **Trinidad Witte**— pasarán por los controles de seguridad del aeropuerto. Cualquier protagonista que se encuentre en disposición de verlo notará que siguen un procedimiento distinto al habitual, pues ninguno de ellos ha cruzado por los detectores.

Si algún protagonista lo solicita, una prueba de EMPATÍA Buena (+2) permitirá advertir que Trinidad —que viste un elegante traje y parece llevar la voz cantante— está bastante nerviosa e irritada y echa vistazos furtivos a los paneles, donde todavía se mantiene el aviso de retraso. Su acompañante por el contrario —vestido con ropas más informales— parece que **en el fondo se está divirtiendo**, a juzgar por la media sonrisa que deja entrever.

En lugar de estudiar su comportamiento, los protagonistas podrían fijarse en otro tipo de detalles. Una prueba de INVESTIGAR Grande (+3) servirá para darse cuenta de que la mujer lleva un arma bajo la chaqueta. Del mismo modo, una prueba de INVESTIGAR Normal (+1) permitirá advertir que André lleva echado su abrigo sobre las manos de forma poco natural, sin duda para ocultar el hecho de que está esposado.

Fallar cualquiera de estas pruebas dará al protagonista la misma información —sin invocaciones gratuitas— pero Trinidad se dará cuenta y se le quedará mirando fijamente unos instantes, provocando que el protagonista se sienta **estudiado a fondo**. Si después de eso aún quiere continuar observándolos, debería hacerlo discretamente, superando una prueba de ENGAÑAR o SIGILO contra la habilidad de EMPATÍA o PERCEPCIÓN de ella. En caso de ser descubierto nuevamente espiando, Trinidad se sentirá realmente molesta y desarrollará una cierta **antipatía** hacia él, lo que llevará a que uno de los agentes

de la seguridad del aeropuerto se lleve al protagonista en cuestión a una pequeña sala donde será interrogado y registrado a fondo, causándole todo tipo de incomodidades (lo que se traducirá en una Consecuencia leve para el personaje: **arrestado en público**).

Tras una breve conversación con el personal del aeropuerto, ambos son directamente acompañados a una sala privada a la que, minutos después, acude el Jefe de seguridad del aeropuerto. Nadie más los volverá a ver hasta que suban al avión instantes antes de que éste comience a realizar las maniobras previas al despegue.

Es posible que los protagonistas quieran averiguar quiénes son estos dos extraños. Aunque resulta complicado, si disponen de acceso a internet y dedican todo el tiempo restante hasta el momento del despegue, con una prueba de INVESTIGAR Magnífica (+5) podrán averiguar quién es André Labelle. Averiguar la identidad de Trinidad es mucho más difícil y el protagonista necesitará tener conexiones importantes para que una de ella le pase la información, tras superar una prueba de CONTACTOS Fantástica (+6). Si fallan las pruebas no conseguirán nada y habrán perdido muchísimo tiempo.

Secundarios y extras de la escena.

André Fabien Labelle, *Ciberterrorista internacional.*

Aspectos: *Las máquinas me hablan; Trastorno narcisista de la personalidad.*

Habilidades: Máquinas +4; Engañar +3; Saber +2; Carisma +1;

Proeza: Chatarrero. Cuando desmonta cualquier tipo de maquinaria para utilizarla en alguna otra cosa, obtiene un +2 a las pruebas de MÁQUINAS para crear ventajas.

Consecuencias: Leve

Ha atacado y destruido numerosos sistemas informáticos de todo el mundo, en particular los de varias agencias de espionaje estadounidenses. Hace dos años estuvo a punto de ser detenido en Boston por agentes del FBI pero logró escapar y abandonar el país bajo una identidad falsa. En la red se le conoce como Havoc.

Trinidad Witte, *Agente Especial del Servicio de Seguridad Diplomática.*

Aspectos: *Su instinto le lleva a tomar decisiones inesperadas; Le falta paciencia.*

Habilidades: Contactos +4; Investigar +3; Atletismo +2; Disparar +1;

Proeza: Conozco al tipo que lo sabe. Puede utilizar CONTACTOS en lugar de SABER para conseguir crear una ventaja sobre algún tema específico, siempre que pueda acceder a su red de contactos.

Consecuencias: Leve - Moderada

Lleva más de diez años trabajando para el SSD pero los últimos dos años ha estado siguiendo el rastro de André “Havoc” Labelle por todo el planeta. No está tomando la ruta más directa hacia Washington, que es su destino, debido a una corazonada de última hora.

Secundarios, extras y figurantes.

A continuación se describen otros personajes que pueden aparecer en ésta o en posteriores secuencias. No incluimos la descripción de los protagonistas —los actores tienen libertad para crear los suyos propios— pero si alguno de ellos resulta similar a uno de los secundarios descritos, recomendamos al Director que elimine al secundario en cuestión y reemplace su papel por el del protagonista, realizando los ajustes necesarios en el guion. Por supuesto, en el avión viajan muchas más personas por asuntos de trabajo o placer, extras y figurantes que el Director puede incluir a su antojo para dar colorido a las escenas.

Comandante Henry Tyler, Piloto veterano.

Aspectos: Tiene tres ex-mujeres y varias amantes; Su abuelo sirvió en la RAF durante la Segunda Guerra Mundial.

Habilidades: Conducir +2; Máquinas +1; Carisma +1

Consecuencias: Leve - Moderada

Henry lleva más de veinte años como piloto de aerolíneas y comienza a estar cansado. Es un mujeriego impenitente y todo el mundo lo sabe, aun así las mujeres siguen rindiéndose a su indudable atractivo.

Kurt Brewer, Copiloto novato.

Aspectos: Criado en un entorno rural; No corre riesgos innecesarios.

Habilidades: Conducir +3; Saber +2; Físico +1

Consecuencias: Leve

El joven Kurt ha cumplido un sueño de juventud y éste es su primer vuelo transoceánico. Proviene de una familia humilde y le ha costado mucho llegar hasta aquí.

Ana Mills, Jefa de azafatas muy eficiente.

Aspectos: Le gusta tenerlo todo bajo control; Sus compañeras la admiran.

Habilidades: Carisma +3; Empatía +2; Saber +1

Consecuencias: Leve

A pesar de su juventud se comporta con el aplomo de una veterana. Todos los que trabajan con ella quedan encantados con su capacidad y personalidad. El Comandante Tyler la reclama siempre que le toca un vuelo de larga distancia.

Eve Bennett y Kayleigh Gould, Amables azafatas de cabina.

Aspectos: Pierden mucho tiempo en los pequeños detalles; Trabajan mejor juntas.

Habilidades: Empatía +2; Percepción +1

Consecuencias: Leve

Son amigas desde que ingresaron en la escuela de azafatas y siempre han volado juntas. Con Ana han coincidido bastante en los últimos meses. Eve es propensa a embarcarse en Relaciones que nunca funcionan. Kayleigh por su parte está Recién casada con un arquitecto.

Frida Pagnotto, Azafata de cabina discreta y callada.

Aspectos: Tiene pocos amigos por culpa de su timidez; Una lesión le impidió competir en las olimpiadas en la categoría de Vela ligera.

Habilidades: Conducir +3; Atletismo +2; Empatía +1

Consecuencias: Leve

Frida es la primera vez que vuela con esta tripulación, se ha incorporado a última hora sustituyendo a una compañera enferma.

Wei Chuang, Doctora en Astrofísica y Cosmología.

Aspectos: Solo habla Mandarín; Práctica Tai Chi Chuan desde los seis años.

Habilidades: Saber +4; Pelear +3; Investigar +2; Atletismo +1

Proeza: Usar su fuerza contra ellos. Wei tiene un +2 a la defensa en combate cuerpo a cuerpo cuando el oponente es físicamente más fuerte que ella.

Consecuencias: Leve - Moderada

La doctora Chuang apenas tiene veintiséis años y es una de las mentes más brillantes de china. Viaja a Nueva York a dar una conferencia en el Rensselaer Polytechnic Institute de Nueva York. Además de sus dos especialidades posee amplios conocimientos de Historia y Arqueología. Viaja siempre con su traductor, el señor Chan Hsiao.

Chan Hsiao, Traductor políglota.

Aspectos: Problemas con la bebida; Ha viajado mucho acompañando a diplomáticos.

Habilidades: Saber +2; Carisma +1; Contactos +1

Consecuencias: Leve

Hace de traductor para Wei Chuang las escasas veces que ella abandona su país. Hace unos años trabajaba para el gobierno chino, pero sus problemas con la bebida lo han alejado de esos círculos.

Sarah Mahmood, Cirujana cardiovascular

Aspectos: Susceptible, se ofende con facilidad; Ha estudiado mucho para salvar vidas.

Habilidades: Saber +2; Atletismo +1

Proeza: Primeros auxilios. Una vez por sesión puede reducir un nivel de una consecuencia física superando una prueba de SABER con una dificultad que variará en función de la gravedad de la herida.

Consecuencias: Leve - Moderada

Nació y se crio en Sudáfrica donde, a pesar de lo mucho que han cambiado las cosas, ha vivido situaciones de discriminación tanto por su sexo como por su color de piel. Ha vivido los últimos años en Londres, pero desde la muerte de su marido hace dos años lleva intentando cambiar de vida. Por fin ha conseguido una plaza en el New York Downtown Hospital a la que se incorporará en dos semanas. Tiene una hija adolescente que viaja con ella.

Carol Mahmood, Adolescente problemática.

Aspectos: Los adultos creen que lo saben todo; Llevar la contraria.

Habilidades: Máquinas +2; Robar +1; Engañar +1

Consecuencias: Leve

A sus catorce años, lo último que desea es cambiar de país y tener que comenzar de nuevo a construir su vida.

Secuencia 2. Accidente aéreo.

Quitando el hecho de que han salido con más de tres horas de retraso, el vuelo se desarrolla sin mayores incidentes durante sus primeras tres horas de trayecto. El avión se encuentra sobrevolando el Atlántico y los pasajeros que permanezcan despiertos podrán comprobar como hacia el noroeste se acumulan numerosas nubes de tormenta, distinguibles gracias a los fogonazos de luz que recorren el cielo en la lejanía.

Por mucho que el Comandante Tayler desvíe la ruta lo más posible, resulta inevitable acabar atravesando el extremo sur de la tormenta y poco antes de las tres de la madrugada la mayoría de los pasajeros del avión estarán despiertos, sufriendo los continuos zarandeos que el clima inestable provoca en el vuelo.

Pese a que la situación está bajo control y el avión está de sobra preparado para tales circunstancias, en pocos minutos se genera un clima de bastante Nerviosismo entre el pasaje, lo que obliga a las azafatas a estar bastante activas, moviéndose por la cabina de pasajeros calmando a unos y a otros.

Desarrollo de la secuencia

Aunque la tormenta no va a ser la causante, el vuelo nº 0017 de Virgin Atlantic tiene sus días contados y el destino del avión espera en el fondo del Atlántico. Los eventos que sucederán a continuación cambiarán para siempre el futuro de la humanidad y en particular el de los hombres, mujeres y niños que viajan a bordo.

Un puñado de pasajeros sobrevivirá a la catástrofe, entre ellos los protagonistas de nuestra serie, pero serán justamente las acciones y decisiones de estos protagonistas las que determinen quiénes les acompañarán en los próximos episodios de *Not Alone* y en qué estado de salud lograrán salir unos y otros de esta secuencia.

La secuencia finalizará cuando los supervivientes del accidente se encuentren flotando a la deriva en medio del océano arrastrados por las corrientes.

Las escenas que se detallan a continuación se desarrollarán en el orden en el que se muestran. Los protagonistas comenzarán sentados en sus asientos —o trabajando en sus puestos, en el caso de que alguno forme parte de la tripulación,— pero conforme el caos se vaya adueñando del avión tendrán que moverse por el mismo y, en muchos casos, tomar las riendas de la acción si quieren salvar sus vidas y las de algunos de los pasajeros que los acompañan.

El avión también será otro elemento que sufrirá daños en forma de consecuencias que se irán acumulando. Cuando el avión sufra la última consecuencia, se estrellará contra el mar sin remedio.

Por último, para el desarrollo de la secuencia es necesario ubicar en el avión a los diferentes personajes secundarios:

- Clase Business: Bruce Acker, David Sterling, Mike Evans y Allison Payne.
- Primera Clase: Iryna Krysztof, Boris Bodnar, André Fabien Labelle, Trinidad Witte, Sarah y Carol Mahmood.
- Segunda Clase sección delantera: John Zimmerman, Carol Simmons, Teniente Jordan Hunt.
- Segunda Clase sección de cola: Familia Sullivan, Padre Iacopo Bergamashi, Wei Chuang y Chan Hsiao.

Escena 1. Turbulencias.

Al poco de entrar en la tormenta, unos fuertes vientos comenzarán a sacudir el avión. Al principio las turbulencias son leves pero poco a poco irán en aumento, por lo que las azafatas comenzarán a pedir a los pasajeros que regresen a sus asientos, al tiempo que se encenderá el aviso para que todos se abrochen el cinturón de seguridad.

La primera gran turbulencia llegará de improviso instantes después de que el aviso se encienda. El avión sufrirá un violento descenso que provocará que las mascarillas de oxígeno salgan de sus compartimentos y lanzará contra el techo de la cabina a cualquiera que no esté sentado y con el cinturón abrochado. Todos los personajes en esa situación deberán realizar una prueba de Defender con su atributo de FÍSICO o ATLETISMO —según se estén protegiendo del golpe o reaccionando de forma instintiva sujetándose a algo— contra un ataque Bueno (+2).

No serán demasiadas las personas que hayan sufrido daños, ya que la mayoría se encontraba en sus asientos, pero si habrá algunas situaciones en las que los protagonistas podrían intervenir:

- Una de las azafatas —Eve Bennett— chocará con fuerza contra el techo, golpeándose la cabeza al caer contra el reposabrazos de uno de los asientos. La pobre chica terminará sangrando e inconsciente en mitad del pasillo de Clase Business. Su compañera correrá a su lado en seguida.
- Dos de los portamaletas de clase turista se han abierto y hay algunos **bultos de mano tirados en medio del pasillo**. Estorban el paso y son peligrosos porque saldrán volando por los aires si hay otra gran turbulencia, pudiendo causar daños al pasaje. La jefa de azafatas —Ana Mills— intentará sin éxito que Kayleigh se aleje de su compañera y los recoja mientras ella se encarga de trasladar a Eve a su asiento y atender sus heridas.
- La señora Sullivan comenzará a gritar y a llamar a su hijo Andrew. El niño estaba en el baño del fondo del avión cuando han comenzado a pedir a todo el mundo que regrese a sus asientos. Si alguien se acerca a buscarlo, el crío estará acurrucado en un rincón sujetándose el

brazo. No parece tener heridas graves aunque tiene el **hombro derecho dislocado** y le duele bastante.

Intervenir en cualquiera de estas situaciones representará un reto para cualquiera de los protagonistas. Estos retos tendrán dos pruebas en común, en primer lugar necesitarán superar una tirada de ATLETISMO Normal (+1) para salir de sus asientos y llegar a su destino —que podría aumentar a dificultad Grande (+3) si invocamos los **continuos zarandeos** que sufre el avión—.

En segundo lugar tendrán que mantener la calma y no dejarse influir por el estado de ánimo que les rodea. Deberán superar una prueba de Defender con el atributo de VOLUNTAD contra una dificultad Buena (+2) o se verán **contagiados por el nerviosismo**, aspecto que podrá ser invocado en su contra en la última prueba del reto.

La última prueba dependerá de la acción que estén llevando a cabo:

- Si están ayudando a Eve, será una prueba de SABER Enorme (+4) que les permita realizar unos primeros auxilios. Lo que incluirá trasladarla hasta su asiento u otro lugar seguro.
- Con el equipaje caído, necesitarán una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2) para encontrar todos los paquetes, en particular un **paquete pequeño y pesado**, que es el más peligroso.
- Para ayudar a Andrew, lo mejor es llevarlo primero a su asiento. Necesitarán superar una prueba de CARISMA Buena (+2) para que el asustado niño los siga. El hombro necesita ser colocado en su sitio y un fuerte vendaje, aunque podría esperar a un mejor momento. Una prueba de SABER a dificultar Buena (+2) será suficiente.

Si no superan el reto completo y solo han fallado una tirada, significará que se han retrasado y aún no les habrá dado tiempo a fijarse a algún lugar seguro antes de que dé comienzo la siguiente escena, bien por su torpeza al comenzar o porque todavía están realizando la tarea correspondiente. Si han fallado las dos, no estarán en sus asientos y, además, tampoco lo estarán las personas que han ido a ayudar —Eve o Andrew— o seguirá habiendo equipaje por el suelo.

Si no hay algún protagonista ocupándose de cada reto, será un secundario el que dé un paso al frente. Si ya hay un protagonista pero grita al resto del pasaje pidiendo ayuda, el secundario designado acudirá sin dudarle. Si hay un secundario colaborando con el protagonista, utilizaremos las reglas de trabajo en equipo, con lo que el protagonista recibirá un modificador +1 a la tercera prueba del reto.

Los secundarios que intervendrán serán:

- Para ayudar a la azafata: Ana Mills y Sarah Mahmood.
- Para recoger el equipaje caído: Boris Bodnar.

- Para buscar a Andrew: Padre Iacopo Bergamashi.

Si realizan la labor ellos solos o si el protagonista que esté junto a ellos falla alguna prueba, también estarán fuera de sus asientos al comienzo de la próxima escena.

En la cabina del piloto.

Este apartado solo será relevante si alguno de los protagonistas es el piloto o el copiloto de este vuelo, ya que la situación en la cabina de mando no es mucho mejor que en el resto del avión.

La enorme turbulencia hará caer el avión durante unos segundos y será necesario superar una prueba de CONducir Grande (+3), utilizando las reglas de trabajo en equipo ya que ambos pilotos participan en la operación. En caso de fallar, la violenta sacudida y el esfuerzo por recuperar el avión habrán causado una consecuencia leve: **daños en algunos sistemas**, lo que podría perjudicar la respuesta del avión más adelante.

Escena 2. El cielo se abre

Los pilotos serán los primeros en notar que algo no va bien, pero cualquier pasajero sentado cerca de una ventanilla también podrá advertir que algo grave sucede. De repente la lluvia dejará de caer y la cortina de nubes que les rodea se abrirá varios kilómetros por delante de su posición, como arrastradas por un fortísimo viento. Al mismo tiempo que esto sucede, por el hueco se verá como el cielo nocturno se iluminará con un tono anaranjado, como si las capas altas de la atmósfera se hubieran incendiado de repente.

Nadie tendrá tiempo de ver mucho más porque el mismo viento que vieron desplazando las nubes a lo lejos, los alcanzará instantes después y sacudirá el avión como si fuera una hoja de papel. La caída será mucho más violenta que la vez anterior y todo el mundo podrá escuchar claramente los crujidos del fuselaje. Incluso las alas del avión se doblarán de forma exagerada y, por un instante, dará la sensación de que se van a partir.

Todos los pasajeros del avión sufrirán las consecuencias de esta nueva caída, pero será muchísimo más grave para aquellos que no estén sentados y amarrados en sus asientos. De nuevo será necesario defenderse con el atributo de FÍSICO o ATLETISMO, pero esta vez contra un ataque Excelente (+5). Aquellos protagonistas que estén en sus asientos podrán invocar el aspecto **cinturón Abrochado** si lo desean para ayudarse en su tirada. Los personajes secundarios que estuvieran fuera de sus asientos sufrirán los puntos de estrés equivalentes a haber sacado un -1 en la tirada de dados (lo que podría causar la muerte de alguno de ellos).

El avión caerá casi sin control durante un tiempo que a todos se antojará eterno, hasta que, finalmente, se estabilizará. Han perdido mucha altura y el fuerte viento

continúa, pero los pilotos han logrado coger una corriente que los ayuda a ascender poco a poco hacia un cielo que, ahora mismo, está completamente despejado e iluminado...

En la cabina del piloto


Antes de que las nubes se abran y el viento les golpee de frente, los pilotos verán como el sistema de navegación por satélite deja de señalar su posición, mientras el programa hace reintentos de contactar de nuevo con la señal de satélite. También perderán toda posibilidad de comunicación por radio. Apenas unos instantes después comenzarán los sucesos descritos en el apartado anterior.

Los pilotos también tendrán que realizar la tirada para resistir el daño provocado por el golpe de viento (es de esperar que ambos tengan el cinturón de seguridad abrochado). Acto seguido, tendrán que intentar recuperar el control del avión y hacer frente al viento, aumentando la potencia de los motores e intentando recuperar altura. El protagonista y el piloto que lo acompaña (si sigue consciente), tendrán que ganar una competición contra los elementos. Los pilotos utilizarán su habilidad de CONDUCTOR contra un viento que obtendrá un resultado Grande (+3) en cada una de las pruebas.

Si los pilotos ganan la competición, lograrán estabilizar el avión y comenzarán a ganar altura poco a poco. El avión no sufrirá daños adicionales aunque estarán tan bajo que el mar embravecido será distinguible merced a la extraña luminosidad del cielo.

Si el viento gana la competición, el esfuerzo habrá sido demasiado severo para los motores y uno de ellos estallará y se incendiará. Los sistemas automáticos lo extinguirán en breve pero, desde ese momento, volarán con una consecuencia leve: **un motor quemado que no funciona**.

Si se produce algún empate, los eventos de la siguiente escena comenzarán antes de que la competición finalice.



Nota para el director.
No olvides invocar los *daños en algunos sistemas* si fracasaron en la prueba de la escena anterior, así como cualquier aspecto o consecuencia de los pilotos que se pueda aprovechar

Escena3. Lluvia de meteoritos.

Tan pronto como el avión se equilibre —o mientras aún está cayendo, si tenemos a un protagonista pilotando el avión en plena competición contra el viento,— todo aquel que esté en el avión notará el aumento de luminosidad, similar a un amanecer, salvo porque la luz proviene de las alturas.

En la lejanía, a bastantes kilómetros por delante de su posición, una gigantesca masa de roca al rojo vivo está descendiendo desde el cielo, precedida por una miríada de fragmentos de menor tamaño que, como si fueran estrellas fugaces, descienden a toda velocidad sobre el mar. La mayoría de estos pequeños meteoritos pasan a mucha distancia del avión, pero no todos. Si no hay ningún protagonista a los mandos del avión, la aeronave sufrirá dos impactos:

El primero será el más leve. Una roca del tamaño de un puño atravesará una de las alas, impactando justo en el peor sitio y causando una consecuencia leve: **motor destruido por un meteorito**.

El segundo impacto llegará apenas un instante después y en esta ocasión la roca atravesará la zona de clase business, causando una consecuencia moderada al avión: **dos enormes agujeros en el fuselaje del tamaño de una ventana**. La descompresión descontrolada de la cabina se dejará sentir en todo el avión. Cualquier objeto o persona suelta será arrastrada en esa dirección si no logra agarrarse a algo —o ser agarrada por alguien mediante una prueba de ATLETISMO Buena (+2)— y superar una prueba de FÍSICO Enorme (+4).

Los secundarios más cercanos a los agujeros serán los abogados **David Sterling y Mike Evans**. Si no reciben ayuda por parte de algún protagonista, ambos serán lanzados fuera del avión, junto con algún extra desafortunado. Desde la zona turista, el señor **Chang Hsiao** también será arrastrado hacia el agujero. La mala fortuna ha hecho que el cinturón de su asiento, que se encontraba en mal estado, se haya roto al no poder soportar más tensión.

Si algún protagonista resulta arrastrado desde otro punto del avión, tendrá una oportunidad de agarrarse a algo en cada una de las diferentes zonas (turista, primera, business), recibiendo puntos de estrés y consecuencias por cada intento fallido.

Además, al producirse una rápida pérdida de oxígeno, cualquiera que no utilice en seguida una de las mascarillas para respirar, correrá el riesgo de sufrir los efectos de la hipoxia. Los protagonistas que no tengan las mascarillas a mano, deberán hacer una prueba de defensa con su atributo de FÍSICO, contra un ataque Grande (+3). Cualquiera que reciba daño y deba anotarse una consecuencia, deberá escribir **Hipoxia** en su hoja de protagonista. Sus efectos, en función de la gravedad, van desde las náuseas y la inestabilidad hasta sufrir ataques, desmayos o caer en coma en los casos peores.

Por fortuna para todos —si se puede hablar de fortuna con todo lo que les está sucediendo— las constantes turbulencias y los daños sufridos han hecho que el avión pierda bastante altura, en consecuencia la diferencia de presión y temperatura con el exterior del avión no es tan grande como podría haber sido varios miles de pies más

arriba y en unos pocos segundos la situación se estabilizará, aunque seguirá siendo muy recomendable utilizar la mascarilla para no sufrir la **falta de oxígeno**.

En la cabina del piloto.

El protagonista tendrá la oportunidad de hacer una prueba de PERCEPCIÓN Normal (+1) para darse cuenta de que hay varios fragmentos de meteorito que se dirigen a su posición. Si la supera podrá intentar una maniobra con el avión mediante una prueba de CONDUCIR Grande (+3) que podrá ser penalizada por los diferentes aspectos negativos que haya ido acumulando el avión.

Si el protagonista aún se encuentra en mitad de la competición que se inició en la escena anterior, deberá decidir el objetivo de su prueba de CONDUCIR. Si decide intentar esquivar los meteoritos, perderá automáticamente la siguiente toma de la competición. Si continúa la competición, no podrá esquivar los meteoritos.

Fallar la prueba de PERCEPCIÓN o la de CONDUCIR traerá todas las consecuencias descritas en el apartado anterior. Empatar la prueba permitirá esquivar el impacto pequeño y salvar uno de los motores, aunque todavía sufrirán las consecuencias del fragmento grande de meteorito. Superar la prueba conseguirá evitar el impacto del fragmento grande, aunque el pequeño seguirá destrozando uno de los motores.

Sea como sea, el avión perderá todavía algo más de altura antes de recuperar momentáneamente el control.

Escena4. El meteorito gigante.

Presumiblemente el avión habrá logrado estabilizarse a mucha menor altura de lo recomendable y, con agujero o sin él, falto de motores y dañado de gravedad, los pilotos lo tendrán bajo control —aunque en caso de tener un agujero, la posibilidad de ganar altura queda descartada.— Las azafatas pedirán a los pasajeros que se coloquen los chalecos salvavidas, que ellas mismas se pondrán rápidamente, enseñando nuevamente a todos cómo hacerlo correctamente.

A pesar del caos reinante, muchos serán los que intenten satisfacer la curiosidad y observen el cielo iluminado en busca de una respuesta a lo que está sucediendo. Allí, descendiendo a gran velocidad a decenas de kilómetros por delante de su posición, una colosal roca de dimensiones inconcebibles ilumina el cielo con el fulgor que desprende su superficie, al rojo vivo tras atravesar las capas superiores de la atmósfera terrestre.

Los pasajeros asistirán anonadados al impacto contra el agua, que enfriará la roca trayendo el regreso de la oscuridad. Al mismo tiempo se levantará una **densa nube de vapor** provocada por el agua al evaporarse de forma repentina, que envolverá al avión en apenas unos segundos.

Cualquier protagonista que haya tenido ocasión de contemplar el meteorito durante unos instantes, podrá realizar una serie de pruebas para deducir algo de información sobre el mismo mediante una prueba de SABER si dispone de los conocimientos apropiados por su trasfondo o sus aspectos (física, matemáticas, ingeniería, astronomía u otras similares):

- Hacer un cálculo aproximado del tamaño del meteorito. Su forma parece alargada, aunque resulta difícil hacerse una clara idea de sus verdaderas dimensiones. Superar una prueba a dificultad Magnífica (+5) permitirá estimar una longitud de su dimensión más larga de más de trescientos kilómetros.
- Advertir que la velocidad de caída del meteorito está siendo bastante anormal, superando una prueba Grande (+3). Los fragmentos desprendidos previamente han caído a mucha mayor velocidad de lo que lo está haciendo la masa principal de roca. Incluso, si no fuera porque es imposible, el protagonista podría jurar que su velocidad ha descendido notablemente en los últimos kilómetros de caída.
- Darse cuenta de que es imposible que ningún astrónomo, incluso uno aficionado, haya podido pasar por alto un meteorito de semejantes dimensiones sin que tenga ningún tipo de repercusión, no ya en los medios de comunicación públicos, sino tan siquiera en páginas de internet o en las redes sociales.

Intentar y fallar alguna de estas pruebas, también dará al personaje la información, pero recibirá tanto daño de estrés mental como el nivel de fallo que haya obtenido en la tirada. Si decide asumir una consecuencia de tipo mental, el personaje se habrá quedado **aterrado por su descubrimiento**.

Varios kilómetros más adelante el vehículo no podrá más y los pilotos se verán obligados a anunciar que van a intentar realizar un amerizaje forzoso.

Escena5. Amerizaje forzoso.

El anuncio del amerizaje provocará el **pánico entre el pasaje**, hasta las azafatas estarán tan asustadas que lo único que podrán hacer es sentarse en sus asientos y prepararse para el impacto contra el agua. Los protagonistas necesitarán superar una prueba de VOLUNTAD Grande (+3) si desean aclarar su mente y librarse de este aspecto. Si alguno de los personajes tiene conocimientos de aeronáutica en particular o en algún tipo de ingeniería, podrá hacer una prueba de SABER Buena (+2). Si la supera, será consciente de que la cola es el elemento más frágil del avión y que, con toda seguridad, se partirá en el choque. Con un empate sabrá que es mejor idea estar en la parte frontal del avión, aunque no recordará exactamente por qué. Con un fallo el protagonista se quedará bloqueado por el pánico, incapaz de pensar con claridad.

Intentar cambiar de posición en el avión es un reto complicado que requerirá superar las siguientes tres pruebas: una de VOLUNTAD Grande (+3), para abstraerse del pánico que domina el avión; otra de ATLETISMO o FÍSICO Buena (+2), para moverse por el avión en medio de las constantes turbulencias provocadas por el fuerte viento; y por último una de PERCEPCIÓN Buena (+2), para localizar un asiento libre en la zona frontal del avión. Si son muchos los que intentan desplazarse hacia adelante, por cada uno que consiga sentarse, aumentaremos en uno la dificultad de la prueba de PERCEPCIÓN, ya que no hay asientos libres para todo el pasaje. Para determinar quién se sienta en primer lugar, aquellos que obtengan mejores resultados en las pruebas del reto, irán antes.

Todo el que no se mueva en busca de un lugar más seguro, permanecerá en su asiento adoptando la posición recomendada para el impacto en el video que, contra todo pronóstico, comienza a verse en los monitores de la zona de pasajeros. Por las ventanillas tan solo se ve oscuridad y niebla. Tras unos segundos, todo el avión quedará sumido en un tenso silencio, roto tan solo por el llanto contenido de algunos y los gritos de terror de otros. Si el padre Iacopo aún está consciente, comenzará a rezar en voz alta y varios le acompañarán.

El impacto llegará de forma repentina. Un brusco frenazo que arrojará a todo el mundo contra el asiento delantero, alzándolo del propio. Algunos cinturones no aguantarán y varios pasajeros volarán por el interior de la cabina, estrellándose contra otros asientos o las paredes, como juguetes rotos.

La violencia del choque dependerá de la pericia de los pilotos, pero de todos modos tendrá consecuencias fatales para el avión y la mayoría del pasaje. Si ningún protagonista está a los mandos, el resultado será el mejor posible de entre los que se indican en el apartado siguiente.

En la cabina del piloto.

El amerizaje del avión lo trataremos como un reto en el que podrán trabajar en equipo ambos pilotos. Constará de tres pruebas: una de PERCEPCIÓN Buena (+2) para advertir el momento preciso en el que el avión alcanzará el agua; otra de FÍSICO Grande (+3) para sujetar los mandos del maltrecho avión con firmeza ante los fuertes vientos; y por último una de CONDUCIR Magnífica (+5) para impactar con el agua de la mejor forma posible en un océano revuelto y embravecido por el impacto del meteorito.

En función del resultado de las diferentes pruebas del reto, el destino del pasaje y de los protagonistas será distinto —aunque siempre malo.— En todos los casos el avión logrará amerizar entre las olas con mejor o peor fortuna. Una de las alas será arrancada al sumergirse en el agua y la cola del avión se partirá. Todos los pasajeros de la última sección de la zona turista se verán atrapados en una masa de metal que se hundirá a toda velocidad.

La mayoría del pasaje morirá en el impacto, otro amplio porcentaje se ahogará al no lograr salir del avión a tiempo.

La diferencia en el grado de éxito del reto influirá, sobre todo, en la violencia del impacto, que afectará a todos en el avión y será lo que cause la mayoría de las muertes, pero también en la rapidez con la que las diferentes partes del avión comenzarán a hundirse en el océano.

- Si los pilotos han tenido éxito en todas las pruebas, el impacto será Enorme (+4) en todo el avión, excepto en la zona de cola que se ha roto, donde será Fantástico (+6).
- Cada fallo en una de las dos primeras pruebas aumentará la escala del impacto en +1 en la parte delantera del avión
- Un fallo en la prueba de CONDUCIR aumentará la escala del impacto en +2 en todo el avión, incluida la cola. Además, fallar esta prueba implica que el avión contactará con el agua con el morro, por lo que además de la cola, la parte delantera del avión también acabará bajo el agua e inundándose con rapidez.

Sección de cola.

Cualquier protagonista situado en la cola del avión tendrá que defenderse contra el impacto. Podrá hacerlo con FÍSICO o con alguna otra habilidad que pueda justificar mediante algún aspecto.

Después —si continúa consciente— necesitará superar una prueba de ATLETISMO Grande (+3) para salir nadando del interior de la estructura antes de que se pierda en las profundidades. Fallar esta prueba hará que el protagonista se enganche en algún elemento suelto del avión y necesite una prueba más, esta vez de FÍSICO Buena (+2), para poder llegar a la superficie. Si también fallase esta segunda prueba, el personaje recibiría dos puntos de estrés al comenzar a faltarle el aire.

Nadie más saldrá de la cola del avión salvo que algún protagonista lo ayude a liberarse de su asiento, mediante una prueba de FÍSICO (para apartar otro asiento), de MÁQUINAS (para desatascar el mecanismo del cinturón) o de PELEA (para cortarlo con un cuchillo o similar) de



Nota para el director.

Puedes decidir quien ha sobrevivido al impacto haciendo las tiradas de defensa de cada secundario, haciendo una única tirada para todos y comparando los resultados, escogiendo a dedo a los supervivientes o mediante cualquier otro método que consideres oportuno. Desde el equipo de guionistas sugerimos que procures conservar con vida aquellos secundarios que poseen habilidades de las que carezcan los protagonistas. En cualquier caso resulta lógico pensar que cualquier secundario que ya hubiera sufrido consecuencias durante el vuelo, haya fallecido en el accidente.

dificultad Buena (+2). Perder tiempo en esto provocará que la prueba ATLETISMO para nadar hacia el exterior se complique hasta Enorme (+4).

Resto del avión (flotando)

Si la prueba de CONDUCIR ha sido superada, el avión quedará flotando unos instantes. Las olas golpearán el avión constantemente y terminarán por hundirlo en pocos segundos, por lo que los supervivientes tendrán que darse prisa en salir de él. Todos los protagonistas tendrán que defenderse contra el impacto. Podrán hacerlo con FÍSICO o con alguna otra habilidad que puedan justificar mediante algún aspecto.

Para escapar del avión los personajes podrán intentar abrir alguna de las puertas de emergencia o cruzar por el interior hasta salir por el hueco que ha dejado la cola al romperse. La primera opción solo será posible en los primeros instantes tras el impacto, antes de que el avión comience a sumergirse. Después de eso, el agua entrando o la presión de la misma harían imposible salir por ese camino.

Para abrir la puerta será necesario superar, simplemente, una prueba de VOLUNTAD Normal (+1) para seguir las sencillas instrucciones que harán que se desbloquee. Un fallo significará que el personaje, con los nervios de la situación, no la hace correctamente y habrá perdido un tiempo precioso que hará que ya sea imposible tomar ese camino. Con un empate la presión del agua hará que sea necesaria una prueba adicional, en este caso de FÍSICO Buena (+2) para abrirla. Por supuesto el agua comenzará a entrar en el avión en el mismo momento en que una de las puertas sea abierta.

Para salir del avión, el protagonista tendrá que desplazarse a través de unos pasillos retorcidos, cubiertos de maletas y sillones arrancados de su sitio —algunos con un pasajero todavía abrochado al mismo—, escuchando los gemidos de aquellos que aún siguen con vida. En el último tramo necesitará recorrerlo a medias nadando y a medias trepando sobre asientos y cadáveres. El protagonista deberá superar una prueba de ATLETISMO cuya dificultad dependerá de lo lejos que se encuentre de la salida: Buena (+2) para la zona turista, Grande (+3) para la zona business y primera clase, y Enorme (+4) si se encontraba en la cabina de mando.

Algunos de los secundarios también habrán sobrevivido al impacto y estarán intentando salir, pero otros necesitarán ayuda de los protagonistas para no hundirse con el avión. Se puede socorrer a estas personas del mismo modo que se indica en el apartado anterior, aunque hacerlo hará que el protagonista pierda un tiempo precioso y ya no podrá intentar salir por una de las puertas, además la dificultad para salir por la cola aumentará en +1.

Si ninguno de los protagonistas es uno de los pilotos del avión, al menos uno de ellos habrá sobrevivido al impac-

to, aunque necesitará ayuda para abrir la puerta de la cabina, la cual se ha descuadrado con el golpe y está atascada, siendo necesaria una prueba de FÍSICO Enorme (+4) para liberarla (el piloto ayudará desde el interior).

Resto del avión (sumergido)

Si los protagonistas han fallado la prueba de CONDUCIR, las condiciones serán peores que en el apartado anterior. No existirá posibilidad de abrir ninguna de las puertas y la dificultad para las pruebas de ATLETISMO aumentará en +1 —por no hablar de que la fuerza aumentada del impacto reducirá al mínimo el número de supervivientes—.

Tras unos agónicos minutos, ambos trozos del avión estarán camino del fondo oceánico con un montón de cadáveres amarrados a sus asientos. Unos cuantos cuerpos flotarán en el mar, arrastrados por el intenso oleaje, acompañados por un pequeño puñado de supervivientes —entre los que, si todo ha ido bien, estarán los protagonistas—. El número de supervivientes dependerá de lo bien que haya logrado amerizar el avión y de las acciones de los protagonistas.

- Si el avión ha conseguido amerizar con éxito, media docena de secundarios deberían ser capaces de salir del avión por sus propios medios, todos ellos de las secciones delanteras del aparato.
- Si el avión no logró amerizar y la parte delantera terminó sumergida, solo tres secundarios serán capaces de abrirse paso hasta el exterior sin ayuda.
- En ambos casos, de la cola solo sobrevivirán aquellos que cuenten con la ayuda de algún protagonista.

Secuencia 3. Náufragos.

Los personajes habrán sobrevivido al terrible accidente y se encontrarán flotando a la deriva en mitad del océano Atlántico. Sumergidos en una intensa niebla provocada por la caída de un gigantesco meteorito, los supervivientes no tienen posibilidad de orientarse ni de ver nada a su alrededor.

Pese a que se encuentran heridos, aturdidos y asustados, los chalecos salvavidas los mantienen a flote, incluso en las peores embestidas de un mar embravecido. Las luces de las pequeñas balizas que llevan en los chalecos serán las que los ayuden a localizarse unos a otros en la niebla, ya que sus voces llegan distorsionadas y atenuadas por el rugido de las olas.

Desarrollo de la secuencia.

En esta secuencia todos los supervivientes se reunirán y descubrirán, para su asombro, que están más cerca de lo que pensaban de una isla. Las corrientes los irán acercando a la costa y los personajes descubrirán con horror

los terribles daños que las olas provocadas por la caída del meteorito han causado en la misma. Superado el impacto inicial, los personajes tendrán ocasión de explorar la zona y descubrir dónde se encuentran exactamente. También encontrarán un lugar donde descansar al fin y recuperarse de sus heridas, aunque no sin antes resguardarse de las réplicas de la ola inicial, que continúan llegando a la costa.

La secuencia finalizará unas cuantas horas después del amanecer, cuando la niebla que los acompaña desde el accidente se levante, permitiéndoles observar con asombro la presencia de una enorme isla que no debería estar ahí y que no puede ser otra cosa que el supuesto meteorito.

Estasecuencia, al igual que las anteriores, estará dividida en escenas que se podrán jugar en diferente orden en función de las acciones de los protagonistas. También es posible que el grupo de personajes se divida, realizando varias de ellas de forma simultánea.

Escena 1. A la deriva.

Las aguas estarán embravecidas por la fuerza de los vientos y el impacto del meteorito. Sin embargo, al encontrarse tan cerca del punto de impacto, los peores efectos de las olas les pasarán por completo desapercibidos, aunque algunos de los supervivientes podrán imaginar el terrible tsunami que alcanzará las costas de África y América.

Entre la niebla y la mar revuelta, los protagonistas podrán realizar pruebas de ATLETISMO Buena (+2) para nadar y acercarse los unos a los otros. Aquellos que fallen acabarán siendo arrollados por las olas y alejados del resto, pudiendo sufrir más estrés e incluso perecer ahogados. Cuando logren reunirse, si a ningún protagonista se le ocurre la idea, alguno de los secundarios sugerirá que se atenen unos a otros para evitar separarse. Podrán hacerlo recurriendo a cinturones, cordones o cualquier otra cosa similar que lleven encima.

No habrá mucho más que puedan hacer más que flotar a la deriva, incapaces de orientarse a causa de la niebla y sin saber a ciencia cierta en qué punto del atlántico se encuentran. Tan solo si alguno de los pilotos o de las azafatas está entre los supervivientes, o si algún personaje tiene algún aspecto o conocimientos que justifiquen el que pueda realizar una tirada Grande (+3) de SABER, podrá determinar más o menos el punto en el que se encontraban al comenzar las turbulencias: aproximadamente a la altura de las Azores, aunque varios kilómetros al sur de las mismas.

Escena 2. ¡Acantilados!

Aunque sin puntos de referencia no es posible que lo sepan, sí que podrán darse cuenta de que las corrientes y

el oleaje los están arrastrando en una dirección determinada. Las sospechas se confirmarán cuando entre la bruma escuchen el batir del agua contra las rocas y, poco después, distingan una línea de costa a la que se están acercando. Darse cuenta con un cierto margen de tiempo resultará un factor importante, por lo que todos los personajes harán una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2) —el cansancio en forma de consecuencias debería utilizarse para dificultar estas tiradas, ya que los personajes estarán agotados y adormilados tras pasar algunas horas en el mar—. Si ningún personaje supera la tirada, cuando se den cuenta estarán **demasiado cerca de las rocas**. Por el contrario, si algún personaje tiene éxito con estilo se darán cuenta **a cierta distancia de las rocas**.

Y es que hacia donde se dirigen es hacia la pared de un acantilado, bajo el que se acumulan agrupaciones de rocas contra las que el oleaje bate con fuerza y que podrían causar terribles daños —cuando no la muerte— al grupo de personajes a la deriva. Un vistazo a través de la niebla les permitirá distinguir que hacia su derecha parece haber menos rocas y el acantilado pierde algo de altura. No es mucho, pero podría indicar la existencia de una playa cercana.

Los personajes pueden decidir separarse para intentar nadar y alejarse cada uno por su cuenta, o pueden mantenerse unidos y coordinarse para avanzar todos en la misma dirección, como si navegasen sobre una balsa gigante. Para nadar en solitario, la prueba de ATLETISMO es Buena (+2). Nadar todos juntos es bastante difícil, salvo que logren coordinarse. Será necesario un líder que marque un ritmo que todos puedan seguir, para lo cual necesitará superar una prueba de CARISMA Promedio (+2). Si tiene éxito, el grupo comenzará a Nadar al unísono, mientras que si fracasa el grupo Nadará de forma desordenada. En cualquier caso, el líder será quien realice la prueba de ATLETISMO Grande (+3), con las reglas de trabajo en equipo y recibiendo la ayuda o la penalización de la natación en grupo.

Escena 3. Alcanzando la playa.

Tardarán un buen rato en rodear la zona más peligrosa de rocas, llegando hasta un lugar que, si bien no es una playa, está algo más resguardado del oleaje y permitirá a los personajes alcanzar la costa y salir al fin del agua, siempre que superen una última prueba de ATLETISMO Normal (+1) para los que naden en solitario y Buena (+2) para el grupo.

La niebla aún los acompañará y seguirá siendo de noche —han avanzado hacia el oeste, por lo que aún quedarán cinco o seis horas hasta el amanecer— de modo que no tendrán demasiadas referencias sobre hacia dónde dirigirse. Si alguno de los personajes entiende de tsunamis o posee conocimientos relevantes en ese sentido, recomendará al resto alejarse de la costa lo más posible,

por temor a las réplicas de la ola principal, algunas de las cuales les habrán sobrepasado mientras estaban en el agua, sin advertirlo siquiera.

Cuando los personajes decidan moverse, tras alejarse de la zona de rocas próxima al mar se encontrarán con una gran extensión de tierras de cultivo totalmente anegadas, así como pequeñas arboledas arrasadas, donde la mayoría de árboles están quebrados o directamente han sido arrancados del suelo por la fuerza de las olas.

Pasada esta zona, apenas a trescientos metros de la playa, una carretera mal asfaltada y los restos de una verja darán paso a una amplia franja de terreno asfaltado de unos treinta metros de ancho que se extiende a derecha e izquierda hasta donde la niebla les permite ver. El centro de la zona asfaltada está marcado con pintura, a enormes trazos discontinuos, como si fuera una carretera. Cualquier piloto o azafata lo reconocerá inmediatamente como una pista de aterrizaje —si no queda ningún superviviente con estos conocimientos, cualquier protagonista con un valor de PERCEPCIÓN Bueno (+2) o superior, se dará cuenta de igual modo—.

Como encaminarse a la izquierda los llevaría de nuevo a la playa, recorrer la pista hacia la derecha parece el modo más probable de encontrar algún tipo de construcción, por lo que lo normal es que los protagonistas escojan este camino, aunque también podrían decidir poner distancia con la playa y seguir avanzando hacia el interior de la isla, en la que el terreno parece ir ascendiendo. Podría resultar interesante, si todos los protagonistas están de acuerdo en tomar un curso de acción —o para reforzar las dudas que existan— que algún secundario intentase convencer a los demás para encaminarse en una dirección distinta a la que los protagonistas escojan.

Escena 4. Aeródromo do Corvo.

Recorrer la pista los llevará, tras algo menos de un kilómetro, hasta los restos destrozados del edificio principal del pequeño aeródromo, aunque por el camino podrán ver los restos de varias casas de campo que también han sido abatidas por las olas. Examinando entre los escombros del aeródromo podrán encontrar una pista que les indique donde están: un trozo de un cartel adosado a un muro donde aún se puede leer “...dromo do Corvo”.

Una prueba de SABER Buena (+2) será suficiente para identificar el idioma como Portugués y ubicar la Isla do Corvo en el archipiélago de las Azores. Superar la prueba con estilo proporcionará, además, algunos detalles adicionales (consultar cuadro lateral) y recibir el impulso correspondiente: **he leído un artículo sobre Corvo** u otro similar.

Si se demoran demasiado y se olvidan de las réplicas, el mar se encargará de recordárselo. Una nueva ola de gran tamaño se aproximará a la costa y los protagonistas ten-

Ihla do Corvo



La Ihla do Corvo (Isla del Cuervo) tiene una superficie de 17 km² —unos 6 de largo por 4 de ancho— y es la más pequeña del archipiélago de las Azores, ubicada en su extremo más occidental y también la situada más al norte. A unos 24 kilómetros al sur de la misma se encuentra su vecina, la Isla de las Flores.

La isla fue originada por un único volcán que registró su última actividad hace unos dos millones de años. Su cráter, el Caldeirão es uno de los puntos de visita obligada, impresionante con sus 3.5 km de circunferencia y dominando la vista del norte de la isla. Este volcán ya no es activo desde hace mucho tiempo y en su zona más alta alcanza los puntos de mayor altura de la isla, como los 719 metros del Estreithinho o los 697 metros del Morro dos Homens.

Unos muros empinados rodean el suelo del cráter que se encuentra a una profundidad de 300 metros. Desde el cráter, sus vertientes norte, este y oeste son muy empinadas y escarpadas, sólo en la vertiente sur las laderas se suavizan hasta llegar a una ligera ondulación que permite la presencia de campos de cultivo y donde se levanta Vila Nova do Corvo, el único pueblo de la isla.

Vila Nova do Corvo es una pequeña población de apenas quinientos residentes, que viven en casas blancas, dispuestas en anfiteatros naturales entre estrechas callejuelas, dedicando sus horas a las labores del mar y de la tierra.

El litoral de Corvo es muy rocoso, con acantilados de todos los tamaños que casi no permiten la formación de bahías y con numerosos islotes y bancos que se convirtieron en terribles trampas para numerosos barcos a lo largo de la historia de la isla.

drán la oportunidad de superar una prueba de PERCEPCIÓN Normal (+1) para distinguir el terrible sonido con tiempo para reaccionar. Los que fallen la prueba **reaccionarán con lentitud**.

Apenas tendrán ocasión de correr pendiente arriba o buscar un lugar apropiado para protegerse, siendo la mejor opción algún elemento constructivo que ya haya aguantado los embites anteriores, ya que cada réplica posterior va perdiendo fuerza. En función de lo que hagan los jugadores, la prueba que deberán superar será una defensa contra el ataque realizado por la ola, que todavía será de una magnitud Enorme (+4). Esta defensa será con ATLETISMO si se deciden por correr pendiente arriba o de PERCEPCIÓN o INVESTIGAR si están intentando localizar un lugar donde ocultarse, aunque los protagonistas podrían intentar otras acciones que justificaran realizar la prueba con una habilidad distinta (quizás previo pago de un punto de Destino).

Escena 5. Buscando refugio.

Tras la réplica, los supervivientes deberían refugiarse en algún punto alto para descansar a salvo de futuras olas. Este camino ascendente les llevará a recorrer los restos de la localidad de Corvo, un pueblo construido en una serie de escalones naturales que ascienden conforme se alejan de la costa, camino de la caldera del viejo volcán que domina la isla.

El pueblo estará completamente destruido, cada casa derruida a causa del impacto brutal de las primeras olas, cuyos restos han contribuido a la destrucción de las demás. La mayoría de estos restos han sido arrastrados por las olas posteriores, al igual que los cuerpos... porque no se ve ni rastro de los pobladores de la isla. Todo ha sido arrasado completamente por las olas y los restos estarán, quizás, en algún punto del océano.

Algunas de las viviendas construidas a mayor altitud han sufrido daños menos severos y en ellas los protagonistas podrían encontrar algunas cosas de utilidad, como comida, ropas, algunas medicinas u otros elementos que busquen activamente —y para los que tendrán que pagar, en algún caso, puntos de Destino.

El lugar más seguro es la cima del volcán. El ascenso son casi seis kilómetros desde el pueblo, con una pendiente que se va empinando de forma progresiva si se aproximan desde el sur —las otras laderas son más escarpadas y complicadas de subir—. Agotados como están, tardarán casi cuatro horas en llegar hasta la cima. Durante ese tiempo escucharán —la niebla les impedirá verlo— la llegada de varias réplicas más.

En la cima descubrirán que la caldera se ha transformado en un lago de agua salada provocado por el oleaje. También encontrarán una pequeña construcción que ha resistido la fuerza del mar, a diferencia de las casas más cercanas a la costa. Se trata de un viejo refugio utilizado por los turistas para descansar y reponer fuerzas cuando suben a disfrutar de las vistas. Los habitantes de la isla mantienen aquí algunos enseres de utilidad, como mantas, agua, un pequeño botiquín y una radio portátil.

Las réplicas del tsunami.



Si los protagonistas pasan mucho tiempo vagando por los alrededores o recorriendo el pueblo, aproximadamente cada treinta minutos la isla será alcanzada por una nueva réplica. Estas olas irán espaciándose en el tiempo hasta desaparecer por completo. La última de estas olas, la cual apenas inundará la parte baja del pueblo, llegará con las primeras luces del amanecer. A partir de ese momento los acantilados se encargarán de detener cualquier réplica posterior.

El radio comunicador tiene la batería cargada completamente, aunque les servirá de poco ya que su alcance es de tan solo 5 kilómetros. Se mantiene aquí por si resulta necesario comunicar con el pueblo y son los bomberos los que suben periódicamente para mantenerlo con batería y en óptimas condiciones, como todo lo demás. Si no lo malgastan, la batería durará un par de semanas antes de descargarse por sí sola. Encendido consumirá la batería en poco más de veinte horas.

Escena 6. Un nuevo mundo.

Con el amanecer, la niebla comenzará a levantarse poco a poco. Si los protagonistas están en la zona del pueblo, una forma en el horizonte hacia el este llamará su atención. La sensación es la de una lejana línea de costa apenas perceptible, pero la escasa altitud no les permitirá distinguirla demasiado bien. Al sur, sin embargo, la cercana Isla de Flores será mucho más evidente.

Si se encuentran en el volcán, la vista será mucho más impresionante. Aproximadamente a un centenar de kilómetros al este de su posición —será necesario que algún protagonista con conocimientos de matemáticas, geografía o alguna otra habilidad igualmente relevante realice algunos cálculos para estimar la distancia— se distingue una enorme línea de costa. Por sus dimensiones no puede ser más que el enorme meteorito que provocó el accidente de su vuelo.





EPISODIO 1X02

PERDIDOS EN LAS AZORES

A Los protagonistas podrán tomar cursos de acción muy diferentes en sus primeros días en la isla, por lo tanto este segundo episodio se puede desarrollar de formas muy distintas en función de sus acciones. Aun así, varios sucesos tendrán lugar con independencia de sus decisiones y su rodaje deberá ser adaptado en función de dónde se encuentren los protagonistas.

A continuación se detallan todas las secuencias y escenas del episodio para que el Director pueda realizar las modificaciones oportunas. Las decisiones de los actores protagonistas podrían llegar a dejar alguna de ellas, incluso, fuera del montaje final.

Secuencia 1. Atrapados bajo tierra.

Los protagonistas han decidido explorar la zona noreste de la isla, la cual parece haber sufrido menos daños por el tsunami, merced a la protección que otorga el volcán situado al oeste.

Mientras recorren los caminos embarrados en dirección norte, por una carretera que discurre rodeando la montaña, escucharán una llamada de auxilio que les sorprenderá, ya que hasta el momento no habían encontrado a ningún otro superviviente.

Desarrollo de la secuencia

En esta secuencia los protagonistas encontrarán a los primeros supervivientes de la isla, colaborando en el rescate de uno de ellos del interior de una cueva inundada bajo el volcán. La secuencia finalizará cuando logren rescatar al segundo superviviente y continúen su viaje al norte en busca de un refugio seguro. En función de las decisiones de los protagonistas, podremos rodar algunas de las siguientes escenas o todas ellas:

Escena 1. El encuentro.

Bajando por la ladera, visiblemente maltrecha y con las ropas empapadas, verán acercarse a una mujer. Debe rondar los treinta años, morena y parece estar en forma físicamente, aunque se mueve cojeando de forma ostensible y tiene el cuerpo lleno de magulladuras y cortes, algunos de ellos profundos —en especial uno en su brazo izquierdo que sangra con profusión a pesar del intento de torniquete que se ha practicado, probablemente, ella misma—.

La mujer se llama **Camila Ferreira** y es espeleóloga aficionada. En un inglés bastante defectuoso —su idioma natal es el portugués, aunque el dialecto de la isla de Corvo es muy particular y está salpicado de palabras antiguas— les explicará que hace dos días entró, junto con un grupo de amigos con los que comparte afición, en la red de cue-

vas que existen bajo la falda del volcán. El objetivo era pasar cuarenta y ocho horas en el interior de la montaña, acampando junto a un lago subterráneo que está alimentado con agua del mar.

No tiene ni la más remota idea de lo que ha sucedido. Tan solo sabe que en el interior de la montaña se escuchó un estruendo tremendo que los despertó a todos, seguido por un temblor de tierra que sacudió el volcán y comenzó a derrumbar parte de la cueva sobre ellos. Se movieron tan rápido como les fue posible, pero cuando apenas habían comenzado a internarse en los túneles que llevan hacia la superficie, el nivel de las aguas comenzó a subir, penetrando tras ellos.

Muchos de sus amigos han muerto en las cuevas, ahogados o sepultados bajo las rocas. De las seis personas que comenzaron la excursión, tan solo ella ha logrado salir de las cuevas, pero no es la única que continúa con vida. Hay un chico, **Joao Santos**, que permanece en el interior, a unos cincuenta metros de la salida. Tiene una pierna rota, además de otras heridas de diversa consideración, por lo que es imposible que logre salvar esa distancia sin ayuda, desplazándose por unos túneles estrechos, inundados y a oscuras. Por fortuna, Joao se encuentra en un punto donde se ha formado una bolsa de aire. Además Camila ha utilizado los cinturones de ambos para amarrarlo a un saliente de roca e impedir que el agotamiento lo arrastre hasta el fondo y muera ahogado. Aun así, la situación es crítica porque ha perdido mucha sangre y está muy débil.

La intención de Camila era caminar hasta la casa de Joao, una vivienda solitaria situada junto a la carretera, a medio camino entre el volcán y el pueblo de Corvo. Joao también es aficionado a la pesca submarina y allí guarda su equipo. Con la ayuda del equipo de buceo está segura de que podrá llegar a la superficie a pesar de sus heridas, o al menos ella podría intentar sacarlo.

Si los protagonistas le explican lo que ha sucedido realmente, Camila sufrirá un pequeño ataque de ansiedad a causa del shock por la noticia y el estrés acumulado en estas últimas horas. Ella conocía prácticamente a cada uno de los habitantes de Corvo. Si llegan a mostrarle la isla que se vislumbra en el horizonte hacia el oeste, Camila será la primera en bautizarla con un nombre que saldrá de sus labios en un susurro casi imperceptible: *Atlantis*.

El tiempo que los protagonistas inviertan en rescatar a Joao será fundamental, pudiendo morir si tardan demasiado. El Director llevará la cuenta de este tiempo anotándolo en una hoja o mediante contadores. Según las acciones que realicen, en las escenas siguientes se indicará cuantas marcas o contadores se van acumulando.

Por supuesto cabe la posibilidad de que los protagonistas no estén interesados en arriesgar su vida para rescatar a

Joao. En ese caso Camila se marchará a intentarlo por su cuenta, pero dedicará a los protagonistas toda clase de insultos y muestras de desprecio que los obligarán a defenderse con una prueba de VOLUNTAD Buena (+2) para no recibir una consecuencia mental —algo como *avergonzado de mí mismo o soy escoria humana*—.

Escena 2. Equipos de buceo.

La casa de Joao, pese a encontrarse en un punto más elevado de la isla, sigue estando situada fuera de la protección del volcán y, por tanto, sufrió la embestida de las primeras olas con toda su fuerza. Cuando los protagonistas lleguen al lugar, se encontrarán con que la casa ya no existe, tan solo quedan los cimientos que marcan el sitio en el que una vez estuvo. Venir hasta la casa significará anotar una marca de tiempo para el rescate de Joao.

Camila será quien les cuente que la casa tiene un sótano y que es justo allí donde Joao guarda sus equipos de buceo, junto con sus herramientas y algunos trastos más. Será necesario buscar un rato, quitando piedras y cavando en el barro que se ha formado tras la invasión de las aguas. Localizar el acceso al sótano requiere de una prueba de INVESTIGAR Enorme (+4) que los protagonistas podrán afrontar trabajando en equipo. Un éxito con estilo les permitirá encontrar el lugar a la primera, obteniendo un impulso —podría ser algo emocional como: *¡Lo conseguiremos!*— y no acumulando más marcas de tiempo. En el resto de casos, un éxito acumulará una marca de tiempo, un empate dos marcas y un fallo dos marcas y una consecuencia negativa —del mismo tipo anterior podría servir: *¡No llegaremos a tiempo!*

El sótano estará parcialmente inundado pero, en general, no habrá sufrido demasiados daños. En el interior encontrarán dos equipos de buceo en buenas condiciones, aunque una de las botellas estará *prácticamente vacía*. También encontrarán, además de muchas cajas y trastos inservibles, una importante colección de herramientas, una pequeña nevera en la que hay algunas latas de cerveza y refrescos, y un viejo motor fuera borda que Joao estaba reparando —un examen realizado por alguien con los conocimientos adecuados que le dedique unos minutos, revelará que faltan los tubos del combustible y que necesita una hélice nueva—. También servirá para localizar entre los trastos una lata con aceite de motor y una garrafa con varios litros de combustible. Aparte de lo descrito, cualquier protagonista que pague un punto de Destino en este lugar podría encontrar algún otro elemento de utilidad que resulte razonable.

Reparar el motor requiere unas horas, además de que el protagonista deberá localizar unos tubos de goma que puedan sustituir a los de combustible y tendrá que conseguir una nueva hélice o fabricar una —que todo se puede hacer con el tiempo y los materiales apropiados—. Conseguir los tubos de goma va a depender del ingenio

del protagonista —con el beneplácito del director—. No podrán conseguir una hélice nueva de ningún modo, la única solución será fabricarla, para lo que será necesaria una tirada apropiada de MÁQUINAS Grande (+3). Terminar de reparar el motor una vez tengan lo necesario se puede conseguir superando una prueba de MÁQUINAS Buena (+2). Aunque es casi seguro que no se pondrán a reparar el motor en este momento, hacerlo añadiría dos marcas de tiempo para el rescate de Joao.

Escena 3. Rescatando a Joao.

Camila guiará a los protagonistas hasta la entrada a la cueva que los llevará hasta Joao. Desde el mismo inicio, la gruta sigue una ruta descendente que estará llena de agua salada. La mujer les explicará que la primera parte del trayecto es una Zona bastante ancha, por la que se puede nadar con relativa comodidad. Después hay una pequeña cavidad que conduce a dos caminos secundarios donde deberán tomar el situado a la derecha según bajan, un pequeño hueco **estrecho y peligroso**. Joao se encuentra a unos quince metros por ese pasadizo.

Si no han traído los equipos de buceo, Camila les advertirá que se trata de un camino bastante largo incluso si no tuvieran que preocuparse de nada más que avanzar en línea recta. Desaconsejará entrar a cualquiera que no tenga experiencia buceando o un tono físico que sugiera que será capaz de lograrlo. Ella misma se ofrecerá a ir a pesar de sus heridas, aunque se dejará convencer si hay al menos dos protagonistas que se ofrezcan y a ella le parezcan apropiados. Si tienen los equipos de buceo no será tan exigente, aunque seguirá ofreciéndose a ir.

La cueva está **completamente a oscuras** y salpicada de **rocas afiladas y estalactitas**. Camila tenía una linterna pero se ha quedado sin pilas y ya no funciona. Si los protagonistas no tienen ninguna fuente de luz, en vez de aplicar el aspecto de oscuridad de forma puntual, el Director deberá aumentar en +2 la dificultad de todas las pruebas. Si solo va un protagonista cargando con una botella extra para Joao, aumentaremos la dificultad en +1.

Llegar hasta Joao requerirá que los protagonistas superen una serie de pruebas que formarán un reto. La primera de las pruebas será de ATLETISMO Buena (+2), que indicará lo bien que el protagonista se desenvuelve bajo el agua. La segunda de las pruebas será de PERCEPCIÓN Normal (+1), para moverse con seguridad por las cuevas y no desorientarse en la oscuridad. La última prueba será de FÍSICO Enorme (+4), para aguantar la respiración hasta llegar a Joao si no tienen botellas de aire comprimido o Buena (+2), si cuentan con botellas pero pretenden ahorrar todo el oxígeno posible.

El Director debería aprovechar los puntos de Destino disponibles para dificultar las acciones de los protagonistas y ser creativo a la hora de describir los posibles fallos. Opciones interesantes podrían ser dañar las botellas o

los tubos que alimentan de aire al regulador, decidir que se ha quedado sin aire la botella que va casi vacía, dejar al jugador atascado sin poder moverse o dejarlos sin luz. También se pueden crear impulsos en contra de los protagonistas o aspectos de escena que los perjudiquen, con invocaciones gratuitas que dificulten aún más las tiradas posteriores.

Por cada fallo añadiremos además una marca al contador de tiempo para el rescate, aunque tan solo añadiremos una marca por tipo de prueba. No añadiremos ninguna marca si dos protagonistas están llevando a cabo el rescate pero solo uno de ellos se retrasa y el otro continúa sin detenerse.

Los protagonistas llegarán a una pequeña cavidad donde hay una cámara de aire. Allí estará Joao, amarrado con los cinturones a una roca. Si han acumulado al menos **cinco marcas de tiempo**, el pobre Joao habrá muerto.

Para salir habrá que ceder a Joao uno de los equipos de buceo. El camino de vuelta, al ser conocido, será mucho más sencillo de realizar —y no pediremos más tiradas a los protagonistas—. Sin embargo, si uno de los protagonistas ha de regresar a pulmón, sí que deberá realizar la prueba de FÍSICO Enorme (+4), sufriendo daño en forma de estrés y/o consecuencias si no la supera.

Secundarios y extras de la escena.

Camila Ferreira, Aficionada a la espeleología

Aspectos: Apego por las cosas materiales; Natural de la isla de Corvo;

Consecuencias: Torniquete en el brazo izquierdo; Al borde del colapso emocional;

Habilidades: Atletismo +3; Percepción +2; Saber +1

Nació en la isla de Corvo de la que solo ha salido para completar sus estudios de contabilidad. Su familia vive al norte de la isla, aunque ella vivía en el pueblo. Ha perdido todo lo que tenía en el tsunami.

Joao Santos, Joven aventurero

Aspectos: No suele vivir mucho tiempo en el mismo sitio; Le gustan las emociones fuertes;

Consecuencias: Pierna derecha rota; Ha perdido mucha sangre;

Habilidades: Atletismo +3; Máquinas +2; Físico +1

Nació en un pequeño pueblo al sur de Portugal, aunque sus antepasados eran de Corvo. Siempre ha sido un poco trotamundos, ha vivido en varios países y conoce unos cuantos idiomas. Lleva en la isla de Corvo tres meses, llegó para solucionar unos trámites referentes a una herencia familiar y decidió quedarse un tiempo.



Secuencia 2. El norte de Isla Corvo.

Si los protagonistas deciden viajar a la zona norte de la isla, descubrirán que el volcán ha protegido esta zona contra el impacto del tsunami. La mayoría de las casas de esta parte de la isla —viviendas dispersas, rodeadas de tierras vírgenes o de cultivo— han sobrevivido, aunque todas han sido inundadas y algunos de sus habitantes están muertos o desaparecieron arrastrados por las aguas.

Mientras recorren los caminos, verán actividad en una vivienda, donde podrán encontrar a más supervivientes del tsunami, consiguiendo un lugar donde descansar, recuperarse y decidir sus siguientes pasos.

Desarrollo de la secuencia.

En esta secuencia los protagonistas podrán encontrar un lugar donde comenzar a recuperarse de los daños sufridos desde el accidente y descansar por primera vez después de muchas horas. La secuencia está formada por dos escenas y su finalización quedará supeditada a las acciones de los protagonistas o al simple paso del tiempo que pondrá en marcha los eventos de la siguiente secuencia en unas pocas horas.

Escena 1. Explorando el norte.

A pesar de la inundación sufrida, la zona norte de la isla ha sufrido bastantes menos daños que el resto. Las olas del tsunami han logrado superar el volcán —convirtiéndolo en un lago en el proceso— pero las pocas construcciones existentes en la zona han quedado a salvo del impacto directo de las olas, por lo que casi todas ellas siguen en pie.

Si los protagonistas van acompañados de Camila, la mujer intentará guiarlos hacia la casa de su familia. Si van sin ella, de todos modos será este lugar el que acaben encontrando tras algunas horas de viaje, cuando en la lejanía distingan movimiento en una vivienda, escuchen sus voces o, en caso de que lleguen de noche, vean la luz que proviene de la chimenea.

En la casa viven los padres de Camila —**Atilio y Belinha**— y su hermano menor, un chico de veintipocos años llamado **César**. Se encuentran todos en buen estado, con algunas heridas de poca consideración que ya han sido tratadas. La casa está llena de barro y piedras, excepto en la sala principal de la que han logrado sacar la mayoría del barro con ayuda de palas y escobas, dejando la estancia en condiciones habitables.

Junto a ellos se encuentran también en la casa otras tres personas. Se trata de algunos vecinos de las casas cercanas, recogidos por Atilio y su hijo en las últimas horas. Todos han perdido a alguien en la inundación y están heridos, aterrorizados y en estado de shock. Los más

afectados son un matrimonio bastante mayor —**Clara y Edmundo**— que han sufrido numerosas contusiones, perdiendo a su hijo y su nieta en la riada. El otro es un hombre —**Emilio**— bastante grande y fornido, de algo más de cuarenta años. Físicamente se encuentra bien pero está moralmente hundido por la pérdida de su mujer, quien ha muerto ahogada y cuyo cuerpo se encuentra en una habitación contigua, amortajado con una sábana.

Los protagonistas serán bien recibidos, en especial si han llegado acompañados de Camila y la han ayudado a rescatar a Joao. Compartirán con ellos lo poco que tienen, proporcionándoles cobijo, alimento —Belinha ha encendido un fuego en la chimenea y ha preparado un estofado— y cuidados o materiales médicos, aunque estos últimos escasean después de tratarse ellos mismos y a sus vecinos.

Si aún quedan algunas horas de luz, Atilio estará dispuesto a salir de nuevo a recorrer las viviendas más lejanas —las más cercanas a la costa— en busca de más supervivientes a los que poder ayudar. También está planeando ir al pueblo en busca de repuestos médicos y alimentos, aunque las noticias de los protagonistas sobre el estado del mismo podrían hacerlo desistir.

Si lo desean, los protagonistas podrán acompañarlo en su salida, lo que ocupará varias horas de duro camino. No encontrarán a nadie con vida, aunque sí que encontrarán algunos cuerpos de vecinos que han muerto ahogados y podrán rescatar algo de comida envasada, medicinas y algunas herramientas útiles.

Secundarios y extras de la escena.

Atilio Ferreira. *Calmo y decidido.* Físico +1;

Belinha Ferreira. *Madre coraje.* Saber +1

César Ferreira. *Digno hijo de su padre.* Atletismo +1

Clara y Edmundo. *Heridos y conmocionados.* Edmundo es un Carpintero jubilado.

Emilio. *En estado de shock.* Empleado del Ferry. Físico +2; Conducir +1

Escena 2. Aviones de reconocimiento.

Los diferentes gobiernos del planeta no tardarán en reaccionar a los acontecimientos. En torno al mediodía del uno de junio, diez horas después del impacto, dos aviones de reconocimiento norteamericanos sobrevolarán toda la zona ocupada por el meteorito y sus alrededores, incluyendo el archipiélago de las Azores.

Los aviones no establecerán ningún tipo de contacto con las islas y se marcharán tras unos minutos de exploración. Los protagonistas podrán imaginar —o deducir, si hay algún militar entre ellos— que han debido tomar numerosas fotografías aéreas de la zona, incluyendo el

estado de las pistas de aterrizaje disponibles en las Azores, por si se diese la circunstancia de que pudieran necesitarlas.

Cualquier intento de los protagonistas por comunicarse con los pilotos no tendrá éxito, dejarse ver o hacerse notar, tampoco tendrá ningún efecto inmediato.

Secuencia 3. La Isla de Flores.

Los habitantes de la Isla de Flores han tenido algo más de fortuna que sus vecinos de Corvo, pues la situación de algunas localidades de la isla ha protegido un poco más a la población de los efectos del tsunami. Como consecuencia más personas han logrado salvar la vida y resulta más fácil conseguir comida y alimentos.

La noche posterior al aterrizaje, un pequeño grupo de supervivientes de dicha isla harán lo posible por encontrar a otros como ellos. Con este fin, realizarán señales luminosas y cortas emisiones de radio que podrían ser recibidas por los protagonistas desde Isla Corvo y facilitar la comunicación entre ambas islas.

Desarrollo de la secuencia.

El objetivo de la secuencia es que los supervivientes de Isla Corvo descubran que no están tan solos como creían e intenten buscar algún medio de comunicarse e incluso trasladarse hasta la isla vecina, en la que parece haber más posibilidades de sobrevivir.

Existen dos posibilidades de comunicación con la isla de Flores, en las escenas siguientes se detalla cada una de estas opciones que tendrán lugar —o no— según las acciones de los protagonistas.

Escena 1. Luces en la noche.

Salvo que los protagonistas se encuentren en algún lugar de la isla desde el que resulte imposible verlo, al anochecer del día posterior al impacto podrán ver una luz en la vecina isla de Flores. No se trata de ninguna fogata y la luz no está simplemente encendida, sino que apunta en dirección a la isla Corvo, como si se tratara de algún tipo de linterna potente. Además da la sensación de encontrarse en un punto elevado.

La luz permanecerá fija unos minutos, después girará a los lados durante un rato para, a continuación, apagarse y encenderse a intervalos. Tras unos minutos de intermitencia, se apagará durante media hora aproximadamente, antes de repetir el ciclo completo. Toda esta secuencia se repetirá a lo largo de las siguientes tres horas.

Los protagonistas podrán intentar comunicarse con los supervivientes de la isla de Flores si se sitúan en un punto elevado desde el que puedan devolverles el mismo tipo de señales luminosas.

La secuencia de intermitencias que realizan en la isla vecina es, en realidad, código Morse. Si alguno de los protagonistas tiene algún aspecto que pudiera justificar el que conozca o recuerde parte de dicho código, podría realizar una prueba de SABER Buena (+2) para intentar comunicarse de forma más efectiva con la otra isla.

Escena 2. Señales de radio.

Si los protagonistas disponen de algún equipo de radio o de intercomunicación —han podido conseguir uno en el refugio que existe en el volcán, en casa de Joao o visitando los restos del pueblo y las casas de la isla— al mismo tiempo que comienzan las luces, podrán captar una señal en una de las bandas de radio frecuencia.

Una vez que sintonicen correctamente la frecuencia, podrán escuchar con claridad la voz de un varón adulto que repite un mensaje en portugués e inglés. El mensaje, que será repetido durante unos cinco minutos antes de cambiar de banda, es el siguiente:

“A quien pueda escucharnos. Somos un grupo de supervivientes del tsunami que ha azotado el archipiélago de las Azores. Nos encontramos en la isla de Flores, entre los restos de la ciudad de Santa Cruz. En nuestro grupo hay varios heridos de gravedad. Transmitiremos en esta y otras bandas durante unos minutos, cada hora en punto. Necesitamos ayuda.”

Si recorren las bandas de frecuencia podrán escuchar de nuevo el mensaje varias veces. Quince minutos después de empezar la transmisión, finalizará y no se repetirá hasta la siguiente hora en punto.

Según el equipo del que dispongan, es posible que sean capaces de recibir la señal pero no tengan potencia suficiente para enviar la suya a más de catorce kilómetros de distancia —que es la que los separa de Isla Flores—. Si los jugadores quieren sobrepasar esa limitación sus opciones pasan por aumentar la potencia de su equipo y mejorar la antena.

Para saber cómo aumentar la potencia del equipo deben superar una prueba de SABER Normal (+1). Con un éxito sabrán que es suficiente con acoplarle una batería mayor, por supuesto bajo determinadas condiciones que eviten quemar toda la circuitería interna. Superar la prueba con estilo les permitirá conocer otra segunda opción: también es posible en algunos casos manipular la electrónica interna del aparato, eliminando algunas soldaduras y resistencias diseñadas para mantener la potencia del equipo dentro de los límites regulados por la ley.

En el primer caso necesitarán encontrar algún tipo de batería en primer lugar. En ambos será necesario superar una prueba de MÁQUINAS Grande (+3) para hacer funcionar el aparato correctamente. Un fallo podría dejar el **aparato gravemente dañado**, aunque quizás tras lograr comunicar durante unos instantes.

Escena 3. Primera Comunicación.

Ya sea a través del código Morse o porque consiguen establecer comunicación por radio, si consiguen contactar con los supervivientes de la otra isla podrán conocer en qué situación se encuentran allí. La información que podrán obtener mientras conversan es la siguiente:

- El tipo que se comunica con ellos se llama **José Ribeiro** y es uno de los controladores que trabaja en el aeropuerto de Santa Cruz das Flores. El equipo de radio que están utilizando lo han conseguido allí.
- No conoce la situación de la isla al completo, pero toda la zona del norte de la isla ha sido arrasada por el tsunami y, sin duda, la costa oeste estará en las mismas condiciones. El extremo sureste —Lajes das Flores, Fazenda y Lomba— probablemente habrá sufrido menos daños, pero no puede asegurarlo.
- El aeropuerto de Santa Cruz está destrozado, como el resto de la ciudad. La pista está inservible en estos momentos.
- En total son casi una docena de supervivientes, varios de ellos están heridos de gravedad y no se atreven a moverlos, aunque van a tener que intentar llevarlos hacia el sur en busca de ayuda si no responde nadie de Lajes o sus alrededores.

Escena 4. Segunda Comunicación.

Si los protagonistas han conseguido hablar con la isla de Flores por la noche, por la mañana éstos harán nuevos intentos de comunicarse, ya que tienen novedades que contar.

Si no han hablado previamente y los protagonistas son capaces de ingeniar alguna forma de llamar la atención sobre sí mismos y contactar con los supervivientes de Flores, en esta ocasión recibirán la información de la escena anterior y de la actual:

- Los supervivientes han logrado contactar con Lajes brevemente por radio. La zona sureste de la isla ha sufrido relativamente pocos daños y van a enviar ayuda. En el puerto de Lajes parece haber algunos barcos en condiciones de hacer la travesía hasta Santa Cruz e incluso hasta otras islas.
- José les prometerá hacer lo posible por enviar un barco que los recoja en Corvo.

Los protagonistas no podrán volver a contactar con José ya que el grupo de supervivientes de Flores se trasladará a la zona más cercana al puerto, lo que los situará a nivel del mar e impedirá que puedan hacer señales luminosas hasta la isla de Corvo y bloqueará la comunicación por radio.

Secuencia 4. Viajar hasta Flores.

Esta escena puede tener lugar por varios motivos, el más normal sería porque los protagonistas hayan logrado establecer contacto con los supervivientes de la isla de Flores —o son conscientes de la presencia de otros supervivientes en la isla vecina— pero la ayuda prometida no llegue para recogerlos —o nunca ha existido esa posibilidad— y decidan intentar el viaje por sus propios medios.

Lo más probable es que esta escena, en caso de producirse, ocurra a lo largo del día 2 de Junio, una vez vistas las luces en la isla vecina. El momento del día en el que decidan acometer el viaje puede hacer que esta escena se entremezcle con la siguiente o, incluso, que llegue a rodarse con posterioridad.

Desarrollo de la secuencia.

En esta secuencia los protagonistas construirán un medio de transporte para llegar hasta la isla de Flores. Con independencia de sus intenciones —siempre que consigan fletar algún tipo de barco o bote— no lograrán llegar más allá de la destruida ciudad de Santa Cruz.

La secuencia estará formada por las escenas que se detallan a continuación, aunque podría ser necesario intercalar alguna escena anterior que no hubiera sido rodada en su momento, variando el montaje final del episodio. El rodaje de la última escena de esta secuencia dependerá de en qué momento alcancen los protagonistas la isla de Flores, pudiendo sufrir modificaciones a raíz de los eventos detallados en otras escenas, lo que obligará al Director a cierta flexibilidad.

Escena 1. Lluvia.

El amanecer de un nuevo día en Corvo vendrá acompañado de una **lluvia torrencial** que caerá de forma ininterrumpida durante los próximos tres días. Este comportamiento tan extremo del clima viene provocado por las alteraciones en las corrientes de aire causadas por la entrada del meteorito y la masiva evaporación de agua en la zona cercana al punto de impacto.

Este aspecto será un impedimento constante para la mayoría de las actividades de los protagonistas. El Director podrá utilizarlo de la forma habitual, invocándolo para aumentar la dificultad de cualquier acción que pudiera verse perjudicada por el mismo, pero disponiendo de una invocación gratuita por escena contra el grupo de protagonistas.

Escena 2. Construyendo un barco.

La única forma real que tienen los protagonistas para alcanzar la isla de Flores es con un barco o balsa de algún tipo. Conseguir uno está fuera de su alcance ya que todos los que había en isla Corvo han sido hundidos o arrastrados por el tsunami y sus réplicas. Ni tan siquiera podrán encontrar los restos de un bote que puedan reparar, no les quedará más remedio que construir uno.

Los materiales para construirlo pueden obtenerlos en la parte norte de la isla, recorriendo las casas que han sobrevivido y haciéndose también con una serie de herramientas que necesitarán para el trabajo.

Tendrán que escoger el medio de propulsión para el barco, ya sea mediante unos simples remos, con velas o utilizando el motor fuera-borda que hay en la casa de Joao —si no lo consiguieron en alguna escena anterior, el padre de Camila recordará que estaba reparándolo para algún vecino y podrían intentar recuperarlo—.

La escena se puede afrontar de varias formas, sobre todo la parte de conseguir los materiales donde podríamos rodar la búsqueda al completo, recorriendo y describiendo varios lugares de la isla, para luego pasar a la construcción del barco. Otra opción sería tratar toda esta escena como un desafío, una vez los protagonistas definan lo que desean construir. El desafío consistiría en tres pruebas que deberían superar:

- Una prueba de INVESTIGAR Grande (+3), que se encargaría de todo lo referente a la búsqueda del material necesario. Los éxitos o fracasos podrían aportar aspectos que hagan referencia a la calidad de los materiales y herramientas obtenidos —que modificarían las pruebas posteriores o el resultado final del desafío— o también el tiempo que tardan en realizar toda la labor.
- Una prueba de SABER Buena (+2), que represente los conocimientos teóricos en Ingeniería Naval o alguna especialidad similar que les permitan construir una embarcación con ciertas garantías.
- Por último una prueba de MÁQUINAS Buena (+2) para la labor de construcción propiamente dicha.

Las dificultades asignadas serían para construir algún tipo de embarcación capaz de soportar la instalación del motor fuera-borda. Si tan solo desean una barca de remos se podrían reducir las dificultades en 1. Del mismo modo, construir una embarcación de vela subiría las dificultades en +1.

El tiempo es otra cuestión a considerar, construir algo similar a una balsa podría llevar unas cuatro horas de trabajo, a lo que habría que sumar el tiempo dedicado a conseguir los materiales necesarios que estimaremos en otras cuatro horas como punto de partida. Estos tiempos se podrán modificar a partir de los éxitos con estilo o los fracasos obtenidos en las diferentes pruebas.

Escena 3. Navegando hacia Flores.

Una vez tengan la embarcación terminada, los protagonistas podrán intentar alcanzar la isla de Flores, aunque para ello tendrán que enfrentarse a unas condiciones climáticas adversas y, también, a unas aguas que continúan bastante revueltas desde el impacto del meteorito, con mucho oleaje y fuertes corrientes.

La duración del trayecto hasta la isla, asumiendo que parten desde el pueblo de Corvo y viajan hasta Santa Cruz das Flores —el trayecto más corto posible entre ambas islas que permite embarcar y desembarcar con seguridad, sin aproximarse a acantilados peligrosos— variará en función del sistema de propulsión utilizado por la embarcación. Utilizando el motor fuera-borda el tiempo rondará los 45 minutos; con una embarcación de vela, unas 2 horas; remando, al menos 4 horas y necesitarán hacer turnos a los remos.

Según el tipo de embarcación, serán uno o varios los protagonistas que puedan colaborar en superar las tres pruebas de CONDUCIR necesarias para alcanzar su objetivo. La primera, a dificultad Buena (+2) para alejarse de la isla de Corvo; la segunda en mitad del trayecto, rodeados de olas que amenazan con hacerlos volcar y fuertes corrientes, a dificultad Enorme (+4); y la última, para desembarcar en Santa Cruz, eludiendo los restos destrozados de la ciudad, a dificultad Grande (+3).

Escena 4. Santa Cruz das Flores.

La ciudad de Santa Cruz, pese a estar destruida por el tsunami, no ha sido barrida por completo de la isla como sí ha sucedido con el pequeño pueblo de Corvo. Lejos de suponer una ventaja, multitud de escombros dificultarán el movimiento por la ciudad e incluso las aguas que rodean el puerto estarán sembradas de rocas, restos de barcos, edificios e incluso algún avión destrozado que las olas han arrastrado desde el aeropuerto situado al oeste de la ciudad.

Si los protagonistas llegan antes del atardecer del día 2 de Junio, José y el resto de supervivientes de la Isla de Flores estarán en los alrededores de la zona portuaria, esperando la llegada del barco que los recogerá para trasladarlos hasta el sur de la isla. En total son once personas, de las cuales hay dos en estado crítico —ambos necesitan de sendas intervenciones quirúrgicas con urgencia— además de varios más con fracturas y heridas de diversa consideración, la mayoría de las cuales necesitan de limpieza y cuidados para evitar infecciones y consecuencias posteriores. Ninguno de los supervivientes tiene conocimientos médicos adecuados para llevar estas tareas a cabo, aunque han hecho lo que han podido con los escasos medios a su alcance.

Si alguno de los protagonistas tiene conocimientos médicos, podrá examinar a los supervivientes y atender sus heridas. Los dos que se encuentran en estado crítico no aguantarán mucho más si no se los atiende en un hospital de forma adecuada y en Santa Cruz no existen ya los medios para poder operarlos. Si a pesar de todo algún protagonista quiere intentarlo (y cuenta con conocimientos de cirugía o similar), será necesaria una prueba de SABER Fantástica (+6) para poder operarlo en tan malas condiciones, lamentablemente un fallo será fatal para el paciente. Si tan solo pretende hacer lo posible por mejorar sus probabilidades de sobrevivir hasta llegar a un hospital, lo consideraremos un intento de crear una ventaja, requiriendo una prueba de SABER Enorme (+4), creando el aspecto **debería aguantar hasta el hospital**.

Aventurarse unas horas por la ciudad podría permitir a los protagonistas conseguir algunos repuestos médicos o algo de equipo utilizable o reparable. Por cada localización que visiten en Santa Cruz en la que realicen búsquedas entre los escombros, pueden realizar una prueba de INVESTIGAR Buena (+2). Los fallos supondrán retrasos e incluso percances que puedan sufrir, como quedar **atrapados por un derrumbamiento** o recibir algún tipo de daño. Los éxitos podrían otorgar algún tipo de ventaja en forma de impulso gratuito relacionado con lo que estén buscando como **un puñado de antibióticos, restos de un botiquín o piezas de repuesto**. Un éxito con estilo permitirá conseguir un objeto real que puedan llevar físicamente consigo, como una linterna, una pequeña batería, un botiquín completo o incluso algún arma.

Secundarios y extras de la escena.

José Ribeiro. *Controlador aéreo. Es fácil confiar en él.*
Saber +1

Rylie Walter. *Turista americana en estado crítico.*

Darío Ávila. *Conductor de autobús en estado crítico.*

Otros cuatro hombres, dos mujeres y dos niños están también con José. Estos extras podrán tener los aspectos, habilidades y relaciones entre sí que el Director considere necesarios durante el rodaje, aunque en principio su papel en la serie es intrascendente.

Secuencia 5. El ataque.

Comienza a caer la tarde sobre las Azores el día 2 de Junio. Los protagonistas estarán en una de las dos islas —es indiferente en cuál de ellas— acompañados, probablemente, de otros supervivientes. Desde su posición verán como un nuevo grupo aviones —cazas de combate en esta ocasión— llegan simultáneamente desde el este y el oeste, y comienzan a sobrevolar la isla-meteorito, en una operación conjunta de las fuerzas aéreas Norteamericanas y de la Unión Europea.

Segundos después de la llegada de los cazas, un ataque procedente de la superficie de la isla derribará uno de ellos... y eso solo será el principio.

Desarrollo de la secuencia.

En esta secuencia los protagonistas comprenderán la verdadera naturaleza del meteorito, que no es otra cosa que una gigantesca nave extraterrestre que ha amerizado en nuestro planeta. Serán testigos de la aniquilación de las fuerzas de combate que han sido enviadas a la zona y del despegue de una enorme flota de naves de combate y transporte que, partiendo desde la isla, saldrán en todas direcciones. Estará compuesta por las siguientes escenas:

Escena 1. Respuesta armada.

Los cazas aparecerán con gran estruendo, volando a una altura relativamente baja y rompiendo la barrera del sonido. Desde el lado europeo vendrán cuatro aeronaves, dos de ellas pertenecen a la Royal Air Force británica (RAF) y las otras dos a la Luftwaffe alemana. Desde el lado americano llegarán otros cuatro cazas de combate. Cualquier personaje con conocimientos militares o sobre aviación podrá reconocer el país de procedencia y el modelo de avión, los cuatro europeos son Eurofighter Typhoon y los americanos son F-35. También sabrá que la corta autonomía de vuelo de este tipo de aeronaves requiere que hayan despegado de un portaaviones, lo que quiere decir que hay al menos dos de estos barcos a menos de quinientos kilómetros de las Azores.

Los cazas sobrevolarán la isla-meteorito durante unos minutos y, de repente, varios haces de luz brotarán de la isla e impactarán contra uno de los aviones. El aparato estallará en el aire. Instantes después el resto de aviones comenzarán a recibir el mismo tipo de ataque desde varios puntos de la isla, viéndose obligados a realizar maniobras evasivas.

Tan pronto comience el ataque comenzarán a despegar de la isla una gran cantidad de naves que formarán una enorme flota. Alrededor de un centenar de ellas, de forma alargada, enormes en comparación con los cazas de combate, surgirán de la isla en pocos segundos y se mantendrán suspendidas sobre la misma. Del interior de estas grandes aeronaves despegarán otras de menor tamaño —aunque seguirán siendo casi tres veces mayores que los cazas— que entablarán combate aéreo con las fuerzas europeas y norteamericanas. Los cazas terrestres irán cayendo uno a uno, superados en movilidad, blindaje y armamento por las naves alienígenas.

Mientras el combate tiene lugar, las grandes naves se pondrán en movimiento, alejándose de la isla en dirección a los continentes, repartándose en pequeños grupos que se irán separando conforme ganan distancia.



En pocos segundos, algunas de esas naves de transporte sobrevolarán el punto en el que se encuentren los protagonistas, quienes podrán hacerse así una idea de sus dimensiones, con más de ciento cincuenta metros de longitud y unos cuarenta metros de ancho en su parte central, con una altura de media docena de plantas aproximadamente. La nave es tan grande que, por unos instantes, les protegerá de la copiosa lluvia que continúa cayendo.

Las naves ganarán velocidad con rapidez y se perderán en el horizonte en apenas unos segundos.

Escena 2. El caza derribado.

El combate aéreo no durará más de unos minutos y los protagonistas podrán observar que las naves alienígenas que van eliminando a sus objetivos se dirigen a continuación hacia el cielo, atravesando la capa de nubes en dirección a la estratosfera, perdiéndose de vista en un abrir y cerrar de ojos.

El último avión en el aire será uno de los europeos pertenecientes a la RAF. Perseguido por dos naves de combate alienígenas será finalmente alcanzado a pesar de su pericia y sus arriesgadas maniobras evasivas, que lo llevarán a realizar vuelos a muy baja altura sobre la isla en la que se encuentren los protagonistas.

Tras recibir un fuerte impacto que destrozará una de las alas, el avión se estrellará en el mar entre las islas de Corvo y Flores. Sus perseguidores ascenderán tras el resto

de naves alienígenas nada más derribarlo, dejando tras de sí un extraño y opresivo silencio. Entonces uno de los acompañantes de los protagonistas —o uno de los protagonistas si se encuentran a solas— distinguirá entre la lluvia una figura. Se trata de un paracaídas del que cuelga un cuerpo inmóvil y que, zarandeado por el viento, termina cayendo al agua a unos cientos de metros de la orilla más cercana.

Escena 3. El rescate.

Si los protagonistas deciden intentarlo, el piloto de la RAF todavía podría ser rescatado con vida. El cuerpo quedará flotando a unos trescientos metros de la costa y será distinguible por una pequeña baliza roja que destella en su ropa. Rescatar al piloto constituirá un arriesgado desafío.

Si disponen de una embarcación, deberán superar una prueba de CONducir Buena (+2) para llegar hasta el cuerpo, que podría verse dificultada si los protagonistas se encuentran en una zona cercana a acantilados, rocas o escombros arrastrados por el tsunami. Si no disponen de embarcación, la prueba será de ATLETISMO Grande (+3). Una vez allí deberán cortar las cuerdas del paracaídas, cuyo peso hace imposible subir el cuerpo al barco y que, además, amenaza con arrastrar al piloto hasta el fondo del océano, para ello deberán superar una prueba de PELEA Normal (+1). Será necesaria por último una prueba de FÍSICO Normal (+1) para subir el cuerpo hasta el barco o FÍSICO Buena (+2) para arrastrarlo nadando de regreso a la orilla.

Si han utilizado una embarcación, dos protagonistas podrán colaborar en las diferentes pruebas, resultando todo bastante más sencillo.

Cuando examinen el cuerpo en la orilla podrán ver que se trata de una mujer. Según indica su uniforme se trata de la **Teniente Maddison Edwards**. En su brazo derecho luce una curiosa insignia que representa a una cockatrice posada sobre un monolito, con un lema que reza "*Tertius primus erit*" (Los terceros serán los primeros), lo que la identifica como un miembro del tercer escuadrón de la RAF —aunque será necesario un protagonista con conocimientos militares para identificar estos detalles—.

A pesar del aparatoso accidente, parece que la piloto logró saltar del avión a tiempo. Su inconsciencia se debe a un **fuerte impacto en la cabeza** y, sin duda, le debe su vida al casco, el cual se encuentra visiblemente dañado. Probablemente se golpeó con algún elemento de la cabina al salir eyectada. Si algún protagonista con conocimientos de medicina o primeros auxilios supera una prueba de SABER Enorme (+4) dará comienzo la recuperación de la consecuencia —al tratarse de una consecuencia moderada, la teniente recuperará la consciencia en algún momento de la siguiente sesión de rodaje—. Hasta que ese momento llegue, alguien deberá ocuparse de ella.

Si examinan sus pertenencias, lo que más destaca es la pistola que lleva al cinto, una Sig Sauer P225 de 9mm, para la que lleva dos cargadores adicionales. Entre el resto de su equipo hay algunos elementos de supervivencia, como un par de barras luminosas, pastillas potabilizadoras, cerillas, una lupa, un mínimo botiquín, una navaja multiusos y otros elementos útiles de pequeño tamaño.

Secundarios y extras de la escena.

Teniente Maddison Edwards, *Piloto de la RAF, 3er escuadrón.*

Aspectos: *Tertius primus erit; Ha participado en acciones de guerra;*

Consecuencias: *Fuerte impacto en la cabeza* (moderada)

Habilidades: Conducir +2; Físico +1; Disparar +1

El tercer escuadrón de la RAF está destinado en el sur de Italia y desde allí han despegado ella y sus tres compañeros. Sus aeronaves, junto a dos pilotos de la Luftwaffe alemana, han tenido que repostar en vuelo ya que los portaaviones destacados en el Atlántico se encuentran todos en paradero desconocido. No está al corriente de lo sucedido al cien por cien, pero sabe que los daños en la península ibérica, las islas británicas y la costa norte europea, han sido masivos.



Sobre las armas



La Sig Sauer P225, es el arma oficial del ejército británico. El modelo que lleva la Teniente utiliza munición de 9mm, en cargadores de 15 balas.

Una pistola de estas características tiene un valor de Daño: 2. Esto quiere decir que tras realizar cualquier tirada de dados para utilizar el arma en combate, si has tenido éxito has de sumar dos al estrés causado. Consulta el apartado correspondiente del *Cuaderno de Rodaje* para más información.

Secuencia 6. Alienígenas en las Azores.

Esta secuencia tendrá lugar en la isla en la que se encuentren los protagonistas, ya sea en la isla de Corvo o en los alrededores de los restos de la ciudad de Santa Cruz, en la isla de Flores.

Todo ha vuelto a quedar en calma. Las naves alienígenas hace rato que se han perdido en la distancia y, por un instante, las escenas que han vivido parecen formar parte de un sueño, casi tienen la sensación de que no han sido reales. Los supervivientes están muy nerviosos, algunos sollozan o sufren temblores incontrolables, la mayoría se encuentra al borde de un ataque de pánico. Todos se vuelven hacia los protagonistas en busca de ayuda, nadie sabe qué hacer ahora.

La sensación de abandono, mitigada con la aparición de los primeros aviones, regresa sobre ellos con toda su crudeza. Algunos verbalizan una idea que está en la mente de casi todos... nadie va a venir a ayudarnos. Poco a poco una decisión va tomando forma entre el grupo de supervivientes, necesitan agruparse para sobrevivir y el único lugar cercano en el que parece haber gente es en Lajes, al sur de la isla de Flores.

Desarrollo de la secuencia.

En esta secuencia una nueva amenaza se cierne sobre los protagonistas. Las naves voladoras no son las únicas que han salido de la isla-meteorito, también bajo las olas una gran cantidad de naves han comenzado a extenderse en todas direcciones y varias de ellas se dirigen a las Azores.

Los personajes tendrán ocasión de ver por primera vez al enemigo y deberán correr y pelear por sus vidas mientras intentan llegar a Lajes. Una vez allí, la situación que encontrarán no será tan favorable como pensaban. La secuencia —y el episodio— finalizará cuando los protagonistas logren llegar a Lajes do Flores.

A continuación detallamos las diferentes escenas que compondrán esta larga secuencia. Según las decisiones que tomen los protagonistas, el orden de rodaje de las mismas podría variar.

Se asume como punto de partida que los protagonistas se encuentran ya en la isla de Flores, bien en la ciudad de Santa Cruz o en sus alrededores. Si no es así y todavía están en Corvo, será necesario intercalar en algún punto la escena completa del viaje hasta la isla vecina. Para ello el Director deberá dar algún respiro a los protagonistas, de forma que puedan construir un medio de transporte apropiado, pero al mismo tiempo les ha de mantener en tensión, conscientes de que Corvo no es ya una isla segura para ellos.

Escena 1. ¡Están aquí!

En una zona costera de Santa Cruz —por el mismo punto por el que desembarcaron los protagonistas— una nave alienígena sale del agua y se detiene a pocos metros de la orilla. Aparentemente es idéntica a las que han estado sobrevolando las islas, combatiendo contra los cazas americanos y europeos. El vehículo se ha desplazado en un silencio casi absoluto, solo quebrado por el chocar de las olas contra su casco.

Si los protagonistas se encuentran cerca de la playa, podrán observar a escondidas la llegada de la nave y, si se atreven, todo lo que ocurrirá a continuación.

La nave se abre por su parte superior, con dos secciones que se separan con un sonido siseante. De su interior sale una enorme figura de casi tres metros de estatura, cuadrúpeda, aunque el resto de su silueta parece humanoide. Su cuerpo va envuelto en algún tipo de traje protector que le da la apariencia de un centauro vestido con una armadura de alta tecnología. Las cuatro patas terminan en una especie de garras prensiles que se clavan con fuerza en el terreno. Sus manos también terminan en unas garras de aspecto atemorizador.

La criatura se mueve con una cierta torpeza, como si estuviera calculando con cuidado sus movimientos. La sensación que transmite es que **necesita adaptarse al entorno** —aunque los protagonistas deberán poder observarlo y crear una ventaja con una prueba de EMPATÍA Grande (+3) o INVESTIGAR Buena (+2) para sacar provecho de esta circunstancia—.

Tras un par de minutos, la criatura se acerca a la nave y parece activar algún tipo de resorte, pues una nueva compuerta se abre al exterior en la parte inferior del vehículo. De su interior la criatura extrae, uno detrás de otro, dos contenedores de un metro de alto y aproximadamente un metro y medio de largo. Cuando los abre, una neblina escapa de su interior y se disipa poco a poco en el aire.

El alienígena espera con paciencia, observando a su alrededor. A veces parece estar buscando, otras escuchando. En este momento, los protagonistas que estén observando deberán superar una prueba de SIGILO enfrentada a la PERCEPCIÓN del alien. Si todos la superan, el ser se

acercará a la nave tras un momento y recogerá un objeto de su interior que, por su apariencia y la forma de sujetarlo, es sin duda algún tipo de arma. Si no tienen éxito en la prueba —y como no querrán ser descubiertos— conseguirán ocultarse a tiempo pero podrían hacerse daño —dejando, quizás, un rastro de sangre— o perder algún objeto importante que lleven encima.

Por fin algo se mueve en el interior de los contenedores. Con movimientos lentos, casi felinos, dos criaturas salen al exterior. Se mueven sobre cuatro patas, terminadas en algo parecido a manos. Su cuerpo es musculoso, recubierto de una piel de un pálido tono verdoso y aspecto húmedo, que recuerda en cierto modo a la de una rana. Tiene una cabeza grande, con una enorme mandíbula que deja entrever una hilera de afilados dientes, sin embargo no tiene ojos y tampoco se aprecia nada parecido a unas orejas.

Las criaturas inclinan su cabeza a un lado y otro, en un gesto extraño y peculiar. Lo hacen durante unos segundos y luego profieren un estremecedor sonido, una mezcla de aullido y gruñido que brota desde sus gargantas un instante antes de lanzarse a la carrera hacia el interior de la ciudad, siguiendo el mismo camino que tomaron los protagonistas tras su desembarco. El alienígena sale detrás de ellos, siguiéndolos a un ritmo algo más lento, pues los dos sabuesos —por su comportamiento es lo que parecen— son más ágiles y rápidos.

Si los protagonistas no han estado en ningún momento en disposición de observar la llegada de la nave alienígena, el aullido de los sabuesos será la primera señal que tengan de que algo va terriblemente mal.



Nota para el director.

Salvo que los protagonistas decidan tomar acciones más directas, la intención en esta escena es que las criaturas se muevan en una dirección que no es hacia los protagonistas, concediéndoles una opción de alejarse y huir u ocultarse. Más adelante llegará el momento de enfrentarse a ellos.

Las estadísticas de estas criaturas las encontrarás más adelante y, también, en el bestiario situado al final del libro.

Escena 2. Perseguidos por Santa Cruz.

Los sabuesos guiarán al alienígena por la ciudad de Santa Cruz siguiendo el rastro que han dejado los protagonistas, recorriendo el mismo camino que éstos hicieron tras desembarcar en la ciudad. Más pronto o más tarde, este rastro se dividirá y se mezclará con el del resto de supervivientes, por lo que los sabuesos tendrán que tomar la decisión de que ruta seguir. Será el alienígena quien

acabe encaminando a cada uno de los sabuesos en una dirección diferente, tomando él mismo una tercera y continuando la exploración de la ciudad cada uno por su lado. Por supuesto, si los protagonistas tienen ocasión de observar estos movimientos, no tendrán ninguna duda de que los están buscando.

Si aún quedan supervivientes en la ciudad y los protagonistas no están con ellos —porque se encuentren buscando elementos que puedan serles de utilidad, explorando la ciudad o cualquier otra razón— uno de los sabuesos dará con ellos al poco tiempo. El combate será corto y brutal. El sabueso no dejará a nadie con vida y, salvo que alguno de ellos tuviera un arma, apenas tendrán opción de herirlo. Si hay disparos o el combate no se desarrolla demasiado lejos, los protagonistas podrían escucharlo.

Escena 3. Al ritmo del más lento.

En algún momento los protagonistas y los supervivientes que los acompañan emprenderán la huida, intentando llegar a algún lugar en el que se puedan sentir a salvo. Si algún lugar transmite esa sensación —parece haber sobrevivido al tsunami, hay gente, medicinas y comida— sin duda es Lajes do Flores, la pequeña localidad situada al sur de la isla, a poco más de 17 kilómetros de Santa Cruz.

Recorrer esa distancia a pie, en condiciones normales, lleva entre cinco y seis horas, aunque en el grupo habrá heridos de diversa consideración que causarán que el ritmo sea mucho más lento. Por supuesto habrá quien no esté dispuesto a arriesgar su vida esperando a otros y pronto el grupo se separará, quedando atrás los heridos y los que no pueden mantener el ritmo. Los que se marchen querrán, además, llevar consigo todos los elementos útiles que puedan: agua, medicinas, armas... cualquier cosa que aumente sus posibilidades de sobrevivir, aunque sea a costa del resto. La situación debería volverse muy tensa en el momento de la separación, quizás incluso violenta.

Los protagonistas tendrán que tomar una decisión —y es posible que no todos tomen la misma— sobre en cuál de los dos grupos quieren estar. Aquellos que decidan quedarse con el grupo más lento y lo justifiquen mediante uno de sus aspectos, bien merecen una recompensa en forma de un punto de Destino.

Escena 4. Con la isla en contra.

Con los grupos ya separados, el camino que recorrerán estará también salpicado de pequeños peligros con los que tendrán que lidiar. Uno de ellos —que puede acontecer igualmente tanto si van por carretera como si recorren las colinas de alrededor— será un repentino temblor de tierra que provocará un deslizamiento del terreno y un pequeño alud de rocas.

En el suelo se abrirán grietas de repente, las piedras saltarán desde las alturas a su encuentro y todos los miembros del grupo deberán superar una prueba de PERCEPCIÓN seguida de una de ATLETISMO, ambas a dificultad Normal (+1). La primera prueba, en caso de fallarla hará que Reaccionen con lentitud, lo que aumentará la dificultad de la segunda prueba. Los fallos en la segunda prueba representarán puntos de estrés físico.

Independientemente del resultado de los protagonistas, alguno de los supervivientes meterá un pie en una de las grietas, rompiéndose el tobillo y quedando atrapado por el movimiento de tierras. Será necesario unos minutos de trabajo y superar una prueba de SABER o MÁQUINAS, que implique algún tipo de conocimiento médico, para liberar a la persona atrapada.

El grupo perderá unos minutos preciosos y se verá obligado a reducir su paso.

Escena 5. Alcanzados por un sabueso.

Antes o después, uno de los sabuesos dará alcance al grupo que marcha más retrasado. La criatura atacará saliendo de entre la maleza o desde detrás de algún accidente del terreno, intentando emboscar al grupo y escogiendo como objetivo en primer lugar a los que parezcan más débiles. El ataque vendrá acompañado de un feroz aullido que resonará a varios kilómetros de distancia y podrá ser escuchado tanto por el otro grupo de supervivientes como por el segundo sabueso y su amo.

Los protagonistas —si hubiera alguno con este grupo— tendrán la oportunidad de realizar una prueba de PERCEPCIÓN Enorme (+4) para reaccionar con rapidez y poder actuar antes de que la criatura se abalance sobre la primera de sus presas. Si deciden atacarla, la bestia olvidará sus intenciones iniciales y responderá a los ataques.

La bestia intentará acabar con todos los humanos a su alcance, lanzándose en pos de los que huyan si en las cercanías no queda ninguna otra presa. Por alguna razón que los protagonistas no serán capaces de comprender, la criatura siempre escogerá primero a aquellos con heridas más graves, enfermos o más débiles físicamente.

Si el sabueso es forzado a recibir una consecuencia moderada o se queda sin puntos de estrés, se rendirá (*Fate básico* pag. 167) y tratará de huir del combate en la siguiente toma.



Nota para el director.

Para determinar a quién ataca la criatura se escoge en primer lugar aquel personaje que haya recibido más consecuencias, siguiendo con aquellos con menos casillas de estrés físico y por último los que disponen de más puntos de estrés y consecuencias libres.

Skýlo, *Sabueso alienígena multiforme*.

Aspectos: *Extremidades prensiles; Piel resbaladiza; Anfibio; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Físico +5; Investigar +4; Pelear +3; Atletismo +2; Percepción +1

Estrés Físico: 5; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas:

Detector de feromonas. +2 a las pruebas de Investigar y Percepción para rastrear o detectar a criaturas que experimenten fuertes sensaciones, como miedo, dolor o deseo.

Cambia formas. La criatura puede cambiar de forma para adaptarse al entorno. Este cambio se ve reflejado en una variación en sus puntuaciones de habilidades, así como en sus aspectos. El Director puede intercambiar el valor entre dos habilidades que tengan un nivel de diferencia o modificar un aspecto. El proceso de transformación dura una Toma por cada intercambio o por cada aspecto que se modifique durante el cual la criatura no puede actuar. El único aspecto que no puede ser modificado es “Sin sentido de la vista”.

Regeneración. La criatura puede regenerar sus heridas, eliminando sus consecuencias a un ritmo de una por escena. Durante ese tiempo, el Skýlo permanecerá inmóvil e indefenso.

Armadura natural. Si la criatura sufre una mutación y crea algún aspecto que le otorgue armadura, gana automáticamente Armadura: 2.



Escena 6. El barco.

El barco que los supervivientes de Santa Cruz estaban esperando ha salido a recogerlos con bastante retraso, sobre todo porque ha sufrido algunos daños a causa de las malas condiciones en las que se encuentra el mar desde la caída del meteorito, con grandes olas que causan destrozos incluso en los barcos anclados en puerto. Se trata de un pequeño barco, con capacidad para unos treinta pasajeros, que realiza habitualmente la ruta entre estas dos ciudades y la isla de Corvo.

Los protagonistas, que se mueven por la costa este de la isla, se encontrarán por encima del nivel del mar con independencia de la ruta que escojan, por lo que tendrán la oportunidad de ver como el barco navega hacia Santa Cruz manteniéndose a una distancia prudencial de la costa.

En el barco viajan dos personas —un hombre y una mujer— y serán los protagonistas los que tengan que buscar una forma de hacerles saber que están allí, pues en otro caso el barco pasará de largo (y ya no regresará). Por desgracia, la forma de llamar la atención del barco es muy probable que también llame la atención de alguno de los sabuesos perseguidores.

Si se hacen ver, el barco se aproximará a la costa lo más posible, aunque sin arriesgarse a encallar. A continuación echarán al agua un pequeño bote hinchable al que acoplarán un motor fuera borda y con él se acercarán hasta la costa a recogerlos. Todo este proceso tardará unos minutos, tiempo más que suficiente para que uno de los Skýlo haga su aparición antes de que el bote llegue a la costa y los protagonistas se vean obligados a pelear o huir nadando hasta el bote, para lo que se necesita una prueba de ATLETISMO Buena (+2).

Las dos personas que vienen en el barco son **Carolina Araujo**, una mujer de unos cuarenta años que es la dueña del barco y una de las pilotos habituales del mismo, y **Daniel Carvalho**, uno de sus empleados, un muchacho de veintipocos años que alterna con Carolina al timón y se encarga de algunas tareas de mantenimiento.

Secundarios y extras de la escena.

Carolina Araujo. *Marinera solterona; Tiene un amuleto de la suerte;*

Voluntad +1; Conducir +1;

Daniel Carvalho. *Demasiado impulsivo;*

Físico +1; Máquinas +1;

Escena 7. Sabuesos en el mar.

Cuando los protagonistas logren alejarse de la orilla y alcanzar el barco, éste se alejará de nuevo rumbo sur, de regreso a Lajes. Todos sentirán que se encuentran a salvo de los sabuesos y tendrán ocasión de recuperar fuerzas, descansar y tratar sus heridas con el botiquín que el barco lleva a bordo.

Aunque en realidad no están a salvo como creen. El sabueso habrá utilizado sus capacidades para cambiar de forma, estilizando su cuerpo y dotándolo de una poderosa cola y patas palmeadas, lo que le permitirá nadar a una enorme velocidad. Solo si algún protagonista declara expresamente que está observando el agua o mirando si los siguen, tendrá derecho a realizar una prueba de PERCEPCIÓN Grande (+3) para advertir que hay algo en el agua instantes antes de que llegue a alcanzar el barco.

La criatura destrozará en primer lugar el timón del barco, lo que provocará una sacudida que sentirán todos los que estén en cubierta. Si algún protagonista realizó y falló la prueba de PERCEPCIÓN anterior, habrá percibido algo raro en el agua que le ha llevado a asomarse y la sacudida lo hará caer por la borda.

El barco irá sin control desde ese momento y acabará girando en favor del oleaje, en dirección a las rocas de la costa. Si no detienen los motores, el barco naufragará tras estrellarse en apenas cinco tomas. La colisión será un impacto Enorme (+4), contra el que los protagonistas podrán defenderse mediante una prueba de FÍSICO. Con los motores apagados, el oleaje seguirá acercándolos hacia las rocas, pero el tiempo se triplicará y el impacto será tan solo Buena (+2). Es posible evitar totalmente el impacto arrojando el ancla tras detener los motores.

La criatura subirá hasta la cubierta, con su apariencia convertida en la de una especie de cruce entre la criatura que era anteriormente y un león marino, con el mismo tono de piel verdoso y afiladas garras al final de sus patas palmeadas. Los protagonistas no tendrán modo de estar seguros de que continúan enfrentándose a la misma criatura. Además tendrán que hacerlo en las peores condiciones posibles, sobre una **cubierta resbaladiza** y con el barco siendo **zarandeado por las olas**.

En el barco existen algunos elementos que podrían ser utilizados como armas contra el sabueso. Daniel guarda bajo la cubierta su equipo de pesca submarina, que incluye un potente arpón y un cuchillo. Además el barco también dispone de una pistola de bengalas con tres cargas, en el interior de un compartimento situado junto al asiento del timonel.

Arpón. Daño: 2; Alcance limitado a 1 zona; *Lento de recargar.*

Cuchillo. Daño: 1;

Pistola de Bengalas. Daño: 2; *Disparo errático.*

Si el sabueso es forzado a recibir una consecuencia moderada o se queda sin puntos de estrés, se rendirá y tratará de huir del combate en la siguiente toma.

Skýlo acuático, Sabueso alienígena multiforme.

Aspectos: *Adaptado al agua; Piel resbaladiza; Anfibio; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Físico +5; Atletismo +4; Pelear +3; Sigilo +2; Percepción +1;

Estrés Físico: 5; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas: Detector de feromonas; Cambiaformas; Regeneración; Armadura natural;

Escena 8. Caveira, Lomba y Fazenda.

Estas tres pequeñas localidades se encuentran en el camino de los protagonistas y es posible que decidan pasar por ellas en busca de ayuda. Vamos a describir brevemente lo que pueden encontrar en cada una de ellas.

Caveira. Esta localidad, situada a poco más de seis kilómetros de Santa Cruz, está formada por apenas cincuenta casas, repartidas por una zona amplia de terreno repleto de campos de labranza. Los habitantes del lugar se dedican a cuidar de sus tierras y, aunque se libraron de lo peor del tsunami, sí que sufrieron una tremenda inundación y una fuerte riada con las primeras olas, cuyos efectos son apreciables a simple vista. El lugar está abandonado y sus pobladores se han marchado hacia el sur, aunque es posible encontrar algunos elementos útiles que han sido dejados atrás.

Lomba. En Lomba sí que hay algo parecido a un núcleo de población, formado por una veintena de casas agrupadas en torno a una plaza y otras tantas situadas a lo largo de la carretera. En los alrededores hay también multitud de casas independientes, cada una con sus tierras de cultivo. No se ve demasiado movimiento por el pueblo, sus habitantes también se han marchado hacia Lajes, en busca de un lugar seguro. A diferencia de Caveira, Lombas no ha sufrido daños graves y se ha librado de riadas e inundaciones. Las casas están todas cerradas, pero en casi todas ellas es posible encontrar comida, medicinas y herramientas útiles, pues la gente no se ha marchado con todo y, en cierto modo, da la sensación que de pensaban en volver.

Fazenda. Es en realidad un barrio más de Lajes, de la cual no hay una separación real a diferencia de lo que ocurre entre Fazenda y Lomba, donde una colina separa totalmente ambas poblaciones. En Fazenda la situación es la misma que en Lajes, como se puede ver en la siguiente escena.

Escena 9. Lajes das Flores.

Tras un viaje largo y bastante movido, los protagonistas terminarán por alcanzar la localidad de Lajes. Desde la distancia advertirán de inmediato que sus esperanzas de encontrar un refugio seguro donde descansar y recuperarse se han esfumado.

Media docena de naves alienígenas están flotando en la bocana del puerto. Un gran número de personas se encuentran en la explanada que hay justo delante de los pantalanes. Son varios centenares y se encuentran vigilados por tres de las extrañas criaturas alienígenas de cuatro patas, cada una de ellas acompañada de un sabueso. Otros dos alienígenas van conduciendo a un pequeño grupo hacia un gran barco de pasajeros que hay situado en uno de los amarres. En varios puntos del barco se ven personas que están haciendo reparaciones de algún tipo.

Por las calles de la localidad hay sueltos varios sabuesos, buscando. De repente, con un movimiento brusco, una de las criaturas se lanza a la carrera y un hombre sale de su escondite. La carrera es corta y el sabueso le da alcance con facilidad. Sus restos destrozados quedan tirados en la calle... y no son los únicos.

En las colinas más alejadas del centro de Lajes, entre viviendas individuales y tierras de cultivo, se divisan algunos grupos dispersos de humanos que huyen, alejándose de la ciudad. La mayoría han optado por tomar la ruta de las montañas hacia el centro de la isla, aunque hay un par de motocicletas y un coche que van a toda velocidad por la carretera que conduce a Lomba.

Esta escena marcará el punto final del episodio para los protagonistas, que tan solo tendrán ocasión de ver lo que está pasando en Lajes.

Escena 10. Enfrentándose al alienígena.

Esta escena no debería tener lugar salvo que sean los protagonistas los que decidan realizar un ataque sobre el alienígena. En el futuro tendrán muchas ocasiones de enfrentarse a ellos y, más de una vez, será inevitable. Si los protagonistas logran la victoria y deciden examinar el cuerpo, la información que pueden descubrir está disponible para el Director en el próximo episodio.

A continuación se muestran las características de un soldado alienígena tipo.

Soldado Atlante, *Enorme alienígena humanoide.*

Aspectos: *Necesita adaptarse al entorno; Armadura cuadrúpeda de combate; Entrenado para la guerra;*

Habilidades: Físico +5; Atletismo +4; Disparar +3; Pelear +3; Provocar +2; Percepción +2; Voluntad +2; Investigar +1; Sigilo +1; Conducir +1; Saber +1;

Estrés Físico: 5; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada

Armadura: 4;

Armamento: Garras (Daño: 2); Rifle de energía (Daño: 3, *ráfaga rápida*)

Proezas:

Impacto brutal. Cuando tiene éxito con estilo en un ataque cuerpo a cuerpo, puede optar por reducir el valor del ataque en uno con el fin de desplazar a su oponente una zona, siempre que no existan aspectos de escena que impidan ese movimiento.

Ataque en carga. Obtiene un +2 al ataque cuerpo a cuerpo si tiene ocasión de desplazarse al menos una zona sin oposición antes de realizar el ataque.



SECUENCIA FINAL

RESPUESTA NUCLEAR

El mundo está bajo ataque. Una fuerza alienígena de origen desconocido ha aterrizado en nuestro planeta, provocando un tsunami que ha arrasado con la costa este del continente americano y la costa oeste africana, entrando en Europa por el estrecho de Gibraltar y provocando terribles daños en las islas británicas.

Las principales vías de comunicación internacionales han caído. Los satélites artificiales han sido todos destruidos, desde los de telecomunicaciones hasta los satélites espía de los diferentes gobiernos mundiales. Una lluvia de restos ha caído sobre el planeta en las últimas horas. La Estación Espacial Internacional se ha estrellado hace varias horas, esparciendo sus restos por todo el sur de África, no se sabe nada de sus tripulantes, quienes fueron testigos de excepción de la llegada de los alienígenas.

Enormes naves se han extendido sobre los Estados Unidos, atacando puntos claves de abastecimiento de energía, redes de telecomunicaciones e importantes instalaciones militares, como bases de lanzamiento de misiles y aeródromos de la fuerza aérea. El pentágono y la casa blanca han sido destruidos hace pocas horas. El número de bajas entre la población civil es imposible de determinar.

El ataque comenzó hace tan solo 24 horas.

A causa de estos eventos y por segunda vez en la historia de los Estados Unidos se ha convocado una reunión del

EXCOMM, el Comité Ejecutivo del Consejo de Seguridad Nacional. El primer comité fue formado por el Presidente John F. Kennedy con motivo de la crisis de los misiles cubanos en 1962. El motivo de esta segunda reunión es decidir si se ordena un ataque con misiles nucleares contra la fuerza invasora.

Desarrollo de la secuencia.

El objetivo de esta secuencia es averiguar si el gobierno de los Estados Unidos, de forma unilateral, decide realizar un ataque con armas nucleares contra la isla desde la que ha partido la flota enemiga, que es considerada por la mayoría como la "nave nodriza" alienígena.

Los actores representarán el papel de las personas responsables de tomar esa decisión, que se encuentran reunidas en un refugio subterráneo que el servicio secreto tiene en algún lugar del país. Cada una de estas personas tiene su propia opinión acerca de lo que está ocurriendo y entre todos deberán tomar la decisión de realizar o no el ataque.

Los diferentes personajes de esta secuencia pueden ser repartidos al azar entre los actores o bien se puede dejar que cada uno escoja aquel que le apetezca más interpretar. Los personajes sobrantes quedarán como secundarios y sus decisiones serán tomadas por el Director en base a lo indicado en su ficha y las acciones de los protagonistas. El papel del Presidente de los EE.UU. no podrá

ser interpretado por ninguno de los actores, durante la secuencia será un secundario más en manos del Director.

Los actores podrán interactuar entre ellos libremente, intentando convencerse unos a otros en base a lo indicado en las descripciones de sus personajes. Los protagonistas no podrán realizar tiradas de dados para intentar convencerse unos a otros, deberán ser sus argumentos quienes lo logren.

Las tiradas de dados estarán reservadas para averiguar o modificar la intención de voto de los personajes secundarios, aunque cada actor solo tendrá ocasión de realizar cuatro de estas tiradas —es una buena idea entregar a cada actor cuatro marcadores que representen esas cuatro tiradas posibles, entregando uno de ellos tras cada uso—. Las tiradas destinadas a modificar la intención del voto podrán ser mediante argumentos realizados públicamente, afectando con ella a todos los presentes —repartiendo los éxitos como se indica en el reglamento de *Fate Básico* pag. 205, Afectar a varios objetivos— o mediante una conversación en privado, intentando modificar la opinión de un único objetivo. La tirada para averiguar la intención de voto solo afectará a un único secundario.

Iniciando la acción.

Los protagonistas comenzarán sentados alrededor de una gran mesa en una sala segura de las instalaciones secretas. Una pantalla muestra lo que se conoce de la situación global actual, aunque todos son conscientes de que hay mucha información de la que no se dispone.

El Presidente tomará la palabra, dando comienzo a la reunión, planteando el tema de debate y pidiendo su opinión a cada uno de los allí reunidos. Los secundarios también darán su opinión, siendo el Director el encargado de leer el pequeño texto incluido en la ficha de cada uno de ellos. Tras esa primera exposición, todos los protagonistas tendrán entonces la opción de intervenir, opinar y discutir entre ellos, ya sea en público o en privado de forma individual.

Un protagonista podrá solicitar hacer una tirada en cualquier momento. Dependiendo de los argumentos utilizados, el actor podrá usar la habilidad de CARISMA, ENGAÑAR o PROVOCAR de su protagonista, contra una dificultad igual a la VOLUNTAD de su interlocutor. Los éxitos obtenidos se sumarán en la ficha del secundario en la casilla correspondiente de intención de voto.

Cuando la tirada pretenda afectar a varios interlocutores, la dificultad objetivo será siempre Buena (+2) y los éxitos obtenidos serán repartidos por el actor que ha realizado la tirada, debiendo asignar puntos al menos a dos interlocutores diferentes.

Los protagonistas también podrán utilizar su habilidad de EMPATÍA para intentar averiguar hacia donde se in-

clina la intención de voto de un secundario. La dificultad será el valor de VOLUNTAD de su interlocutor. Un éxito con estilo servirá para obtener los valores exactos de intención de voto; con un éxito, averiguará su intención de voto actual; un empate no arrojará resultado alguno; y un fracaso aumentará en +2 la dificultad de modificar su intención posteriormente.

En todas las tiradas, un protagonista podrá sacrificar la opción de una tirada posterior a cambio de obtener los beneficios habituales de gastar un punto de Destino sobre la tirada actual.

Ejemplo:

El Capitán Castro ha sido invitado a la reunión en calidad de consultor externo. En su opinión, realizar un ataque con armas nucleares es un grave error y por ello, cuando se le presenta la oportunidad, decide conversar unos minutos a solas con el Presidente Kennam.

*Castro no es muy bueno convenciendo a la gente, pero no tiene otra forma de influir sobre el Presidente, de modo que lo intenta y los dados arrojan un resultado de **+++■**, un magnífico +3 que no es suficiente para doblar la férrea Voluntad +4 del Presidente Kennam.*

Sin dudarlo un instante, el actor que interpreta a Castro sacrifica una tirada posterior en forma de Punto de Destino, invocando el aspecto temporal que le da su posición como Consultor Externo, lo que aumenta su resultado hasta +5, obteniendo un éxito que es suficiente para aumentar el valor de intención de voto del presidente en contra del ataque en un +1.

El Presidente Kennam asiente ante las explicaciones de Castro... ya no está tan seguro de que el ataque nuclear sea la mejor opción posible.

La votación.

Una vez que todo el mundo haya consumido sus tiradas —o si nadie quiere realizar ninguna más— y finalicen los debates, se procederá a la votación. Ningún personaje puede abstenerse en la votación, los secundarios votarán por su intención original siempre que sus casillas de intención de voto reflejen un empate.

El Presidente será quien tome la decisión final, que corresponderá con la opción que haya recibido los mayores votos, con independencia de sus propios marcadores de intención de voto. Solo en caso de empate su intención de voto entrará en juego y servirá para tomar la decisión.

Se recomienda establecer un límite de tiempo para esta escena, con el fin de que no se alargue eternamente. La necesidad de tomar una decisión antes de perder toda capacidad de respuesta será el argumento a esgrimir. Un tiempo de 30 minutos debería ser suficiente, aunque cada Director puede tomar la decisión que le parezca más acertada.

Los personajes.

Los nueve personajes que participarán en esta reunión, serán los siguientes:

- **John F. Kennam**, Presidente.
- **Belinda Johnson**, Vicepresidenta.
- **Dean Russell**, Secretario de Estado.
- **Douglas Fillon**, Secretario del Tesoro.
- **Roberta McNeill**, Secretario de Defensa.
- **Robert F. Kennam**, Fiscal General y hermano menor del Presidente.
- **Georgina Bendy**, Consejero Nacional de Seguridad.
- **John McCort**, Director de la CIA.
- **General Maximilian Taylor**, Ejército de EE.UU, Presidente de los Jefes de las Fuerzas Armadas.

John F. Kennan, *Presidente de los Estados Unidos.*

Habilidades: Voluntad +4

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +1

□□□□□□□□□□□□□□□□

En contra del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

Discurso inicial:

“El mundo, nuestro mundo, está bajo ataque. Una fuerza alienígena de origen desconocido ha aterrizado en nuestro planeta, provocando un tsunami que ha arrasado la costa este de nuestro país y daños similares en todo el continente americano, Europa y África.

Las principales vías de comunicación internacionales han caído. Los satélites artificiales han sido todos destruidos, desde los de telecomunicaciones hasta los satélites espía. La Estación Espacial Internacional también se ha estrellado, esparciendo sus restos por todo el sur de África.

Enormes naves se han extendido sobre los Estados Unidos, atacando puntos claves de abastecimiento de energía, redes de telecomunicaciones e importantes instalaciones militares, como bases de lanzamiento de misiles y aeródromos de la fuerza aérea. El pentágono y la casa blanca han sido destruidos hace pocas horas. El número de bajas entre la población civil es imposible de determinar.

El ataque comenzó hace tan solo 24 horas.

Les he reunido aquí porque tenemos que dar una respuesta inmediata y necesito su consejo. Estoy dispuesto a ordenar un ataque con armas nucleares sobre la que nuestros expertos consideran su base de operaciones, su nave nodriza o como quieran llamarla. Eso es lo que se decidirá hoy aquí.

Ahora, me gustaría escuchar lo que opinan ustedes.”

Belinda Johnson, *Vicepresidenta de los Estados Unidos.*

Habilidades: Voluntad +2; Carisma +4; Engañar +0; Provocar +1; Empatía +3;

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

En contra del ataque nuclear: +4

□□□□□□□□□□□□□□□□

Comprometida con las causas sociales y con la conservación del planeta. Ecologista y amante de los animales. Suele solucionar las cosas con el diálogo y llegando a acuerdos. Siente poco aprecio por la carrera militar, aunque comprende su necesidad.

Si es un secundario, leer el siguiente texto:

“Es cierto que estamos siendo atacados, pero ¿de qué servirá una victoria si nos cargamos en el planeta en el que tenemos que seguir viviendo? Creo que deberíamos intentar contactar con esos seres, esforzarnos por establecer algún tipo de diálogo. A pesar de haber sido atacados sin provocación, cuando iniciemos una respuesta armada ya no habrá vuelta atrás... y ni siquiera es seguro que podamos vencer.”

Dean Russell, *Secretario de Estado.*

Habilidades: Voluntad +3; Carisma +4; Engañar +2; Provocar +1; Empatía +0;

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

En contra del ataque nuclear: +3

□□□□□□□□□□□□□□□□

Le preocupa tomar una decisión tan drástica de forma unilateral, sin el acuerdo de la comunidad internacional. El ataque sería muy cerca de las islas Azores que son territorio Portugués y que podrían contener supervivientes. Su propia hija, Cristelle, está de vacaciones en la isla de Flores.

Si es un secundario, leer el siguiente texto:

“Creo que antes de tomar una decisión tan importante, deberíamos apurar todas las opciones de retomar el contacto con nuestros aliados sudamericanos, asiáticos y europeos. Esa... nave que queremos atacar está muy cerca de territorio Portugués y no sabemos si hay supervivientes en esa zona.”

Douglas Fillon, Secretario del Tesoro.

Habilidades: Voluntad +4; Carisma +1; Engañar +3; Provocar +0; Empatía +2;

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

En contra del ataque nuclear: +2

□□□□□□□□□□□□□□□□

Su principal preocupación es el gasto que supondría cualquier tipo de ofensiva. Estará a favor de la opción que implique menos coste para las arcas del estado. Preferiría intentar contactar con los gobiernos de otros países con armas nucleares para un ataque coordinado – y menos costoso para los EE.UU.

Si es un secundario, leer el siguiente texto:

“Creo que la mejor opción sería una respuesta coordinada. Los Estados Unidos debemos defender nuestro territorio, pero no somos el único ejército de este planeta y no nos corresponde cargar solos con el peso de defenderlo. Deberíamos centrarnos en nuestro país hasta que podamos contactar con el resto de gobiernos y que sumen sus recursos a los nuestros.”

Robert F. Kennam, Fiscal General.

Habilidades: Voluntad +3; Carisma +4; Engañar +0; Provocar +2; Empatía +1;

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +1

□□□□□□□□□□□□□□□□

En contra del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

Tiene muchas dudas, aunque cree que es necesaria una respuesta. Sabe que su hermano está a favor del ataque. Una mayoría clara a favor reforzaría la posición del Presidente y de todo el equipo de gobierno ante la población norteamericana. El pueblo sentiría que está siendo defendido.

Si es un secundario, leer el siguiente texto:

“El pueblo americano nos está observando, cuentan con nosotros. No podemos flaquear. Sea cual sea la opción que tomemos, debemos hacerlo inmediatamente. Demostrarles que no se equivocaron cuando nos pusieron al frente de este país. No sé si la respuesta nuclear es la opción correcta, pero tenemos que luchar, eso es seguro.”

Roberta McNeill, Secretaria de Defensa.

Habilidades: Voluntad +0; Carisma +3; Engañar +2; Provocar +1; Empatía +4;

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +3

□□□□□□□□□□□□□□□□

En contra del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

En el ataque al pentágono han muerto muchos amigos suyos. Desea una ofensiva total y movilizar a todas las tropas. Esperar tan solo servirá para que terminen de destruir los silos de misiles restantes y entonces se quedarán sin opciones.

Si es un secundario, leer el siguiente texto:

“Cada hora, cada minuto que demoramos nuestra respuesta, un nuevo ciudadano americano pierde la vida a manos de esas criaturas alienígenas. Debemos demostrarles que estamos dispuestos a todos por defender nuestro planeta. Es cuestión de tiempo que eliminen nuestros principales depósitos de armamento... y entonces ¿qué haremos entonces?”

Georgina Bendy, Consejera Nacional de Seguridad.

Habilidades: Voluntad +0; Carisma +3; Engañar +2; Provocar +1; Empatía +4;

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

En contra del ataque nuclear: +1

□□□□□□□□□□□□□□□□

Tiene muchas dudas, pero teme una respuesta del mismo calibre contra los EE.UU. si realizan un ataque nuclear. Le gustaría que hubiera consenso, ya sea a favor o en contra del ataque. Si cree que una opción va ganando, la apoyará.

Si es un secundario, leer el siguiente texto:

“Tengo muchas dudas. Por supuesto tenemos que responder y defender nuestra nación pero, ¿podemos arriesgarnos a recibir una respuesta del mismo calibre? ¿No provocará nuestro ataque nuclear una respuesta similar que nos destruya a todos? Sea la que sea la decisión que tomemos, creo que debería ser por unanimidad. Tenemos esa responsabilidad.”

John McCort, Director de la CIA.

Habilidades: Voluntad +1; Carisma +0; Engañar +4; Provocar +3; Empatía +2;

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +2

□□□□□□□□□□□□□□□□

En contra del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

Ha perdido contacto con los agentes destacados en el exterior recientemente, pero sabe que la ofensiva alienígena es global. No hay demasiados países con la capacidad nuclear de los EE.UU. que puedan hacer una respuesta similar. Si no se realiza el ataque pronto, en pocos días ningún país podrá hacerlo.

Si es un secundario, leer el siguiente texto:

"El resto de países con capacidad de respuesta nuclear están siendo atacados con la misma contundencia que el nuestro. Pronto nadie en la tierra podrá realizar un contraataque como el que se está proponiendo hoy aquí. Deberíamos atacar y deberíamos hacerlo ya."

General Maximilian Taylor, Ejército de EE.UU, Presidente de los Jefes de las Fuerzas Armadas.

Habilidades: Voluntad +3; Carisma +2; Engañar +0; Provocar +4; Empatía +1;

Intención de voto:

A favor del ataque nuclear: +6

□□□□□□□□□□□□□□□□

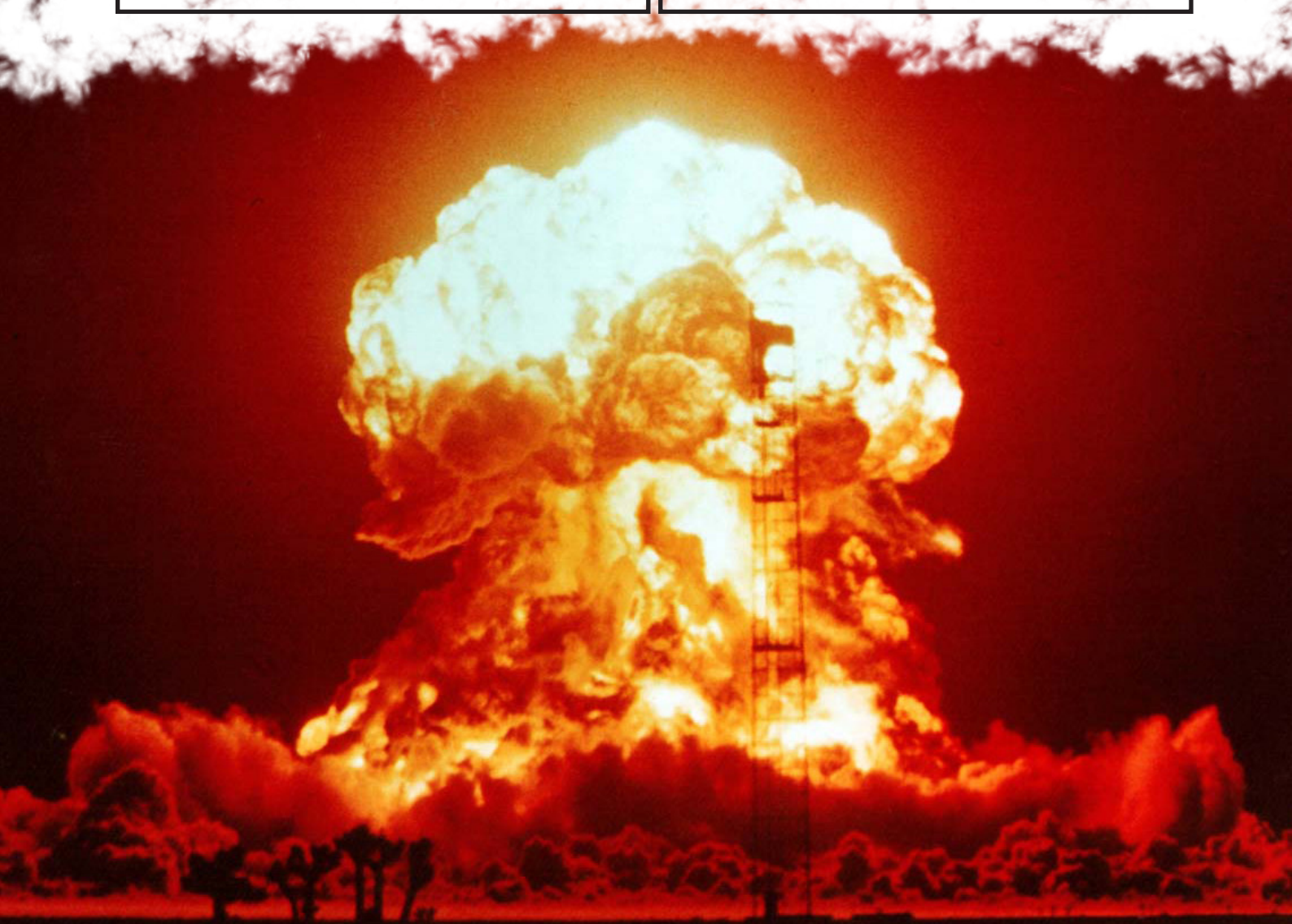
En contra del ataque nuclear: +0

□□□□□□□□□□□□□□□□

Estamos en guerra y las guerras no se ganan actuando con cautela. Una ofensiva definitiva y contundente ahorrará bajas entre las tropas. Están cayendo soldados a diario y las instalaciones militares están siendo atacadas en primer lugar. Pronto no quedarán armas nucleares disponibles, el momento es ahora.

Si es un secundario, leer el siguiente texto:

"Ni siquiera entiendo por qué tenemos que debatir una cuestión tan clara. Tengo una lista de soldados muertos tan larga como mi..... (suspiro). ¡Estamos en guerra, señoras y señores! ¡Y una guerra se gana cuando el enemigo está muerto o se ha rendido! ¡Metámosles un misil por el culo y que salgan cagando leches de nuestro planeta!"





EPISODIO 1X03

HUIDA DE LAS AZORES

Nuestros protagonistas acaban de llegar a Lajes das Flores y se han encontrado con que un pequeño grupo de alienígenas han tomado la población y tienen a la mayoría de sus habitantes como rehenes.

Lajes es, dentro de las posibilidades que tienen los protagonistas, el único punto que ha sobrevivido sin demasiados daños a la caída del meteorito. En el puerto hay varios barcos que, a pesar de los desperfectos sufridos, podrían navegar con mínimas reparaciones, permitiendo a los supervivientes desplazarse en busca de una ayuda que, a tenor del despliegue alienígena avistado hace pocas horas, es muy poco probable que llegue hasta ellos.

En Lajes hay numerosas localizaciones interesantes para los protagonistas, que podrían acceder a instalaciones médicas correctamente equipadas, conseguir armas o repuestos de casi cualquier tipo y, por supuesto, comida y agua. Aun así, Lajes no deja de ser un pueblo de casas individuales, que forman pequeñas agrupaciones dispersas a lo largo de bastante terreno.

Es muy difícil —por no decir imposible— predecir las acciones que tomarán los protagonistas una vez vean la situación, por lo tanto las siguientes escenas representarán diferentes lugares y posibilidades de actuación, aunque es más que probable que el Director se vea obligado a improvisar buena parte del guion durante el propio rodaje.

Secuencia 1. Un vistazo a Lajes das Flores.

Desde la posición en la que se encuentran, los protagonistas tienen la ocasión de echar un buen vistazo a la situación en Lajes y planificar sus próximos movimientos, tomando buena nota de los diferentes lugares en los que podrían ocultarse o abastecerse. No podrán, sin embargo, entretenerse demasiado ya que tras ellos continúa la persecución al menos uno de los sabuesos.

Desarrollo de la secuencia.

El objetivo de esta secuencia es conseguir que los protagonistas sean conscientes de que si desean sobrevivir, tendrán que ser ellos mismos los que intenten tomar las riendas de sus destinos. Deben comprender que las Azores no son seguras, que los alienígenas están tomándolas bajo su control, capturando o eliminando a los humanos que encuentran a su paso y que su única opción pasa por intentar abandonar el archipiélago.

Escapar de las Azores no es sencillo, las únicas formas son por mar o por aire, pero los aeropuertos a los que tienen acceso no están en condiciones de ser utilizados ni disponen de un avión operativo —aunque podrían intentar reparar uno si poseen los conocimientos y el tiempo necesario—. Por mar es más sencillo, hay barcos

que con poco esfuerzo estarían en condiciones de viajar, incluyendo el que los propios alienígenas están reparando y con el que parecen dispuestos a llevarse a todos los humanos capturados.

Los protagonistas deberían asumir una de estas intenciones al finalizar esta secuencia.

En esta secuencia los protagonistas realizarán pocas acciones. Mediante planos largos describiremos lo que podrán ver desde su ventajosa posición, hasta que decidan abandonarla. Si el director considera que la secuencia se alarga demasiado, podrá finalizarla mediante la última escena —si no la hemos rodado con anterioridad—, en la que los protagonistas son alcanzados por uno de los sabuesos que los persigue desde Santa Cruz.

Plano largo. La explanada del puerto.

La imagen de la explanada situada frente al puerto es estremecedora. En torno a cuatrocientas personas se encuentran agrupadas, sentadas en el suelo en el centro de una gran zona abierta, vigilados por tres enormes alienígenas y sus aterradores sabuesos. La gran mayoría de los prisioneros están muertos de miedo, llorando abrazados a sus familiares o amigos. Muchos de ellos están heridos, aunque ninguno parece estarlo de gravedad. En un lateral de la explanada, cerca de un gran edificio de aspecto sobrio, se pueden ver un puñado de cuerpos amontonados vestidos de uniforme. Es posible distinguir algún uniforme más entre los prisioneros.

Los tres alienígenas que los vigilan están armados, pero parecen tener su Atención dividida entre los humanos allí presentes y lo que está sucediendo en el resto del pueblo —los protagonistas necesitarán superar una prueba de EMPATÍA Enorme (+4) para darse cuenta de este detalle, ya que entre la armadura que visten y el hecho de que no son humanos, no resulta fácil estar seguro de esos detalles.

Si permanecen atentos el tiempo suficiente, verán cómo hay otro par de alienígenas que se mueven entre el gran barco de pasajeros que se encuentra allí atracado y la propia explanada. Estos dos alienígenas parecen distintos al resto, para empezar no van armados, o al menos eso parece a simple vista. Se mueven entre los humanos examinándolos y, por lo que parece desde la distancia, hablando con ellos. Un vistazo con más intención —superando una prueba de INVESTIGAR Normal (+1)— les permitirá distinguir lo que parece una insignia de estilo militar en la armadura, sobre el hombro izquierdo.

Si aprovechan este descubrimiento, por sus insignias, actitudes y actividades serán capaces de realizar una primera clasificación del grupo de alienígenas —prueba de INVESTIGAR Buena (+2)— agrupándolos del siguiente modo:

Técnicos o Científicos.

Los dos que se mueven entre los humanos y realizan visitas al barco, entrarían en este grupo. Aparentemente no llevan armas y parecen ser los últimos del escalafón. Su trato a los humanos es bastante neutro, se mueven entre ellos como si estuvieran buscando a alguien en concreto, se detienen ante algunos y parecen hablar. Luego terminan escogiendo varios que se llevan al barco. Alguno de estos humanos puede ser visto posteriormente realizando algún tipo de trabajo de reparación en el barco.

En una ocasión sacarán a un hombre de entre la multitud, arrancándolo de los brazos de una mujer que podría ser su esposa. Tiene algunas heridas leves, pero se lo ve tembloroso y débil más allá de las mismas —una prueba de PERCEPCIÓN Normal (+1) permitirá a los personajes advertir, aún desde la distancia, que el tipo parece enfermo—. Los “técnicos” lo entregarán a uno de los alienígenas armados y éste lo ejecutará de un disparo. El arma causará una enorme quemadura y un gran agujero ennegrecido en su pecho. La mujer tendrá que ser sujeta y consolada por la gente de su alrededor para evitar que se lance contra los alienígenas y corra la misma suerte.

Soldados.

Los tres que vigilan a los humanos en la explanada caen sin duda en esta categoría. Todos portan la misma insignia y sus maneras recuerdan a las de cualquier soldado humano. Es difícil determinar su grado de atención —como ya hemos indicado antes— aunque las personas que mantienen bajo vigilancia no representan ningún tipo de amenaza para ellos. Los sabuesos que los acompañan no muestra una actitud agresiva y se mantienen cada uno junto a uno de los alienígenas. Ningún tipo de correa o arnés parece sujetarlos, aun así no se acercan a los humanos.

Están claramente por encima de los técnicos en cuanto a escala de mando, ya que éstos no se internan entre los humanos hasta recibir algún tipo de autorización verbal o gestual por parte de los soldados. Cuando hay técnicos entre los humanos, la tensión parece aumentar e incluso los sabuesos se tornan más activos. Una tirada de EMPATÍA Buena (+2) servirá para apreciar estos sutiles cambios de actitud de los sabuesos, que parecen ir en sintonía con los de sus amos.

La sospecha acerca de un posible Vínculo mental entre los sabuesos y los alienígenas parecerá confirmarse en un momento en el que se produce cierto revuelo entre los prisioneros. Una mujer se pondrá de pie, poco después de que los técnicos se hayan marchado hacia el barco con más personas, y comenzará a gesticular y suplicar a los alienígenas. El soldado más cercano la amenazará con su arma y se podrá escuchar un sonido metálico —que podría ser la voz distorsionada por su armadura— que procede de la criatura. El sonido es imperativo e inme-

diatamente cambiará la actitud del sabueso, tornándose más agresiva. El resto de soldados seguirá la escena en calma, así como sus sabuesos. Por fortuna, otras personas calmarán y sentarán a la mujer antes de que la situación empeore.

Oficiales.

Solo parece haber un alienígena que corresponda a esta categoría y está en el barco. Tan solo lo verán una vez, cuando aparecerá en cubierta para dar algún tipo de órdenes a los técnicos en uno de sus viajes a por más humanos. La propia armadura que lleva parece ligeramente diferente a la de los otros, además de la insignia del hombro.

La criatura se quedará en cubierta unos minutos, mirando hacia las casas. A lo lejos todavía se distingue movimiento de personas, huyendo y alejándose del pueblo. Pasado ese tiempo, regresará al interior del barco y no volverán a verlo —salvo que decidan entrar al barco—.

Aparte de la plaza, en el agua se pueden ver media docena de naves atlantes similares —si no idénticas— a la que tuvieron ocasión de ver en Santa Cruz. Están junto a uno de los muelles y dos de ellas incluso tienen la cabina de pilotaje abierta. También hay veleros, barcos de pesca y pequeños yates de recreo amarrados en el puerto, algunos de ellos están dañados, pero otros parecen estar bien.

Plano largo. El pueblo.

Desde los alrededores del pueblo, siempre que los protagonistas estén situados en puntos elevados, es posible distinguir con bastante detalle casi toda la población, al menos en lo que se refiere a sus puntos más relevantes. Con una prueba de PERCEPCIÓN Normal (+1) advertirán que el pueblo está sin electricidad —aunque los protagonistas recordarán que ha existido comunicación entre Lajes y Santa Cruz, por lo que esta situación debe ser reciente—.

Por las calles, moviéndose en busca de más humanos ocultos, podrán llegar a contar hasta cinco sabuesos —mediante una prueba de INVESTIGAR Buena (+2)—. Las criaturas se mueven por separado, entrando y saliendo de algunas casas mientras rastrean a los humanos. Si pasan unos minutos observando, podrán ver como uno de los sabuesos logra dar caza a un hombre y acaba con su vida, tras obligarlo a salir de su escondite en uno de los edificios y después de una corta persecución por las calles. La criatura no devora el cuerpo ni lo lleva hasta donde están los alienígenas, se limita a matarlo y dejarlo tirado en el suelo, reanudando la búsqueda de más presas de inmediato. Si han sido perspicaces —una prueba de EMPATÍA Buena (+2) significará que sí— habrán reparado en el hecho de que el sabueso ha comenzado la persecución sin entregarse a fondo, manteniendo la distancia con su presa mientras ésta huía en dirección hacia

el puerto. Ha sido sólo cuando el hombre ha cambiado su dirección, buscando huir de la criatura en dirección opuesta, cuando ha forzado su carrera alcanzándolo en pocos segundos.

En su recorrido visual por la ciudad, distinguirán varios lugares que podrían serles de utilidad y que indicamos a continuación. Como Director puedes crear localizaciones adicionales y los actores sin duda propondrán alguna más que deberás improvisar sin guion.

Antes de comenzar a describir a los actores lo que ven sus protagonistas, deberán hacer una prueba de PERCEPCIÓN Enorme (+4) —una única tirada realizada combinando habilidades mediante la regla de trabajo en equipo— para ver si se dan cuenta de que hay algunos supervivientes ocultos en el hotel. Hacemos la tirada en este punto para que los actores no sospechen de qué se trata y piensen que tiene que ver con las descripciones que estamos a punto de contarles.

- **El centro de salud**, situado en la periferia del pueblo, en la zona oeste —la opuesta al punto de entrada de los protagonistas a Lajes—.

- **La zona comercial**, no es demasiado grande y está situada cerca de la entrada este del pueblo, junto al único parque público de la localidad. Dispone de pequeñas tiendas y establecimientos de ocio repartidos entre varios edificios pequeños. Dentro del mismo hay cuatro destinos que podrían interesar especialmente a los protagonistas.

- La tienda de ultramarinos, el equivalente a un supermercado para esta pequeña población.
- La tienda de deportes, muy pequeña, pero perteneciente a una franquicia de renombre. Algún protagonista podría recordar que suelen tener una sección importante de artículos de pesca y caza, al menos cuando la tienda se encuentra en una gran superficie comercial.
- La tienda de repuestos informáticos y electrónicos.
- La ferretería.

- **Nuevo Hotel Lajes das Flores**. Solo hay un verdadero hotel en Lajes, construido hace menos de un año, cuyo cartel puede verse desde lejos. Tiene pocas habitaciones, pero sus tres plantas de altura lo convierten en uno de los puntos más altos de la costa sur de la isla. Si los protagonistas superaron la prueba de PERCEPCIÓN, distinguirán un reflejo —o verán durante un instante como se enciende algún tipo de luz tenue, si es de noche— en una de las ventanas del último piso.

- **El taller mecánico**, situado en las afueras del pueblo, en la carretera de Fazenda. Tiene algunos vehículos en venta de segunda mano.

- **La gasolinera**, situada junto al taller mecánico. Cuenta con una pequeña tienda con un surtido de artículos bastante escaso.

- **La subestación eléctrica**, ubicada a las afueras del pueblo hacia el oeste en dirección a las montañas.
- **La comisaría de policía**, ubicada en el centro del pueblo.
- **El cuartel de bomberos**, situado frente a la comisaría.
- **La estación de radio local**, está muy cerca del puerto, sus antenas son perfectamente distinguibles desde cualquier punto de la ciudad.
- **La Base Militar de la Armada Portuguesa**, situada en el puerto. Es un edificio de aspecto sobrio junto al que se encuentran un montón de cadáveres uniformados.
- **El yate de lujo**, situado en el puerto y en pleno proceso de reparación. Es sin duda el vehículo óptimo para salir de las islas, con autonomía para alcanzar las costas continentales —prueba de SABER o MÁQUINAS Buena (+2)— y capacidad para un gran número de personas —pero, desde luego, no para todos los que hay en la plaza—.
- **El velero**, situado en uno de los amarres más alejados de la explanada, en la zona deportiva del puerto. Hay otros barcos pequeños, pero éste tiene las dimensiones suficientes para garantizar un viaje relativamente seguro en una larga travesía —prueba de SABER Buena (+2)—. Da la sensación de estar en buen estado, a diferencia de algún otro.
- **Las naves alienígenas**, son seis, flotando en las aguas del puerto junto a uno de los muelles. Dos de ellas se encuentran abiertas.

Plano largo. Las montañas.

Alejándose del pueblo, a través de campos y tierras de cultivo, pequeños grupos de personas se dirigen colina arriba, buscando la supuesta seguridad de las montañas de origen volcánico que pueblan el centro de la isla. En total serán una treintena de personas, divididas en grupos de diferente tamaño —el más grande de estos grupos estará formado por unas diez personas— y algunos que se mueven en solitario.

La mayoría de los grupos se encuentran lo suficientemente lejos como para llevar algunas horas de camino, aunque hay excepciones. El último en escapar del pueblo parece ser una única figura solitaria que todavía se encuentra cruzando algunos de los campos de cultivo situados a menor altura.

Ningún sabueso ha abandonado el pueblo para perseguir a estos fugitivos. No hay ni rastro de ellos en la zona de las montañas, al menos que los protagonistas puedan ver desde su posición.

Plano largo. Vehículos que huyen.

Dos motocicletas y un coche saldrán de entre las casas alejándose a toda velocidad de Lajes por la carretera que conduce a Santa Cruz, acercándose hacia la posición en la que están los protagonistas situados.

Un vistazo permite distinguir cuatro personas en el interior del coche y otras tres repartidas entre las dos motos.

Ya habrán dejado atrás la gasolinera y, en unos minutos, pasarán de largo dejando atrás a los protagonistas, quienes tendrán que decidir si quieren interceptarlos o hacerles algún tipo de señal para que se detengan, antes de que pierdan la oportunidad.

Escena 1. Deteniendo a los vehículos.

La forma más segura de conseguir detener a los vehículos que huyen es interceptándolos en la carretera. Para ello alguno de los protagonistas tendrá que correr y llegar hasta ella antes de que los vehículos pasen de largo.

Los personajes que deseen intentarlo, tendrán que superar una prueba de ATLETISMO Buena (+2) para descender corriendo la colina. Cualquier fallo significará que, o bien no llegan a tiempo o podrían hacerse daño por el camino a causa de alguna caída o algún golpe.

Alcanzar la carretera a tiempo no es suficiente para conseguir que se detengan. Las personas que vienen en los vehículos están realmente aterrorizadas y planean poner la mayor distancia posible entre ellos y los alienígenas, sin saber que se dirigen hacia una zona de la isla que está destrozada, sin apenas supervivientes y en la que también hay —como mínimo— un alienígena con sus sabuesos.

Los protagonistas podrán intentar detener los vehículos de varias formas, pero lo normal es que intenten hacerles señas o plantarse delante de la carretera y bloquear el camino. Cada una de estas formas representará una prueba diferente:

- Intentar que se detengan mediante señas, requerirá superar una prueba de CARISMA Enorme (+4). La elevada dificultad es debido a que no tendrán apenas tiempo más que para unas señas y tan solo los de las motos podrán escuchar sus palabras, además de la nula intención de parar que tienen los fugitivos. Si han logrado llegar varios protagonistas, pueden unir sus esfuerzos en una única tirada en equipo.
- Plantarse delante de la carretera para que se detengan, implicará realizar una prueba de PROVOCAR Grande (+3). Del mismo modo que antes, varios protagonistas pueden realizar la misma acción y mejorar sus posibilidades. En este caso, fallar la prueba implicará ser arrollado por el coche o tener que saltar fuera de la carretera para evitarlo, sufriendo tanto estrés físico como la cantidad por la que se haya fallado la prueba.

Algún protagonista podría tener la idea de utilizar una forma algo más agresiva de persuasión, amenazando con algún arma o intentando derribar una de las motos. Cualquiera de estas vías será contraproducente y provocará

una respuesta hostil por parte de los asustados fugitivos, quienes no se ven capaces de enfrentarse a los alienígenas, pero que no tendrán reparos en pelear con un puñado de humanos heridos y cansados si los obligan.

Escena 2. Conversando con los fugitivos.

Si logran convencer u obligar a los fugitivos a detener su enloquecida carrera, los protagonistas tendrán ocasión de conversar con ellos unos minutos. Todos están muy nerviosos y querrán retomar su camino cuanto antes, pero también les interesará conocer lo que los protagonistas tienen que contarles sobre Santa Cruz y lo que van a encontrar más al norte.

El que tomará la palabra por el grupo de fugitivos es Carlos, uno de los moteros. La información que podrá dar a los protagonistas es la siguiente:

- Las naves alienígenas llegaron hace menos de dos horas, aunque no lo hicieron por el puerto, donde están todas ahora. Algunos debieron desembarcar en otro punto de la costa porque la entrada de los alienígenas en Lajes se hizo por varios puntos diferentes a la vez.
- Los sabuesos —aunque Carlos los llamará bichos— se dedicaron a recorrer los alrededores, acosando a la gente y obligándola a avanzar en dirección al puerto, como perros pastores conduciendo al ganado. No sabe cuántos de ellos hay, pero son por lo menos una docena o más.
- Un gran número de personas ya se encontraban reunidas en el puerto. Muchos vecinos de las poblaciones de alrededor se habían desplazado hasta Lajes para informarse de la situación en el resto de las Azores. Muchos más llegaron después del despliegue de naves que sobrevolaron las islas la tarde anterior. Frente a la explanada está la estación de radio local, que llevaba horas intentando localizar a supervivientes de otras islas. El propio Carlos se encontraba en la plaza cuando todo pasó.
- Carlos logró escapar de la plaza en los primeros momentos —“Se formó bastante caos cuando llegaron y pude salir corriendo y ocultarme”—. Desde suposición vio como uno de los alienígenas parecía estar dando órdenes al resto —“Pasé un buen rato mirando antes de atreverme a seguir moviéndome”—.
- No está seguro del número de alienígenas que atacaron, porque no sabe si han llegado a estar todos juntos en algún momento. Lo que sí está seguro es que en el yate entraron tres. —“El jefe y otros dos. Otros cinco se quedaron con la gente de la explanada”—.
- Ha logrado salir de la ciudad ocultándose de los sabuesos, yendo de casa en casa antes de que rastrearan su olor —“...o lo que quiera que esos bichos sin ojos hagan”—. Se ha ido encontrando con los demás, gente como él que intentaba salir de la ciudad por cualquier

medio. Se les presentó la ocasión de hacerse con unos vehículos y apretaron el acelerador en cuando pudieron. Su intención es dirigirse al norte, hacia Santa Cruz.

Si los protagonistas le preguntan por distintos lugares del pueblo, Carlos —o alguno de sus acompañantes— podrán darles los datos que necesiten. Estos datos se pueden consultar más adelante, en las escenas correspondientes a esas localizaciones de Lajes.

Cuando los protagonistas les cuenten lo que ha quedado de Santa Cruz, todos se quedarán sin saber muy bien qué hacer. Preguntarán qué intenciones tienen los protagonistas y alguno de los fugitivos —a criterio del Director— podría decidir unirse a ellos.

Este será un buen momento para pasar a la escena final, la número 4, en la que son atacados por los sabuesos que venían siguiéndolos desde Santa Cruz y que les han dado alcance en este preciso momento. O si lo prefieres y algunos de los fugitivos han decidido seguir su camino en vez de unirse a los protagonistas, puedes pasar a la escena siguiente.

Secundarios y Extras de la escena.

Carlos, Motero mujeriego.

Aspectos: *Enamorado de la carretera.*

Habilidades: Conducir +2; Físico +1;

A Carlos se le quedan pequeñas las islas para recorrerlas con su moto, su gran pasión. Se gana la vida trabajando como estibador portuario, ahorrando lo que puede para dedicar sus vacaciones a viajar al continente y hacer kilómetros por carretera. Ha fundado un pequeño club motero en la isla de Flores.

Aleixo. Taxista en pánico. Atletismo +1; Conducir +1

Diogo. Motero violento. Físico +1; Pelear +1

Priscila. Mujer florero; La chica de Diogo. Carisma +1;

Donato y Gloria. Son solo niños; Sus padres han muerto. Sigilo +1

Raquel. Abogada; Ha salvado a los niños. Saber +1

Escena 3. Los vehículos se alejan.

Si los protagonistas no han conseguido detener a los fugitivos o cuando éstos se marchen tras conversar con ellos, después de que se alejen un par de kilómetros podrán ver como son atacados por dos sabuesos que saldrán de forma inesperada de entre la maleza que rodea la carretera —serán dos sabuesos salvo que los protagonistas hubieran conseguido acabar anteriormente con alguno de ellos—.

Uno de los sabuesos embestirá el coche por un lateral, haciéndole perder el control y salirse de la carretera. El vehículo se estampará contra un árbol y se detendrá en seco echando humo por el capó. La bestia se lanzará a por sus ocupantes que se bajarán e intentarán alejarse corriendo en primera instancia, defendiéndose luego

con sus armas. El otro sabueso derribará las dos motos una detrás de otra.

Salvo que los protagonistas decidan intervenir de algún modo, la muerte de todos y cada uno de los fugitivos es tan solo una cuestión de tiempo. Alguno puede lograr huir en primera instancia o herir a algún sabueso, también puede que estén enfrentándose a un único Skýlo gracias a los protagonistas y que alguno de los vehículos pueda esquivar el ataque del sabueso, todas estas circunstancias pueden darse pero, sin la intervención de los protagonistas, es solo una mera cuestión de tiempo que sean cazados uno por uno.

Si los protagonistas se deciden a ayudarlos, para cuando estén en situación de atacar a los sabuesos, la mitad de los fugitivos ya habrán sido asesinados.

Escena 4. Ataque inesperado.

Los protagonistas estarán todavía en los alrededores de Lajes, sin decidirse por tomar ningún plan de acción, o habrán interceptado a los fugitivos que se alejan del pueblo y se encontrarán conversando con ellos en las cercanías. En ese momento, los sabuesos alienígenas que vienen siguiéndoles el rastro desde Santa Cruz, entrarán en escena.

El ataque lo realizarán uno o dos skýlo, dependiendo de si los protagonistas han tenido ocasión de derrotar a uno de ellos con anterioridad y de lo que pretenda complicar la situación el director.

Los protagonistas presentes en la escena tendrán derecho a una prueba de PERCEPCIÓN enfrentada al SIGILO Grande (+3) de los skýlo. Si ganan los sabuesos, habrán creado una ventaja sobre aquellos protagonistas que hayan perdido, a los que habrán Pillado por sorpresa.

Si los protagonistas se han enfrentado ya antes a alguno de estos sabuesos, tendrán la sensación de hallarse ante una criatura distinta —aunque si ya la han visto en dos de sus mutaciones, puede que empiecen a cuestionárselo— ya que ésta posee unos colores más adaptados al entorno y una piel escamosa mucho más resistente a los ataques. A continuación puedes encontrar las características de este Skýlo, mutación de Lajes.

Si hay secundarios y extras involucrados en el conflicto, la primera intención de todos será la de huir, salvo que los protagonistas luchen y logren convencer a algunos de ellos para que también lo hagan. La mayoría, sin embargo, son personas normales sin ningún tipo de capacidad real para presentar una oposición decente a los skýlo.

Los sabuesos, al igual que en el episodio anterior, intentarán acabar con todos los humanos a su alcance, lanzándose en pos de los que huyan si en las cercanías no queda ninguna otra presa. Las criaturas seguirán escogiendo primero a aquellos con heridas más graves, enfermos o más débiles físicamente.

Si alguno de los sabuesos es forzado a recibir una consecuencia moderada o se queda sin puntos de estrés, se rendirá y escapará del combate en la siguiente toma.

Skýlo, mutación de Lajes, Sabueso alienígena multiforme.

Aspectos: Extremidades prensiles; Camuflaje natural; Piel escamosa; Sin sentido de la vista;

Habilidades: Físico +5; Pelear +4; Sigilo +3; Atletismo +2; Investigar +1;

Estrés Físico: 5; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas: Detector de feromonas; Cambiaformas; Regeneración; Armadura natural;

Secuencia 2. Hacia las montañas.

En algún momento del episodio, los protagonistas pueden decidir encaminarse hacia las montañas. Por alguna razón los alienígenas no están enviando a sus sabuesos tras aquellos humanos que han logrado huir en esta dirección y los protagonistas podrían estar buscando refugio o intentando reunir a más supervivientes.

Desarrollo de la secuencia.

No hay objetivos concretos para esta secuencia ya que va a depender de las intenciones de los protagonistas al dirigirse hacia las montañas. En ellas se ocultan varios grupos de supervivientes y dependerá del momento en que los protagonistas decidan tomar este camino el encontrarlos de un modo u otro.

La secuencia finalizará cuando los protagonistas abandonen las montañas o con la erupción volcánica que acabará con ellas y con el resto de las Azores si deciden no moverse de allí.

Las escenas que componen esta secuencia describen la situación general de las montañas y los grupos de personas que han huido hacia ellas —tanto de Lajes como supervivientes de otros puntos de la isla— según el momento en el que los protagonistas los encuentren.

El centro montañoso de la isla está formado por varios picos volcánicos, cuyas calderas están **inundadas de agua del mar**. Las más grandes de estas calderas son las de Funda y Rasa, situadas al sur de la isla, en su mitad oeste. A su alrededor se encuentra una **Reserva Forestal Natural** que se irá convirtiendo, poco a poco, en el punto de reunión de todos los supervivientes de Flores que se han visto obligados a huir.

Más hacia el norte, cerca del centro geográfico de la isla, se encuentran otras cinco calderas de mucho menor tamaño, la caldera Lomba, en la vertiente este, y las de Branca, Seca, Negra y Comprida, situadas en la Reserva Forestal Natural de Morro Alto. Esta segunda reser-

va natural está situada en la vertiente noroeste de las montañas y ha sufrido toda la violencia del tsunami. Hay muchos menos supervivientes en esta zona, apenas un puñado de personas que, por diferentes razones, se encontraban en la parte más montañosa de la isla cuando todo comenzó —existen varios refugios y unas pocas viviendas dispersas por toda esta zona central de la isla—. En general todos estos grupos de supervivientes están comenzando a desplazarse hacia el sur, en busca de compañía y seguridad, sobre todo a raíz de ver toda una flota de naves extraterrestres sobrevolando sus hogares.

Salvo que los protagonistas logren convencer a alguien para actuar de otro modo, cualquier superviviente que llegue a este lugar acompañándoles se quedará cuando decidan marcharse. Es el lugar más seguro que han encontrado y eso pesará mucho en su decisión.

Escena 1. Pocas horas después del ataque a Lajes.

Los supervivientes en las montañas todavía están muy dispersos, pero poco a poco van llegando algunos grupos a la zona de la Reserva Natural de las Calderas Funda y Rasa. Si los protagonistas se dan prisa, podrán alcanzar a alguno de los grupos que han escapado de Lajes antes de perderlos de vista entre montañas y bosques.

Al primero que pueden dar alcance es a una única figura solitaria que parece ser la última persona que ha logrado escapar del pueblo. Los protagonistas no necesitarán superar ninguna prueba para conseguirlo, salvo aquellos que se encuentren heridos o con dificultades para moverse, quienes tendrán que superar una prueba de FÍSICO con una dificultad que dependerá de la consecuencia que sufran. Si cualquiera de estos heridos no supera la prueba, el grupo tendrá que adaptarse a su paso, ayudarlos de algún modo —creando ventajas que les permitan superar la prueba— o dejarlos atrás.

Conforme se vayan acercando a ella, podrán distinguir que la figura es una mujer. Viste algún tipo de uniforme cubierto de sangre hasta los brazos, aunque por su forma de moverse no parece encontrarse débil ni herida de gravedad, tan solo varios cortes profundos en un brazo, donde el uniforme está hecho jirones. Si la sorprenden, se volverá sacando un cuchillo de gran tamaño en el que también se aprecian restos de sangre. Su mirada reflejará miedo, pero también una férrea voluntad de sobrevivir. Su nombre es **Victoria Bejarano**.

Vitoria se ha criado en estas islas, las ha recorrido una a una desde que era una niña, siempre en compañía de su padre, un veterano militar que la enseñó a moverse, sobrevivir y disfrutar de la naturaleza. Entró en el Cuerpo de Guardacostas de las Azores muy joven, su actitud y su buen hacer la han llevado a liderar la Unidad de Rescate Marítimo.

Vitoria ha salido de Lajes hace apenas treinta minutos, tras constatar que no tenía ninguna posibilidad de hacer nada por sus vecinos y amigos, al menos hasta que no consiga algo de ayuda. Ha visto que muchas personas han logrado escapar hacia las montañas y está bastante segura de que se dirigen todos hacia la Reserva, donde hay construidas varias cabañas que se utilizan para escapadas rurales y acampadas.

Su intención es buscar ayuda para regresar e intentar recuperar el pueblo, rescatando a la gente de los alienígenas. Cree firmemente en poder hacerlo si consigue algunas armas y personas dispuestas a ayudarla. Entre los supervivientes y los prisioneros hay policías, compañeros de los guardacostas, bomberos... gente que, según Vitoria, tiene la capacidad y la obligación de intentarlo.

La mayor parte de la sangre no es suya, para lograr salir del pueblo tuvo que enfrentarse a uno de los sabuesos al que hirió de gravedad con su cuchillo. La criatura abandonó la pelea y ella consiguió escapar.

Si continúan el viaje con ella, tras varias horas de camino llegarán hasta la reserva. El trayecto será duro y llegarán muy cansados. Si deciden apretar el paso y dar alcance a alguno de los grupos que los precede, todos tendrán que superar pruebas de FÍSICO Buena (+2) y sufrir en forma de estrés físico los posibles fallos.

En las cabañas habrá ya casi cincuenta personas reunidas cuando lleguen. Unos treinta acaban de llegar desde Lajes, aproximadamente por la misma ruta que los protagonistas. Los demás vienen de puntos muy diferentes, casi todos de la zona central de la isla y algún superviviente de la costa oeste, de la zona de Lajedo y Mosteiro, con heridas de gravedad.

El grupo carece todavía de ningún tipo de organización. Unas cuantas personas parecen llevar la voz cantante, aunque están todos muy nerviosos y no hay forma de que se pongan de acuerdo en lo que deberían hacer ahora. A continuación se detallan los secundarios más relevantes del grupo aquí reunido.

Secundarios y Extras de la escena.

Xabier Melo. *Concejal de la Cámara Municipal de Lajes. ¡Aquí estamos a salvo!*

Habilidades: Carisma +1; Engañar +1

Fue de los primeros en abandonar la ciudad junto con su mujer e hijos. Tiene mucho miedo y es difícil que tome decisiones trascendentes. Cuenta con la fuerza de sentirse legitimado al haber sido escogido en las urnas.

Roque Baños. *Presidente del Sindicato Agrícola. Avergonzado de estar a salvo.*

Habilidades: Físico +1; Saber +1;

Cree que su mujer está entre los prisioneros ya que había bajado al pueblo a hacer unas compras. Su hijo y él se encontraban en el campo, fue su hijo el que lo obligó a huir hacia las montañas.

Joana Coimbra. *Directora de la Escuela Municipal. ¡Necesitamos al ejército!*

Habilidades: Saber +1; Empatía +1;

Escapó junto con otros dos profesores y diez niños, estaban realizando un trabajo de ciencias en el campo. Está muy preocupada por el destino de los otros dos profesores y los casi treinta niños más que estaban en el colegio en ese momento.

Vitoria Bejarano, *Unidad de Rescate Marítimo de los Guardacostas.*

Aspectos: Superviviente; Mentalidad táctica; Cuando todo lo demás falla...

Habilidades: Voluntad +4; Atletismo +3; Percepción +2; Saber +1

Consecuencias: Leve (*Cortes profundos en el brazo izquierdo*) - Moderada

Proezas:

El cuchillo de mi padre. Una vez por conflicto puede obligar a un adversario a recibir una consecuencia leve en lugar de dos puntos de estrés cuando luche con el cuchillo de tu padre.

Determinación. Su tremenda determinación le permite superar sus propios límites físicos. Utiliza VOLUNTAD en lugar de FÍSICO en cualquier prueba de superar que presente una proeza de resistencia física.

Escena 2. Doce horas después del ataque a Lajes.

Los protagonistas ya no encontrarán supervivientes en su ruta hacia las montañas, todos los que han escapado de Lajes ya han conseguido llegar hasta el campamento de la reserva.

La isla de Flores, merced a un acuerdo entre los gobiernos Portugués y Francés, cuenta con unas instalaciones militares pertenecientes a la Marina Francesa, situadas al suroeste de la isla y destinadas al control del tráfico internacional de comunicaciones por radio. Las instalaciones han resultado gravemente dañadas por el tsunami y la mayoría de los militares han muerto a causa del impacto de las olas o por el ataque posterior llevado a cabo por los alienígenas, en una operación relámpago previa a la incursión en Lajes.

Un pequeño grupo de militares, sin embargo, ha logrado salir con vida. Esta pequeña unidad, compuesta por seis soldados, se encontraba realizando un ejercicio de supervivencia en la zona central de la isla. Tras la caída del meteorito, se reagruparon y emprendieron la marcha de regreso a su cuartel, aunque en el camino se detuvieron varias veces para ayudar y rescatar a pequeños grupos de supervivientes.

El retraso les hizo llegar después del ataque alienígena, del cual pudieron ver sus efectos: cuerpos destrozados por impactos de armas de energía o por el ataque feroz

de los sabuesos, y las instalaciones de radio destruidas. Sin embargo aún quedaba un enemigo en el edificio principal, un skýlo malherido que salió de entre las sombras y se abalanzó sobre ellos por sorpresa. Afortunadamente pudieron repeler su ataque y tras unos segundos de combate, lograron abatir a la bestia en el patio del cuartel, aunque la criatura aguantó varios disparos.

Los soldados llegan al campamento desde el sur, con todas las Armas, medicinas y alimentos en buen estado que han sido capaces de reunir y transportar desde el cuartel. Han tenido ocasión de observar lo que está pasando en Lajes, pero no en detalle, por lo que intentarán ponerse al día conversando con los supervivientes.

El líder de los militares es tan solo un sargento, quien estaba al frente de la prueba de supervivencia. Se siente un poco sobrepasado por las circunstancias, aunque intentará ponerse al mando si no encuentra ninguna figura de autoridad —preferentemente militar— que parezca saber lo que se hace, lo que lo enfrentará con Xabier, el concejal. Su principal apoyo será Victoria, sobre todo a partir del momento en que se plantee la opción de rescatar a los rehenes.

Secundarios y Extras de la escena.

Armand Chavanel. *Sargento de la Marina Francesa; Salvemos a cuantos podamos.*

Habilidades: Físico +2; Atletismo +2; Disparar +1; Presencia +1;

Pistola (Daño: 2); Rifle de asalto (Daño: 3)

Intentará reclutar y armar a quienes pueda de entre los supervivientes, priorizando la seguridad del campamento contra un posible ataque. Una vez considere que ha hecho todo lo posible aquí, estará dispuesto a participar o a liderar un ataque sobre Lajes para intentar expulsar a los alienígenas y rescatar a todos los rehenes posibles.

Marceau; Joël; César; Didier y Fabrice. *Soldados de la Marina Francesa.*

Habilidades: Físico +1; Disparar +1

Rifle de asalto (Daño: 3)

Rifle de asalto



Daño: 3. *Disparo a ráfagas.*

Proeza. Manguera de plomo. Puedes vaciar el cargador del rifle de asalto en un único ataque, obteniendo un +4 adicional a la tirada de DISPARAR, pudiendo afectar a varios blancos. Debes pagar un punto de destino y a cambio el rifle obtiene el aspecto Sin munición.



Escena 3. Veinticuatro horas tras el ataque a Lajes.

El campamento de la reserva se habrá militarizado. Civiles y soldados montan guardia en diversos puntos alrededor del campamento, así como en una zona próxima a la ladera de la montaña desde la que pueden observar —con ayuda de prismáticos— lo que está sucediendo en Lajes. Si los protagonistas se acercan a partir de este momento, serán recibidos por un grupo de hombres y mujeres armados, encabezados por alguno de los soldados franceses.

En el campamento el Sargento Chavanel estará al mando. Ha sido elegido por votación entre los supervivientes, aunque la situación es bastante tensa, sobre todo entre aquellos que no están de acuerdo y apoyaban al concejal Xabier Melo. A pesar de todo, Chavanel y Victoria aún no han conseguido el apoyo suficiente como para intentar un rescate de los rehenes y la mayoría de los supervivientes aún tiene la esperanza de ser ellos los rescatados.

La tensión llega a tal punto que en caso de que se quisiera llevar a cabo el rescate, podría haber un enfrentamiento para intentar evitar que todas las armas y aquellos que saben utilizarlas, abandonen el campamento en lo que —en opinión de la mayoría— es una misión suicida. Xabier intentará aprovechar esa situación para recuperar el poder en el campamento, pudiendo recurrir a la fuerza —siempre a través de otras personas que lo apoyen— para conseguirlo.

Secuencia 3. El Cuartel de la Marina Francesa.

Estas instalaciones militares están situadas al oeste de la localidad de Lajes, a medio camino de Lajedo. Los jugadores habrán descubierto la existencia de este lugar bien a través de los propios soldados franceses o a fuerza de explorar la zona.

Una estrecha carretera asfaltada une las instalaciones con la carretera Lajes-Lajedo, extendiéndose hacia el sur de la misma serpenteando entre montañas. El lugar está sumido en el silencio, aunque se distinguen pequeñas columnas de humo y se escucha chisporrotear algún equipo eléctrico dañado.

Desarrollo de la secuencia.

En estas instalaciones los protagonistas tendrán ocasión de abastecerse de armas, medicinas y alimentos. También hay a su disposición algunos vehículos y otros suministros de origen militar que los soldados supervivientes no han podido transportar consigo.

La carretera de acceso a las instalaciones militares está asfaltada, aunque su correcto mantenimiento no ha servido de mucho frente a los escombros arrastrados por las olas del tsunami. Las instalaciones no han sufrido menos daños.

El recinto es pequeño y está rodeado por un muro de unos tres metros coronado por alambre de espino y salpicado de cámaras de seguridad. Una única garita elevada —destruida por el tsunami— controla la carretera, si-

tuada en la esquina del muro que da al interior de la isla, ya que la parte posterior queda sobre un acantilado de aspecto peligroso. No se ven más medidas de seguridad adicionales, aunque un cartel junto a la entrada advierte —en francés, portugués e inglés— de que están entrando en suelo francés.

Las puertas del recinto —dos grandes hojas de metal, una de las cuales está dotada de una puerta peatonal con una ventana a modo de mirilla— se encuentran abiertas de par en par y permiten ver un par de vehículos todoterreno con matrícula del ejército francés.

A continuación distinguiremos varias escenas en función de los lugares que los protagonistas puedan investigar dentro del recinto militar.

Escena 1. Investigando el patio

Tras los muros hay un amplio patio a cielo abierto que rodea varios recintos cerrados. El principal de ellos es un edificio de dos plantas construido junto al acantilado, del que parten los muros que delimitan las instalaciones. Los otros recintos, de una sola planta y contruidos pegados al muro, son considerablemente más pequeños.

La sección oeste del muro está completamente destruida y uno de los recintos adosados al mismo está muy dañado, parece casi a punto de derrumbarse. El edificio principal también presenta daños en forma de ventanas rotas y grietas en los muros, sobre todo en su cara oeste. A pesar de todo, el patio está libre de escombros, que han sido recogidos y apilados en varios puntos.

En el patio, además de los vehículos y el acceso a los diferentes recintos, también se encuentran los cuerpos de tres soldados. Uno de ellos parece haber caído desde la garita, situada sobre uno de los recintos en la esquina más cercana a la puerta de entrada a las instalaciones. Los otros dos se encuentran cerca de los vehículos.

Si examinan a los soldados, verán que los tres han muerto de la misma forma, a causa de un impacto en el pecho o el estómago de algún tipo de arma que les ha causado —además de grandes daños internos— unas enormes quemaduras. Una tirada de SABER Normal (+1) les permitirá determinar que los daños y las quemaduras son similares a los que podría provocar un accidente eléctrico de alta tensión. Además uno de los cuerpos presenta una herida en una pierna causada por un mordisco de animal —los protagonistas ya han visto a los Skýlo suficientes veces como para estar seguros de que se trata de una de esas bestias—.

Los vehículos del patio también han sido dañados por el mismo tipo de ataque. Los soldados debieron utilizarlos como cobertura. Uno de ellos ha recibido un impacto en el motor y está completamente inutilizado, pero el otro podría ser reparado mediante una tirada de MÁQUINAS Buena (+2), aunque el protagonista necesitará algunos repuestos y dedicarle casi una hora de trabajo.

Si los protagonistas han hablado con los militares supervivientes, probablemente busquen sin éxito el cuerpo del Skýlo que éstos dicen haber abatido en el patio. Una tirada de INVESTIGAR Normal (+1) les permitirá encontrar una gran mancha de sangre y huellas que se corresponden con las de la criatura, pero el cuerpo no está. Hay signos evidentes de que ha sido arrastrado hacia el interior del edificio principal. Una tirada de INVESTIGAR Grande (+3) les permitirá llegar a la conclusión de que la criatura se arrastró por sí misma, sin ayuda de nadie.

La antena y el resto de aparamenta de los equipos de comunicaciones se encuentran en el centro del patio, rodeados por una verja de metal que permite acceder al interior a través de una puerta con un simple candado. Se aprecia claramente como los alienígenas han disparado a través de la verja y han destrozado la mayoría de los equipos. Si algún protagonista accede al interior y examina los daños —superando una tirada de MÁQUINAS o SABER Normal (+1) con alguna especialidad apropiada— comprobará que casi todo ha quedado más allá de cualquier posible reparación. Aun así, utilizando la antena y algunos de los elementos que han sufrido menos daños, podría aumentarse la potencia de cualquier otro aparato de radio e intentar comunicar con el resto de islas, con algún barco cercano y, por supuesto, con otros puntos de la propia isla de Flores. Para conseguirlo necesitarán una fuente de energía con la que alimentar los equipos —pueden utilizar la batería de alguno de los coches o poner en marcha el generador de emergencia— y algún protagonista tendrá que dedicar unos treinta minutos a realizar las conexiones necesarias y pequeñas reparaciones, superando una tirada de MÁQUINAS Grande (+3).

Si los protagonistas hacen intentos de contactar con otros supervivientes, una prueba de MÁQUINAS o SABER Buena (+2), les permitirá establecer contacto con el pequeño grupo de militares franceses que se han establecido en la reserva natural de las montañas, aunque la comunicación estará sujeta a Terribles interferencias. Del mismo modo, también será posible localizar una emisión en FM en una frecuencia que cualquier habitante de las Azores podrá reconocer, se trata de la emisora “*Conexión Brasileña*”, que emite desde esta misma isla de Lajes (el resto de detalles correspondientes a esta emisión los puedes encontrar en la Escena 10, La estación de radio local, de la secuencia siguiente).

Si alguno de los protagonistas sugiere que esas interferencias pudieran estar relacionadas con los alienígenas o intenta localizar alguna forma de comunicación entre ellos por radio, será necesario que supere una prueba de MÁQUINAS o SABER Fantástico (+6) para encontrar determinados patrones que podrían ser algún tipo encriptado de comunicación. Poder descifrar las comunicaciones requerirá de la ayuda de varios ordenadores —en estas instalaciones no hay suficientes ordenadores

disponibles, ya que la mayoría estaban en la destrozada sala de comunicaciones— y serán necesarios amplios conocimientos informáticos sobre técnicas de encriptación, superando una prueba de MÁQUINAS o SABER Épico (+7). Si llegaron a conseguirlo, distinguirían pequeñas conversaciones o mensajes muy breves en un idioma que podría resultar extrañamente familiar a alguno de los protagonistas. Una prueba de SABER Grande (+3), realizada por un personaje con conocimientos en lingüística o Idiomas, les permitirá reconocerlo como algún tipo de dialecto derivado del griego antiguo.

Desde el patio podrán acceder a cualquiera de los siguientes recintos de la base: el generador, la estación de radio, el armero, la garita de guardia y el edificio principal.

Escena 2. La garita de guardia.

La garita está situada en la esquina noreste del recinto militar, junto a las puertas de entrada y sobre la habitación del generador. Se accede a ella por una escalera exterior, adosada a la pared. La garita tiene espacio para que dos hombres hagan guardia en su interior y permite observar tanto la carretera de acceso como los alrededores, aunque no del acantilado.

No hay mucho que los protagonistas puedan averiguar aquí. La garita sufrió graves daños durante el tsunami, que casi la arrancaron de su posición. Ahora apenas es una plataforma elevada con un par de secciones de pared agrietadas y sujetas entre vigas retorcidas. Con un poco de atención se pueden observar impactos de las armas de energía alienígenas.

Escena 3. El armero.

El armero es un cuarto adosado al edificio principal, cerrado con una puerta metálica que cuenta con una cerradura electrónica, controlada por un teclado numérico. Para acceder al interior hay que abrir la puerta o derribarla.

Para abrir la puerta —asumiendo que los protagonistas no conocen la clave ni tienen ninguna de las dos llaves, todo lo cual está ahora mismo en posesión del sargento Chavanel— tendrán que superar una prueba de ROBAR o MÁQUINAS Grande (+3) para abrir la cerradura mecánica. Para el cierre electrónico que controla el teclado, es necesario en primer lugar proporcionarle alimentación eléctrica al mismo —mediante el generador o utilizando alguna batería y superando una prueba de MÁQUINAS o SABER Normal (+1)— para luego superar una tirada de ROBAR o MÁQUINAS Enorme (+4).

Si optan por el método de derribar la puerta, necesitarán decidir la forma de hacerlo y superar La resistencia Enorme (+4) de la puerta y su Armadura: 3.



Nota para el director.

Si los protagonistas no se encuentran bajo ningún tipo de amenaza y disponen de todo el tiempo del mundo para derribar la puerta, no es necesario hacer ninguna tirada, ya que finalmente lo conseguirán. Sin embargo, si los protagonistas están enfrentándose al Skýlo y buscan conseguir un arma rápidamente, entonces merecerá la pena comprobar cuánto daño son capaces de hacerle a la puerta y el tiempo que tardan en derribarla.

En el interior del armero pueden encontrar munición y algunas armas (las pocas que no se han llevado consigo el sargento y sus hombres):

- 1 Pistola **defectuosa** (Daño: +2), los protagonistas podrán descubrir este aspecto si superan una tirada de DISPARAR Buena (+2);
- 3 Rifles de asalto (Daño: +3);
- 3 bayonetas (Daño: +1);
- Una caja con 6 granadas (Daño: +3) que estará disponible si alguno de los protagonistas paga un punto de Destino.

Granadas



Daño: 3. *Explosivo de área.*

Proeza. Metralla. Si lanzas la granada contra un grupo de objetivos, cada uno de ellos tendrá que defender individualmente contra la prueba de atacar del lanzador y todos sufrirán daño.

Escena 4. El generador.

La sala del generador está junto a la puerta, en la esquina noreste del muro. A pesar de encontrarse agrietada, aguantó bastante bien la embestida de las olas. En su interior, el generador principal que alimenta la base ha sido destruido por los alienígenas, aunque si los protagonistas revisan la habitación podrán encontrar en un rincón [INVESTIGAR Normal (+1)], oculto por unas viejas mantas, un antiguo generador de reserva alimentado por gasoil que aún funciona.

Escena 5. La estación de radio.

El recinto en el que se encuentran los equipos de radio es el que más daños ha sufrido de todo el cuartel. Está prácticamente derruido y, aunque se aprecia los esfuerzos de los militares por hacer una reparación provisional —la puerta es practicable, aunque hay que agacharse, y el interior está apuntalado en varios sitios— el lugar es bastante peligroso y **está a punto de desmoronarse**.

Los equipos del interior sufrieron también las consecuencias del impacto que destruyó el recinto y se encuentran muy dañados. Un vistazo por cualquiera con una habilidad de SABER apropiada, servirá para darse cuenta de que faltan muchos aparatos, probablemente retirados por los mismos soldados que apuntalaron las paredes y el techo. Aun así, con lo que queda, cualquiera con una prueba de una habilidad de MÁQUINAS Buena (+2) podrá montar una pequeña radio de corto alcance —unos cinco kilómetros, ampliables con ayuda de la antena del patio, como ya vimos en una escena anterior—.

Escena 6. El edificio principal.

El edificio principal consta de dos plantas con una serie de dependencias que iremos detallando una a una.

Planta baja.

La entrada y el pasillo están cubiertos por manchas de sangre que indican la dirección en la que se arrastró el skýlo que —según el relato del sargento Chavanel y sus soldados— fue abatido en el patio. El rastro conduce a la zona del comedor.

Despacho del Capitán. En el suelo del pasillo, manteniendo la puerta abierta de esta habitación, se encuentra el cadáver del capitán. Las heridas que lo mataron fueron causadas por un sabueso. En su mano todavía descansa, con el cargador vacío, su pistola reglamentaria. Aquí se guarda todo el papeleo de estas instalaciones en varios archivadores repletos de documentación que no servirán de nada a los protagonistas. El ordenador del Capitán funciona —salvo por la falta de electricidad— y, aunque es necesaria una contraseña para poder acceder —que se puede hackear con una prueba de SABER o MÁQUINAS Buena (+2)— en su interior no hay nada que pueda ayudar a los protagonistas y la conexión a internet no funciona.

Comedor. Una sala con mesas y sillas para una docena de comensales. Tres soldados murieron aquí, luchando con armas improvisadas y sus propias manos, contra algún sabueso. El sabueso que cayó en el patio se ha arrastrado hasta aquí y será donde lo encuentren los protagonistas si no se han entretenido en el exterior —consulta la última escena de esta secuencia—. No hay nada más de interés aquí.

Cocina. Cuenta con una despensa y todos los utensilios típicos de un lugar como éste. Los protagonistas podrán conseguir comida y bebida, tanto fresca —las neveras y congeladores están apagados, pero parte de la comida aún estará en buen estado cuando lleguen aquí— como envasada.

Sala de descanso. Está situada en el extremo oeste del edificio y fue bastante dañada por el impacto del tsunami. Aquí no hay nada de interés para los protagonistas.

Enfermería. En esta pequeña habitación podrán encontrar *algunos suministros médicos* —aunque bastante escasos, ya que los soldados de Chavanel se llevaron casi todo lo que había—.

El **resto de la planta baja** está ocupado por algún armario con material de limpieza, los baños, unas escaleras que conducen a la planta superior y poco más.

Planta alta.

La planta alta está ocupada al completo con los dormitorios, los baños y las duchas. Hay dos cuerpos más en esta planta, otros dos soldados muertos por el ataque de los skýlo en el pasillo. Los debieron atacar por sorpresa mientras se encontraban limpiando las habitaciones, ya que cerca de ellos hay un par de cubos y fregonas, junto con más material de limpieza.

Escena 7. El Skýlo.

Si los protagonistas descubren el rastro del skýlo y lo siguen inmediatamente, cuando lleguen a las cocinas encontrarán a la criatura en un estado en el que no lo habían visto hasta ahora.

La criatura está en un rincón oscuro, tumbada y encogida sobre sí misma, con las patas recogidas debajo del cuerpo, hecha un ovillo. A su alrededor, una especie de mucosa translúcida parece envolverla por completo, como una crisálida.

Los protagonistas podrán acercarse y observarla sin riesgo —aunque eso no lo sabrán a priori— ya que la criatura se encuentra sumida en una especie de sueño mientras regenera sus heridas. Una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) —aunque también valdrá cualquier SABER o MÁQUINAS relacionado con medicina o animales— les revelará que parece estar sumida en un proceso de mutación de algún tipo que, al mismo tiempo, esta sanando sus heridas.

Mientras la criatura está en este estado, es bastante vulnerable, careciendo de ningún tipo de armadura natural y con una capacidad para defenderse nula —si fuera necesario hacer alguna prueba, utilizaríamos un valor Terrible (-2)—. Sin embargo éste ejemplar de skýlo está ya a punto de salir de su estado de letargo, completamente curado, por lo que solo tendrán ocasión de realizar un único ataque antes de que la criatura despierte, rasgando la crisálida y abalanzándose sobre ellos.

Si los protagonistas no siguen el rastro y pierden tiempo revisando las instalaciones exteriores, el sabueso terminará su proceso curativo y saldrá de su letargo, dejando tras de sí el envoltorio de mucosa en el que se encontraba. Después intentará emboscar a los protagonistas, comenzando por el miembro más débil del grupo.

Secuencia 4. Explorando Lajes.

En algún momento los protagonistas decidirán entrar en el pueblo a explorarlo, buscar refugio o conseguir provisiones de algún tipo —medicinas, alimentos, armas, etc.— a pesar del riesgo que supone la presencia alienígena en el mismo.

Esta escena quizás se repita en varias ocasiones, ya que los protagonistas podrían tener ocasión de entrar y salir de Lajes repetidamente, cada vez con un objetivo diferente en mente.

Desarrollo de la secuencia.

La mayoría de las escenas de exploración del pueblo de Lajes no tienen un objetivo concreto. Su única función es proporcionar a los protagonistas opciones de refugiarse y equiparse mientras toman conciencia de que su única salida de estas islas es por mar.

Dividiremos la secuencia en múltiples escenas, detallando en cada una de ellas un lugar diferente del pueblo que los protagonistas podrían explorar, así como algunas escenas que tendrán lugar mientras se desplazan de un punto a otro o por una determinada zona del pueblo.

Escena 1. La gasolinera.

La gasolinera está situada a la salida de Lajes en dirección a Santa Cruz, y es la única que existe en esta zona de la isla. Es probable que sea de los primeros sitios que los protagonistas visiten en su acercamiento a Lajes, aunque podrían regresar a ella más adelante.

El edificio de la gasolinera es apenas un casetón de cinco metros cuadrados con dos surtidores frente a él. Nada que ver con las grandes estaciones de servicio de cualquier autopista.

Cuando los protagonistas se acerquen al edificio de la gasolinera, el silencio será lo único destacable que percibirán, tan solo interrumpido por los ladridos de un par de perros de un taller que hay justo al lado. No se ve ni un alma, ni allí ni en los alrededores. Al estar alejados del puerto, parece posible que hayan tenido opción de huir, idea que se verá reforzada por el hecho de que la puerta de la gasolinera tenga la verja de seguridad bajada y esté cerrada con un candado.

Para poder sacar gasolina de los surtidores en condiciones normales, sería necesario entrar al edificio y desbloquearlos pero, salvo que logren volver a conectar la electricidad —para lo que tendrían que visitar la subestación eléctrica— no será posible hacerlo desde los ordenadores y tampoco podrán funcionar las bombas que extraen la gasolina de los depósitos subterráneos. Es posible abrir las arquetas que permiten acceder a los depósitos,

forzando sus cierres de seguridad, para intentar obtener gasolina —aunque es mucho más sencillo y tardarán menos tiempo si deciden robar pequeñas cantidades de los vehículos que vayan encontrando—.

Romper el candado [FÍSICO Buena (+2)] o forzarlo [MÁQUINAS Buena (+2)], les permitirá acceder al interior del pequeño casetón, en el tan solo hay un mostrador y unos pocos estantes en los que podrán encontrar prensa, revistas, bebidas, algo de bollería industrial y cosas para picar (patatas fritas, galletas y similares).

Si hay electricidad, será necesario piratear el ordenador para poder encenderlo y desbloquear los surtidores [MÁQUINAS o SABER Buena (+2)]. No hay acceso a internet y el teléfono tampoco funciona.

Escena 2. El taller mecánico.

El taller está situado junto a la gasolinera y los protagonistas con seguridad explorarán ambos edificios al mismo tiempo.

El taller mecánico, al igual que la gasolinera, tampoco resulta un edificio muy impresionante. Un cartel bastante viejo anuncia el lugar, haciendo publicidad de una conocida marca de lubricantes para vehículos. Las puertas y ventanas están cerradas y los candados puestos, los que se marcharon tuvieron tiempo para abandonar su negocio sin excesiva urgencia. Los candados se pueden abrir o forzar del mismo modo que los de la gasolinera.

Rodeando el taller y delimitando el recinto, hay una verja metálica. La cadena y el candado que mantienen las puertas cerradas no serán problema para los protagonistas, pero sí podrían serlo los dos enormes perros que guardan el lugar y que se pasean sueltos por la zona. Se trata de dos animales de raza Bóxer y están bastante nerviosos —su instinto los tiene en tensión desde que los skýlo comenzaron a moverse por el pueblo— por lo que atacarán a cualquiera que se les ponga a tiro, salvo que los protagonistas logren calmarlos de algún modo. Llevan sendos collares y placas con sus nombres, Leão y Sultão (León y Sultán).

Leão y Sultão, Perros guardianes.

Aspectos: Olfato de rastreador; Jerarquía de la manada

Habilidades: Atletismo +3; Percepción +2; Pelear +1

Consecuencias: Moderada

Proezas:

Olfato. Su sentido del olfato es más sensible y puede utilizarse para hacer pruebas de PERCEPCIÓN sin oposición, salvo que el objetivo haya tomado medidas específicas para enmascarar o camuflar su olor.

Ataques: Mordisco (Daño: 1)

En la explanada que hay frente al taller, se encuentran varios vehículos aparcados, algunos de ellos parecen abandonados y han sido utilizados para obtener piezas de repuesto. Hay media docena de coches y un par de furgonetas de reparto, algunos de ellos con señales apreciables de haber sufrido accidentes de diversa índole, mientras que otros no muestran problemas evidentes.

En el interior del taller hay sitio para un par de vehículos y, de hecho, hay un coche sobre uno de los elevadores. Los protagonistas podrán conseguir aquí un montón de herramientas de todo tipo con solo saber lo que buscan —si intentan conseguir algo extraño y poco frecuente en un taller, el director de juego puede pedirles a cambio un punto de destino, siempre que la petición parezca razonable—. También hay un tablero en la pared donde se encuentran colgadas las llaves de todos los vehículos que hay en el exterior y una más que corresponde al pequeño camión-grúa que hay aparcado en la parte posterior del edificio.

El camión-grúa es el único vehículo que está en perfectas condiciones, todos los demás vehículos **necesitan alguna reparación**. Los protagonistas podrán, si lo desean, elegir entre varios vehículos que se pueden utilizar a pesar de sus averías. Sin conseguir las llaves, también es posible poner en marcha alguno de los modelos más antiguos, a los que se les puede hacer un puente para arrancarlos si se supera una prueba de MÁQUINAS Normal (+1).

Al igual que en el resto del pueblo, salvo que conecten la electricidad en la subestación, los aparatos eléctricos no funcionarán.

Escena 3. La zona comercial.

Siguiendo la carretera principal desde el taller y la gasolinera, los protagonistas podrán llegar hasta la zona comercial, situada en la zona éste del pueblo, cerca del núcleo más poblado.

La zona comercial abarca tres edificios cercanos entre sí, situados alrededor de una plaza y junto al único parque urbano del que dispone la localidad. Existen varias tiendas —pocas si las comparamos con cualquier superficie comercial de una gran ciudad— y un par de locales pertenecientes a grandes franquicias —aunque los locales en sí son bastante pequeños y no dejan de ser negocios de familia—.

Cuando los protagonistas se muevan por esta zona o por cualquier otra parte del pueblo cercana al centro o al puerto, existirá la posibilidad de que se crucen con alguno de los sabuesos que continúan en busca de supervivientes. En este caso, si es la primera vez que se acercan a la zona comercial, un sabueso estará cruzando el parque y podrán verlo entre los árboles.

La criatura no tiene ojos, pero podrá escucharlos o percibir su miedo. Los protagonistas deberán hacer una prueba enfrentada de su SIGILO contra la PERCEPCIÓN del skýlo para evitar ser escuchados si desean entrar en alguno de los locales o cruzar por las calles. También necesitarán superar una prueba de VOLUNTAD Normal (+1) para mantener la calma y no desprender una carga de feromonas que atraiga su atención al instante. Si los protagonistas van acompañados de varios secundarios, no es necesario hacer la tirada ya que alguno de ellos tiene tanto miedo que actuarán como un auténtico faro para la criatura, que se lanzará a por el grupo de momento. Si el skýlo no detecta nada inusual, en pocos minutos abandonará esta zona del pueblo.

Los protagonistas pueden moverse por las tiendas y conseguir cualquier material que resulte razonable, pagando un punto de destino por aquello que sea menos probable o más difícil de justificar. Los lugares más interesantes para ellos serán, probablemente:

- La tienda de ultramarinos. Donde podrán conseguir comida y algunos productos químicos y de limpieza.
- La tienda de electrónica y repuestos informáticos. Donde podrán conseguir radios, ordenadores y elementos útiles para reparar este tipo de equipos.
- La tienda de deportes. Con una variedad de ropa deportiva, incluyendo una sección pequeña —pero bien equipada— dedicada a la escalada y la orientación. También tiene una interesante sección de pesca, pero nada de caza. El resto se dedica a otros deportes más mayoritarios —fútbol, baloncesto, deportes de raqueta, etc—.
- La ferretería. La única de los alrededores, con bastante material consumible de pequeño tamaño y un buen surtido de herramientas, cables y otros productos.

Escena 4. El centro de la ciudad.

La zona que podríamos considerar el centro geográfico de Lajes tiene, además de los correspondientes grupos de viviendas, tres localizaciones interesantes para los protagonistas, como son la comisaría de policía, el cuartel de los bomberos y el nuevo —y único— Hotel Lajes das Flores, con sus tres plantas de altura que lo distinguen del resto de casas bajas de la localidad.

Esta zona central es una de las que más vigilancia está recibiendo por parte de los sabuesos alienígenas y, en sus calles, los protagonistas se encontrarán con los cuerpos de varios habitantes que han tratado de huir y han sido atacados por estas criaturas. En cualquier momento habrá tres sabuesos rondando por la zona, aunque cada uno de ellos se mueve en solitario, ya que no son criaturas que trabajen en manada. Aun así, si uno de los skýlo localiza una presa, los demás acudirán en breve.

Cuando los protagonistas se acerquen por el centro, aquellos que vayan de avanzadilla deberán realizar

una prueba de PERCEPCIÓN Normal (+1) para advertir la presencia de las criaturas. Si han decidido avanzar en un grupo numeroso, la dificultad de la tirada se aumentará hasta Buena (+2). Fallar la tirada conlleva que el grupo se encuentre con el primero de los skýlo **por sorpresa**, mientras que si tienen éxito con estilo **lo escucharán acercarse**. Si lo escuchan acercarse, cuando lo vean tendrán ocasión de escabullirse realizando una tirada enfrentada de su SIGILO contra la PERCEPCIÓN de la criatura. Si fueron pillados por sorpresa, también necesitarán superar una prueba de VOLUNTAD Normal (+1) para mantener la calma y no desprender una carga de feromonas que atraiga su atención al instante. Al igual que vimos antes, ir acompañado de una multitud equivale a dejar un claro rastro de miedo para la criatura ya que alguno de los supervivientes no podrá controlarse.

Si alguno de los sabuesos detecta al grupo y se lanza en su persecución, los otros dos skýlo de las cercanías, acudirán en pocos segundos y se unirán a la persecución. Como siempre, estas criaturas son atraídas por las presas más débiles, por lo que los protagonistas tendrán que decidir a quién defienden o a quién dejan atrás.

Si los protagonistas llegan a esta zona de día y logran evitar a los skýlo sin ser detectados en ningún momento, pasados unos minutos comenzarán a ver unos puntos de luz reflejados en paredes y suelo que parecen moverse de forma errática. Se trata de los supervivientes del hotel que están haciéndoles señales, con ayuda de unos espejos, desde una de las ventanas de la tercera planta, aunque los protagonistas tan solo podrán distinguir el reflejo de la luz, sin poder estar seguros de quién lo hace.

Escena 5. La comisaría.

La comisaría de Lajes está situada en el centro del pueblo, justo frente al parque de bomberos y a un par de calles del hotel. La comisaría es un edificio bajo y alargado, con una zona de aparcamientos en la que se pueden ver dos vehículos policiales todo terreno.

Los policías intentaron enfrentarse a los invasores y varios de ellos yacen muertos en las calles y en el interior del edificio. Sus heridas no corresponden a ataques de los sabuesos, sino que presentan graves quemaduras en zonas vitales. Una tirada de SABER Normal (+1) les permitirá determinar que los daños y las quemaduras son similares a los que podría provocar un accidente eléctrico de alta tensión. Algunos de los policías tienen sus armas reglamentarias en la mano y los protagonistas podrán hacerse —si lo desean— con cuatro pistolas (Daño: 2) procedentes de otros tantos cuerpos. Las llaves de los vehículos también las podrán conseguir si registran los cadáveres convenientemente.

En el interior de la comisaría no queda nadie y, al igual que en el resto del pueblo, no hay electricidad con la que poner en marcha ningún aparato de las instalaciones. De

todos modos, con una revisión del edificio encontrarán cosas que podrían serles de utilidad, como las radios con las que se comunican, el armero —que está cerrado y tendrán que forzar, pero en el que encontrarán munición para las pistolas y dos escopetas (Daño: 3)—, un botiquín bien surtido y media docena de chalecos antibalas —aunque se trata de modelos antiguos que tan solo les proporcionarán dos casillas de estrés adicional (en vez de un valor fijo de Armadura) y que son **pesados y calurosos**—.

Escopeta policial

Daño: 3.

Proeza. A bocajarro. Si te encuentras en la misma zona que tu objetivo, suma el valor de Daño directamente a la tirada de ataque. Además, pagando un punto de destino podrás utilizar una sola tirada de ataque para afectar a dos objetivos que se encuentren próximos.



Escena 6. El cuartel de bomberos.

El cuartel de bomberos está situado frente a la comisaría y en su interior, a diferencia de la comisaría, no se ha producido ningún tipo de enfrentamiento.

Los protagonistas podrán recorrer estas dependencias con tranquilidad y conseguir cualquier material que parezca razonable que se encuentre en un sitio así —desde suministros médicos hasta algo tan útil como un hacha (Daño: 2). Sin embargo lo que hace diferente a este lugar es que, a pesar de haberse cortado el suministro eléctrico en toda la ciudad —el generador de reserva del cuartel de bomberos continúa funcionando correctamente—.

Con los diferentes equipos en funcionamiento, los protagonistas podrán comprobar que los ordenadores han perdido las conexiones con internet —no hay suministro eléctrico en muchos lugares— y los satélites —aunque los protagonistas no lo saben— también han sido destruidos en su mayoría.

El cuartel también cuenta con una estación de radio que está operativa. Su alcance es relativamente limitado, pudiendo contactar con cualquier punto de la isla y alcanzar incluso la vecina isla de Corvo, pero poco más. Si los protagonistas hacen intentos de contactar con otros supervivientes, una prueba de MÁQUINAS o SABER Buena (+2), les permitirá establecer contacto con el pequeño grupo de militares franceses que se han establecido en la reserva natural de las montañas, aunque la comunicación estará sujeta a **terribles interferencias**. Del mismo modo, también será posible localizar una emisión en FM en una frecuencia que cualquier habitante de las Azores podrá reconocer, se trata de la emisora “*Conexión Brasileña*”, que emite desde esta misma isla de Lajes (el resto de detalles correspondientes a esta emisión los puedes encontrar en la Escena 10, La estación de radio local).

Si alguno de los protagonistas sugiere que las interferencias pudieran estar relacionadas con los alienígenas o intenta localizar alguna forma de comunicación entre ellos por radio, será necesario que supere una prueba de MÁQUINAS o SABER Fantástico (+6) para encontrar determinados patrones que podrían ser algún tipo encriptado de comunicación. Poder descifrar las comunicaciones requerirá de la ayuda de varios ordenadores y serán necesarios amplios conocimientos informáticos sobre técnicas de encriptación, superando una prueba de MÁQUINAS o SABER Épico (+7). Si llegaran a conseguirlo, distinguirían pequeñas conversaciones o mensajes muy breves en un idioma que podría resultar extrañamente familiar a alguno de los protagonistas. Una prueba de SABER Grande (+3), realizada por un personaje con conocimientos en lingüística o Idiomas, les permitirá reconocerlo como algún tipo de dialecto derivado del griego antiguo.

Escena 7. El hotel.

El hotel es el edificio más alto de los alrededores y un buen punto de observación desde dentro de la ciudad. El edificio tiene tres plantas, cada una de ellas con apenas cuatro habitaciones, lo que resultaría casi cómico en cualquier otro lugar que no fuera esta pequeña población.

El acceso al edificio se realiza por una puerta automática de cristal que permanece bloqueada en posición de cerrado por la ausencia de electricidad. También hay una puerta trasera de servicio que está cerrada con llave. Cualquiera de las dos puede abrirse por la fuerza mediante una prueba de FÍSICO Normal (+1) —que impedirá que pueda volver a cerrarse correctamente— o de forma más sutil, mediante una tirada de MÁQUINAS o ROBAR Normal (+1), que no estropeará ningún mecanismo.

En la recepción del hotel hay un cuerpo sin vida. Se trata de un varón, vestido con ropas de guardia de seguridad. Tiene una quemadura en el pecho, provocada por el disparo de un arma alienígena. No lleva encima nada de valor, parece que alguien ha registrado su cuerpo en algún momento tras su muerte.

El hotel puede ser un buen lugar donde esconderse un tiempo, pero no les servirá para siempre. Si los protagonistas se demoran en su interior demasiado tiempo, o si deciden pasar la noche en él —o dormir varias horas durante el día— alguno de los sabuesos localizará el rastro de un grupo de personas entrando al edificio y romperá lo que sea necesario hasta que logre entrar. Si los localiza y se desata una lucha, los otros dos skýlo que se mueven por el centro, acudirán en poco tiempo.

Dentro del hotel se oculta un pequeño grupo de tres supervivientes. Están en la última planta, habitación 32, en la esquina sureste del edificio. Llevan allí desde el ataque, ya que una buena dosis de fortuna les permitió eva-

dir el registro realizado por los alienígenas. Lo más lejos que se han atrevido a llegar es hasta las cocinas, para robar algo de comida.

Secundarios y Extras de la escena.

Jeremy Atwood. *Futuro abogado aficionado a la marihuana. El miedo le ha quitado las ganas de fiesta.*

Habilidades: Conducir +2; Saber +1; Engañar +1;

Reilly Mansfield. *Recién licenciada en derecho. Hija de millonarios. Clasista y prepotente.*

Habilidades: Saber +2; Carisma +1; Conducir +1

Christelle Russell. *Opositando para la fiscalía. Hija del Secretario de Estado Russell (USA). Superviviente egoísta.*

Habilidades: Saber +2; Disparar +1; Conducir +1

Los tres son bastante jóvenes, entre los veinticinco y los veintiocho años. Christelle es la mayor, pero Jeremy llevara la voz cantante la mayor parte del tiempo. En su viaje hasta las cocinas se hicieron con las llaves y las armas —un revolver y una porra de autodefensa— del guardia de seguridad, así como con su linterna y algunas otras cosas que les han parecido útiles. Tienen la esperanza de que pronto serán rescatados por el ejército norteamericano —no pueden imaginar que la situación termine de otra forma— pero unirse a un grupo mayor de supervivientes les parece más seguro que seguir solos.

Llegaron a la isla hace cuatro días, navegando en un velero —el *Blind Justice*— con el que pretendían hacer la travesía del Atlántico y que se encuentra amarrado en el puerto. Eran dos parejas, pero no saben nada de Paul Delaney —el actual novio de Christelle— desde que llegaron los alienígenas. Paul había salido a echar un vistazo al barco y evaluar los daños que hubiera podido sufrir, siempre que aún se mantuviera a flote.

Escena 8. El centro de salud.

Está situado en la zona oeste del pueblo, en la periferia, en un punto que se eleva sobre el resto del pueblo pues se encuentra al pie de la zona montañosa. Cuenta con un aparcamiento para vehículos donde hay al menos una quincena de coches y algunas motos.

En sus alrededores no se ve ningún sabueso y parte de las razones las comprenderán cuando entren al edificio. En su interior hay más de treinta personas muertas, todas ellas víctimas de ataques de estas criaturas que —quizás los protagonistas ya se habrán percatado de ello— hasta ahora siempre han atacado en primer lugar a los más débiles y a los enfermos—. El olor que se respira en el lugar es nauseabundo y casi se puede sentir el horror de lo que debió suceder aquí —de hecho, para los skýlo es perfectamente perceptible, lo que satura sus sentidos y enmascara el rastro de cualquiera que se acerque mucho a este lugar—.

El centro de salud, al igual que algunas otras instalaciones de importancia fundamental, dispone de un suministro eléctrico de emergencia que todavía está funcionando, aunque **no durará eternamente**. No todos los equipos están conectados a este suministro, pero pueden utilizarse algunos ordenadores y la mayoría del equipo médico principal, sobre todo, el pequeño quirófano de la sala de emergencias. Será en estas instalaciones donde, por primera vez, cualquier médico que se encuentre con el grupo de protagonistas, podrá disponer de **todo el material médico necesario** —este aspecto se puede descubrir creando una ventaja y, por lo tanto, utilizarlo de forma gratuita la primera vez—.

Escena 9. La subestación eléctrica.

La subestación eléctrica está en el extremo oeste del pueblo, en el punto más alejado del puerto y los reheñes. Los sabuesos hace tiempo que han abandonado este lugar y se mantienen por la zona central de Lajes, a la caza de los últimos supervivientes escondidos. Para llegar hasta aquí, los protagonistas tendrán que dar un gran rodeo o atravesar todo el pueblo y esquivar a más de un skýlo.

La subestación está situada en una zona amplia de terreno, en un recinto rodeado por una verja y plagado de avisos de peligro por electrocución. En el interior del recinto hay una gran caseta de obra y, situados sobre postes en un terreno pedregoso, el transformador y todo el equipamiento eléctrico asociado al mismo. Unos caminos de hormigón sobre la superficie de piedra marcan la ruta a seguir para moverse sin riesgo por el interior del recinto.

Entrar al recinto es bastante sencillo. Los protagonistas podrán saltar la valla —con una prueba de ATLETISMO Normal (+1), aunque si fallan podrán hacerse daño con el alambre de espino de la parte superior—, podrán cortarla o romper el candado que cierra el acceso para los vehículos.

Una vez en el interior, si examinan la instalación —lo que les llevará un buen rato, siempre que tengan una habilidad apropiada— y superan una prueba de SABER Normal (+1), podrán determinar que la subestación ha cortado su suministro porque han saltado las medidas de protección, sin duda a causa del tsunami que habrá causado graves daños a la red eléctrica. Estos daños impiden que la subestación pueda volver a entrar en funcionamiento, ya que no recibe energía eléctrica desde la estación generadora. Sin embargo, existe la posibilidad de volver a suministrar electricidad —**de forma temporal**— a algunas partes del pueblo, mediante la conexión a la red del banco de baterías de la subestación, el cual se encuentra a plena carga.

Si los protagonistas deciden hacerlo, será necesario superar una prueba de MÁQUINAS Grande (+3) para lograr conectar las baterías apropiadamente. A continuación

tan solo necesitarán ir hasta el lugar en el que necesitan la electricidad y volver a conectar las medidas de protección que se habrán disparado. Cualquier protagonista con conocimientos en electricidad o en alguna ingeniería, no tendrá dificultad en hacer esta última parte. Para otros protagonistas será necesario que reciban instrucciones precisas y luego superen, una vez en el destino, una prueba de SABER Normal (+1).

La entrada en funcionamiento de cualquier equipo eléctrico o electrónico evidente, podría llamar la atención de los alienígenas, quienes enviarán de inmediato una pareja de skýlo, tanto a la subestación como al lugar que haya recuperado la alimentación eléctrica.

Escena 10. La estación de radio local.

Este pequeño edificio, coronado por varias antenas de gran tamaño, es el centro de transmisión de radio de la isla y el hogar de una de las emisoras de radio más populares en las Azores en el último año. El edificio fue adquirido hace unos ocho meses por un pequeño pero emprendedor empresario, amante de la radio, quien levantó su emisora y poco a poco se ha ido ganando el cariño de los, cada vez más numerosos, oyentes de sus programas.



Nota para el director.

Resulta divertido para los actores y entretenido para la serie que, de vez en cuando, las historias personales de los protagonistas salgan a la luz en forma de encuentros con personajes secundarios de su pasado. Esta es una buena oportunidad para ello. Si los protagonistas preguntan por la radio a alguno de los muchos secundarios con los que se van a encontrar, éste le dará la información sobre el dueño y principal reclamo de la emisora, quien podría resultar ser un viejo conocido del pasado de alguno de los protagonistas.

En el texto, nuestro empresario será Leonardo Souza Correia “Souzinho”, natural de Brasil y viejo amigo de la infancia de uno de los protagonistas, quien habrá fundado la emisora “*Conexión Brasileña*”. Te invitamos a cambiarlo para adaptarlo a los protagonistas de tu serie.

El edificio de la emisora está muy cerca de la zona del puerto y los protagonistas no tendrán problemas en localizar a uno de los sabuesos por el lugar, en actitud vigilante —aunque más **atento a evitar que alguien pueda huir** de la explanada del puerto que a la llegada de algún posible atacante—. Los protagonistas podrán averiguar este aspecto si crean una ventaja sobre la criatura con una prueba de INVESTIGAR Normal (+1).

El edificio tiene acceso tan solo por la puerta principal, pero en la azotea, donde se encuentran situadas todas las antenas, existe un casetón que también permite acceder al interior. En cualquiera de los casos, los prota-

gonistas deberán enfrentar una tirada de SIGILO contra la PERCEPCIÓN del skýlo, quien recibirá un modificador de +2 a su prueba en caso de que intenten acceder por la puerta principal, que se encuentra directamente en su zona de influencia. Si escogen la solución de alcanzar primero la azotea, tendrán la posibilidad de acercarse al edificio por un camino más discreto, pero tendrán que superar una prueba de ATLETISMO Grande (+3).

Encerrado en su propio edificio se encuentra Leonardo “Souzinho”. No fue más que suerte el que los alienígenas pasaran por alto su presencia cuando entraron en la emisora con sus sabuesos. El fuerte temporal que provocó el tsunami rompió algunos de los vientos que sujetan las antenas y él había subido a repararlos junto con Diogo, uno de sus ayudantes. Diogo justo acababa de bajar al estudio a comprobar si la señal volvía a ser la correcta cuando ellos llegaron.

Lleva desde entonces encerrado en el edificio, emitiendo sin parar. Al no disponer de suministro eléctrico, se las ingenió para conectar unas viejas baterías de emergencia y lleva funcionando con ellas desde entonces, aunque están a punto de agotarse. También se ha quedado sin batería en el móvil y en un par de cámaras de mano que ha utilizado para grabar todo lo que ha podido de lo que ha sucedido en Lajes, unas veces desde las ventanas del estudio y otras desde la propia azotea.

Si los protagonistas han tenido ocasión de captar la señal de la emisora en algún momento de su exploración por Lajes, le habrán podido escuchar describiendo como los Atlantes —Souzinho los llama así desde que descubrió donde había terminado ubicado el “meteorito”— están seleccionando a los prisioneros y reparando un yate para, sin duda, trasladarlos a todos hasta su “nave – isla”, la Atlántida.

Por desgracia para Leonardo, sus emisiones no han pasado desapercibidas para los atlantes. Su señal de radio ha sido descubierta y hace poco que han logrado rastrearla hasta el edificio de la emisora. Un soldado ha recibido órdenes de ir a investigar, abandonando la plaza junto a su skýlo en dirección al edificio. El Director es libre de decidir el momento exacto en el que esto ocurre, como sugerencia, una buena ocasión sería cuando los protagonistas estén próximos a entrar al edificio, de forma que tengan la oportunidad de ver al atlante aproximarse.

Si los protagonistas se enfrentan a este atlante y lo derrotan, sus compañeros advertirán su ausencia un rato después y llamarán a todos los sabuesos para organizar una cacería siguiendo el rastro a partir del edificio de la emisora.

Secundarios y Extras de la escena.

Leonardo Souza Correia “Souzinho”. *Locutor de radio. La verdad está ahí fuera.*

Habilidades: Voluntad +2; Máquinas +1; Carisma +1

Examinando el cuerpo de un Atlante.



Llegará el momento en el que los protagonistas logren derrotar a un atlante —puede ser en este episodio o puede suceder más adelante, pero tarde o temprano se enfrentarán a uno y vencerán— y tengan la oportunidad de examinar más de cerca a estos alienígenas. Si eso sucede, esto es lo que descubrirán.

Los atlantes visten una armadura que les protege y les envuelve. Será necesario desmontar varias piezas para forzar su apertura ya que en condiciones normales sería el atlante que la viste quien debería abrirla desde el interior — lee más adelante el cuadro lateral que habla sobre la tecnología de los atlantes para más información. Forzar esta apertura llevará unos minutos de trabajo y se podrá hacer de forma burda —a través de una prueba de MÁQUINAS Buena (+2)—, lo que dañará algunos elementos y desconectará otros, o de forma más sutil pero más complicada, aprovechando ciertos elementos electrónicos de la armadura —a través de una prueba de MÁQUINAS Enorme (+4)—.

Al abrir la armadura descubrirán que la criatura encerrada en su interior no es un ser cuadrúpedo y alienígena, más bien todo lo contrario. Tiene enormes similitudes con un ser humano, tantas que a simple vista parece tan solo un humano a una escala mucho más grande —el ser del interior medirá por encima de los 2,50 m—. La única diferencia evidente es la ausencia de vello corporal. Por supuesto su género —sea varón o hembra— será tan reconocible como en cualquier ser humano.

El ser parece ir sentado sobre la estructura de cuatro patas, por lo que la armadura no es solo un elemento de protección y combate, sino también un medio de transporte. Su cuerpo va recubierto de un fino traje de un material desconocido y elástico, que parece llevar insertado entre el tejido algún tipo de fibra de un metal conductor que no es posible identificar ya que no consta en la escala periódica —los protagonistas deberían realizar algunas pruebas con el traje y superar una tirada de SABER Normal (+1) para obtener esta información—. Si logran analizarlo —SABER Normal (+1)— verán que tiene ciertas similitudes con el oro y el cobre, así como notables diferencias. Alguien con conocimiento en mitos antiguos de la Atlántida podría sugerir el nombre Orichalcum u Oricalco.

Continúa....

Secuencia 5. El puerto.

El puerto está dividido en dos zonas claramente diferenciadas. Por una parte está el puerto deportivo, de acceso público, con atraques para pequeñas embarcaciones de pesca y recreo. Por otro lado las dependencias militares de la Marina Portuguesa y la zona de amarre de los grandes buques mercantes, donde se encuentran los rehenes.

Los protagonistas terminarán por acercarse a esta zona cuando sean conscientes de que es su único modo de abandonar la isla o bien si deciden intentar un rescate de los rehenes. También puede ser que no visiten este lugar hasta que los alienígenas hayan abandonado la isla y ésta se encuentre a pocos minutos de ser destruida —el Director puede encontrar más detalles sobre la destrucción de la isla en las próximas escenas—.

Desarrollo de la secuencia.

Esta secuencia, como ya hemos indicado puede iniciarse con múltiples objetivos en mente, por lo que su final sucederá cuando los protagonistas consigan cumplir con sus objetivos o, por el contrario, cuando abandonen la zona del puerto y se encaminen a otra.

El desarrollo de la secuencia será muy diferente en función de la motivación de los personajes y del momento en el que ésta tenga lugar. Es posible que demos inicio a varias escenas ambientadas en la zona portuaria si los protagonistas deciden aproximarse en varias ocasiones por distintos objetivos.

A continuación dividimos en escenas cada una de las posibles actividades a realizar por los protagonistas en el puerto.

Escena 1. Entrar al puerto.

Los alrededores del puerto están vigilados por sabuesos alienígenas, que están Atentos a evitar que alguien pueda huir de la explanada del puerto, más que a la llegada de algún posible atacante. Los protagonistas podrán averiguar este aspecto si crean una ventaja sobre la criatura con una prueba de INVESTIGAR Normal (+1). En cualquier caso, los protagonistas deberán enfrentar una tirada de SIGILO contra la PERCEPCIÓN del skýlo para superar su vigilancia.

Si los protagonistas son descubiertos por una de las criaturas, ésta saldrá en su persecución, lo que probablemente termine atrayendo a otros skýlo de los alrededores. Los alienígenas no se inmutarán por estos movimientos, tienen otros asuntos de los que ocuparse y dejan a sus sabuesos actuar de forma independiente.

Examinando el cuerpo de un Atlante.



La interacción del atlante con su armadura no se realiza exclusivamente a partir de movimientos corporales. El casco lleva acoplados multitud de sensores que se dedican a monitorizar la actividad cerebral del usuario y que transportan esa información al resto de componentes de la armadura que, de algún modo, reacciona a los pensamientos de su portador —de nuevo puedes encontrar más información en las anotaciones sobre la tecnología atlante—.

El Oriccalco es una pieza fundamental dentro de esta arquitectura que comunica el cerebro del atlante con su tecnología, funcionando a la vez como medio de transmisión y como el elemento que transforma los pensamientos en la fuente de energía necesaria para el funcionamiento de los diferentes objetos. El origen del Oriccalco, sus propiedades y la forma de trabajarlo es algo que está fuera del alcance de los humanos... por el momento.

Escena 2. El velero.

Una vez superados los sabuesos, acceder a la zona del puerto deportivo es sencillo siempre que den un pequeño rodeo y eviten entrar por el acceso principal, el cual une esta parte del puerto con la zona militar y mercante. El acceso principal transcurre en paralelo al varadero —un canal terminado en un plano inclinado que permite sacar del agua embarcaciones de pequeño tamaño— y carece de elementos tras los que ocultarse, por lo que recorrer ese camino dejaría a cualquier protagonista a la vista de los alienígenas que vigilan la explanada.

Una vez en el puerto deportivo, los protagonistas podrán moverse con bastante libertad ya que la zona no está vigilada y el edificio de la Marina Portuguesa bloquea la visión desde la explanada, manteniéndolos ocultos a la vista de los alienígenas.

Los barcos a motor atracados en esta zona tienen muy poca autonomía y otros carecen de la robustez necesaria para afrontar un viaje largo por el océano, con todos los avatares que pueden surgir. Todos salvo uno —es suficiente con una prueba de SABER o CONDUCIR Buena (+2) para afirmarlo con seguridad—, un hermoso velero de más de trece metros y dos mástiles, pero que necesita unas cuantas reparaciones antes de poder salir de nuevo a mar abierto. El velero tiene por nombre *Blind Justice* y lleva bandera estadounidense.

Cuando los protagonistas se aproximen al barco, de su interior saldrá un joven armado con una pistola que apuntará hacia el grupo y les pedirá que se retiren. Aparenta menos de treinta años y se encuentra **asustado** y

muy nervioso. En todo momento intentará mantener un tono de voz bajo, lanzando constantes miradas hacia la zona del puerto donde sabe que se encuentran los alienígenas. En su mano izquierda lleva una pistola de bengalas cargada.

El joven se llama Paul Delaney, y es el compañero desaparecido de los supervivientes del hotel —más detalles en la Escena 7, El Hotel, de la secuencia anterior—. Lleva escondido en el barco desde la llegada de los alienígenas y aún no se ha atrevido a acercarse hasta el hotel para intentar averiguar qué ha sucedido con sus amigos. En el fondo **sabe que necesita ayuda**, pero no dudará en amenazar con disparar la pistola de bengalas al aire y delatarlos a todos si se sienten en peligro. Los protagonistas necesitarán calmarlo —o arriesgarse a reducirlo de algún modo— si quieren poder examinar el barco. Hablarle con calma, demostrar buena fe o saber algo sobre el paradero de sus amigos, será necesario para que algún protagonista pueda tranquilizarlo, superando una prueba de EMPATÍA Enorme (+4).

Si logran llegar a un entendimiento con Paul, el joven les pedirá ayuda para intentar encontrar a sus amigos y, quizás, abandonar todos juntos la isla en el velero. Sabe que necesita reparaciones, pero él se siente capacitado para hacerlas.

Los repuestos para la reparación se pueden obtener del resto de barcos que hay en otros amarres, aunque necesitarán una serie de herramientas que no estarán todas disponibles —aunque la mayoría sí, que casi todos los barcos de un cierto tamaño tienen sus propios juegos de herramientas—. En la ferretería o en las instalaciones de la Marina Portuguesa podrán encontrar todo lo que necesitan.

Llevar a cabo las reparaciones requerirá de casi diez horas de dedicación y superar una prueba de MÁQUINAS Buena (+2). Si colaboran varios personajes en la reparación, podremos utilizar las reglas de trabajo en equipo —aunque eso significará varias personas colaborando en la misma tarea, sin ahorrar tiempo—. O cada personaje se encargará de una tarea y hará su propia prueba por separado, a fin de reducir el tiempo invertido —cada protagonista que supere una prueba sumará dos horas de las diez necesarias—.

Si algún protagonista desea ayudar a otros, puede intentar crear una ventaja para favorecer el trabajo de los demás, aunque él mismo no podrá participar de la reparación ya que deberá estar de un lado a otro apagando fuegos y echando una mano.

Aparte de las reparaciones, los protagonistas deberán hacer acopio de medicinas y provisiones —agua, principalmente— para un viaje que promete ser largo y movido y para el que todavía han de decidir el destino.

Secundarios y Extras de la escena.

Paul Delaney. Regatista olímpico. Sabe cuándo necesita ayuda.

Habilidades: Conducir +2; Físico +1; Máquinas +1

Consecuencia leve: Asustado y muy nervioso.

Pistola [Glock 17] (Daño:2); Pistola de bengalas (Daño:1)
Imprecisa como arma.

Escena 3. La explanada.

La mayoría de la información sobre la explanada del puerto viene detallada en la primera escena de este episodio. Según lo que haya ido ocurriendo durante las últimas horas, los casi cuatrocientos rehenes estarán vigilados por dos o tres soldados alienígenas, mientras que un par de técnicos siguen dando frecuentes viajes al yate —un vehículo de lujo, con capacidad para que viajen una docena de personas con todas las comodidades, y autonomía para hacer la travesía transatlántica—.

Los rehenes se encuentran sentados y apiñados en el centro de la plaza, vigilados por los alienígenas, cada uno de los cuales tiene a su lado a uno de sus sabuesos. Un par de veces a lo largo del día, los rehenes serán llevados en grupo hasta el edificio de la Marina Portuguesa, escoltados por uno de los soldados atlantes, para que puedan ir al baño. Los vigilantes no parecen establecer ningún tipo de comunicación entre ellos ni con sus criaturas, al menos que se pueda apreciar desde el exterior.

Los protagonistas pueden hacer poco por liberar a todos los rehenes salvo que decidan hacer un ataque abierto contra los alienígenas, aunque existen otras opciones que podrían plantearse.

Capturado como rehén.

Si alguno de los protagonistas quiere unirse al grupo de rehenes, la forma más sencilla es dejarse ver por los alrededores de la explanada y huir de uno de los sabuesos en dirección hacia el grupo de personas.

Los alienígenas no pondrán ningún reparo a que otro humano se una voluntariamente al resto de prisioneros, aunque será examinado de cerca y despojado de cualquier objeto que pueda parecer un arma. El protagonista tendrá opción de hacer una prueba enfrentada de su habilidad de ROBAR contra el INVESTIGAR del alienígena si quiere intentar ocultar algún objeto pequeño en su cuerpo o entre la gente de su alrededor. Los soldados no se lo tomarán nada bien si le descubren intentándolo —queda a discreción de cada Director la contundencia que quiera dar al castigo, aunque ya hemos visto que estos seres no se andan con miramientos—.

Poco después será examinado por alguno de los *técnicos* que podría decidir llevarlo hacia el barco para colaborar en las reparaciones. El técnico se limitará a observar al personaje quien sufrirá un intenso dolor de cabeza y ten-

drá la sensación de que alguien está intentando *entrar* en ella. El protagonista tendrá la opción de rendirse ante el intento, para lo cual tendrá que superar una prueba de VOLUNTAD Buena (+2). Si la supera no sufrirá ningún daño, pero si falla recibirá el estrés mental correspondiente. Por otro lado, el protagonista puede intentar luchar contra esa sensación, entonces deberá defenderse con su VOLUNTAD contra el ataque de VOLUNTAD del alienígena, desarrollándose un combate mental que durará hasta que el protagonista se rinda o sea derrotado, ya que no tiene ningún modo de devolver los ataques —y, si lo hiciera, la respuesta por parte de los soldados sería letal—.

Cuando el técnico venza en el enfrentamiento, el alienígena obtendrá la información que buscaba. Si el protagonista tiene alguna habilidad de MÁQUINAS o de SABER que pudiera ser útil para la reparación del yate, será seleccionado para subir a bordo.

Las características del técnico atlante se encuentran al final de presente episodio.

Escondido entre los rehenes.

Colarse entre el grupo de rehenes de forma inadvertida es otra de las acciones que alguno de los protagonistas podría querer tomar, ya sea para hablar con ellos o para intentar localizar a algún rehén en concreto. Sin embargo, cruzar una zona abierta de terreno que está siendo vigilada tan de cerca, se antoja una tarea casi imposible sin reducir el número de vigilantes o sin crear algún tipo de distracción.

El protagonista tendría que vencer una prueba enfrentada de su SIGILO contra la PERCEPCIÓN del grupo de alienígenas, con el inconveniente de que estos utilizarán las reglas de trabajo en equipo, lo que quiere decir que harían una única tirada con su base de PERCEPCIÓN Buena (+2) y obtendrían un +1 a la prueba por cada vigilante adicional (ya sea un atlante o un skýlo). En caso de fallar la prueba y ser detectado, será tratado como se indica en el apartado anterior para los rehenes capturados.

Si el protagonista logra introducirse en el grupo de forma inadvertida será objeto de multitud de preguntas por parte de los esperanzados rehenes, quienes pensarán que se aproxima un intento de rescate y sufrirán una gran decepción si no es así. Los rehenes tienen poca información sobre lo que está sucediendo y cada uno de ellos tiene su propia historia sobre cómo ha sido capturado y los familiares o amigos que ha perdido. Algunos han hablado con los técnicos pero, aunque no han recibido respuesta alguna a sus preguntas, algunas de sus peticiones —como las visitas periódicas a los baños— si han sido atendidas.

El Director es libre en esta situación de aportar los datos que desee para enriquecer la escena. Lo único en lo que todos los rehenes parecen estar de acuerdo es en que los

alienígenas están intentando reparar el gran yate de lujo que tienen frente a ellos con la intención de llevárselos a algún sitio y que, mientras lo reparan, están haciendo alguna especie de selección porque no piensan llevárselos a todos. En ese proceso de selección están siendo rechazados —y eliminados— todos aquellos que están o parecen estar enfermos o demasiado débiles.

Liberar a uno de los rehenes.

Si colarse en el grupo de rehenes ya resultaba complicado, intentar salir de él o sacar a uno de los rehenes de la explanada supera todo lo imaginable.

Cada uno de los personajes que quiera abandonar el grupo, deberá superar una tirada enfrentada entre su SIGILO y la PERCEPCIÓN combinada de todos los vigilantes, del mismo modo que vimos en el apartado anterior. A diferencia de antes, los protagonistas desde dentro no lo tendrán fácil para controlar los movimientos de todos los vigilantes, lo que les proporcionará a los mismos un +2 adicional a su prueba.

Con estos prisioneros fugados, los alienígenas no tendrán ningún tipo de miramiento, disparando a matar. Si el fugitivo logra sobrevivir a los disparos, aún tendrá que lograr huir de los sabuesos que serán enviados en su persecución. Estos sabuesos regresarán a la explanada en cuanto hayan cumplido su misión.



Nota para el director.

Si los protagonistas no han jugado la Escena 10. Estación de radio local, de la escena anterior, en algún momento uno de los soldados abandonará la plaza tal y como se indica en dicha escena. Al no contar con la colaboración de los protagonistas, Leonardo Souza será capturado por el atlante, quien lo traerá de regreso a la plaza pocos minutos después. Un rato más tarde, uno de los técnicos lo llevará hasta el barco.

Por la noche.

Los rehenes solo pasarán una noche en la explanada. Algunos serán capaces de dormir, apoyados unos sobre otros, pero la mayoría se mantendrán despiertos a causa del miedo. Poco antes de eso, en los últimos minutos del atardecer, un pequeño grupo formado por media docena de humanos será acompañado por uno de los soldados al edificio de la Marina Portuguesa, donde se les permitirá recoger algo de bebida y alimentos para repartir entre los demás. Tendrán que dar varios viajes para poder completar la tarea.

Sus vigilantes no parecen mostrar signos de cansancio y permanecerán en la misma posición que el resto del día. Sin embargo, aunque a la vista de todos no parezca que se han producido cambios, lo cierto es que los disciplinados atlante hace tiempo que han aprendido a descansar en el interior de sus armaduras de combate, que se estabilizan sobre sus cuatro patas y permiten a

los alienígenas sumirse en un estado de duermevela. Los soldados harán esto por turnos, por lo que la vigilancia será algo menor durante estas horas. Los sabuesos, por el contrario, no parecen necesitar ningún tipo de descanso y al carecer de ojos no notarán la ausencia de luz, aun así adoptarán una mutación nocturna. Las características de esta mutación de la criatura las encontrarás al final del presente episodio.

Escena 4. Las instalaciones de la Marina Portuguesa.

Este edificio de dos plantas, situado en la zona portuaria, ha sido completamente desalojado por los soldados atlante, quienes han eliminado a cada uno de los militares que han encontrado, amontonando sus cuerpos junto al edificio.

Acceder al edificio por la puerta principal tiene las mismas dificultades que lograr introducirse en el grupo de rehenes, a causa de la vigilancia que hay en la explanada (puedes ver los detalles concretos en la escena anterior). Los protagonistas también pueden intentar colarse por la parte de atrás, desde el puerto deportivo, aunque para ello tendrán que cruzar a nado y trepar por la fachada posterior del edificio superando una prueba de ATLETISMO Grande (+3).

El interior del edificio ha sufrido algunos daños, ya que se ha combatido en varias habitaciones —aunque el ataque atlante fue por sorpresa y los soldados pudieron oponer poca resistencia—. La exploración del mismo por parte de los protagonistas les permitirá encontrar algunos objetos de utilidad.

Armas de fuego. No todos los soldados tuvieron ocasión de armarse adecuadamente para enfrentarse a sus agresores. En la planta baja hay una pequeña habitación cerrada que hace las veces de armero en cuyo interior pueden encontrar varias pistolas y rifles de asalto. Superar el cierre de la puerta requiere una prueba de MÁQUINAS Grande +4, o conseguir las llaves que están en el cadáver del oficial al mando, cuyo cuerpo se encuentra amontonado con el resto fuera del edificio. Abrir la puerta por la fuerza alertaría a los atlantes que se encuentran en la explanada.

Comida y bebida. Las cocinas y la despensa del edificio de la Marina están bien surtidas de alimentos, al menos hasta la visita nocturna de los rehenes, que vaciará la despensa de todo aquello que no requiera ser cocinado, así como de bebida.

Medicinas. El edificio cuenta con una enfermería para la tropa que cuenta con un amplio surtido de repuestos médicos para hacer frente a las enfermedades o lesiones más habituales.

En el cuartel también hay ordenadores y equipos de comunicaciones que han sido dañados o carecen de alimentación eléctrica. Los protagonistas pueden intentar repararlos o llevarse las piezas como repuestos, pero para poder utilizarlos en este lugar necesitarían volver a conectar el suministro eléctrico de Lajes.

Escena 5. Las naves atlantes.

Llegar hasta ellas se antoja complicado, ya que se encuentran flotando en el mar, a unos metros de cualquiera de los muelles y puntos de amarre del puerto. Además son perfectamente visibles tanto desde la explanada como desde el yate, por lo que cualquiera de los atlantes que se mueven por la zona podría ver a los protagonistas de acercarse. Aun así, es posible intentarlo.

Aparte de llegar hasta el agua —lo que pueden hacer por un camino más seguro, como es el acceso al puerto deportivo— tendrán que nadar hasta la nave en unas aguas que no terminan de estar del todo calmadas y en las que flotan algunos restos de otros barcos que podrían representar algún peligro para los nadadores. Por estas razones, aquellos que lo intenten deberán superar una prueba de ATLETISMO Normal (+1).

Una vez cerca de la nave, también necesitarán superar una prueba de SIGILO Buena (+2) para entrar a una de las que se encuentran abiertas sin que nadie repare en ellos. Un fallo podría llamar la atención de alguno de los atlantes, lo que obligaría al protagonista a tiradas enfrentadas contra la habilidad de PERCEPCIÓN del alienígena para poder escapar de la zona sin ser visto.

Si alguno de los protagonistas tiene los medios y la habilidad para acercarse hasta la nave buceando, reduciremos la dificultad de la prueba de SIGILO a Normal (+1), al realizar la mayor parte del recorrido bajo el agua.

La nave por dentro resulta tan extraña como los propios atlantes. Carece de botones, manivelas o palancas que accionar. El único elemento conectado al vehículo es una especie de casco de gran tamaño en cuyo interior parece haber una serie de sensores de algún tipo. Una prueba de SABER Buena (+2) permitirá encontrar ciertas similitudes con los utilizados para realizar un escáner cerebral.

Ponerse el casco no servirá de nada ya que no tiene las dimensiones apropiadas para adaptarse a un cráneo humano. Alguien con grandes conocimientos en Neurología y Electrónica —o un par de personas trabajando en equipo— podría, con tiempo y las herramientas apropiadas, adaptar los sensores a una nueva estructura del tamaño apropiado para un ser humano.

Secuencia 6. El barco.

Un hermoso yate de lujo —el *Mystic*— está siendo reparado por los atlantes en el puerto de Lajes, utilizando para ello mano de obra humana, escogida de entre los rehenes que permanecen agrupados en la explanada por dos de los invasores alienígenas.

Este barco es uno de los pocos con la autonomía suficiente para sacar a los protagonistas de la isla y trasladarlos hasta el continente, aunque para ello primero tendrían que arrebatárselo a los alienígenas.

Desarrollo de la secuencia.

El objetivo de esta secuencia es describir el yate de lujo que los atlantes están reparando, así como las fuerzas hostiles que los protagonistas pueden encontrar en su interior si se deciden a intentar abordarlo o si, tras ser capturados, terminan en su interior junto con otros prisioneros.

Dividiremos la secuencia en diferentes escenas en las que describiremos el barco y la situación general en la que pueden encontrarlo los protagonistas según el momento en el que decidan acercarse al mismo.

Con independencia de la escena que se esté rodando, si se produce un conflicto en el barco, cualquiera de los atlantes de su interior puede comunicarse con la explanada del puerto y reclamar la ayuda de alguno de los soldados que se encuentran allí.

Escena 1. Descripción general del yate.

El yate tiene cuatro cubiertas que van decreciendo en tamaño desde la cubierta inferior hasta la superior y que describimos a continuación.

Cubierta inferior. En ella se encuentran los motores del yate, un compartimento a popa que aloja el bote salvavidas y una moto acuática, los camarotes de invitados —a los que se accede por una escalera interior desde la cubierta principal— y varias habitaciones pequeñas a proa que se utilizan como almacenes, salas de descanso y camarotes para la tripulación.

Cubierta principal. Con las cocinas, un gran salón, un comedor, gimnasio, sauna y sala de cine. Es la zona del barco donde se realiza la mayor parte de las actividades diarias, con numerosas zonas al aire libre.

Cubierta del puente. Donde se encuentra el dormitorio principal y el puente de mando que gobierna el barco.

Cubierta solárium. Una zona al aire libre con hamacas, una zona de bar y un jacuzzi.

Los humanos y la tecnología Atlante



Los Atlantes, como raza, tienen una forma diferente a la humana de aproximarse a la tecnología. Para ellos, los instrumentos tecnológicos son una forma de canalizar sus propias capacidades mentales y darles una proyección física. Cada instrumento atlante está sintonizado con su portador y son sus órdenes mentales las que lo hacen funcionar.

No todos los atlantes tienen capacidad de operar de forma eficiente todos los tipos de tecnología. Al igual que un humano necesita entrenar su cerebro para que adquiera un tipo de SABER y entrenar su cuerpo para que sea capaz de llevar a cabo esas órdenes mentales con eficacia y precisión, un atlante tiene que desarrollar sus capacidades mentales y entrenarlas para poder, no solo operar correctamente un elemento tecnológico concreto, sino en ocasiones incluso ser capaz de hacerlo funcionar.

De este modo, los soldados atlantes son capaces de disparar sus armas de energía, que proyectan sus órdenes mentales en forma de ataques dirigidos; otros son capaces de pilotar sus naves, uniéndose a ellas y realizando maniobras prodigiosas, o conectarse con sus armaduras y exprimir las capacidades físicas que éstas les confieren. Pero no todos los atlantes que cojan un arma serán capaces de proyectar sus pensamientos en forma de ataque a través de ellas. No es una cuestión de puntería, algunos ni tan siquiera lograrán realizar un disparo pues el desarrollo de sus capacidades mentales no se ha encaminado hacia la guerra. Esa es la diferencia más grande con respecto a la tecnología humana, la mente del atlante es la fuente de energía de su tecnología, lo que es al mismo tiempo un inconveniente y una ventaja.

Es muy poco probable que los protagonistas tengan el tiempo y la oportunidad de intentar poner en marcha un vehículo alienígena, sin embargo si es posible que consigan hacerse con algún arma y conforme avance la campaña podrían caer en sus manos objetos cada vez más complejos.

Llegado el caso, para que un humano logre utilizar tecnología alienígena, tendrá que comprenderla y ser capaz de hacerla funcionar con su mente. Más allá de las acciones del protagonista y la interpretación del actor, a nivel de reglas trataremos este intento como un desafío que requerirá completar los siguientes pasos:

- Primero deberá estudiar el aparato en cuestión e identificar sus funciones y cómo las lleva a cabo. Esto siempre requerirá de una prueba específica de SABER, con dificultades que oscilarán entre Buena (+2) y Fantástico (+6), dependiendo de si existen o no similitudes con objetos humanos que hagan funciones similares.

Continúa...

Escena 2. El yate durante las reparaciones.

Las reparaciones terminarán a media tarde del día posterior a la invasión de Lajes, unas treinta y seis horas después del ataque. Mientras eso ocurre, varios humanos serán llevados hasta el barco y ubicados en diferentes lugares en función de las intenciones de los atlantes.

En la cubierta inferior, un par de humanos se afanan en reparar los motores del yate. Normalmente un técnico atlante se encuentra en esta sala con ellos, observando.

Un grupo creciente de rehenes está siendo reunido en el salón de la cubierta principal. Hay personas de todo tipo, desde niños y mujeres hasta ancianos, aunque todos se encuentran en buen estado de salud y libres de enfermedades —lo que podría llamar la atención de alguno de los protagonistas—. Otro técnico atlante se suele encontrar en esta sala y parece estar haciendo algún tipo de chequeo médico a los prisioneros, tomando muestras de sangre y datos biométricos. Dos skýlo permanecen en esta sala manteniendo a los prisioneros bajo control.

Otros tres humanos se están encargando de la reparación de los aparatos electrónicos del puente de mando y la instalación eléctrica que los alimenta, vigilados por un sabueso alienígena. En esta misma cubierta, normalmente en el puente o cerca de él, se encuentra un oficial atlante que parece estar al mando de todos los que están en Lajes. Sus características las puedes encontrar al final del presente episodio.

Escena3 . El yate de noche.

Por la noche la actividad en el yate cesará y los humanos serán todos agrupados en el gran salón de la cubierta principal. Se les permitirá acudir al baño y comer de lo que hay guardado en la cocina y la despensa del barco, pero nada más. Dormirán como puedan, repartidos entre los sillones y el suelo de la sala. Al anochecer habrá una treintena de prisioneros en el interior del yate.

Las puertas del salón se cerrarán y los tres sabuesos se apostarán en las diferentes salidas. El oficial pasará la noche en la cubierta del puente y los técnicos en la inferior, cerca de la sala de máquinas.


Durante la noche, los skýlo prestarán especial atención a cualquier sonido que pueda proceder del exterior, adaptando sus sentidos para aumentar su eficacia durante la noche, tomando una mutación nocturna cuyas características se encuentran al final del presente episodio.

Escena 4. El yate abandona el puerto.

Aproximadamente treinta y seis horas después de alcanzar la isla de Lajes, las reparaciones del yate habrán

Los humanos y la tecnología Atlante



- En segundo lugar necesitará adaptar el objeto en cuestión a dimensiones humanas, superando una prueba con una habilidad apropiada de MÁQUINAS. Este paso será el más sencillo de todos, siempre que disponga de un lugar de trabajo y materiales apropiados, oscilando la dificultad entre Buena (+2) y Enorme (+4).
- En tercer lugar, los humanos necesitan poder conectar su mente con el aparato tecnológico. Estos objetos poseen sensores capaces de recoger las emisiones cerebrales de los atlantes. Al carecer de la capacidad de los atlantes para proyectar su mente, un humano necesitará siempre conectar estos sensores a su cabeza, para escanear así su actividad cerebral. Este trabajo formará parte de la adaptación del objeto a las dimensiones humanas siempre que los sensores vayan acoplados a un casco o algún elemento similar, en el resto de casos habrá que modificar el aparato para poder realizar dicha conexión, lo que requerirá de pruebas adicionales de MÁQUINAS [Electrónica u otra habilidad apropiada según el objeto] y SABER [neurología u otra especialidad similar].
- Por último, asumiendo que todo lo anterior se ha realizado con éxito, el protagonista deberá proyectar su mente sobre el aparato para “encenderlo” y “sincronizarlo” con sus pensamientos. Esto se logrará mediante una prueba de VOLUNTAD Magnífica (+5) que, en caso de fallo, podría simplemente no funcionar o causar estrés mental al protagonista por un efecto “rebote”.
- Una vez el protagonista esté “conectado” al aparato alienígena, para usarlo deberá utilizar su habilidad de VOLUNTAD o la habilidad correspondiente al objeto de que se trate —DISPARO para un arma, CONDUCIR para una nave, etc.—, la que sea de menor valor. Sin embargo la mente humana no está preparada para entrar en conexión con estos objetos atlante y, por cada signo  que aparezca en cualquier tirada relacionada con el objeto —incluida la prueba para “encenderlo”—, el protagonista sufrirá un punto de estrés mental.

Continúa...

finalizado y los atlantes estarán listos para marcharse, llevándose con ellos a los humanos.

Los técnicos se moverán entre el grupo de prisioneros y harán una selección de aproximadamente un centenar de individuos. Hombres, mujeres, niños, ancianos... todos tendrán cabida y el criterio escogido será imposible de definir para los observadores externos.

No todos los que se encontraban en el barco permanecerán en él, algunos de los humanos que estaban realizando reparaciones serán devueltos al puerto y no formarán parte de los elegidos. Si alguno de los protagonistas es-

taba entre los prisioneros o trabajando en el barco, su destino final será la explanada del puerto.

Una vez esté el barco cargado de gente, repartidos como buenamente puedan entre las diferentes cubiertas, los tres soldados subirán también a bordo, junto con uno de los técnicos, quien bajará poco después —el técnico ha subido para escoger a uno de los humanos y situarlo en el timón del barco, indicándole claramente que ha de seguir a las naves atlantes que hay en el puerto—.

Por último, el oficial y los técnicos subirán a sus naves y se pondrán en marcha. Las naves de los soldados también se pondrán en movimiento por sí solas, siguiendo al resto. El yate zarpará tras las naves y todos se dirigirán rumbo a la isla. Rumbo a la Atlántida.

Los humanos que queden en la explanada no darán crédito a su suerte y darán rienda suelta a sus sentimientos. Habrá quien salte de alegría y quien se derrumbe tras la tensión sufrida, pero todo se volverá un pequeño caos con la desaparición del yate y las naves alienígenas en la lejanía.

Secuencia 7. Erupción volcánica.

Hace apenas dos horas que los atlantes han abandonado la isla de Flores, llevándose con ellos a un buen número de prisioneros, rumbo a su isla. Los supervivientes ya comienzan a hablar de los atlantes y la Atlántida como una realidad y el nombre corre de boca en boca como la pólvora. Los intentos de contactar con otras islas o con el exterior se suceden sin éxito, aunque sí que se ha establecido contacto con los supervivientes acampados en la reserva natural que hay en las montañas.

Desarrollo de la secuencia.

El objetivo de esta secuencia es desatar una vez más el caos en la isla de Flores y forzar a los protagonistas a abandonarla y alejarse de las Azores en dirección a Europa o América.

Esta secuencia interrumpirá o se desarrollará en paralelo a cualquier otra actividad que los protagonistas estén realizando cuando llegue la hora indicada. A continuación dividimos la secuencia en escenas que se desarrollarán en el orden en el que se muestran.

Escena 1. Temblores.

El primer signo de que algo va mal llegará cuando un súbito temblor agite la isla durante unos segundos. El seísmo se repetirá pocos minutos después y, a partir de ese momento, se convertirá en algo continuado que irá aumentando de intensidad hasta que **toda la isla tiemble**.



Los humanos y la tecnología Atlante





Ejemplo: *el Capitán Castro y sus compañeros se han hecho con una de las naves alienígenas y están intentando manipularla para hacerla funcionar.*

Se trata de un vehículo muy complejo y, aunque tiene similitudes con varios vehículos humanos, el Director decide que necesitarán superar una prueba de SABER [Aeronáutica] Magnífica (+5) para entenderla a fondo.

El vehículo trae un casco para el piloto, repleto de sensores para escanear la actividad cerebral, eso hace la adaptación más sencilla para el equipo del Capitán, necesitarán solo una prueba de MÁQUINAS [Electrónica] Buena (+2) para conectarlo todo de igual forma a un casco de tamaño humano.

Tras muchas horas de trabajo, el Capitán se sienta a los mandos y se coloca el casco. El actor arroja los dados y obtiene un , un +2 que sumado a su valor de VOLUNTAD arroja un resultado final Grande (+3). No es suficiente para conectar con la nave, pero el Capitán Puede ser muy paciente cuando sabe lo que espera y la invocación de dicho aspecto consigue elevar el resultado a Excelente (+5). Tras unos minutos de concentración durante los que se siente un poco estúpido y se gana un pequeño dolor de cabeza —Castro se anota un punto de estrés a causa del signo  obtenido en la prueba— comienza a notar como la nave parece reaccionar a sus pensamientos.

Sin saber muy bien donde poner sus manos —pues echa de menos la necesidad de accionar los diferentes controles de una aeronave— el Capitán “ordena” a la nave despegar. El Director determina que la dificultad será Buena (+2) —al fin y al cabo es su primera vez en un vehículo así— y el actor arroja de nuevo los dados obteniendo un , una gran tirada que con el +1 de su atributo de VOLUNTAD —el Capitán es un Enorme (+4) Piloto, pero eso no le sirve en este vehículo— se convierte en un resultado Grande (+3) y la nave despegue. Además, al no haber obtenido ningún signo  en los dados, Castro no recibe más estrés.

Estos temblores provocarán **derrumbes inesperados** que causarán todo tipo de daños. Se dejarán sentir con mayor violencia si cabe en la zona de las montañas, donde los viejos cráteres convertidos en lagos empezarán a calentarse, evaporando el agua que los llena en pocos minutos. En las laderas de las montañas comenzarán a brotar géiseres de forma espontánea.

Al norte de Flores, el enorme volcán de la isla de Corvo lanzará al aire una gigantesca nube de vapor que, en pocos minutos, se transformará en una fea columna de humo grisáceo.

Escena 2. Humo y rocas.

En apenas treinta minutos, cada volcán de cada una de las islas del archipiélago de las Azores comenzará a arrojar humo y rocas hacia el cielo, lo que provocará una **lluvia de ceniza y piedras** sobre las islas, y **el cielo se oscurecerá**.

Los aterrorizados supervivientes intentarán hacerse al mar como puedan y se convertirán en una terrible y descontrolada masa que hará **lo que sea necesario por sobrevivir**. No tardarán en surgir los primeros brotes de violencia en cuanto se den cuenta que no hay demasiados barcos en condiciones de navegar y, los que hay, apenas servirán para alejarse de las islas y quedar flotando en medio de la nada, a la espera de una muerte segura, demasiado lejos de cualquier otro punto seguro en tierra firme a excepción de la Atlántida.

Los soldados y otros personajes secundarios que los protagonistas hayan tenido ocasión de conocer, intentarán hacerse con los barcos disponibles. El principal objeto de batalla será el *Blind Justice*, el único velero apto para salir con vida de las Azores.



Una carrera hacia la salvación.

Puede que los protagonistas sean conscientes de la existencia del *Blind Justice* o puede que no, pero no serán los únicos que intentarán llegar hasta la zona deportiva del puerto y hacerse con un barco, ni tampoco serán los únicos en darse cuenta de cuál es la mejor opción.

Tratar de aventajar a los demás en esta desesperada carrera por la supervivencia se puede tratar como una Competición que, además, podría utilizar las reglas de Trabajo en Equipo, tanto por parte de los protagonistas como por los secundarios que se enfrenten a ellos.

La zona del puerto tendrá aspectos de escena asociados que influirán en la competición ya que **hay mucha gente corriendo** y se trata de **un camino bastante estrecho**, por lo que muchos secundarios y algún protagonista pueden acabar visitando el agua del puerto.

No olvides que los diferentes participantes pueden intentar crear ventajas durante la competición o realizar un ataque sobre algún otro competidor que los deje a ambos retrasados o sin posibilidad de llegar en primer lugar. El primer participante que consiga tres victorias, será el primero en alcanzar el barco —y quizás en encontrarse frente a la pistola cargada de Paul Delaney—.

Escena 3. Lava y fuego.

Una hora después del comienzo de los temblores, los volcanes Comenzarán a vomitar lava ardiente. La lava se derramará por sus laderas, incendiando los bosques y devorándolo todo a su paso.

En poco más de treinta minutos, la lava alcanzará las costas, haciendo hervir el agua a su alrededor mientras grandes cantidades se evaporan envolviendo todo el archipiélago en una Espesa niebla, por segunda vez en pocos días.

Solo unas pocas zonas quedarán a salvo de los ríos de fuego que avanzan hacia el mar, algunos puntos de las zonas costeras que se elevan formando acantilados sobre el mar. El resto será destruido. Si alguien busca refugio en esos lugares, tras unas horas habrá pasado lo peor, pero la erupción continuará de forma pausada durante varios días más y apenas dejará en la isla nada con lo que sobrevivir.

Secuencia 8. Dejando atrás las Azores.

Los protagonistas habrán conseguido un barco y estarán dejando atrás las Azores tras varios días muy intensos en los que, tras ser testigos de la llegada de unos invasores alienígenas, habrán tenido que huir e incluso luchar por sus vidas.

Por delante quedan días o semanas de viaje, dependiendo de cuál sea el destino escogido pero, ¿qué encontrarán cuando lleguen a su destino? ¿Qué ha sido de sus conocidos y familiares?

Desarrollo de la secuencia.

Esta será la última secuencia del episodio y constará de dos escenas que darán comienzo una vez que los protagonistas hayan logrado alejarse de la isla de Flores y estén a salvo de posibles intentos de abordaje por parte de otros supervivientes.

El objetivo de la primera escena es que los protagonistas decidan el rumbo que quieren tomar mientras que el rodaje de la segunda escena estará condicionado al resultado de la votación realizada en la Secuencia final, Respuesta nuclear, correspondiente al episodio anterior de la serie. Si la votación finalizó con un resultado a favor de realizar un ataque con armas nucleares, el Director deberá decidir el momento en el que ese ataque se lleva a cabo y describir los hechos a los protagonistas.

La secuencia y el episodio se cerrarán cuando la decisión del rumbo este tomada y el ataque nuclear —de existir— se haya llevado a cabo.

Escena 1. Elección de rumbo.

Los protagonistas tendrán que decidir libremente a dónde les llevará su viaje y posiblemente existan discusiones entre ellos antes de tomar la decisión final. Si hay otros personajes secundarios embarcados, querrán participar de una posible votación y podrían surgir tensiones si no se les tiene en cuenta. Si hay secundarios con personalidades violentas o que tengan armas, podría llegar a desatarse un conflicto.

En una votación, la mayoría de ellos apuntará hacia los Estados Unidos. Es el viaje más largo pero, ante una crisis global como la que está afrontando el planeta, argumentarán que es el país que ofrece mayores probabilidades de sobrevivir —al fin y al cabo, es lo que pasa siempre en las películas—. Si los dueños del barco se encuentran a bordo, intentarán por todos los medios imponer su criterio argumentando que el barco es suyo.

Si los protagonistas desean saber cómo de largo será el viaje, una prueba de SABER o una prueba de CONDUCIR Buena (+2), bastará para calcular, de forma aproximada, lo siguiente:

- Distancia aproximada hasta Nueva York, 3.600 kms. Unos 23 días de viaje.
- Distancia aproximada hasta Bristol (Inglaterra), 2.500 kms. Unos 16 días de viaje.
- Distancia aproximada hasta Lisboa, 1.900 kms. Unos 12 días de viaje.

Escena 2. Bombarderos nucleares.

El ataque será llevado a cabo por cuatro bombarderos B-2 Spirit norteamericanos, ante la imposibilidad del Alto Mando de contactar con los submarinos nucleares desplegados en el Atlántico. Estos bombarderos despegarán cada uno desde una base aérea diferente —todas en territorio norteamericano, ya que las comunicaciones con sus bases en otros puntos del globo han sido interrumpidas por la destrucción de los satélites—, trazando cada uno su propio plan de ataque independiente.

No todos los bombarderos llegarán a su destino, dos de estos aviones serán derribados sobre suelo norteamericano y un tercero sobre el atlántico, solo uno de ellos —el *Spirit of Indiana*— será capaz de alcanzar la isla y arrojar su arsenal nuclear sobre ella.

Los protagonistas podrán ser testigos del bombardeo o escuchar las detonaciones y observar la aparición de los hongos nucleares en la distancia. Para su tranquilidad, están lo bastante lejos como para no ser más que testigos de las explosiones.



Nota para el Director.

Aunque como Director tendrás una idea muy clara de dónde quieres que vayan tus jugadores —la ciudad de Nueva York podría ser un buen destino, ya que es ahí donde se desarrolla el episodio 4 de la temporada que tienes entre manos—, no deberías forzar demasiado la situación para que ese sea el destino escogido. Deja que los actores tomen la decisión libremente después de que sus protagonistas interactúen entre sí y con el resto de personajes.

Si los protagonistas toman otra decisión, no te preocupes, muchas de las escenas que encontrarás en el episodio 4 son trasladables con facilidad a otras ciudades importantes de América o Europa —como Washington, Lisboa o Londres—, destinos que probablemente escogerán los protagonistas. Tendrás que hacer un pequeño esfuerzo y reescribir algunas partes del guion pero, desde el Estudio, confiamos en ti y en tu equipo de guionistas.



Criaturas y adversarios del episodio.

Skýlo, mutación nocturna, Sabueso alienígena multiforme.

Aspectos: Extremidades prensiles; Camuflaje nocturno; Anfibio; Sin sentido de la vista;

Habilidades: Atletismo +5; Físico +4; Sigilo +3; Pelear +2; Percepción +1;

Estrés Físico: 4; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas:

Detector de feromonas. +2 a las pruebas de Investigar y Percepción para rastrear o detectar a criaturas que experimenten fuertes sensaciones, como miedo, dolor o deseo.

Cambia formas. La criatura puede cambiar de forma para adaptarse al entorno. Este cambio se ve reflejado en una variación en sus puntuaciones de habilidades, así como en sus aspectos. El Director puede intercambiar el valor entre dos habilidades que tengan un nivel de diferencia o modificar un aspecto. El proceso de transformación dura una Toma por cada intercambio o por cada aspecto que se modifique durante el cual la criatura no puede actuar. El único aspecto que no puede ser modificado es “Sin sentido de la vista”.

Regeneración. La criatura puede regenerar sus heridas, eliminando sus consecuencias a un ritmo de una por escena. Durante ese tiempo, el Skýlo permanecerá inmóvil e indefenso.

Armadura natural. Si la criatura sufre una mutación y crea algún aspecto que le otorgue armadura, gana automáticamente Armadura: 2.

Soldado Atlante, Enorme alienígena humanoide.

Aspectos: Necesita adaptarse al entorno; Armadura cuadrúpeda de combate; Entrenado para la guerra;

Habilidades: Físico +5; Atletismo +4; Disparar +3; Pelear +3; Provocar +2; Percepción +2; Voluntad +2; Investigar +1; Sigilo +1; Conducir +1; Saber +1;

Estrés Físico: 5; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada

Armadura: 4;

Armamento: Garras (Daño: 2); Rifle de energía (Daño: 3, ráfaga rápida)

Proezas:

Impacto brutal. Cuando tiene éxito con estilo en un ataque cuerpo a cuerpo, puede optar por reducir el valor del ataque en uno con el fin de desplazar a su oponente una zona, siempre que no existan aspectos de escena que impidan ese movimiento.

Ataque en carga. Obtiene un +2 al ataque cuerpo a cuerpo si tiene ocasión de desplazarse al menos una zona sin oposición antes de realizar el ataque.

Técnico Atlante, Enorme alienígena humanoide.

Aspectos: Necesita adaptarse al entorno; Armadura cuadrúpeda de combate; Científico de amplio espectro;

Habilidades: Saber +5; Máquinas +4; Investigar +3; Físico +3; Empatía +2; Voluntad +2; Percepción +2; Atletismo +1; Carisma +1; Provocar +1; Pelear +1;

Estrés Físico: 4; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada

Armadura: 3;

Armamento: Garras (Daño: 2);

Proezas:

Lector mental. Puede utilizar su VOLUNTAD para buscar información específica en la mente de otra criatura con la que establezca contacto físico. Si la criatura se opone a su escrutinio puede defenderse de la lectura mental con una prueba de VOLUNTAD, pero sufrirá estrés mental si no se defiende con éxito.

Camuflaje. La armadura puede reflejar su entorno haciéndose *virtualmente invisible* mientras permanezca completamente inmóvil. En movimiento concede un +2 a las pruebas de sigilo pero no amortigua el sonido de la armadura.

Oficial Atlante, Enorme alienígena humanoide.

Aspectos: Necesita adaptarse al entorno; Armadura cuadrúpeda de combate; Militar experimentado;

Habilidades: Físico +5; Atletismo +4; Disparar +4; Pelear +3; Provocar +3; Voluntad +3; Carisma +2; Percepción +2; Conducir +2; Investigar +1; Sigilo +1; Saber +1;

Estrés Físico: 5; **Estrés Mental:** 4;

Consecuencias: Leve – Moderada – Grave

Armadura: 4;

Armamento: Garras (Daño: 2); Rifle de energía (Daño: 3, ráfaga rápida)

Proezas:

Ecolocalización. La armadura emite ondas sonoras e interpreta el eco que los objetos a su alrededor producen debido a ellas, permitiendo operar en total oscuridad y otorgando un +2 a las pruebas de PERCEPCIÓN.

Actuar primero. Puede gastar un punto de Destino para actuar primero sin necesidad de tirar iniciativa. Si varios personajes utilizan esta proeza, tirarán iniciativa para decidir el orden de actuación entre ellos, seguidos del resto de personajes.



EPISODIO 1X04

RUMBO A LAS AMÉRICAS

T

Tras abandonar las Azores, los protagonistas habrán puesto rumbo a uno de los continentes. La elección del destino final sin duda variará de un grupo de actores a otro pero desde la productora no deseamos forzar el guion para obligar a éstos a escoger un destino concreto para sus protagonistas.

Este episodio está escrito asumiendo que los protagonistas han decidido viajar hacia los Estados Unidos y desembarcar en la ciudad de Nueva York, su destino original al comienzo de la serie. También asumiremos que los protagonistas viajan a bordo del velero *Blind Justice*, acompañados por algunos supervivientes. En caso de que los protagonistas decidan otro destino o las circunstancias de su viaje varían respecto a las aquí planteadas, los eventos del presente episodio deberán ser modificados y adaptados a estas nuevas circunstancias, cambiando la ciudad en la que desembarquen, los secundarios implicados y cualquier otro aspecto necesario que permita rodar las escenas que se indican a continuación.

Secuencia 1. Rodeando la Atlántida.

Pocas horas después de dejar las Azores -cinco horas, aproximadamente-, los protagonistas rodearán la costa sur de la Atlántida, como es posible que la estén lla-

mando a estas alturas.- Las aguas siguen estando muy revueltas y la navegación no resultará sencilla. El temor a ser descubiertos o atacados, los acompañará durante las más de tres horas que tardarán en dejar atrás sus costas.

Desarrollo de la secuencia.

Esta secuencia es bastante corta y principalmente descriptiva, mostrando a los protagonistas algunos aspectos de los Atlantes. Las escenas que la componen no necesitan ser rodadas en ningún orden concreto.

Escena 1. Recorriendo la costa.

La mayor parte de la costa de Atlante está formada por grandes acantilados contra los que rompen las olas del embravecido océano. No se distinguen construcciones costeras de ningún tipo, ni tampoco se ven lugares accesibles para un hipotético desembarco. Una ligera neblina todavía cubre la isla y sus alrededores, a causa del calor que aún desprende su superficie.

Escena 2. El canal de entrada.

En un momento del recorrido, los protagonistas podrán ver que el perfil de la costa sufre un cambio repentino. La pared del acantilado que llevan bordeando desde que la isla quedó a la vista, se quiebra y presenta una entrada hacia el corazón de Atlantis en la forma de un canal de unos cuarenta metros de anchura, flanqueado por pare-

des de roca, que parece tener el calado suficiente para ser navegado.

Escena 3. El observador.

Durante el trayecto habrá una ocasión en la que los protagonistas que superen una prueba de PERCEPCIÓN Grande (+3) podrán distinguir la figura de un atlante que observa su paso desde lo alto del acantilado. La criatura no reaccionará de ninguna forma y se alejará de la costa, quedando fuera de la vista, en cuanto se dé cuenta de que lo han visto.

Secuencia 2. 23 días de navegación.

Llegar a Nueva York implica pasar más de tres semanas en un barco, con escasez de agua y alimentos, rodeados de otros supervivientes, algunos de los cuales estarán sin duda heridos o enfermos. Pasarán muchas cosas durante ese viaje, algunas se rodarán y otras solo serán historias que los protagonistas podrán contar más adelante.

Desarrollo de la secuencia.

Las próximas escenas pretenden cubrir algunos eventos relevantes en un viaje que, por lo demás, será largo, cansado y tedioso. El Director puede decidir libremente si rodar todas o solo algunas de estas escenas, y en qué orden hacerlo, alargando o reduciendo en consecuencia la duración de esta secuencia de viaje por mar.

Adicionalmente, los protagonistas tendrán que superar varias pruebas de CONDUCIR (realizadas por algún personaje con conocimientos en navegación) a lo largo de todo el trayecto, lo que decidirá el tiempo final invertido y otros factores que puedan afectar al viaje. En cada escena se indica la dificultad de la prueba y las posibles consecuencias en función del resultado, aunque cada fallo implicará un día de retraso por cada punto de diferencia —aparte de otras posibles consecuencias— y cada éxito con estilo, un día ganado y un impulso relacionado con el barco para utilizarlo en la próxima prueba (*El viento nos acompaña; Por la mejor ruta;* etc.)

Escena 1. Avistamiento de naves.

Al atardecer de uno de los días del viaje, si alguno de los protagonistas está de guardia u observando el mar desde cubierta, podrá realizar una prueba de PERCEPCIÓN Normal (+1) para advertir en la distancia la presencia de una docena de naves de combate —naves individuales, como las que vieron en Flores— que se acercan desde el oeste.

No hay lugar donde ocultarse y, por muchas maniobras que propongan, poco podrán hacer antes de que las naves los sobrevuelen en dirección a la isla de Atlantis. Por fortuna para ellos, las naves pasarán de largo sin prestarles la más mínima atención.

Si algún secundario es propenso al pánico, saltará al agua a la primera oportunidad, temiendo que el barco vaya a ser destruido por alguna de las naves. Las aguas ya no son tan turbulentas como lo eran hace unos días en las Azores, pero seguirá siendo necesaria una prueba de Atletismo Buena (+2) para nadar hasta él y sacarlo de las frías aguas, ya que el pánico no le dejará reaccionar ni pensar con claridad, sobre todo cuando varias sombras enormes pasen a gran velocidad bajo ellos, agitando las aguas. Se trata de otra decena de naves alienígenas que también se dirigen a Atlantis.

No será la única vez que vean pasar naves Atlantes en la lejanía, a veces en dirección a la isla y otras hacia el continente.

En esta escena los protagonistas deberán superar una prueba de CONDUCIR Normal (+1).

Escena 2. La tormenta perfecta.

Durante todo el día se irán acumulando negras nubes de tormenta en la ruta de los protagonistas, si alguno de los protagonistas tiene alguna habilidad de SABER aplicable o mediante una prueba de SABER Buena (+2), podrá determinar la gravedad de lo que se les viene encima y podrán aprovechar para poner a salvo las pertenencias más importantes y prepararse para una noche con mucho movimiento. Al caer la noche la tormenta se desatará, alcanzando su peor momento en algún punto de la madrugada.

La tormenta sacudirá el barco como si fuera a romperlo y todos los protagonistas deberán superar una prueba de FÍSICO Buena (+2) para mantener su estómago en su sitio. Los que fallen la prueba se sentirán *mareados y fatigados* hasta que todo finalice.

Cualquier personaje que se desplace por el barco, deberá hacer frente a una prueba de ATLETISMO Grande (+3). Los fallos provocarán caídas y golpes —estrés físico en consecuencia—, que si ocurren en cubierta, lanzarán además al personaje al mar, arrastrado por una ola o un golpe de viento.

Si alguien cae al mar y no está atado, verá como el barco se aleja sin remedio. Será necesaria una prueba de ATLETISMO Enorme (+4) cada toma para mantenerse a flote y no sufrir estrés físico, o para llegar hasta el salvavidas que —si tiene fortuna— algún compañero de viaje le arroje. Se izado de regreso al barco se una prueba de FÍSICO con una dificultad igual a la FÍSICO del rescatado, +1 por el peso adicional de sus ropas empapadas.

El barco puede dejarse a merced de la tormenta o intentar luchar contra ella. Si el barco se deja libre, sufrirá *desperfectos a causa de la tormenta* y, además, será desviado de la ruta y tendremos que añadir tres días al tiempo total del viaje. Si se lucha contra ella, será necesaria una prueba de CONDUCIR Enorme (+4), que conta-

rá como la prueba de navegación para esta escena. Con un fallo, una enorme ola golpeará a la nave de costado, dejando **un mástil roto**, llevándose por delante o rompiendo alguno de los botes salvavidas y causando estrés a todos los pasajeros a causa del impacto. El mástil roto aumentará en +2 la dificultad de todas las pruebas de CONDUCIR posteriores, sin necesidad de gastar Puntos de Destino en ello.

Maniobrar el barco para intentar recuperar a cualquiera que haya caído al agua requerirá de una prueba de CONDUCIR Enorme (+4), lo que permitirá que alguien lance un salvavidas al pobre desafortunado. Con un empate **lograrán acercarse**, pero no lo suficiente y tendrán que volver a intentarlo. Con un fallo toda posibilidad de rescate se perderá.

Escena 3. Asesinato a bordo.

Esta escena tendrá lugar si hay secundarios a bordo con tendencias agresivas o problemas mentales que lo justifiquen. La tensión vivida hasta ahora, la escasez de recursos y el futuro incierto harán que estalle una pelea y alguien sea apuñalado o reciba un disparo —si se trata de personajes violentos— o que al amanecer se eche en falta a alguien —si se trata de un problema mental o de una actitud más calculadora—.

En ninguno de los dos casos se tardará en encontrar al culpable —que será evidente en el caso de la pelea— y los protagonistas tendrán que resolver la situación, sobre todo porque algunos secundarios pedirán un castigo ejemplar para el asesino, como que sea arrojado por la borda o alguna solución igual de definitiva.

Al finalizar esta escena los protagonistas deberán superar una prueba de CONDUCIR Normal (+1).

Escena 4. El motín.

Esta escena también dependerá del tipo de secundarios que hayan embarcado para realizar el viaje junto a los protagonistas. Si la comida y el agua escasean, han surgido tensiones anteriormente —el asesinato de la escena anterior, por ejemplo— o el viaje se está alargando en exceso, un grupo de secundarios se unirán para intentar tomar el control del barco.

La resolución de esta escena dependerá de las circunstancias concretas, por lo que no entraremos en más detalles, pero la idea es introducir una situación de tensión de la que los protagonistas tendrán que salir como puedan intentando no perder el control del barco.

Al finalizar esta escena los protagonistas deberán superar una prueba de CONDUCIR Normal (+1).

Escena 5. Contacto por radio.

Si los protagonistas intentan establecer contacto con el continente o con otros posibles barcos a través de la radio, en la etapa final del viaje conseguirán captar una señal que transmite en inglés, aunque afectada por numerosas interferencias —de las que ya hemos hablado en el episodio anterior—.

Será necesaria una tirada de MÁQUINAS Buena (+2) para no perder la señal, cuya potencia parece estar cayendo poco a poco.

- Un fallo hará que pierdan la señal, pero tendrán una nueva oportunidad en apenas diez minutos.
- Con un empate podrán recibir a duras penas la emisión, pero no conseguirán hacerse escuchar.
- Un éxito permitirá emitir una señal de vuelta, apenas un par de minutos, pero será suficiente para establecer un contacto que podrán repetir.
- Un éxito con estilo les permitirá prolongar la duración del contacto casi diez minutos.

Es mucha la información que pueden obtener en esta conversación, pero no les dará tiempo a hablar de todo. Aun así, si han logrado establecer contacto una vez, tendrán nuevas ocasiones a lo largo de los días siguientes.

La señal que captarán es una emisión de un radioaficionado llamado **Norman Cox**, que vive en Mt. Olive, una pequeña localidad situada a unos 70 kms. de Nueva York. Norman lleva desde el día del ataque estableciendo contactos con cuantas estaciones de radio es capaz, intentado recopilar información de lo que está pasando en su país y en el resto del mundo. Las noticias son escasas e incompletas, desde la caída de los satélites la información llega con cuentagotas y, poco a poco, la radio se está imponiendo como forma de comunicarse, pero las emisoras nacionales han sufrido graves daños, se han perdido numerosas antenas repetidoras y los alienígenas están intentando activamente sabotear las comunicaciones introduciendo interferencias en las bandas más habituales.

Cox no tiene todos los datos, pero sabe que el tsunami barrió totalmente la costa norteamericana —aquello se pudo ver por televisión a las pocas horas de producirse— y que la ola penetró arrasándolo todo hasta más de 30 kms. tierra adentro y provocando gravísimas inundaciones hasta casi 70 kms. de la costa en algunos puntos. Las aguas tardaron más de una semana en retirarse por completo y han dejado un paisaje terrible. Mt. Olive está situado en alto y el mismo Norman pudo ver la ola de avanzar en la distancia, haciendo desaparecer la tierra a su paso.

El gobierno puso en marcha un plan de evacuación de emergencia casi cinco horas antes de la llegada del

tsunami. Por supuesto evacuar toda la costa este norteamericana en ese escaso margen de tiempo provocó un caos total y millones de personas quedaron atrapadas sin poder salir de sus ciudades. A esto se añadió el que, a pesar de que las previsiones recomendaban un éxodo masivo de toda la población en una franja de unos cincuenta kilómetros, muchas personas consideraron una exageración dichas estimaciones y localidades enteras quedaron completamente sepultadas bajo rocas y barro cuando las aguas penetraron incluso más lejos de lo previsto inicialmente.

Existen muchos listados con los supervivientes que lograron escapar de sus ciudades, el propio Cox cuenta con alguno de ellos, pero la información está muy repartida y es difícil comprobar nombres concretos. Asimismo, un gran número de improvisados campamentos que acogen a las decenas de miles de supervivientes que han perdido sus hogares, se están formando en diferentes ciudades fuera de las zonas inundadas.

El ataque alienígena llegó completamente por sorpresa, con el país sumido en el caos, las autoridades desbordadas y el ejército al completo movilizándolo sus tropas en dirección a las zonas afectadas. Cox no sabe datos exactos, pero han sido atacados cuarteles militares, instalaciones de comunicaciones y las ciudades más importantes del país. El Presidente y todo el aparato gubernamental abandonó Washington a tiempo, pero tras el ataque están dirigiendo el país desde algún lugar que no ha sido revelado. El ejército ha quedado gravemente diezmado tras los primeros ataques sorpresa pero parece que está reagrupando sus fuerzas y está lanzando los primeros contraataques, aunque no hay modo de contrastar mucha de la rumorología que llega al respecto.

Tras el ataque inicial, las grandes naves alienígenas se han agrupado en varios puntos de los Estados Unidos y se mantienen en el aire, dejando los nuevos ataques para los pequeños cazas de combate. La lucha a gran escala se concentra en el centro y el oeste del país. La costa este está sufriendo otro tipo de ataques recientemente, varios radioaficionados hablan de monstruos que aparecen en la noche asesinando poblaciones enteras o sobre gente secuestrada por enormes criaturas humanoides de cuatro patas.

Si los protagonistas piden información sobre los posibles familiares y conocidos que puedan tener en los Estados Unidos, Norman se comprometerá a intentar localizar sus nombres en alguna de las numerosas listas existentes. Pasados unos días habrá logrado localizar alguno de estos nombres —apenas uno o dos nombres sería lo mejor, más aún si solo uno de ellos corresponde a un nombre dado por un protagonista, siendo los otros de algún secundario— que además aparece en el listado correspondiente a uno de los campamentos que se han organizado en los alrededores de Mt. Olive.

Secundarios y Extras de la escena.

Norman Cox. *Apicultor amante de la naturaleza; Radioaficionado veterano; En silla de ruedas.*

Habilidades: Máquinas +2; Saber +2; Contactos +1; Disparar +1

Armas: Escopeta de dos cañones (Daño: 3) *Recargar tras cada disparo; Letal a corta distancia;*

Norman tiene casi cincuenta años y es viudo desde hace seis, perdió a su mujer en el accidente de tráfico que le dejó en silla de ruedas. Su único hijo trabaja en Philadelphia, donde vive junto con la nuera y los nietos de Norman. No ha logrado contactar con ellos ni localizarlos y comienza a perder las esperanzas.

Secuencia 3. New York, New York.

Tras una travesía por mar que habrá durado entre veinte y treinta días, los protagonistas llegarán a las costas de los Estados Unidos, concretamente a las de la devastada ciudad de Nueva York.

El viaje no habrá estado exento de problemas e incluso puede que hayan perdido por el camino a alguno de los que comenzaron el viaje. Probablemente habrán logrado contactar por radio con Norman Cox y sabrán de la existencia de campamentos de supervivientes donde podrían encontrar a algunos de sus familiares o conocidos.

Desarrollo de la secuencia.

En esta secuencia asumiremos que los protagonistas quieren dirigirse hasta Mt. Olive, para lo cual tienen que cruzar el territorio de Nueva York desde la costa. Las siguientes escenas describen la llegada de los protagonistas a la ciudad.

Si los protagonistas han superado todas las pruebas de CONDUCIR durante la secuencia anterior, el Director preguntará al grupo de actores en qué momento llegan sus protagonistas a los alrededores de la ciudad, ya que habrán sido lo suficientemente hábiles como para poder ajustar su viaje para llegar en el momento deseado del día. Si han fallado solamente una prueba, el Director podrá ajustar el momento exacto de llegada, atrasándolo o adelantándolo unas horas según su criterio. Si han fallado varias pruebas, el barco llegará a una ciudad sin iluminación de ningún tipo. En la oscuridad de la noche.

Escena 1. Llegando a la costa.

Si llegan de día y tienen la oportunidad de ver hacia dónde se dirigen, el nivel de destrucción que tienen ante sus ojos provocará que a los protagonistas se les encoja el corazón. El panorama es desolador, apenas quedan algunos edificios que conserven parte de su estructura en pie y las ruinas se extienden por toda la costa y el interior, hasta donde llega la vista. Si llegan de noche se perderán el triste espectáculo.

El barco cruzará toda la bahía de entrada a la ciudad de Nueva York, la cual está cubierta de restos flotantes que el barco irá golpeando y apartando a su paso. Algunos de estos golpes serán más contundentes y, además, se repetirán con más frecuencia. Si los protagonistas echan un vistazo a lo que están golpeando —por temor a causar daños al casco, por ejemplo— descubrirán que están navegando, entre otras cosas, por un mar cubierto por cientos de cadáveres hinchados y en descomposición.

Cualquier protagonista que conociera la ciudad previamente podrá notar, si supera una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2) que, más allá de la destrucción, hay algo que ha cambiado en la ciudad. Solo sacando la prueba con estilo deducirá a tiempo lo que falla, el nivel del mar está más alto y parte de la costa se encuentra sumergida. El protagonista que pilote el barco, si ha recibido alguna advertencia —aunque sea en el último momento— deberá superar una prueba de CONDUCIR Buena (+2) o el barco chocará y encallará con los restos de un edificio oculto bajo las aguas a más de un kilómetro de la antigua línea de costa.

Si no hay ningún protagonista que conozca la ciudad o si la primera prueba de PERCEPCIÓN no es superada o si llegan de noche, cualquiera de los personajes del barco podrá lanzar un grito de advertencia en el último instante siempre que esté en cubierta en la zona de proa y supere una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2), permitiendo una prueba de CONDUCIR Enorme (+4) que servirá como defensa contra el choque —que será inevitable ya a estas alturas—, recibiendo los protagonistas y secundarios el estrés correspondiente ante una tirada fallida. Si nadie supera ninguna de las tiradas de PERCEPCIÓN, el barco se estrellará con violencia contra el edificio y todos sufrirán 4 puntos de estrés.

Escena 2. Nadando entre tiburones.

Incluso aunque no se estrellen y dejen el barco encallado, llegará un momento en que será imposible seguir navegando, pero en el que todavía seguirán a una cierta distancia de tierra firme.

Si son pocos y disponen de algún tipo de bote, podrán bajarlo hasta el agua y remar unos cientos de metros hasta la nueva orilla, apartando restos y cadáveres. Será necesaria una sencilla prueba de CONDUCIR Normal (+1) que realizará aquel que vaya guiando el bote, para evitar rozar alguno de los múltiples obstáculos que brotan del mar y podrían suponer un riesgo para la embarcación. Todos los que vayan en el bote tendrán que hacer una prueba de FÍSICO Normal (+1) para evitar llevarse un punto de estrés o caer al agua.

Si no disponen de bote tendrán que hacer el recorrido nadando, para lo que necesitarán una prueba de ATLETISMO Normal (+1). En caso de que alguno la falle, sufrirá un punto de estrés debido al cansancio y, aquel que

haya fallado la tirada por más diferencia, sufrirá una condición leve en forma de Corte feo en la pierna —si varios jugadores fallan obteniendo el mismo resultado, el Director ofrecerá un punto de Destino al que asuma voluntariamente la consecuencia.

La caída al agua desde el bote de alguno de los protagonistas —siempre que choquen contra algo— o la sangre, atraerá a uno de los varios tiburones que se mueven por la zona, el cual atacará inmediatamente. El Director pedirá una tirada de PERCEPCIÓN al igual que en cualquier turno de iniciativa, pero el tiburón realizará esta misma prueba con su habilidad de SIGILO.

Tiburón Sarda (Bull Shark), *Animal acuático grande.*

Aspectos: Depredador agresivo;

Habilidades: Pelear +3; Percepción +3; Sigilo +2; Atletismo +2; Físico +1; Voluntad +1

Consecuencias: Moderada

Proezas:

Sentido Ciego. Puede localizar criaturas bajo el agua y en su misma zona, incluso si no puede verlas debido a las condiciones ambientales u ocultación.

Olfato. Su sentido del olfato es más sensible y puede utilizarse para hacer pruebas de PERCEPCIÓN sin oposición, salvo que el objetivo haya tomado medidas específicas para enmascarar o camuflar su olor. Funciona hasta un kilómetro y medio de distancia.

Nadador natural. Obtiene un +2 en persecuciones o competiciones que impliquen nadar.

Ataques: Mordisco (Daño: 2)

Escena 3. Aguas contaminadas.

La gran cantidad de restos y cadáveres en descomposición han convertido estas aguas en un mar infeccioso, tanto más cuanto más cerca de la costa. Cualquier personaje que permanezca unos minutos en el agua con alguna herida abierta o que sufra algún tipo de daño por ingesta de agua, se arriesga a enfermar a causa de la infección.

Todos los protagonistas en estas circunstancias deberán superar una prueba de FÍSICO Grande (+3) —los secundarios no tendrán esta oportunidad y fallarán la prueba automáticamente—. Si la superan estarán libres de riesgo, pero en caso de fallar o empatar la prueba el Director deberá anotarlo para aplicarles las consecuencias oportunas más adelante. Los que hayan fallado la prueba, caerán enfermos tras pasar una escena completa y aquellos que empaten la tirada lo harán más tarde, tras pasar dos escenas completas. Los enfermos recibirán una consecuencia leve: **accesos de fiebre**. Esta infección, si no se trata correctamente, puede agravarse y tener fatales consecuencias para el personaje. Por cada Sesión de Rodaje que pase sin recibir tratamiento, la consecuencia se verá agravada un paso.

Secuencia 4. A través de las ruinas.

Tras llegar a la ciudad, los protagonistas tendrán ahora que emprender un largo camino hasta Mt. Olive, para lo cual primero habrán de cruzar una ciudad anegada y en ruinas. Cansados, heridos y, con toda seguridad, con necesidad de encontrar agua y alimento, no les quedará otro remedio que cruzar la ciudad a pie.

Desarrollo de la secuencia.

A continuación planteamos un par de situaciones, en forma de escenas, que podrían tener lugar mientras los protagonistas exploran y cruzan la ciudad de Nueva York. En función de las intenciones de los protagonistas, alguna de estas escenas podría no rodarse, pero podría ser reconvertida para tener lugar en una ubicación distinta, sustituyendo el supermercado por una superficie comercial de otro tipo o el hospital por una comisaría de policía, por ejemplo.

Escena 1. Comida y agua.

La necesidad de comida y agua puede llegar a suponer un problema real para el grupo, debilitando a sus miembros y causando enfermedades variadas a causa de la mala alimentación.

En la ciudad existen oportunidades de acceder a comida y agua, fundamentalmente alimentos envasados que han sobrevivido al tsunami y que permanecen almacenados en edificios semi derruidos. Será en uno de estos edificios donde tengan que entrar para lograrlo.

El lugar en cuestión está situado en la planta baja de un edificio que ha sido destruido casi por completo. Pintado sobre una pared, golpeada y manchada de barro, todavía se puede distinguir el logotipo de una gran cadena de supermercados. Un vistazo les permitirá ver que se puede acceder al interior quitando una pequeña cantidad de escombros acumulados y cruzando uno de los destrozados ventanales, los cuales han perdido su forma y se encuentran aplastados, al igual que el interior, reduciendo el espacio para moverse a apenas un metro y medio de altura.


Los protagonistas necesitarán una prueba sencilla de ATLETISMO Normal (+1) para acceder al interior sin dañarse con los restos de cristal que quedan en el marco del ventanal. Una vez en el interior tendrán un **espacio reducido para moverse**, en un lugar **oscuro y repleto de escombros**. Las estanterías que contenían los alimentos están volcadas en su mayoría, excepto unas cuantas que **parecen sujetar secciones del techo**, el cual se ha venido abajo en muchos puntos dejando un muestrario de placas, conductos de ventilación y lámparas descolgadas.

Las estanterías más cercanas no tendrán apenas material, el cual ha sido arrastrado por el agua que entró a través de los ventanales. Tendrán que llegar hasta el fondo para poder encontrar latas de conserva y bebidas, esparcidas por el suelo junto con un montón de cosas inútiles y algunos cadáveres en avanzado estado de descomposición.

Mientras están moviéndose y recogiendo los alimentos, los protagonistas deberán realizar una prueba de PERCEPCIÓN Grande (+3). El lugar está lleno de cables y escombros entre los que se verán obligados a moverse y, en ocasiones, a retirar. Si alguno de los protagonistas falla o empata la prueba, quedará **enrollado en unos cables** y al tirar inadvertidamente provocará un pequeño derrumbe y una reacción en cadena que terminará de hundir por completo el recinto.

Los protagonistas necesitarán ahora dos pruebas para salir de esta encerrona con vida. La primera de ellas será de PERCEPCIÓN y la segunda de ATLETISMO, ambas a dificultad Buena (+2), a las que añadiremos penalizaciones por los aspectos mencionados anteriormente. El jugador que provocó la situación, si quedó enrollado en los cables debido a un fallo, no podrá moverse si no supera la prueba de ATLETISMO, aunque podrá quitarse el aspecto o intentarlo de nuevo en la toma siguiente.

Cada prueba empatada o fallada añadirá un problema a la escena que afectará a la tirada siguiente —**camino bloqueado por escombros, el techo cae delante de ti, pierdes la linterna**, etc—. y causará tanto estrés como el valor por el que se falle. El estrés será mental para la primera tirada y físico para la segunda. Cualquier protagonista que se vea obligado a recibir una consecuencia, tanto si esta es mental —**miedo, desorientación, ¡no voy a llegar!**— como física —**corte profundo, golpe en la rodilla, impacto en la cabeza**— se habrá visto retrasado y deberá repetir la prueba mientras el edificio se derrumba a su alrededor con rapidez. Si algún personaje no ha logrado salir tras realizar CUATRO pruebas, el edificio se derrumbará sobre él y morirá.

 **Nota para el director.**
Esta escena es un buen lugar para que los protagonistas pierdan a alguno de sus compañeros de viaje de forma dramática. Haz que uno de los secundarios acompañe al interior a los protagonistas y que falle sus primeras pruebas. Un protagonista que quiera ayudar o cargar con un compañero verá las dificultades aumentadas en (+2).

Escena 2. Suministros médicos.

El deambular por la ciudad llevará a los protagonistas a pasar frente a un hospital. Se trata de un edificio pequeño y alargado, bastante antiguo, pero cuya forma y tamaño parece haber sido una ventaja a la hora de resistir el embate del tsunami. Sus tres plantas de altura se encuentran ligeramente ladeadas pero la estructura se mantiene firme a pesar de todo.

Lamentablemente no son todas buenas noticias, el lodo ha invadido por completo la planta baja y buena parte de la primera, por lo que es totalmente imposible acceder al interior desde abajo, siendo necesario trepar por la fachada para poder entrar directamente por la segunda planta. Los que quieran intentarlo tendrán que superar una prueba de ATLETISMO Buena (+2).

En el interior el espectáculo no será nada agradable. El agua reventó puertas y ventanas, arrastrando la mayor parte del mobiliario y de las personas que quedaron en su interior hasta un extremo del edificio. Los protagonistas tendrán que recorrer varias salas antes de dar con alguna de las salas cerradas que contienen suministros médicos y las medicinas que necesitan para tratar heridas, enfermedades e infecciones. Por desgracia estas salas se controlan mediante cerraduras electrónicas y el generador de emergencia hace tiempo que agotó su combustible —por no hablar de los daños sufridos por la instalación— y además está en la planta baja, enterrado bajo toneladas de lodo.

Para abrir la puerta podrán intentar varios métodos. Alguien con buenos conocimientos de electrónica y disponiendo de alguna fuente de energía —como una batería de coche o algo similar— puede realizar una prueba de MÁQUINAS Buena (+2) para alimentar la cerradura, que luego deberá abrir manipulando el teclado numérico con otra prueba de MÁQUINAS o ROBAR Grande (+3). También es posible localizar a la jefa de planta entre los cuerpos de las enfermeras mediante una prueba de INVESTIGAR Grande (+3), la buena mujer se quedó en el edificio hasta el último momento y aún conserva su tarjeta de seguridad colgada de su cuello que, milagrosamente, funcionará si la cerradura ya tiene alimentación eléctrica.

Las otras opciones, por supuesto, son intentar forzarla o volarla con algún tipo de explosivo. Forzarla utilizando barras de metal o sistemas similares requiere de una demostración de FÍSICO Fantástica (+6). Volarla por los aires es más sencillo y podrá lograrse con una prueba de SABER Buena (+2), aunque primero los protagonistas necesitarán hacerse con algún tipo de explosivo y, por supuesto, deberían disponer de los conocimientos apropiados. Fallar en algunas de estas pruebas podría causar daños al protagonista, a los medicamentos del interior o, en caso de un estrepitoso fracaso con los explosivos, incluso a la propia estructura del edificio.

Secuencia 5. Alienígenas en Nueva York.

Los protagonistas estarán recorriendo el corazón de una ciudad sumida en una angustiosa calma. A su alrededor les rodea la destrucción y el abandono, en forma de toneladas de escombros, barro y agua. En un momento dado, cruzarán de forma inadvertida una sección de terreno bastante dañada que cederá bajo sus pies, situando al grupo frente a un inesperado descubrimiento.

Desarrollo de la secuencia.

La secuencia se rodará siguiendo el orden de las escenas que se indican a continuación y finalizará cuando los protagonistas pierdan el rastro a los atlantes o los derroten. Si los protagonistas no exploran la estación de metro, un rato más tarde observarán una nave alienígena abandonando la ciudad desde algún punto lejano.

Escena 1. La caída.

Los protagonistas pasarán por una calle que ha sufrido serios daños pero que a causa de la capa de escombros y barro que la cubre pasarán inadvertidos. Varios metros bajo ellos, recorre la calle uno de los túneles del metro de Nueva York. Al cruzar los personajes sobre una de las rejillas de ventilación de las vías de metro, ésta cederá de golpe, dejándolos caer unos diez metros hasta el agua que inunda uno de los túneles.

No todos los protagonistas estarán situados sobre la rejilla cuando ceda, serán solo un par de ellos y algún secundario que los acompañe. Los “afortunados” serán aquellos que tengan en ese momento menos puntos de destino y que recibirán uno si tienen algún aspecto que pueda ser forzado para que caigan sin remedio. Si no existe dicho aspecto o si rechazan el punto de destino, una prueba de PERCEPCIÓN Grande (+3) les permitirá darse cuenta a tiempo y saltar o agarrarse a un punto fijo, evitando caer. Aquellos que caigan, podrán hacer una prueba de ATLETISMO Grande (+3) para intentar zambullirse en el agua sin hacerse daño con las paredes o la rejilla que cae con ellos.

Si alguno cae al agua —al menos un secundario debería hacerlo para poder rodar esta escena— se sumergirá en el interior de un túnel de metro que realiza una suave curva. No tendrá problema alguno para emerger, pero una leve luminiscencia de color verdoso procedente de un lado del túnel llamará su atención en la oscuridad.

Bucear en esa dirección no será problemático y tras unos cuantos metros, el túnel se enderezará mostrando a lo lejos la salida hacia una estación, también inundada, de la que parece proceder la luz, aunque desde el túnel no se distingue su fuente. Un tren permanece en la estación con sus puertas cerradas y ni un solo cuerpo en su interior —el aviso de las autoridades paralizó las comunicaciones subterráneas inmediatamente—.

Llegar hasta la estación tampoco será problema, aunque si los protagonistas están buceando a pulmón, serán conscientes de que la distancia es bastante grande si necesitan volver. En este punto, todos los personajes que no tengan un valor en FÍSICO al menos Normal (+1), deberán hacer una prueba a ese valor de dificultad o sufrirán estrés, aquellos con valores superiores en la habilidad podrán continuar sin dificultad.

Escena 2. La estación sumergida.

Los protagonistas accederán a la estación por las vías, las cuales están separadas del andén por unas mamparas protectoras de aluminio y metacrilato. Un tren parado en la estación bloquea el acceso a las puertas que hay en la mampara y que permiten subir y bajar del tren. Al otro lado, en el andén, un par de escaleras y un ascensor comunican con la planta superior de la estación, donde están situados los controles de acceso, las máquinas expendedoras de billetes y las escaleras de salida a la superficie.

La fuente de la luminiscencia verdosa es difícil de precisar en la oscuridad a través de la mampara y del agua turbia, aunque se trata de algún elemento que cubre toda la pared del fondo de la estación, al otro lado del andén.

Para acceder al andén pueden intentarlo rompiendo la mampara en algún punto o forzando las puertas del tren y hacerlo a través de alguno de los vagones. Siempre con la complicación que conlleva estar haciendo cosas sumergidos bajo el agua.

- Romper la mampara requiere de alguna herramienta apropiada y una prueba de PELEAR o FÍSICO Grande (+3). Un fallo proporcionará una pequeña ventaja en forma de **grietas en la mampara**, pero requerirá de un nuevo intento. Un esfuerzo de este estilo, subirá en +1 la dificultad de la prueba de FÍSICO para aguantar la respiración, aunque el Director no pedirá la prueba a aquellos cuyo valor supere a la dificultad (Ejemplo: si la dificultad de la prueba es Grande (+3) y el protagonista tiene un FÍSICO Enorme (+4) no tendrá que hacer aún ninguna prueba).

- Forzar la apertura de las puertas del vagón desde fuera, también requiere de alguna herramienta apropiada y una prueba de FÍSICO Buena (+2). Romper los cristales de un vagón es más difícil que abrir la puerta y la dificultad de la prueba será Grande (+3). Como en el caso anterior, los esfuerzos aumentarán la dificultad de las pruebas para aguantar la respiración. Desde dentro del vagón, la apertura de puertas se puede realizar a través de un mecanismo que las desbloquea desde el interior y que se puede localizar con una prueba de INVESTIGAR Normal (+1) que no aumenta el valor de las pruebas para aguantar la respiración.

Al entrar al vagón o al andén, aumentará de nuevo el valor de la prueba para aguantar la respiración, debiendo realizarla aquellos protagonistas a los que les corresponda, según lo indicado en el apartado anterior.

Dentro de los vagones existen pequeñas bolsas de aire que los protagonistas podrán aprovechar para respirar y tomar una nueva bocanada, reiniciando así la dificultad de las pruebas correspondientes. Cualquier protagonista con algún aspecto relacionado con buceo o actividades subacuáticas, localizará las bolsas de aire inmediatamente. Si no hay ningún protagonista con esas habilidades, una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2) será suficiente para advertir de su presencia.

Una vez en el andén, cuando se desplacen hasta la pared del fondo, podrán ver una gran cantidad de lo que parecen capullos o bolsas de gestación, cubiertas de una mucosa iridiscente de color verdoso. Contarán al menos una treintena de ellos, de diferentes tamaños, aunque todos con unas dimensiones tan grandes como para albergar en su interior a criaturas del tamaño de los sabuesos alienígenas con los que ya han combatido. En este punto los protagonistas deberán afrontar una nueva prueba de FÍSICO aumentando la dificultad como en ocasiones anteriores.

Si los protagonistas abren alguna de las bolsas, de su interior saldrá una gran cantidad de líquido verdoso y una criatura a medio formar que, efectivamente, parece ser uno de los skýlo, pero con la diferencia de que de su espalda brotan un par de alas membranosas que aún no han terminado de desarrollarse por completo.

Escena 3. No estamos solos.

Una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2) advertirá a los protagonistas de que no se encuentran solos en esta estación de metro. Podrán detectar que algo se mueve en la planta superior y tendrán tiempo de intentar ocultarse antes de que dos atlantes desciendan por una de las escaleras. Las criaturas se desplazan caminando sobre sus cuatro patas, su peso las mantiene con firmeza sobre el suelo y no tienen necesidad —ni ocasión— de moverse a nado. Tampoco utilizan ningún tipo de iluminación auxiliar, dando la sensación de que **ven perfectamente en la oscuridad**.

Los atlantes bajarán a examinar los capullos y se marcharán poco después si no observan nada extraño. Si tienen ocasión de observarlos verán que pertenecen a castas diferentes, uno de ellos es un soldado —porta un arma y se mantiene en actitud vigilante todo el tiempo— y el otro un técnico/científico —que será quien examine las bolsas—. Su nave está en otro túnel inundado al que se accede desde la planta superior, bajando por otro grupo de escaleras. Una vez se monten en ella, recorrerán varias estaciones más, donde permanecen en gestación un número considerable de criaturas aladas.

Secuencia 6. Mt. Olive.

El camino hasta Mt. Olive será bastante duro, sobre todo para algunos de los supervivientes menos preparados físicamente. Tendrán que atravesar terrenos anegados, colinas y zonas boscosas, tardando entre tres y cuatro días a pie.

Finalmente los protagonistas llegarán a su destino, encontrándose con una pequeña población a la que han ido llegando supervivientes y que, a partir de un pequeño e improvisado campamento, ha ido creciendo poco a poco hasta convertirse, en estos momentos, en la mayor concentración de supervivientes de toda la costa este, con más de medio millón de almas arracimadas en torno al pueblo y extendiéndose por toda la ladera del monte.

Desarrollo de la secuencia.

Son muchas las situaciones que se pueden dar en un lugar como Mt. Olive, con una extensión de terreno muy limitada en comparación con la gran cantidad de gente que se aglutina en ese lugar.

La secuencia comenzará con una primera escena en la que un grupo de supervivientes es atacado por una nueva criatura diseñada por la ingeniería genética de los atlantes, creada para capturar presas.

A continuación se describen varias escenas más que se podrán rodar dependiendo de las acciones de los protagonistas una vez lleguen a la zona. El Director, una vez más, será quien decida las escenas que merecen la pena ser rodadas y el orden de éstas.

Escena 1. Criaturas voladoras.

Los protagonistas verán a lo lejos a un pequeño grupo de personas que avanzan aproximadamente en su misma dirección. Son tan solo cinco y también parecen haber sufrido toda clase de penurias para llegar hasta donde están. Si intentan llamar su atención desde lejos, haciendo ruido o llamándolos, el grupo se detendrá y se sentará a esperar mientras se acercan. Está atardeciendo y el sol comienza a ponerse frente a los protagonistas.

Las criaturas atacarán por sorpresa, aparecerán cuatro de ellas volando entre las nubes viniendo desde el este, formando una pequeña bandada y se abalanzándose sobre el pequeño grupo de personas. Las criaturas recuerdan bastante a los skýlo a los que se han enfrentado en otras ocasiones, grandes, de piel verdosa y resbaladiza, con una cabeza grande y colmillos afilados. Las diferencias más evidentes son las grandes alas membranosas y el aspecto algo más estilizado, con el cuerpo acabado en una larga cola dotado de un aguijón que se retrae en su interior. Las patas terminan en garras talonadas, como las de las aves de presa, con las que intentarán coger a sus víctimas y elevarse con ellas hacia el cielo.

Las criaturas se abalanzarán sobre sus presas, intentando agarrarlas y levantarlas del suelo, aprovechando para aguijonearlas en ese momento. Hasta que alguna de estas criaturas no utilice el aguijón, la única forma de darse cuenta de su existencia es mediante una prueba de PERCEPCIÓN Grande (+3).

A diferencia de los skýlo, que focalizaban sus ataques en criaturas heridas o débiles para intentar eliminarlas, los kynigós buscan criaturas sanas, con preferencia por las de pequeño tamaño —personajes sin heridas y con un valor bajo de FÍSICO en caso de duda— para llevarlas a zonas seguras donde son utilizadas como alimento y para incubar nuevos kynigós (ver al final del episodio).

Secundarios y Extras de la escena.

Stacey. Pintora y escultora. Saber +2; Percepción +1;
Claire. Dependienta de floristería. Saber +1; Carisma +1;
Arnold. Conductor de autobús. Conducir +2; Percepción +1;
Joel. Periodista del New York Times. Investigar +2; Contactos +1; Sigilo +1;
Parker. Policía del Bronx. Físico +2; Pelear +1; Disparar +1;

Kynigós, Rapaz alienígena.

Aspectos: Garras talonadas; Enormes alas membranosas; Sentido de la vista adaptable; Aguijón en la cola;

Habilidades: Atletismo +4; Físico +3; Pelear +2; Sigilo +1;

Estrés Físico: 3; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Armadura: 1; **Ataque:** Garras (Daño:1); Aguijón (Daño:2)

Proezas:

Ataque en picado. +2 a las pruebas de PELEAR para apresar a una criatura realizando un ataque en carga desde el aire.

Veneno paralizante. Si el kynigós hiere a alguien con su aguijón, la presa debe hacer una prueba de FÍSICO Grande (+3), en caso de fallar recibirá el aspecto Paralizado. Este aspecto puede eliminarse repitiendo la prueba de FÍSICO Grande (+3). Esta prueba se podrá realizar una vez por escena.

Aguijonear la presa. +2 a las pruebas de PELEAR para atacar con el aguijón a una criatura que haya sido apresada.

Escena 2. Llegando a Mt. Olive.

Mt. Olive es el punto más elevado de una extensión de terreno boscoso en el que existen un montón de localidades de tamaño medio, algunas tan cerca entre sí unas de otras que es casi imposible distinguirlas. La mayoría de estas poblaciones están construidas en el interior de pequeños valles formados en este amplio terreno ondulado, repleto de lagos, ríos y arroyos. Casi todas estas poblaciones sufrieron los efectos más leves del tsunami, que arrojó agua del mar hasta estos puntos, tan alejados de la costa, pero tan favorables a la hora de sufrir inundaciones. Todos estos pueblos —a excepción de unos pocos que se niegan a dejar sus hogares— están abandonados y su población agolpada en los alrededores de Mt. Olive.

Incluso desde unos cuantos kilómetros de distancia, la situación actual de Mt. Olive ya será evidente para los protagonistas: toda la ladera este del monte está plagada de gente y cubierta por tiendas y toldos realizados con diferente grado de improvisación.

Aquí y allí se distinguen pequeñas hogueras en torno a las que se organizan colas de gente en busca de agua y alimentos, repartidos por voluntarios que son coordinados por pequeños grupos de soldados. Banderas con una cruz roja marcan los lugares donde se han instalado hospitales de campaña o donde un simple médico examina uno tras otro a todos aquellos que acuden con heridas o enfermedades de diversa consideración. En algún punto se distingue también una figura que lee en voz alta, canta o toca algún instrumento para entretener a un grupo de niños u otros supervivientes. En la zona más baja del monte, un grupo de soldados colaboran con varios civiles en la construcción de empalizadas, de pequeños muretes defensivos, y en la excavación de fosos e incluso secciones de trincheras.

La presencia de militares es bastante evidente, aunque son muy minoritarios en comparación con el número de refugiados presentes. Aun así, parecen estar a cargo de casi todas las actividades organizadas que se realizan en el monte. Su presencia es mayor en la parte superior, en los alrededores de la localidad de Mt. Olive, donde parejas armadas de soldados patrullan los accesos al pueblo, en los que hay instalados varios controles de acceso.


Tan pronto como sean divisados en la distancia, un grupo de soldados se movilizarán y en pocos minutos un grupo de vehículos saldrá a recibir a los protagonistas. Serán varios jeeps o incluso un pequeño camión si el grupo de supervivientes es muy numeroso.

Los militares pedirán a los visitantes que se identifiquen e indiquen su procedencia. Se mostrarán muy sorprendidos con la historia de los protagonistas, aunque dejarán cualquier consideración adicional para una posterior conversación con el oficial al mando, el **Mayor Alan Black**. Si los protagonistas portan algún tipo de arma, material alienígena o cualquier otro elemento que pueda ser considerado peligroso, les pedirán que lo entreguen, aunque en el caso de las armas les asegurarán que les serán devueltas en cuanto el Mayor Black lo autorice —en circunstancias normales los refugiados que llegan no son invitados a conversar con el Mayor, pero las circunstancias de los protagonistas distan mucho de ser normales, de ahí que los traten de forma diferente—.

Tras el breve intercambio, los invitarán a montar en los vehículos y los acompañarán hasta uno de los campamentos, donde podrán conseguir algo de comida, agua, algunas mantas y elementos para la higiene personal. Los heridos también podrán recibir atención médica, aunque en caso de necesitar cirugía deberán esperar tur-

El aguijón del kynigós



El aguijón del kynigós inyecta un potente veneno que paraliza a la presa, facilitando su traslado hasta su nido. Este mismo aguijonazo se utiliza para liberar varios huevos que se alojan y desarrollan en el interior del individuo, hasta eclosionar como nuevas criaturas en tres semanas —tantos huevos como símbolos  hayan salido en la tirada de ataque—. Tras los primeros días de incubación, el portador comienza a sufrir **mareos y fiebre**.

Es posible descubrir los huevos en esta primera fase mediante un examen médico y una prueba de INVESTIGAR Enorme (+4) —salvo que se sepa ya lo que se está buscando, en cuyo caso resultará una tarea Normal (+1)—. Extraer los huevos es un proceso sencillo con el instrumental adecuado, siendo necesaria una prueba de SABER Normal (+1)

En una segunda fase, a partir de la primera semana, el portador recibirá una consecuencia leve en forma de **vómitos incontrolados y fiebre muy alta**. Una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) servirá para encontrar los huevos, que ya serán considerablemente más grandes y habrán agarrado en su portador. A partir de este momento extraerlo es bastante más difícil, ya que habrán comenzado a ser asimilados por el cuerpo anfitrión y se corre el riesgo de causar daños graves. La prueba para lograrlo es de SABER Grande (+3) y cualquier fallo causará estrés al portador.

La última fase, en la tercera semana, mostrará a un portador con el cuerpo hinchado y dolorido, lo que contará como una consecuencia moderada. Localizar el problema será ya una cuestión evidente para cualquiera con conocimientos médicos, sin embargo extraer los huevos será tan peligroso para el portador como dejarlos. La prueba para extraerlos será de SABER Fantástica (+5) y un fallo será letal para el paciente. Aun teniendo éxito en la operación, el portador deberá realizar una prueba de FÍSICO Magnífica (+6) para defenderse contra el daño sufrido, recibiendo puntos de estrés en caso de fallo.

no —están bastante desbordados aún— y serán llevados al pueblo cuando llegue el momento, ya que allí hay un pequeño hospital con dos quirófanos habilitados.

Todos los campamentos están organizados, como podrán ver durante su recorrido, por zonas y colores, con una presencia de soldados en cada uno de ellos que se reduce —en el mejor de los casos— a un pequeño pelotón al mando de un sargento o —más frecuentemente— a una reducida escuadra con un cabo al frente.

Dejarán a los protagonistas en el campamento Azul-Este, donde se agrupan casi tres millares de refugiados. Cada campamento tiene un listado con las personas que se en-

cuentran en él, así como algunos datos adicionales, pero aún no están completos del todo. En el Cuartel General que el Mayor Black ha montado en el pueblo se pueden conseguir todos los listados. Lamentablemente aún no ha habido tiempo para organizarlos debidamente y ni siquiera se encuentran en orden alfabético, por lo que la búsqueda de un nombre concreto es una labor lenta y tediosa (INVESTIGAR Grande (+3) y mucha paciencia).

En el campamento Azul-Este hay muchos personajes secundarios que acabarán relacionándose con los protagonistas en mayor o menor medida, a continuación presentamos algunos que, sin duda, conocerán:

Secundarios y Extras de la escena.

Troy Pearl. *Sargento del 30º Regimiento de Infantería.*

Aspectos: *“Our country, not ourselves”; ¡Somos Battle Boars!; Veterano de Afghanistan; Mis hombres son mi familia.*

Habilidades: Disparar +3; Pelear +2; Físico +2; Percepción +1; Carisma +1; Atletismo +1;

Consecuencias: Leve - Moderada

Ataque: Rifle de asalto M4 (Daño: 3); *Disparo a ráfagas.*

Proeza: Manguera de plomo; Pistola 9mm (Daño: 2)

El Sargento Pearl es un auténtico veterano de guerra, destinado primero en Iraq y luego en Afganistán desde 2003 hasta 2013 de forma casi ininterrumpida. Con casi cincuenta años, este afroamericano no es de los que se amilana con facilidad, ya sea el enemigo de este planeta o de otro. Los hombres bajo su mando son su talón de Aquiles, los protege como un padre y cada pérdida la siente en el alma.

Arnold; Hailee; Shayla; McCoy. *Soldados del 30º Regimiento de Infantería; Mackenzie.* *Cabo de escuadra del 30º Regimiento de Infantería.*

Habilidades: Físico +1; Disparar +1

Ataque: Rifle de asalto M4 (Daño: 3)

Estos hombres son los responsables del campamento Azul-Este y los únicos supervivientes de su pelotón, formado originalmente por una docena de soldados. Dentro del batallón del Mayor Black, conforman el 4º pelotón, 2ª sección, Compañía Foxtrot. El oficial al mando de su sección es el Teniente Liam Turner, mientras que la Compañía Foxtrot está bajo las órdenes de la Capitán Mia Sanders.

Trina Fuentes. *Gestiona la comida; Tiene mucho genio.* Provocar +1; Carisma +1;

Nathanael Atwood. *Realiza el listado de supervivientes, Voluntario encantador.* Carisma +2; Contactos +1; Investigar +1;

Brianna Stokes. *Enfermera diplomada.* Máquinas +2; Saber +1;

Teniente Elías Barrow. *Médico militar.* Saber +3; Contactos +2; Atletismo +1

Escena 3. Conociendo al Mayor Black.

Pocas horas después de su llegada, los protagonistas serán recogidos por el Sargento Pearl y acompañados hasta el pueblo para tener una conversación con el Mayor Black. Mientras suben en el vehículo militar tendrán ocasión de observar una enorme cantidad de campamentos que ocupan por completo la ladera del monte en todas sus vertientes. Si se interesan por el número de supervivientes que se amontonan en la zona, los militares estimarán la cantidad en alrededor de medio millón de personas.

Los accesos al pueblo están protegidos por soldados armados que dejarán pasar al vehículo sin que tenga necesidad de detenerse. Un pequeño grupo de personas se agolpa junto al acceso, implorando pasar, pero son rechazadas de forma amable pero firme por el sargento que parece estar al mando en esa zona.

El pueblo de Mt. Olive está formado por varias agrupaciones de casas individuales, construidas a los lados de amplias avenidas que se extienden por toda la cima del monte, en un terreno bastante amplio, formando una comunidad muy dispersa. Las construcciones de carácter oficial o de gestión se hayan agrupadas en diversos puntos, existiendo todas las habituales en un pueblo de estas dimensiones. El Cuartel General del Mayor Black se ha instalado en las dependencias del Departamento de Policía local.

En contra de lo que pudieran creer los protagonistas, visto la cantidad de gente que hay instalada en los alrededores de Mt. Olive, en el pueblo también hay una gran cantidad de supervivientes, instalados en condiciones parecidas a las de los del exterior, quizás algo mejores por ser las primeras que se realizaron y las que llevan más tiempo en funcionamiento.

El Mayor los atenderá en el antiguo despacho del Jefe de Policía y estará acompañado por una de sus personas de confianza, la **Capitán Mia Sanders**. El Mayor se mueve apoyándose en un bastón, con su pierna izquierda completamente escayolada. La manga izquierda de su chaqueta permanece doblada y sujeta con un imperdible ya que le falta ese brazo.

Ambos oficiales estarán muy interesados en escuchar lo que tienen que contar los protagonistas, quienes han sido testigos de primera mano de muchas de las actividades atlantes en la zona de impacto de su isla —los militares se expresan en esos términos, el uso de ese nombre se ha extendido en las últimas semanas tras conocerse los detalles sobre el origen del ataque enemigo—.

Es imposible saber qué rumbo tomará la conversación entre los militares y los protagonistas, por lo que en los párrafos siguientes se resumen los eventos que han ocu-

ruido en territorio estadounidense en las últimas semanas, así como las actuaciones militares llevadas a cabo por el Mayor Black y sus tropas. También se indica el estado actual de la situación y los planes a corto plazo que se llevarán a cabo. Cuánta información entregará el Mayor a los protagonistas es algo que dependerá de cada Director y de las acciones llevadas a cabo por cada grupo de actores y sus personajes protagonistas.

Lo que sabe el Mayor Black.

El Mayor Alan Black está al mando de cuatrocientos cincuenta hombres, lo que queda de los casi mil doscientos soldados de su batallón que fueron movilizados desde Fort Stewart, Georgia, en cuanto el gobierno fue consciente de la existencia de un tsunami que amenazaba la costa este norteamericana.

Sus tropas, el 1er Batallón del 30º Regimiento, pertenecientes a la 3ª División de Infantería, fueron aerotransportadas al estado de Nueva Jersey para coordinar las labores de evacuación de las poblaciones limítrofes con la ciudad de Nueva York, en un desesperado intento por proporcionar la mayor fluidez posible a un éxodo masivo que afectaba a más de diez millones de personas. Otros dos batallones fueron enviados directamente a la gran manzana. La movilización de tropas se realizó apenas cuatro horas antes del impacto.

La falta de recursos, la premura de tiempos y la catastrófica estimación del alcance de la ola, con unos cálculos que se quedaron cortos casi veinte kilómetros, propiciaron el desastre. De todos modos, en opinión del Mayor, ni con una estimación exacta y todas las tropas de los Estados Unidos, habría sido posible desalojar a tanta gente a tiempo. Imposible.

Las bajas fueron cuantiosas e inconcebibles, tanto entre la población civil como entre los militares. Millones de almas murieron en cuestión de minutos, aplastados bajo toneladas de agua y escombros. El propio Mayor Black sufrió terribles heridas, salvando la vida de una forma que solo puede calificar como milagrosa. Pérdidas como ésta se dieron a lo largo de toda la costa este: Portland, Boston, Philadelphia, Baltimore, Washington, Richmond... Y no solo en territorio americano, según sus noticias, desde Terranova hasta Brasil, los daños materiales y la pérdida en vidas humanas superan cualquier situación vivida en el planeta tierra desde el Diluvio Universal. Sin duda los daños en Europa y la costa oeste africana serán igual de terribles. Durante las siguientes veinticuatro horas, sus tropas trataron de reagruparse y conducir a los supervivientes a zonas seguras. Entonces aparecieron las naves atlantes.

Las naves enemigas sobrevolaron toda la franja de la costa este sin realizar ni una sola intervención, con la única excepción de Washington. Sin duda sabían lo que querían buscar, por suerte el presidente y todo el estado

mayor ya había sido puesto a salvo horas antes. Luego se dispersaron por los Estados Unidos realizando ataques puntuales y concretos, todos ellos sobre instalaciones militares, de comunicaciones, aeropuertos de primer nivel... una labor quirúrgica y de precisión, destinada a aislarnos y debilitarnos. Justo al mismo tiempo, los satélites de comunicaciones americanos fueron destruidos... en realidad todos los satélites han sido destruidos. En cuestión de horas, la capacidad de comunicación del ejército había quedado reducida a niveles anteriores a los de la Primera Guerra Mundial. Ahora ya saben que eso mismo ha sucedido en otras partes del mundo, aunque los detalles exactos no los conocen.

Tras un ataque relámpago que apenas duró ocho horas, las grandes naves se agruparon sobre los más importantes núcleos de población norteamericanos. Ciudades como Los Ángeles, Chicago, Phoenix, San Antonio, San Diego, Dallas, San Francisco... todas ellas, tienen sobre sus cabezas varias de esas enormes naves, al parecer unidas entre sí como si fueran una sola. Existen informes confirmados de ataques realizados sobre vehículos, tanto civiles como militares, que han intentado abandonar o acceder a algunas de estas ciudades. Tampoco se ha podido establecer ningún tipo de comunicación con ellas y nadie sabe a ciencia cierta que está ocurriendo en su interior. El Gobierno ignora si se trata de algún tipo de amenaza o medida de coacción pero, a día de hoy, se les considera rehenes.

Los días siguientes se sucedieron los combates aéreos, aunque a una escala mucho menor. Los ataques seguían teniendo como objetivo instalaciones militares, principalmente de la fuerza aérea, aunque también sufrieron ataques las instalaciones de la marina y los principales cuarteles de infantería. Cualquier intento de agrupamiento de fuerzas militares era rápidamente objeto de un ataque atlante, por lo que el gobierno optó por intentar reestablecer las comunicaciones entre sus tropas y mantenerlas separadas, aunque lo más coordinadas posibles en vista a organizar un posible contraataque.

Por temor a una represalia sobre la población civil y ante la imposibilidad de realizar un ataque simultáneo —con garantías de éxito— sobre todas las poblaciones amenazadas, el primer intento serio de ataque coordinado se realizó hace seis días, para defender la represa Hoover-Dam, en Arizona. Esta presa es la responsable de la existencia del Lago Mead, el cual suministra una buena parte del agua y la electricidad que consumen Los Ángeles y el sur de California. El combate aéreo, apoyado por fuerzas de tierra, logró repeler el ataque atlante, forzándoles a una retirada tras derribar dos de sus naves, aunque las pérdidas en el bando americano fueron mucho más cuantiosas. De momento —y afortunadamente— no hay que lamentar represalias sobre ninguna de las ciudades ocupadas. El Mayor tampoco sabe si el ejército ha recuperado las naves atlantes derribadas.

Aun así el enfrentamiento ha servido para calibrar las opciones reales en combate de las fuerzas terrícolas. El número de cazas atlantes parece considerablemente reducido en comparación con la cantidad de aeronaves de combate de que disponía en un principio la fuerza aérea estadounidense, sin embargo su resistencia, maniobrabilidad y armamento las hacen imbatibles en combates equilibrados en número. Eso hace pensar que un ataque aéreo masivo podría tener opciones de victoria. El problema es cuando se trata de enfrentar a las enormes ciudadelas volantes del enemigo, cuya capacidad ofensiva es extraordinaria. Ahí los números apuntan claramente a su favor.

Las últimas noticias apuntan a la aparición de unas extrañas criaturas cuadrúpedas que están atacando pequeños núcleos de población aislados. Algunos de estos rumores aseguran que los habitantes de estas poblaciones son asesinados, mientras otros afirman que son secuestrados y trasladados a las ciudadelas flotantes de los atlantes. Sea como sea, aún no existe ninguna confirmación oficial al respecto, ni tan siquiera pruebas de que los rumores sean ciertos.

Existe comunicación por radio con el Alto Mando, aunque las transmisiones son en ocasiones difíciles a causa de la pérdida de gran cantidad de antenas repetidoras y de unas extrañas interferencias que parecen tener su origen en las grandes ciudadelas flotantes de los atlantes, aun así, dentro del territorio norteamericano funcionan con bastante fiabilidad. El Mayor también sabe que han existido contactos con otros países, pero ignora el grado de comunicación que existe entre ellos y si se planea algún tipo de ataque conjunto, pero espera que así sea. Los técnicos de radio de la Compañía Foxtrot, bajo el mando de la Capitana Sanders, son los que se ocupan de las comunicaciones.

A corto plazo, las órdenes del Mayor Black son las de mantener su posición, por lo que sus intenciones pasan por terminar de asegurar la zona y atender a todos los civiles, para lo cual será necesario organizar partidas de reconocimiento que recorran las poblaciones de los alrededores en busca de suministros de todo tipo ya que andan muy escasos de algunos artículos de primera necesidad. El limitado número de efectivos de los que dispone hará necesario que parte de estas partidas de reconocimiento estén compuestas por una mezcla de personal civil y militar, para lo cual en los listados de personal se están incluyendo todo tipo de datos referentes a profesión, aptitud física, conocimientos de la zona, etc.

También tiene intención de descubrir que hay de cierto en los rumores sobre la presencia de esas criaturas cuadrúpedas, por lo que la información de los protagonistas sobre ellas y sobre los seres alados que han avisado hace unos días resultará de gran ayuda. Capturar ejemplares de estos seres para su estudio podría ser una buena opción de cara a futuros enfrentamientos.

No existen planes previstos a largo plazo, salvo que lleguen órdenes desde sus superiores. Los contactos con el Alto Mando son muy limitados y el Mayor es consciente de que su pequeño y aislado batallón es una pieza casi irrelevante en el marco actual, por lo que pretende desempeñar su labor lo mejor posible, y esa es ahora mismo mantener a salvo a todos los supervivientes que sea capaz de reunir.

Su principal temor es que cada día llegan nuevas personas a Mt. Olive. Algunos son supervivientes que vienen desde las zonas afectadas por el tsunami, pero cada vez son menos. Ahora la mayoría son familias que abandonan sus hogares en busca de la aparente seguridad de un territorio controlado por el ejército. Este éxodo podría aumentar si es cierto que están empezando a ocurrir ataques contra pequeñas poblaciones por parte de los sabuesos alienígenas y las nuevas criaturas aladas. Si esto sigue así, si el número de habitantes sigue aumentando, pronto serán tantos que acabarán llamando la atención de los atlantes. No en vano muchas de las ciudades ocupadas apenas tienen el doble de la población actual de Mt. Olive.

Secundarios y Extras de la escena.

Mayor Alan Black. *Oficial al mando del 1er Batallón, 30ª Regimiento.*

Aspectos: *“Our country, not ourselves”; Sentido de la responsabilidad; Le gusta dar ejemplo; Ha perdido el brazo izquierdo de forma traumática.*

Habilidades: Carisma +3; Voluntad +2; Disparar +2; Pelear +1; Físico +1; Contactos +1;

Consecuencias: Leve – Moderada (*Pierna izquierda escayolada*)

Militar de carrera, sigue la tradición de su familia en la que el número de soldados y oficiales que han servido a los EE.UU. es enorme y se remonta hasta la Guerra de la Independencia. No tiene familia propia de la que preocuparse, aunque mantiene una relación sentimental bastante intermitente con la Capitán Sanders. A pesar de su fortaleza exterior, la realidad es que la pérdida de su brazo ha minado su moral y está empezando a considerar la posibilidad de una derrota aplastante contra este nuevo y formidable enemigo.

Capitán Mia Sanders. *Oficial al mando de la Compañía Foxtrot.*

Aspectos: *“Our country, not ourselves”; Yo estoy al mando; A veces hay que sacrificar peones; Tiende a cuestionar las órdenes que recibe.*

Habilidades: Saber +3; Provocar +2; Engañar +2; Disparar +1; Percepción +1; Atletismo +1;

Consecuencias: Leve – Moderada

Tiene una aguda capacidad estratégica en el campo de batalla que utiliza con la frialdad de un jugador de ajedrez. Aspira a ascender aún más en la escala de oficiales

y cree que esta guerra puede ayudarla a marcar la diferencia. Mantiene una relación intermitente con el Mayor Black, aunque su estado actual le causa cierta repulsa involuntaria. Cree que el batallón debería representar un papel más activo que el que plantea el Mayor en estos momentos e intentará utilizar su posición para influir en sus decisiones.

Escena 4. Una visita a Norman Cox.

Si los protagonistas lograron contactar con él desde el barco, es muy probable que deseen hacer una visita a Norman Cox. El Mayor les dará permiso y la Capitana Sanders se mostrará muy interesada en conocer al tipo que ha sido capaz de establecer una comunicación a tan larga distancia con un equipo de radioaficionado.

Norman vive en una casa individual, bastante apartada de las demás, con un amplio jardín trasero donde mantiene varios grandes panales de abejas. Ahora mismo acoge bajo su techo a casi veinte personas, incluyendo a una familia asiática bastante numerosa, supervivientes del tsunami. Estas personas se encargan de cuidar la casa y atienden a Norman casi como si fuera un miembro más de su familia. Cuando los protagonistas lleguen hasta la casa verán mucho movimiento en el jardín, donde están preparando una comida al aire libre y un grupo de niños juegan a la pelota. Casi da la sensación de que han olvidado que hay guerra, aunque la realidad es que el optimismo de Norman es el que los mueve a todos.

La casa de Norman se encuentra totalmente adaptada a su silla de ruedas, con múltiples rampas en cada desnivel, incluido el acceso desde el jardín. En la escalera que conduce a la segunda planta hay instalada una silla que asciende por unos railes y en cada planta, Cox dispone de una silla de ruedas eléctrica. Todo el dinero de Norman —que da la impresión de que es bastante— ha salido de la compañía de automóviles a la que demandó tras su accidente, provocado por un fallo en el sistema hidráulico de los frenos del coche.

Cuando los protagonistas lleguen, Norman estará en su estudio de la planta alta, sentado en su silla de ruedas y enganchado al equipo de radio. En la silla hay acoplada una funda en la que guarda una escopeta de caza de dos cañones. Lleva varias semanas intentando identificar las interferencias que se han instalado en todos los canales de radio desde la llegada de los atlantes, mientras continúa con su labor de contactar con tantas personas como pueda. Sus transmisiones han sido la causa de la llegada a Mt. Olive de muchos de los supervivientes que se encuentran reunidos allí. Pasa más de catorce horas diarias frente a su equipo.

Norman los recibirá con el cariño que dispensa a todo el mundo, aunque los que lo conocen de más tiempo saben

que su optimismo inquebrantable ha menguado en las últimas fechas. Está comenzando a dar por perdida a la familia de su hijo Patrick, que son su principal fuente de energía mental. Asumir su pérdida podría ser un golpe del que quizás no se recuperaría.



Nota para el director.

Desde la productora no se ha tomado una decisión acerca de la familia de Norman Cox, por lo que cada Director es libre de profundizar en este tema si lo considera apropiado a su grupo de protagonistas.

La Capitana Sanders estará muy interesada en algunas de las técnicas de transmisión que utiliza Norman para comunicarse a larga distancia y querrá contar con él para instruir a sus técnicos de radio, que se encuentran un poco oxidados ya que nunca han tenido la necesidad de trabajar con este nivel de limitación tecnológica. Norman, por supuesto, aceptará encantado.

Respecto a las comunicaciones, las últimas noticias que Norman puede contarles es que hace pocas horas logró aislar la señal de radio que interfiere las comunicaciones y está casi seguro de que no es una interferencia como tal, no es algo utilizado de forma activa e intencionada, sino quizás un canal codificado de comunicación de los atlantes o un efecto residual de su propio sistema de comunicación, sea este el que sea. Basa su teoría en el hecho de que las interferencias resultan más intensas y dificultan más las comunicaciones en las zonas en las que está teniendo lugar actividad alienígena en ese mismo momento, aunque aún no ha podido probarlo.

Secundarios y Extras de la escena.

Norman Cox. *Apicultor amante de la naturaleza; Radioaficionado veterano; En silla de ruedas.*

Habilidades: Máquinas +2; Saber +2; Contactos +1; Disparar +1

Armas: Escopeta de dos cañones (Daño: 3) *Recargar tras cada disparo; Letal a corta distancia;*

Norman tiene casi cincuenta años y es viudo desde hace seis, perdió a su mujer en el accidente de tráfico que le dejó en silla de ruedas. Su único hijo trabaja en Philadelphia, donde vive junto con la nuera y los nietos de Norman. No ha logrado contactar con ellos ni localizarlos y comienza a perder las esperanzas.

Escena 5. Buscando entre los supervivientes.

Si alguno de los protagonistas quiere localizar a familiares o amigos entre los supervivientes, podrá recurrir a los listados de Norman o a los que tiene el ejército. Necesitará navegar por una enorme montaña de papeles escritos a mano sin ningún tipo de orden, rebuscando

la información durante unas cuantas horas, para luego realizar una prueba de INVESTIGAR Grande (+3). Por supuesto repartirse los papeles entre varios puede agilizar el trabajo y permitiría una tirada de trabajo en equipo. Pasadas unas horas habrán logrado localizar alguno de estos nombres.



Nota para el director.

Los protagonistas apenas encontrarán uno o dos nombres, que deberían ser escogidos por el Director en función de lo que pueda funcionar mejor para la serie. Desde la productora consideran la mejor opción que solo uno de estos corresponda a un nombre dado por un protagonista, siendo los otros de personajes secundarios de los que se pueda prescindir.

Por supuesto el reencuentro será muy emotivo y plagado de recuerdos a otros amigos o familiares perdidos por el camino. El Director deberá crear la ficha del personaje —o personajes— correspondiente para incluirlos junto al resto.

Escena 6. Ataque nocturno.

Una de las noches, uno de los campamentos situados al pie del monte sufrirá un ataque por parte de un grupo combinado de skýlos y kynigós. Los gritos y el sonido de los primeros disparos alertarán a todo el monte y despertarán a los protagonistas, aunque el ataque estará teniendo lugar demasiado lejos como para que puedan intervenir. Correr monte abajo entre los árboles y los campamentos no parece una opción y la única posibilidad pasa por hacerse con algún vehículo.

El pelotón del Sargento Pearl se encontrará en el mismo campamento que los protagonistas y se pondrán en marcha con rapidez, agrupándose todos en un vehículo todoterreno que saldrá a toda velocidad colina abajo. Los protagonistas podrían intentar subir a él, aunque Pearl rechazará la presencia de cualquiera sin adiestramiento militar —sus soldados no estarán tan inclinados a rechazar cualquier tipo de colaboración útil y podrían ayudar a subir a alguien en marcha aprovechando que el sargento está concentrado en la conducción—. Subir en marcha al vehículo requerirá una prueba de ATLETISMO Buena (+2).

El vehículo se lanzará colina abajo, lanzando ráfagas de luz y tocando el claxon para apartar a los pocos curiosos que se agolpan en la carretera. Si alguno de los protagonistas lograra hacerse con el volante, la prueba para no llevarse a nadie por delante ni acabar incrustado en un árbol será de CONDUCIR Buena (+2).

Cuando lleguen abajo ya habrá acabado casi todo. Los militares bajarán del coche y se moverán en busca de los skýlo, internándose entre los árboles, por donde aún se escuchan gritos. Los kynigós han desaparecido en la noche, pero una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2) per-

mitirá distinguir a uno de ellos algo retrasado del resto y volando más bajo a causa de una herida en una de sus alas, pero que aun así, va cargando con un cuerpo humano inconsciente.

Los protagonistas podrán internarse en el bosque y combatir, junto con los militares, a un par de skýlo —que han aprendido de enfrentamientos anteriores y han mutado su piel para dotarla de unas placas protectoras que les conceden Armadura:2— o podrán coger el vehículo y perseguir al kynigós —lo que resolveremos como una competición entre las habilidades de ATLETISMO de la criatura y CONDUCIR del protagonista al volante—.

Una vez las criaturas se batan en retirada, los militares abortarán cualquier intento de persecución durante la noche, recomendando a todo el personal civil que regresen a la seguridad de los campamentos. Ningún militar saldrá en persecución de estas criaturas sin una orden directa de un superior.

Skýlo, mutación de Mt. Olive, Sabueso alienígena multiforme.

Aspectos: Garras afiladas; Camuflaje nocturno; Piel blindada; Sin sentido de la vista;

Habilidades: Atletismo +5; Físico +4; Sigilo +3; Pelear +2; Percepción +1;

Estrés Físico: 4; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 2).

Proezas:

Detector de feromonas. +2 a las pruebas de Investigar y Percepción para rastrear o detectar a criaturas que experimenten fuertes sensaciones, como miedo, dolor o deseo.

Cambia formas. La criatura puede cambiar de forma para adaptarse al entorno. Este cambio se ve reflejado en una variación en sus puntuaciones de habilidades, así como en sus aspectos. El Director puede intercambiar el valor entre dos habilidades que tengan un nivel de diferencia o modificar un aspecto. El proceso de transformación dura una Toma por cada intercambio o por cada aspecto que se modifique durante el cual la criatura no puede actuar. El único aspecto que no puede ser modificado es “Sin sentido de la vista”.

Regeneración. La criatura puede regenerar sus heridas, eliminando sus consecuencias a un ritmo de una por escena. Durante ese tiempo, el Skýlo permanecerá inmóvil e indefenso.

Armadura natural. Si la criatura sufre una mutación y crea algún aspecto que le otorgue armadura, gana automáticamente Armadura: 2.

Escena 7. Incubación.

Esta escena puede darse unos días después del ataque nocturno sufrido por Mt. Olive o tras el ataque de los primeros kynigós poco antes de la llegada de los protagonistas al campamento, siempre que haya habido algún personaje —protagonista o secundario— que haya sufrido una herida a causa del aguijón de las criaturas.

La víctima del ataque comenzará a mostrar los síntomas del primer estadio del proceso de incubación (ver cuadro lateral en pag. 100). Como será algo totalmente nuevo, en esta primera fase los médicos tan solo tratarán la infección y la fiebre. Salvo que uno de los protagonistas sea quien atienda directamente a uno de los heridos, nadie se dará cuenta de la existencia de los minúsculos huevos implantados en su cuerpo —los medios son muy limitados y los heridos muy numerosos para realizar un examen intensivo a lo que parece a simple vista una herida por objeto punzante—.

Con el paso de las semanas la situación se irá agravando hasta hacerse evidente cuál es el problema. Por supuesto alguno de los infectados —los personajes secundarios que no cuenten con la posibilidad de recibir consecuencias moderadas— no sobrevivirán a la parte final del proceso de incubación, muriendo al entrar en la tercera semana, cuando su cuerpo se hincha y sufre daños internos.

Secuencia 7. Cazadores de Bichos.

El ataque sufrido por el campamento y el proceso de incubación que han experimentado algunas personas bajo su protección, serán el detonante final que haga tomar al Mayor Black la decisión de organizar un pequeño contraataque.

Si los protagonistas han demostrado su valía o un especial conocimiento de estas criaturas, el Mayor les ofrecerá formar parte de la operación, incorporándolos al pelotón designado para esta misión: el del Sargento Pearl y sus hombres de la Compañía Foxtrot.

Desarrollo de la secuencia

A continuación presentamos las escenas en las que dividiremos la secuencia actual. La escena que rodaremos primero será la reunión, pero el orden de rodaje de las siguientes dependerá de las acciones de los protagonistas.

Escena 1. Reunión de emergencia.

Los protagonistas serán llamados a una reunión con el Mayor Black en el Cuartel General. Cuando lleguen tendrán que esperar unos minutos, tras los que verán salir a los Capitanes de las diferentes compañías del despacho del Mayor. La última en salir será la Capitana Sanders que les pedirá que entren y se quedará a la reunión.



El Mayor les expondrá de forma breve que ha tomado la decisión de organizar un pequeño grupo, formado por apenas una docena de hombres, cuya misión será localizar y dar caza a un ejemplar vivo de cada una de las especies alienígenas conocidas —dos, por el momento—.

Las conversaciones del Mayor con sus superiores han revelado el desconocimiento generalizado de la existencia de estas criaturas, las cuales parecen haber aparecido tan solo en esta costa del país y cuya función en la guerra es, hasta el momento, desconocida. El objetivo final de la misión es estudiar las características de estos seres y hacer llegar toda la información relevante al Alto Mando, para que sea distribuida a todo el mundo.

El Mayor está realizando además las gestiones oportunas para intentar localizar a expertos en el campo de la biología, la zoología, la genética y cuantos campos oportunos sean relevantes para intentar que se desplacen hasta Mt. Olive o para organizar el futuro traslado de las criaturas hasta donde ese grupo de científicos puedan reunirse y realizar todas las pruebas necesarias.

La Capitán Sanders ha ofrecido a los soldados de la Compañía Foxtrot para llevar a cabo la misión. De entre todos ellos, el pelotón del Sargento Pearl se ha presentado voluntario.

Si los protagonistas deciden participar, el Mayor les dará las gracias y los dejará en manos de la Capitán Sanders, quien los acompañará hasta unos pabellones montados en el exterior donde el Sargento Pearl y sus hombres están esperando. Allí, desplegarán unos mapas topográficos de la zona y comenzarán a estudiar la situación, marcando los lugares en los que existen rumores sobre el avistamiento de estas criaturas, para decidir la ruta que tomarán.

Escena 2. Tras el rastro del skýlo.

Los skýlo son criaturas que se mueven mucho cuando están de caza, abandonando con rapidez una zona en cuanto no hay presas que capturar o cuando éstas forman un grupo demasiado numeroso —como han descubierto recientemente en el ataque a Mt. Olive—.

La extraordinaria capacidad de regeneración de estas criaturas, que les permiten recuperarse en cuestión de horas de heridas que representarían la muerte para cualquier especie terrestre, hace que su número se mantenga prácticamente constante. Esto, junto con su capacidad de mutar, tomando aspectos y cualidades diferentes, favorecen la sensación de que existen más de los que realmente hay.

Los Atlantes han liberado una gran cantidad de skýlo, divididos en pequeñas manadas de caza de seis u ocho ejemplares, con el único objetivo de ir localizando pequeños núcleos aislados de supervivientes. Una vez que los skýlo localizan uno de estos núcleos, su primer ata-

que intenta acabar con los más débiles y forzar al resto a dispersarse o a moverse en una dirección determinada para que puedan ser capturados por los Atlantes.

El pelotón del Sargento Pearl intentará rastrear a uno de estos grupos a partir de una posición conocida, donde exista constancia de que se han producido ataques —si los actores deciden rodar en primer lugar esta escena, ese punto de partida podría ser el propio campamento en Mt. Olive—. Entre el equipo que lleva el pelotón se incluyen cuerdas, cadenas y una gran caja de metal cargada sobre un vehículo todo terreno en la que pueden caber hasta dos de estas criaturas.

Una prueba de INVESTIGAR Grande (+3) será suficiente para localizar el rastro de una de estas manadas cerca del lugar de uno de los ataques. Sacar la prueba con estilo servirá para estimar que se trata de seis criaturas y que alguna de ellas estaba herida de consideración.

Una vez localizado el rastro, lo seguirán durante varias horas, deteniéndose en varios puntos para comprobarlo, perdiéndolo y recuperándolo de nuevo en varias ocasiones, hasta llegar a una zona boscosa bastante densa en la que la manada se internó. En su recorrido entre la arboleda, acabarán encontrando dos ejemplares de lo que parecen bolsas de gran tamaño, realizadas con una sustancia gelatinosa. Una prueba de alguna habilidad relevante de SABER Normal (+1), revelará que la sustancia es aparentemente orgánica, quizás algún tipo de mucosa.

Las bolsas están desgarradas por un lado y tienen el tamaño suficiente para haber alojado en su interior a una de estas criaturas. Una nueva prueba de INVESTIGAR Buena (+2) confirmará las sospechas —en caso de que existan— de que en el rastro de la manada ya no se aprecia la presencia de ninguna criatura herida. Además, el rastro es claramente más reciente, lo que indica que las criaturas pasaron esperando bastante tiempo y se encuentran cerca de darles alcance.

Para alcanzar y sorprender a las criaturas, los protagonistas deberán superar un reto consistente en una primera prueba de INVESTIGAR Grande (+3), para seguir el rastro correctamente, que solo debe realizar un miembro del grupo; una segunda prueba de SIGILO Grande (+3), para acercarse al amparo de los árboles y en silencio, que deben realizar todos de forma individual; y una tercera prueba de VOLUNTAD Buena (+2), para controlar sus nervios y evitar que los skýlo los detecten a través de su propio miedo, aunque si desconocen la capacidad de las criaturas para captar las feromonas aumentará su dificultad hasta Enorme (+4).

Al ser pruebas que han de realizar muchos personajes, consideraremos que ha sido un éxito si más de la mitad de ellos superan una prueba determinada, aunque aquellos fallos individuales se tendrán en cuenta, como veremos más adelante. Superar las tres pruebas otorga-

rá a todo el grupo una ventaja sobre los skýlo, a los que habrán ***pillado por sorpresa***, aunque los que hayan fallado alguna prueba no podrán invocar esta ventaja de forma gratuita y deberán pagar un punto de Destino para aprovecharla. Fallar una de las pruebas hará que se encuentren al grupo de criaturas de repente, comenzando el combate tras una prueba de iniciativa. Fallar más de una prueba provocará que todos en el pelotón sean ***sorprendidos por los skýlo***, quienes aparecerán de improviso saltando sobre los personajes.

Skýlo, Sabueso alienígena multiforme.

Aspectos: *Extremidades prensiles; Piel resbaladiza; Anfíbio; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Físico +5; Investigar +4; Pelear +3; Atletismo +2; Percepción +1

Estrés Físico: 5; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas: *Detector de feromonas; Cambia formas; Regeneración; Armadura natural.*

Escena 3. Capturando un kynigós.

Rastrear a una criatura voladora como los kynigós no resultará fácil, por lo que si los protagonistas descubrieron alguno de sus lugares de incubación, es posible que decidan regresar hasta Nueva York para capturar alguno allí. Si no deciden tomar esta ruta, tras varios días de búsqueda, podrán ver a una de estas criaturas sobrevolando una pequeña población abandonada, situada en la zona inundada.

La criatura entrará por una ventana de una antigua iglesia, situada en un extremo del pueblo. La iglesia está rodeada por una gran zona ajardinada, cubierta de lápidas, que hace las veces de cementerio.

Tanto la puerta principal como la pequeña entrada lateral de la iglesia están cerradas. La cerradura de la puerta lateral esta vieja y estropeada, pero puede intentar forzarse mediante una prueba de ROBAR o MÁQUINAS Buena (+2). También se puede forzar la puerta con una barra metálica o embistiéndola, pero en ambos casos se causará bastante ruido, que advertirá a las criaturas del interior. La puerta principal no se podrá abrir desde fuera sin forzarla.

En el interior de la nave, colgados de las vigas de los Altos techos como si fueran murciélagos gigantes, descansan una docena de Kynigós. Si los protagonistas han entrado en silencio, tendrán ocasión de atacar en primer lugar. En caso contrario las criaturas se abalanzarán sobre ellos desde arriba e intentarán matarlos en vez de capturarlos —cuando defienden sus hogares, los kynigós son mucho más agresivos—.

En uno de los laterales de la iglesia podrán encontrar los cuerpos de media docena de humanos. Todos están muertos menos uno, que se encuentra en la última fase de incubación de nuevas criaturas. El resto han sido utilizados, además de como portadores de los huevos, como alimento.

Kynigós, Rapaz alienígena.

Aspectos: *Garras talonadas; Enormes alas membranosas; Sentido de la vista adaptable; Aguijón en la cola;*

Habilidades: Atletismo +4; Físico +3; Pelear +2; Sigilo +1;

Estrés Físico: 3; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Armadura: 1; **Ataque:** Garras (Daño:1); Aguijón (Daño:2)

Proezas: *Ataque en picado; Veneno paralizante; Aguijonear la presa.*

Escena 4. Trasladando las capturas.

Las criaturas capturadas —los ejemplares muertos y, sobre todo, los ejemplares con vida— han de ser trasladadas. El Alto Mando ha dado órdenes al Mayor Black para que organice un pequeño y discreto convoy que lleve a los ejemplares hasta la base militar de Fort Drum, unas instalaciones militares pertenecientes al ejército de tierra situadas al norte del estado de Nueva York, a pocos kilómetros de la frontera canadiense. Una vez allí, tanto las criaturas como los soldados que las transporten se pondrán a disposición del oficial de mayor rango de la base.

El Mayor habrá puesto en conocimiento de sus superiores la participación de los protagonistas, a quienes ofrecerá la oportunidad de acompañar al grupo de soldados hasta Fort Drum y seguir participando de forma activa en esta guerra.

Los encargados de escoltar el convoy serán un grupo de soldados de la Compañía Foxtrot, comandados por la propia Capitán Sanders. En total serán unos veinte soldados los que abandonen Mt. Olive, quedando el resto de soldados de la compañía repartidos entre las compañías restantes.

Cuando el convoy se encuentre a varios kilómetros de distancia, podrán observar como una de las grandes naves alienígenas, una de las llamadas ciudadelas flotantes, se situará sobre Mt. Olive, aislándola del resto del país del mismo modo que ha ocurrido con algunas de las grandes ciudades.



EPISODIO ESPECIAL REGRESO A MT. OLIVE

Los protagonistas acaban de abandonar Mt. Olive camino de Fort Drum y a su espalda una enorme nave alienígena acaba de situarse sobre la población. La nave, atraída por la acumulación de personas en el lugar, ha llegado desde el noroeste —desde Chicago, aunque eso los protagonistas no lo saben— y en esa dirección partirá una vez finalice su misión.

Este episodio especial da inicio cuando algunos de los protagonistas deciden abandonar el convoy militar en ruta hacia Fort Drum y regresar a Mt. Olive a pie, para intentar averiguar qué es lo que está sucediendo y por qué una nave alienígena ha decidido venir hasta aquí.

Secuencia 1. Ascenso a Mt. Olive.

Desde la lejanía, los protagonistas han podido apreciar como unas extrañas luces de un azul intenso han descendido sobre el monte en varios puntos, tanto en la cima como en los campamentos de sus laderas. Instantes después una gran cantidad de polvo y tierra en suspensión se ha levantado por toda la colina, ascendiendo hasta la altura de la nave alienígena y creando una nube que poco a poco se va posando pero que dificulta la visión y hace difícil respirar.

Desarrollo de la secuencia.

Esta primera secuencia está formada por dos escenas que se rodarán en el orden en el que se muestran a continuación.

Escena 1. Recorriendo los campamentos.

Los protagonistas ascenderán la colina a través de los diferentes campamentos y en todos ellos verán lo mismo: la gente ha desaparecido, todos y cada uno de ellos. Hay objetos tirados por todas partes, tiendas de campaña arrancadas del suelo y, en algún caso, enredadas en las ramas de los árboles a varios metros de altura.

Si se toman unos minutos en examinar alguno de los campamentos, una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) les permitirá darse cuenta de que hay muchos objetos que parecen haber caído desde algunos metros de altura y que muchas de las tiendas que no están arrancadas están vacías o lo que hay en su interior apenas ha sufrido algún movimiento. Todo lo que ha sido arrancado o ha sufrido daños, lo ha hecho tras ser elevado en vertical y dejado caer. Un éxito con estilo les permitirá deducir que, además de la tierra y el polvo, lo que se ha alzado en el aire han sido las personas, posiblemente “abducidos” por las naves alienígenas.

Mientras están en ello, escucharán varios disparos seguidos del inconfundible sonido de un arma alienígena. El combate cesará en pocos segundos y habrá tenido lugar en algún punto situado monte arriba. Pronto descubrirán que se trata de su antiguo campamento.

Escena 2. Campamento Azul-Este.

Cuando asciendan algo más, al acercarse a su antiguo campamento, deberán hacer una prueba de PERCEPCIÓN Normal (+1), si la superan detectarán el sonido de unos skýlo que aún no pueden ver debido al polvo en suspensión. Son varios, pero no podrán determinar cuántos con precisión. Sacar la prueba con estilo les permitirá escuchar un sonido diferente, metálico, el de una armadura atlante. La armadura no parece moverse, lo que les indicará que quizás el alienígena se encuentre a la espera mientras los skýlo buscan por él.

El atlante, junto a dos skýlo, se encuentra situado en la entrada al campamento, junto al puesto de suministros, justo en la dirección en la que llegan los protagonistas. Hay un jeep militar aparcado en las cercanías, aunque no se distingue ningún soldado que pudiera haber realizado los disparos.

Las tiendas se encuentran más al norte, en la zona alta del campamento y la mayoría de los skýlo —aún no pueden saber cuántos— están en aquella zona, entrando y saliendo de las tiendas en busca de supervivientes. Los protagonistas pueden decidir dar un rodeo o acercarse directamente, pero en este caso tendrán que superar pruebas de SIGILO y VOLUNTAD para evitar ser escuchados por cualquiera de ellos o detectados por los skýlo, con sus capacidades especiales.

En la zona de tiendas hay otros tres skýlos, separados entre sí una distancia considerable. Es posible aproximarse a ellos uno por uno, pero han de ser muy rápidos y ciertos para poder acabar con ellos sin que alerten al resto.

Si los protagonistas no lo logran antes, uno de los skýlo no tardará en encontrar a algunos supervivientes. En este campamento, algunas de las estructuras de uso común ya se encuentran realizadas con materiales más sólidos. Ninguna de estas estructuras se ha alzado por los aires y aquellos que se encontraban en su interior han evitado ser abducidos por las naves atlante.

Los supervivientes y sus localizaciones son los siguientes:

- Hospital. La mayoría de los heridos han permanecido aquí, pero a los atlantes no les son de utilidad. Los skýlo han acabado con ellos hace poco. El Teniente Barrow, que se encontraba en el lugar, está en estado de shock y permanece junto al atlante. La enfermera ha muerto intentando defender a uno de los pacientes.
- Suministros. Un par de soldados han recuperado la consciencia hace poco —la perdieron al golpear contra el techo del edificio— son los que han abierto fuego contra el atlante. Ahora están muertos.

Anécdotas de rodaje



Este pequeño episodio extra surge de una discusión durante una pausa del rodaje de la primera temporada.

Tras dar por cerrado el episodio anterior, algunos de los actores consideraban que no era propio de sus protagonistas el marcharse rumbo al norte abandonando a su suerte a todos los que habían conocido en el campamento de Mt. Olive. Algunos de estos protagonistas habían establecido lazos afectivos con varios personajes secundarios lo cual, unido a sus fuertes personalidades, no hacía razonable —siempre a ojos de los actores que los interpretaban— una actitud semejante.

Como resultado de la discusión varios de los guionistas se reunieron y escribieron este episodio, muy del agrado de los actores implicados. El rodaje se realizó íntegro en una única sesión, durante un fin de semana en el que la productora había programado una pausa por motivos publicitarios y de promoción, con la colaboración de los miembros de la segunda unidad.

El resultado fue tan satisfactorio que, finalmente, el episodio se incluyó oficialmente en la trama, sirviendo como cierre a la primera parte de la temporada.

- Comedor. Trina, Nathanael y un par de voluntarios se han encerrado en este lugar, atrancando las puertas desde dentro. Los skýlo no tardarán en detectar su miedo y harán lo posible por entrar. En pocos minutos destrozarán las puertas.

- Aseo. En el aseo más alejado del campamento hay un niño. Se encuentra aturdido y semiinconsciente, pero aparte de alguna contusión parece estar bien.

Los skýlo localizarán primero a los que están ocultos en el comedor y dos de ellos se abrirán paso a la fuerza hasta el interior. El tercer skýlo tardará un rato en llegar hasta el aseo donde se encuentra el niño. Los skýlo aúllan cuando localizan a una presa y de este modo los protagonistas sabrán por donde se encuentran. Si hay combate y se escuchan disparos, el atlante acudirá con uno de los skýlo, mientras ordena al otro quedarse junto al teniente.

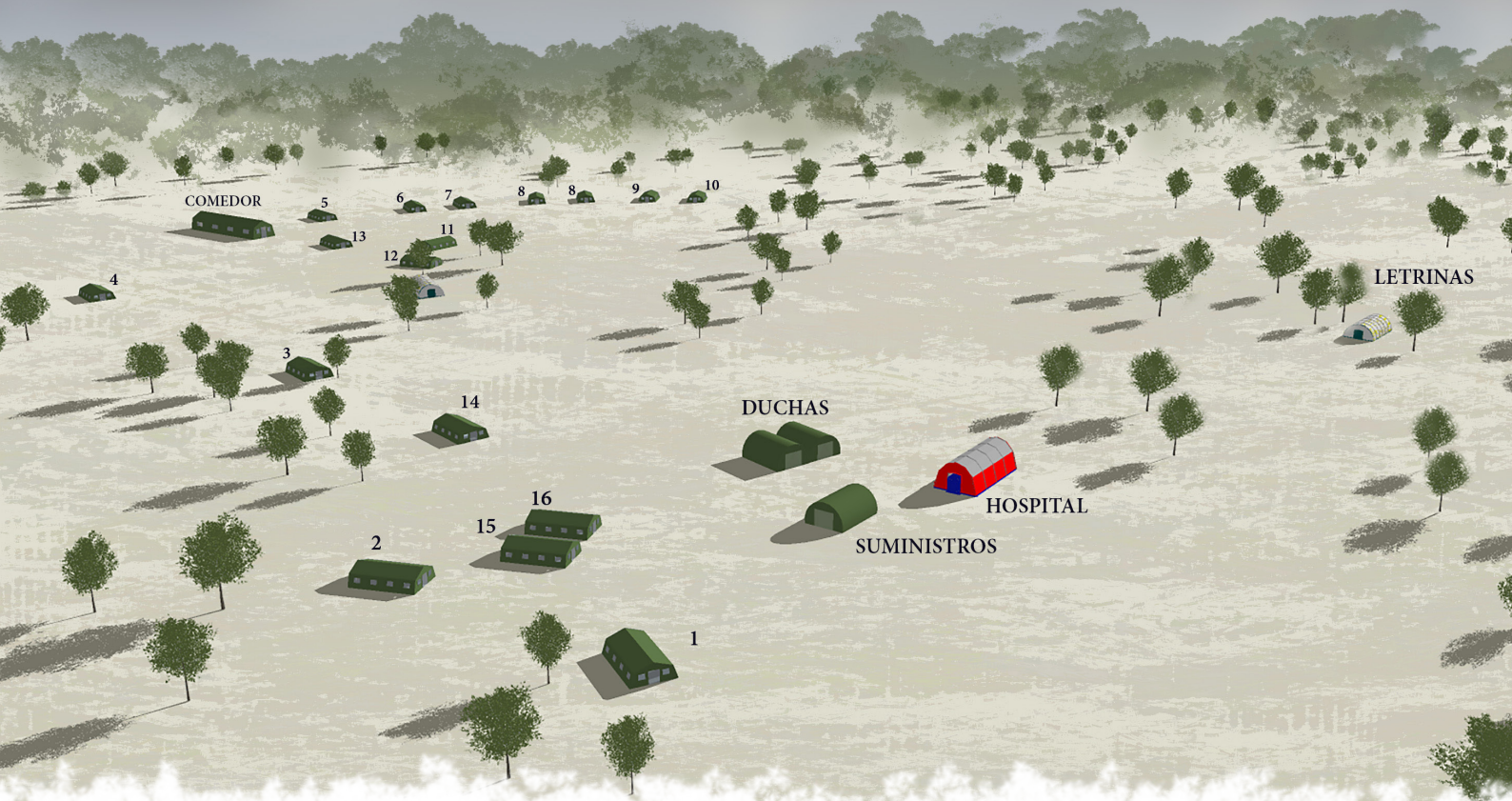
Secundarios y Extras de la escena.

Trina Fuentes. *Gestiona la comida; Tiene mucho genio.* Provocar +1; Carisma +1;

Nathanael Atwood. *Realiza el listado de supervivientes, Voluntario encantador.* Carisma +2; Contactos +1; Investigar +1;

Teniente Elías Barrow. *Médico militar.* Saber +3; Contactos +2; Atletismo +1

Jesús Fuentes. *Niño de ocho años con mucha suerte.*



Secuencia 2. Mt. Olive.

La subida hasta Mt. Olive irá acompañada por el sonido del combate lejano entre los supervivientes —con un gran número de militares— y las fuerzas atlantes. La nube de polvo aún dificulta la visión y apenas permite distinguir la enorme nave alienígena situada sobre el monte, aunque de vez en cuando pueden verse cazas sobrevolando la zona y otras naves algo más grandes que despegan o aterrizan.

Nota para el director.
Si alguno de los protagonistas estaba buscando familiares o algún superviviente en concreto de la catástrofe de la costa este, Nathanael tendrá información sobre el mismo. Le han remitido una nota indicando el campamento en el que se encuentra la persona que buscan —o quizás la trasladaron a este campamento a encontrarse con el protagonista—.

Desgraciadamente esa persona ahora forma parte de los numerosos abducidos por la nave alienígena. Si estuvieran buscando un niño de la edad apropiada, Jesús podría haber sido el último en verlo con vida, arrastrado hacia el cielo justo antes de entrar al aseo. Otra forma de obtener esta información es en casa de Norman Cox, quien tiene los listados completos de supervivientes.

Por supuesto, descubrir que dentro de los edificios están a salvo de ser abducidos les hará pensar —con razón— que en Mt. Olive podrían quedar muchos supervivientes en peligro, ya que la nave continúa situada sobre ellos.

Desarrollo de la secuencia.

Las escenas siguientes no llevan un orden concreto y serán las decisiones de los protagonistas las que indiquen el orden de rodaje de las mismas.

Escena 1. En movimiento.




Mt. Olive está tomado por las fuerzas atlantes y en cualquier desplazamiento medianamente largo, los protagonistas tendrán algún encuentro con tropas enemigas o con alguno de sus vehículos. Dependiendo del encuentro concreto deberán superar pruebas enfrentadas de sigilo o de voluntad para evitar ser descubiertos. Enviar por delante algún explorador aumentará sus posibilidades de pasar desapercibidos y también podría permitir al explorador crear alguna ventaja para el resto.

Los encuentros serán escogidos por el Director, quien podrá —si lo desea— generarlos al azar mediante una tirada de dados según la siguiente tabla:

-4/+4 Transporte de tropas atlantes.

Una nave atlante de gran tamaño, habilitada para el transporte de tropas y/o prisioneros. En su interior caben una docena de soldados atlante —uno de ellos es un oficial al mando— o, en su defecto, unos cincuenta prisioneros humanos. El valor -4 indicará tropas, el +4 rehenes custodiados por dos soldados y cuatro skýlos.

-3/+3 Caza atlante.

Un vehículo de combate atlante, con capacidad para un piloto, un navegante y un artillero. El vehículo podría estar en tierra cerrado  o custodiado por uno de los tripulantes , o pasar sobrevolando la zona .

-2/+2 Grupo atlante con rehenes.

Un grupo de atlantes y skýlos traslada un grupo de rehenes hacia una nave de transporte o hacia los campos deportivos del colegio. El valor -2 indica un grupo de dos soldados, cuatro skýlos y unos veinte rehenes, el valor +2 indica un único soldado con dos skýlos, custodiando alrededor de una decena de rehenes humanos.

-1/+1 Atlante con skýlos.

Una patrulla de atlante y skýlos en busca de humanos. El valor -1 indica una patrulla de 2 atlantes con cuatro skýlos, con el valor +1 la patrulla será un único atlante con dos sabuesos.

+0 Manada de skýlos.

Una manada de tres sabuesos skýlo vagabundeando en busca de presas.

Escena 2. La casa de Norman Cox.

Los protagonistas pasarán por las cercanías de la casa de Norman Cox, justo a tiempo de ver como un par de skýlos husmean buscando por donde entrar. Desde una ventana del segundo piso, un disparo de escopeta impactará a uno de los sabuesos y la voz de Norman les dedicará unos cuantos improperios mientras recarga nuevamente su arma.

Norman ha cerrado la puerta principal, que es bastante recia, sin embargo la puerta de la cocina no aguantará demasiado cuando uno de los skýlo la emprenda contra ella. Otro de los sabuesos optará por trepar la fachada en dirección a la ventana, siguiendo el olor de Norman, quien cruzará y se encerrará en la otra habitación de la segunda planta, dispuesto a vender cara su piel.

Si rescatan a Norman, descubrirán que su falta de movilidad es la que lo ha salvado, ya que se encontraba dentro de la casa cuando la nave apareció, metido aún en la cama. Para cuando estaba descendiendo las escaleras con intención de salir afuera, a mirar al cielo como todos los demás, unas luces azules cayeron por todas partes, como objetos muy brillantes, aunque ninguno lo suficientemente cerca como para que pudiera ver de qué se trataba. Instantes después una extraña fuerza lo arrastró con la silla y lo lanzó contra el techo, pero sin mucha fuerza. Fue como si el mundo se hubiera puesto boca abajo de repente y la gente comenzara a caer hacia arriba, sin embargo los objetos no se comportaban igual. Probablemente el haber estado en la silla que le permite moverse entre las dos plantas de su hogar —a la que va amarrado con un cinturón mientras se desplaza— le libró de darse un buen golpe contra el techo.

La nube de polvo le ha impedido ver lo que está sucediendo, aunque parece que poco a poco se va asentando y desde las ventanas de la planta superior se distingue movimiento en la lejanía. Parece que hay combate en el

Cuartel General de los militares y ha podido ver a algunos vecinos siendo conducidos por los skýlo, como ovejas de un rebaño. En su opinión están reuniendo en algún sitio a todos los que no se han podido llevar con las luces.

Secundarios y Extras de la escena.

Norman Cox. *Apicultor amante de la naturaleza; Radioaficionado veterano; En silla de ruedas.*

Habilidades: Máquinas +2; Saber +2; Contactos +1; Disparar +1

Armas: Escopeta de dos cañones (Daño: 3) *Recargar tras cada disparo; Letal a corta distancia;*

Escena 3. Abducidos.

En las cercanías del ayuntamiento y la central de policía de Mt. Olive —donde ahora se encuentra el Cuartel General de los militares— se encuentran las instalaciones educativas de la localidad. En ellas hay dos enormes extensiones de terreno abierto ocupadas por un campo de fútbol y otro de béisbol. Es ahí donde los atlantes están reuniendo a todos los humanos que no han sido abducidos en primera instancia, en un lugar despejado desde donde no tendrán modo de evitar ser arrastrados hasta la nave principal.

En total habrá casi medio millar de personas ya reunidas sobre el césped. A su alrededor habrá desplegados un escuadrón completo de soldados atlante —11 soldados más su oficial correspondiente— así como una veintena de skýlos. Los protagonistas no tendrán opciones reales de enfrentarse a ellos sin ayuda, pudiendo terminar junto al resto de prisioneros si se resisten.

Sobre los edificios del instituto también se ha posado recientemente una bandada de kynigós. Será bastante difícil verlos a través de la nube de polvo —PERCEPCIÓN o INVESTIGAR Grande (+3)— y también es complicado que las criaturas detecten a los protagonistas, pero si lo hacen, cuatro de ellos se lanzarán en picado desde las alturas.

Tras la finalización del combate en el Cuartel General, una esfera de brillante luz azul descenderá desde la nave hasta la zona en la que se encuentran los prisioneros. Instantes después de detenerse a escasos metros del suelo, los humanos y una enorme nube de tierra y polvo se elevarán por los aires en dirección a la nave alienígena. Tras la abducción de estos prisioneros, los atlantes se dirigirán a sus naves de transporte y cazas para regresar a la nave principal. Finalmente la nave principal partirá de regreso a Chicago.

Escena 4. Combate en el Cuartel General.

Existen pocos enfrentamientos en la zona de Mt. Olive y la mayoría de ellos son tan solo supervivientes que se enfrentan a los atlantes con las armas de que disponen, en pocos casos se trata de soldados. Estos enfrenta-

mientos se suelen resolver con rapidez y a favor de los alienígenas. Sin embargo, en el caso del Cuartel General, un gran número de soldados reunidos en su interior se ha librado de ser abducidos por una intuición del Mayor Black —que hizo retroceder a sus hombres al interior en el último segundo— y están presentando batalla con todas sus fuerzas.

Cuando los protagonistas se aproximen al Cuartel, llamará la atención un caza atlante que está abriendo fuego contra el edificio de manera intensa. En ese momento, por una ventana lateral aparecerá una figura armada con un lanzacohetes, instantes después un proyectil anti vehículo impactará contra el caza que girará en el aire con violencia e irá a estrellarse contra otro edificio cercano.

La fachada del edificio presentará numerosos impactos y se pueden ver algunos cuerpos de soldados derribados. En la parcela de césped frente al edificio también hay bastantes cuerpos de skýlos y alguna armadura atlante que está intentando ser retirada por los alienígenas, que se cubren del fuego que viene desde el edificio con algunos vehículos humanos amontonados a modo de barricada.

Los atlantes están comenzando a rodear el edificio aunque no se trata de una maniobra para intentar entrar, sino para poder atacar a los soldados si deciden retirarse. El desplazamiento de tropas se está haciendo de forma discreta y rodeando por ambos flancos, utilizando las zonas arboladas como cobertura. Los protagonistas podrían darse cuenta de esta maniobra con una prueba de SABER [Estrategia o similar] decente +2 o, en su defecto, con una prueba de INVESTIGAR Enorme (+4). Superar la prueba con estilo podría darles una pequeña ventaja en forma de impulso o, si están en una posición en la que puedan verlo, descubrirán que los atlantes están montando algún tipo de soporte tras una de las barricadas, probablemente para alguna pieza de artillería de gran tamaño.

Los protagonistas podrán tomar el curso de acción que consideren oportuno pero, sin su intervención, en pocos minutos los atlantes montarán una pieza de artillería alienígena que comenzará a destrozar el edificio con terribles impactos. Esto provocará que el Mayor disponga la retirada de las tropas —se trata de una batalla perdida y es consciente de ellos desde hace tiempo—, los soldados intentarán acceder a los vehículos situados en los aparcamientos traseros donde serán emboscados por los alienígenas.

Si los protagonistas deciden intervenir, podrían tratar de emboscar a su vez a alguno de los grupos de atlante o entrar al edificio para advertir al Mayor y a sus tropas, dando una oportunidad a los soldados de salir con vida —al menos a una parte de ellos—. En caso de lograrlo, el Mayor querrá asegurarse de que la información llega

al Estado Mayor y al Presidente, por lo que enviará a un grupo de soldados —los protagonistas podrían estar en ese grupo— de camino a Fort Drum. Si en el episodio anterior no era una de los miembros de la partida, la Capitana Sanders será puesta al mando de ese grupo. El resto intentará quedarse para liberar a cuantos rehenes sea posible.

Secundarios y Extras de la escena.

Mayor Alan Black. *Oficial al mando del 1er Batallón, 30º Regimiento.*

Aspectos: “*Our country, not ourselves*”; *Sentido de la responsabilidad; Le gusta dar ejemplo; Ha perdido el brazo izquierdo de forma traumática.*

Habilidades: Carisma +3; Voluntad +2; Disparar +2; Pelear +1; Físico +1; Contactos +1;

Consecuencias: Leve – Moderada (*Pierna izquierda escayolada*)

Militar de carrera, sigue la tradición de su familia en la que el número de soldados y oficiales que han servido a los EE.UU. es enorme y se remonta hasta la Guerra de la Independencia. No tiene familia propia de la que preocuparse, aunque mantiene una relación sentimental bastante intermitente con la Capitán Sanders. A pesar de su fortaleza exterior, la realidad es que la pérdida de su brazo ha minado su moral y está empezando a considerar la posibilidad de una derrota aplastante contra este nuevo y formidable enemigo.

Capitán Mia Sanders. *Oficial al mando de la Compañía Foxtrot.*

Aspectos: “*Our country, not ourselves*”; *Yo estoy al mando; A veces hay que sacrificar peones; Tiende a cuestionar las órdenes que recibe.*

Habilidades: Saber +3; Provocar +2; Engañar +2; Disparar +1; Percepción +1; Atletismo +1;

Consecuencias: Leve – Moderada

Tiene una aguda capacidad estratégica en el campo de batalla que utiliza con la frialdad de un jugador de ajedrez. Aspira a ascender aún más en la escala de oficiales y cree que esta guerra puede ayudarla a marcar la diferencia. Mantiene una relación intermitente con el Mayor Black, aunque su estado actual le causa cierta repulsa involuntaria. Cree que el batallón debería representar un papel más activo que el que plantea el Mayor en estos momentos e intentará utilizar su posición para influir en sus decisiones.

Soldados del 30º Regimiento de Infantería.

Habilidades: Físico +1; Disparar +1

Rifle de asalto M4 (Daño: 3)



EPISODIO 1X05

CHICAGO, CIUDAD SITIADA

Δ Diciembre. Han pasado seis meses desde que los Atlantes atacaron la tierra y la guerra continúa. Numerosas ciudades a lo largo del planeta se encuentran a la sombra de las grandes naves alienígenas, que impiden todo intento de entrar o salir de las mismas. Los pocos gobiernos que todavía disponen de la suficiente capacidad militar operativa para realizar ataques a gran escala, se mantienen a la espera de una oportunidad, temerosos de provocar una respuesta hostil de los Atlantes sobre la población civil.

La comunicación entre las diferentes naciones de la tierra comienza a restablecerse a través de transmisiones por radio, aunque las grandes distancias entre Europa y el continente americano mantienen a ambos territorios separados en la práctica.

La guerra ha afectado a la capacidad de los diferentes países para autoabastecerse. En muchas zonas del mundo los recursos comienzan a agotarse, el hambre y las enfermedades están empezando a extenderse. Los disturbios, saqueos y enfrentamientos entre grupos de humanos son cada vez más frecuentes.

Rumores de todo tipo se extienden por el planeta, referidos a los alienígenas y a las diferentes actividades gubernamentales. Es imposible saber a ciencia cierta qué es real y qué invención pero los radioaficionados —cada vez más numerosos— los hacen correr como la pólvora.

Los protagonistas llevan varios meses en el campamento militar de Fort Drum, al que llegaron en compañía de varios soldados, transportando los cuerpos —con vida— de algunas criaturas alienígenas para su estudio.

A lo largo de estos meses han tenido ocasión de estudiar tanto a los skýlo y sus cualidades cambia formas como a los kynigós, capaces de reproducirse inyectando sus huevos sobre anfitriones humanos. También han podido estudiar el cuerpo de un Atlante, derribado en un combate aéreo, así como analizar parte de su tecnología e incluso, en algunos casos, ser capaces de utilizarla.

Los protagonistas han formado parte activa de todo este proceso y se encuentran bien considerados dentro del campamento, por lo que tienen cierta libertad para ir y venir a su antojo. Si alguno de ellos tenía pasado militar o nacionalidad estadounidense, se les habrá ofrecido incorporarse al ejército. Aquellos que hayan aceptado, podrían ostentar algún rango militar de baja graduación, en función de sus estudios o capacidades —será decisión del Director en todo caso—.

Secuencia 1. El Nido.

Los protagonistas forman parte de un pelotón de *exterminadores*. Ese es el nombre que reciben los soldados cuya función es la de localizar y destruir nidos de kynigós, cada vez más frecuentes en la franja este del país.

No es la primera vez que salen junto a uno de estos pelotones, la mayoría de las veces incorporándose a ellos de forma voluntaria. Tampoco es la única labor que realizan dentro de Fort Drum, participando en tareas de investigación, comunicaciones o médicas entre otras —por supuesto, estas labores irán en función de las habilidades y capacidades de cada protagonista—.

Sin embargo esta patrulla es especial por dos razones: en primer lugar, uno de los protagonistas está probando un prototipo de armadura de combate realizada a partir del modelo alienígena; en segundo lugar, acaban de descubrir que se encuentran en el nido más grande que han localizado hasta la fecha.

Desarrollo de la secuencia.

Esta primera secuencia situará a los protagonistas “in media res”, esto es, en mitad de una situación ya en marcha, recorriendo una zona de grutas naturales, húmedas y oscuras, en las que habitan varias docenas de las criaturas voladoras.

El prototipo de armadura de combate —cuyas características, funcionamiento y mecánica de reglas se explican en el cuadro lateral que viene a continuación— la vestirá aquel protagonista que tenga un valor más alto en el atributo de VOLUNTAD.

Escena 1. Entrando al nido.

Los continuos ataques a diversas poblaciones de la zona, han llevado a los protagonistas al interior de una extensa cueva natural situada en la ladera norte del Monte Seward, a unos 120 kilómetros al este de Fort Drum. Siguiendo el rastro de los kynigós, los protagonistas y el pelotón de soldados —comandado por el sargento Troy Pearl— han recorrido el interior de la montaña durante casi medio kilómetro, siempre descendiendo y en dirección norte, lo que los acerca a las inmediaciones del lago Ampersand.

El ambiente está muy cargado de humedad por la cercanía del lago, hay *estalactitas y estalagmitas* por todas partes, con numerosos *charcos de agua*. El grupo acaba de entrar en una cavidad natural bastante ancha pero de poca altura donde, colgados del techo como si fueran enormes murciélagos, descansan una decena de kynigós. Al fondo, la *escasa luz* que pueden permitirse sin despertar a las criaturas, muestra lo que parece una salida hacia otra estancia cavernosa, en la que se intuye una tenue luminosidad verdosa.

Moverse por el interior de esta sala requerirá de una prueba de SIGILO Buena (+2). Un fallo despertará a un par de las criaturas, que intentarán localizar la fuente del ruido, despertando al resto con sus chillidos si localizan a los personajes. Un empate no las despertará, pero otorgará un impulso para cualquier tirada posterior de los kynigós.

Nuevos personajes



El comienzo de esta segunda parte de la temporada es un punto ideal para incorporar nuevos protagonistas al elenco de la serie.

Por supuesto, es perfectamente posible —incluso deseable— que la mayoría de los protagonistas de la primera parte continúen siendo los que lleven la voz cantante en los próximos episodios y esa posibilidad es la que se contempla en los guiones que tienes entre manos.

Rumores y medias verdades

No es intención del estudio proporcionar información completa y detallada acerca de lo que está pasando a lo largo y ancho del globo, presentando así un marco cerrado para el desarrollo de *Not Alone*, sino todo lo contrario.

El objetivo de entregar la información a base de rumores y datos sin confirmar es, precisamente, evitar crear una serie de restricciones que impidan a Directores y guionistas el desarrollo de sus propias ideas, las cuales pueden confirmar —o desmentir— algunos de estos datos y llevar así su temporada por el camino que prefieran.

A continuación presentamos un listado de rumores que posiblemente lleguen a oídos de los protagonistas. Por supuesto rogamos a los directores y guionistas que incluyan los suyos propios.

Rumorología sobre los alienígenas: son los míticos atlantes que han regresado a la tierra; se comunican entre sí mediante telepatía, aunque tienen un idioma derivado del griego antiguo; utilizan a los humanos para alimentar a sus bestias; están secuestrando humanos para estudiarlos y experimentar con ellos; han destruido completamente la ciudad China de Hangzhou en represalia por un ataque; en México han descendido sobre Teotihuacan y Chichén Itzá, en Egipto sobre la meseta de Guiza y Dahshur, en Bosnia-Herzegovina sobre el valle de Visoko, están haciendo “cosas” en el interior de las pirámides; algunas naves alienígenas han viajado hasta la Luna, Marte y otros planetas del sistema solar; varios gobiernos han establecido contacto con los alienígenas para rendirse o negociar; hay humanos colaborando con los alienígenas en algunas ciudades sitiadas...

Escena 2. En el corazón del nido.

La primera sala da paso a una gran caverna con un pequeño lago interior de unos pocos metros de diámetro del que proviene una pálida luminosidad que lo cubre todo de un tono verdoso y enfermizo. Las paredes de roca rezuman humedad y todo el techo de la estancia está cubierto de kynigós colgando bocabajo. Cada paso dado en el interior de esta estancia y cada movimiento

Armadura de combate ETY-1



La tecnología atlante aún está lejos de poder ser utilizada por los humanos de forma segura ya que su fuente principal de energía es la propia mente de los alienígenas, más evolucionada en algunos aspectos. Aun así, algunos humanos excepcionales son capaces de hacer funcionar elementos de dicha tecnología a pesar del esfuerzo mental que les supone —que en ocasiones deriva en daños más severos que un simple dolor de cabeza—.

La armadura de combate ETY-1 es una creación humana, realizada en Fort Drum a partir de tecnología atlante. Es una pieza única hasta el momento debido a la escasez de Oricalko —sin duda el elemento fundamental de la tecnología alienígena—, el cual no se ha conseguido sintetizar aún por medios artificiales y ha de obtenerse a partir de restos de armas, armaduras o naves atlantes.

La ETY-1 está fabricada a partir de piezas de armadura atlante, ajustando los diferentes componentes para adaptarlos a las dimensiones de un ser humano. El elemento que más trabajo ha requerido ha sido el casco, el cual debe recoger las emisiones cerebrales para redirigirlas al resto de la armadura y resulta ser la pieza angular de la misma en su versión humana. Los estudios forenses realizados sobre cuerpos atlantes parecen indicar que, en el caso de los alienígenas, pueden operar igual de eficientemente sin necesidad del casco debido a su red nerviosa, mucho más compleja que la nuestra.

La diferencia fundamental entre la ETY-1 y las armaduras atlantes en las que está basada es la eliminación del tren inferior cuadrúpedo. Pese a algunas ventajas en cuanto a movilidad por terrenos accidentados, el esfuerzo mental requerido para tareas tan simples como desplazarse limita el tiempo que los soldados pueden utilizar la armadura, por lo que se ha optado por proteger las piernas y realizar un modelo bípedo más convencional.

A pesar de las modificaciones introducidas, la utilización de la mente humana como fuente de energía sigue siendo el principal hándicap a superar en cuanto a tiempo de utilización.


ETY-1. Armadura de combate.

Aspectos: *Especialmente adaptada para humanos. Capacidades físicas mejoradas.*

Problema: *Prototipo en pruebas.*

Armadura: 2

Armamento: Garras (daño: 1)

La ETY-1 también ha de “encenderse”, al igual que ocurre con el resto de tecnología alienígena, superando una prueba de VOLUNTAD Magnífica (+5), causando estrés mental por cada signo  que aparezca en la tirada de dados. Las acciones físicas llevadas a cabo con la armadura —pruebas de ATLETISMO o de PELEAR, por ejemplo— solo causan estrés físico cuando entran en juego las Capacidades físicas mejoradas de la misma —esto es, cuando el actor o el Director invocan dicho aspecto—.

La ETY-1 dispone de mejoras a la visión —condiciones de escasa visibilidad, visión termográfica, detección de movimiento, etc.—, mejoras auditivas, equipos de filtración, cierre hermético —que permite funcionar bajo el agua y en otras condiciones “extremas”— y capacidad de comunicación por radio —incorporado a la armadura por los técnicos humanos—. Los atlantes se comunican mediante una especie de “telepatía” que causa interferencias en los receptores de radio y que puede llegar a ser captada por éstos. Esta forma de comunicación sigue operativa en el ETY-1 y es lenguaje-dependiente —lo que quiere decir que emisor y receptor necesitan hablar el mismo idioma para entenderse—.

La ETY-1 también facilita el acceso a otros elementos de tecnología alienígena, permitiendo en algunos casos la utilización de equipos no adaptados específicamente a las dimensiones humanas.

de una de las criaturas colgadas del techo, se ve **amplificado por el eco**.

Un examen de la sala mediante una prueba de INVESTIGAR Promedio (+2) —que solo podrán hacer si recorren la estancia, aunque sea mínimamente, ya que las numerosas estalactitas dificultan la visión— les permitirá contar casi medio centenar de criaturas, aunque ese no será el descubrimiento más inquietante que realicen... en el extremo opuesto de la sala, apenas visible entre las sombras, cuelga casi rozando el suelo un ejemplar volador de monstruosas dimensiones, al menos cinco veces mayor que cualquiera de sus hermanos menores. Si algún protagonista se interesa expresamente, estará seguro de que para llegar hasta aquí han atravesado zonas por las que esa criatura no podría pasar debido a su tamaño.

Escena 3. La cámara de gestación.

Bajo las aguas hay una cantidad enorme de criaturas que aún permanecen en el interior de las bolsas de gestación, colgando del techo y las paredes. Las bolsas son las que desprenden la tenue iridiscencia verdosa que se deja ver en el exterior y que incluso permite orientarse bajo la superficie del lago sin necesidad de otras fuentes de luz.

Los protagonistas es poco probable que se adentren demasiado en la gran cueva sumergida pero, si lo hacen, descubrirán que es posible llegar hasta el lago Amper-sand a través de una red de cuevas inundadas en las que el agua se va volviendo **cada vez más fría**. Estas cuevas si tienen el tamaño suficiente como para permitir el paso del kynigós gigante —al que los atlantes llaman drákon—. Las características de la criatura las podrás encontrar al final del episodio.



Cuestión de temperatura.

Como hemos indicado al principio, esta segunda parte de la temporada comienza en el mes de Diciembre. En las montañas, tanto en el exterior como en el interior, hace mucho frío, tanto como para que el agua se congele, al menos en su superficie. Sin embargo el interior de las cuevas es cálido, húmedo y pegajoso, debido sobre todo a la presencia de una cantidad tan grande de criaturas.

Durante el rodaje de esta escena deberían tenerse en cuenta estas circunstancias, sobre todo cuando los protagonistas regresen al exterior o si se sumergen en las aguas y nadan en dirección al lago.

Escena 4. Demolición.

La forma más efectiva de acabar con este nido es, sin lugar a dudas, provocar una serie de explosiones que destruyan la red de cavernas y sepulten a las criaturas bajo toneladas de roca.

Por supuesto, colocar las cargas requerirá que los protagonistas se desplacen por el interior de las cuevas y corran el riesgo de despertar a las criaturas. Además será necesario superar una prueba de SABER Grande (+3) para acabar con la red de cuevas, incluida la que se encuentra bajo el lago, subiendo la dificultad hasta Enorme (+4) si quieren bloquear tanto la salida a las montañas como la que conduce hasta el lago —que deberán haber descubierto previamente—.

Escena 5. Huida y persecución.

Si los protagonistas no son cuidadosos, los kynigós despertarán y los atacarán. Son tantos que solo la fortuna de encontrarse en una red de cuevas impedirá que masacren a los protagonistas sin remedio, al no poder realizar un ataque masivo. Aun así, lo más lógico es que el pelotón al completo acabe huyendo en pos de la salida a las montañas, donde les esperan sendos helicópteros militares.

Si se produce un conflicto, utilizaremos las reglas de Trabajo en Equipo, creando pequeños grupos distribuyendo a los secundarios entre los protagonistas, siendo cada protagonista el líder de su grupo y pudiendo elegir libremente como distribuir el estrés entre los diferentes secundarios. Los kynigós también actuarán en grupos de cuatro criaturas.

Los protagonistas podrán ir retrocediendo y luchando, pero es mucha distancia la que les separa de la salida si no se vuelcan en intentar huir, sin embargo sí que podrán intentar crear ventajas que los lleven a luchar en condiciones más favorables —**barrera de estalagmitas; demasiado estrecho para sus alas; de uno en uno**—. Aun así, el flujo de criaturas será continuo si no logran bloquear los túneles, aunque sea temporalmente.

Si se deciden por huir, utilizaremos las reglas de Competiciones usando la habilidad de ATLETISMO. Cada protagonista realizará su prueba de ATLETISMO de forma independiente y el grupo de secundarios realizará una única prueba por todos ellos (tienen todos el mismo valor en ATLETISMO), los kynigós también realizarán una única prueba por el grupo.

Los resultados de empate indicarán que la persecución atraviesa zonas complicadas del terreno —**camino equivocado; paso estrecho; bifurcación inesperada; pared de roca; desprendimiento de rocas**— estas complicaciones afectarán a todos los personajes en la siguiente toma salvo que eliminan la complicación con una tirada de habilidad o característica apropiada a dificultad Buena (+2) —PERCEPCIÓN, ATLETISMO, FÍSICO—, los kynigós no se verán afectados por ningún aspecto del terreno salvo que sean ventajas creadas por los protagonistas.

Cada grupo irá sumando los éxitos obtenidos en la persecución. Cuando un protagonista consiga su tercer éxito, significará que ha logrado distanciarse lo suficiente de sus perseguidores como para mantener la ventaja hasta la salida, indicando el orden en el que llegarán hasta el helicóptero. El protagonista estará fuera de la competición pero podrá actuar en cada toma realizando preparativos para el despegue de los helicópteros o para luchar contra las criaturas. Otros protagonistas que vayan alcanzando los tres éxitos podrán unirse a estas tareas.

Si los kynigós son los primeros en conseguir los tres éxitos, un grupo de una docena de criaturas les dará alcance al salir a la superficie y tendrán que luchar contra ellas mientras intentan subir a los helicópteros para alejarse de las montañas. Si no son los primeros, cuando consigan los tres éxitos significará que tanto ellos como el resto de participantes en la persecución salen al exterior y se enzarzan en un conflicto.

Escena 6. Los helicópteros.

Los dos helicópteros están posados relativamente cerca de la salida de la caverna —a dos zonas de distancia, si los protagonistas están envueltos en un conflicto— y cualquier protagonista podrá subir a ellos e intentar ponerlos en marcha. El proceso no es excesivamente complicado, aunque hacerlo en una situación de tensión como ésta requerirá de una prueba de CONDUCIR Normal (+1). Una vez superada la prueba, el helicóptero estará listo para volar en tres tomas.

Los helicópteros utilizados no son de combate, sino de transporte, pero aun así disponen de armamento para autoprotección. Este armamento consiste en una ametralladora (Daño: 4, *Fuego sostenido*) montada sobre un soporte móvil —para un artillero de puerta— y dos lanzacohetes (Daño: 6, *Arma de poca precisión*) acoplados a ambos lados del aparato que pueden realizar un total de ocho disparos. Ambas armas pueden ser utilizadas

con la habilidad de DISPARAR, aunque los lanzacohetes también pueden ser disparados con la habilidad de CONducir previo pago de un punto de destino. Por supuesto se trata de armas poco convencionales que requieren de entrenamiento específico, lo que debería hacerse notar si los que las utilizan no tienen formación militar.

El helicóptero en vuelo es más rápido que los kynigós, por lo que una persecución contra ellos solo tiene sentido en el momento inmediatamente posterior al despegue, cuando el vehículo aún no ha alcanzado su velocidad punta.

Escena 7. El drákon.

Con los protagonistas volando de regreso hacia Fort Drum, una enorme silueta surgirá de las profundidades del lago Ampersand. Se trata del drákon, que ha conseguido abrirse paso hasta el lago y sale en persecución de los helicópteros.

El drákon es una criatura muy veloz y podrá dar alcance a los helicópteros —puedes comenzar una nueva competición enfrentando las habilidades de CONducir de los pilotos de ambos helicópteros con la de FÍSICO del drákon—, pero aun sin hacerlo, conducir a la bestia hasta la base militar podría no ser una gran idea. En manos de los protagonistas estará el enfrentarse a ella o buscar otras alternativas.



Nota para el Director.

Por supuesto cabe la posibilidad de que los protagonistas lo hayan hecho tan bien en el interior de las cuevas que el drákon no tenga opciones de aparecer, en cuyo caso tienes dos opciones, puedes saltarte esta magnífica escena y no rodar un combate aéreo contra una monstruosa criatura, o puedes revisar bien los aspectos de los protagonistas y buscar uno que puedas forzar para permitir a esta criatura salir a escena. Piénsalo... ¿qué crees que preferiría ver el público?

Secuencia 2. Fort Drum.

Los protagonistas están de regreso en Fort Drum, reincorporados a sus actividades habituales. El nido de kynigós del Monte Seward ha sido destruido y el drákon ha sido abatido y trasladado hasta las instalaciones militares para su estudio —si fue cosa de los protagonistas o si se ha encargado de ello otro grupo de Exterminadores, dependerá de lo que sucediera en la escena anterior—.

El Comandante de la base, el **General Mayor Stephen J. Townsend**, los convocará a una reunión de urgencia en el Cuartel General. Los técnicos de comunicaciones han recibido una transmisión lanzada desde la ciudad de Chicago, al parecer, por un grupo de supervivientes y se está poniendo en marcha un plan para introducir un

pequeño grupo de hombres en la ciudad. Es deseo del General que los protagonistas formen parte de ese grupo, sin embargo, antes de poder poner en marcha toda la operación, Fort Drum será atacado...

Desarrollo de la secuencia.

La secuencia se desarrollará a lo largo de varias escenas que llevarán a los protagonistas desde su reunión en el cuartel general hasta la precipitada huida de la base, sin apenas tener tiempo de equiparse convenientemente. Las tres primeras escenas se rodarán en el orden en el que se presentan a continuación, las demás irán en función de las acciones de los protagonistas.

Notas sobre Fort Drum



Fort Drum es el hogar de la 10ª División de Montaña de Infantería Ligera del Ejército de los Estados Unidos. Las instalaciones ocupan una extensión de unos 70 km², de los cuales aproximadamente el cincuenta por ciento es un terreno de colinas, boscoso y cruzado por varias carreteras, mientras el resto está formado por grandes barracones, viviendas, estacionamientos para vehículos militares y un aeródromo del ejército.

Fort Drum, como tantas otras instalaciones militares, sufrió el ataque de las naves atlante durante la primera oleada. En dicho ataque resultaron destruidas grandes partes de las infraestructuras, sobre todo el aeródromo y los helicópteros de combate guardados en los hangares. Las bajas humanas fueron enormes.

En la actualidad la mayoría de las instalaciones situadas sobre el terreno están abandonadas, aunque hay habilitados algunos hangares -diseminados por todo el recinto- en los que se ocultan varios helicópteros y cazas de combate que han ido llegando a lo largo de los últimos meses. Tanto el personal militar y civil como los equipos de los que disponen se ocultan ahora en instalaciones subterráneas, muchas de las cuales se encuentran bajo la zona boscosa donde el personal puede desplazarse manteniéndose oculto de naves alienígenas y otras criaturas voladoras.

Algunos suministros básicos, como el agua potable o la electricidad, han sido puestos de nuevo en funcionamiento. También la red informática del recinto está operativa, con acceso a una porción bastante limitada de las bases de datos militares y de internet.

Escena 1. Reunión de emergencia.

Los protagonistas serán convocados por el General Townsend a una reunión en el Cuartel General. Cuando lleguen encontrarán allí a los oficiales de confianza del General y algún otro rostro que solo conocerán de vista.

El General pasará a plantearles la situación sin demasiados rodeos. En transmisiones han recogido hace seis horas una señal que parece provenir de la ciudad de Chicago. Como los protagonistas seguramente sepan ya, desde que el enemigo se situó sobre esas ciudades las comunicaciones por radio con las mismas se han visto interrumpidas, bloqueadas de algún modo por los alienígenas. La señal captada es una emisión de video de muy baja calidad, plagada de interferencias, pero que parece indicar que hay algún tipo de resistencia organizada entre la población civil de la ciudad. El mensaje intenta transmitir esperanza e invita a luchar contra los invasores. El general pedirá que apaguen las luces y proyectará el vídeo.

La proyección muestra a una mujer en primer plano y comienza en mitad de una frase, como si el principio de la emisión no hubiera podido recuperarse. La mujer, de unos cuarenta años y rasgos asiáticos, habla con firmeza aunque su aspecto es cansado. Viste una cazadora militar y tras ella se puede distinguir un rifle de asalto apoyado contra una pared. La grabación parece estar realizada con una webcam o un teléfono móvil y el sonido es bastante malo.

“Saludos, ciudadanos de Chicago. Si podéis oírme, si podéis ver o escuchar este mensaje, significa que aún sois libres. Y si sois libres entonces yo os pregunto... ¿dónde estáis? ¿Por qué no lucháis por conservar vuestra libertad? El enemigo es fuerte, lo sé, sus armas son mejores, sus criaturas nos acosan y nos persiguen día y noche. Sé que tienes miedo, yo también lo tengo pero ¡escucha! Nos encontramos ante el más grande de los desafíos de la historia de la humanidad. Un desafío que, si no lo superamos, acabará con todos nosotros. Levántate, coge un arma y únete a la lucha. Somos más y podemos vencer. Recuérdalo. Somos un planeta entero contra ellos. No estamos solos. No estás solo.”

Tras el mensaje aparece un símbolo, son dos letras en color azul fundidas la una con la otra “NA”, las iniciales de sus últimas palabras “Not Alone”, no estás solo.

El general tomará la palabra nuevamente tras la proyección. La existencia de una resistencia humana organizada en el interior de las ciudades podría significar una enorme fuente de información sobre las actividades alienígenas en las mismas. El hecho de que su transmisión haya logrado alcanzar el exterior tampoco debería ser pasado por alto y de poder repetirse, permitiría establecer comunicaciones con el resto de ciudades ocupadas y así organizar un ataque coordinado sobre todas ellas, algo en lo que se está trabajando desde hace varias semanas.

Hasta ahora, los intentos de penetrar en alguna de estas ciudades han fracasado, entendiéndose por fracaso la imposibilidad de acceder a las mismas o la falta total de comunicación con los equipos que han entrado en ellas.

Esta nueva información, sin embargo, invita a realizar un nuevo intento y esta vez, desde el Alto Mando, han decidido poner toda la carne en el asador y enviar la mejor baza que tienen, al equipo de expertos que llevan meses estudiando y analizando la tecnología alienígena: los protagonistas.

Su misión consistirá en sobrepasar las defensas enemigas y colarse en la ciudad de Chicago. Allí deberán contactar con la resistencia humana y recabar toda la información posible acerca de la situación de la población civil y las actividades de los alienígenas. En especial deberían centrarse en cualquier información que pueda conducir a la ejecución de un ataque coordinado sobre las ciudades ocupadas. Por supuesto, deberán encontrar el modo de hacer llegar esa información al exterior por cualquier medio a su alcance.

Escena 2. Un plan de entrada.

Tras escuchar lo que los protagonistas tengan que decir al respecto, el general les informará de que se ha estudiado —y llevado a cabo en algunos casos, como ya les ha contado antes— la mejor forma de introducir un equipo en cada una de las ciudades ocupadas, incluida Chicago.

En el caso de Chicago, la mejor opción de entrada pasa por utilizar el Canal Sanitario y el TARP. El Canal es una vía de agua artificial de unos sesenta metros de ancho y siete metros de profundidad que se extiende a lo largo de cuarenta y cinco kilómetros. Este canal fue terminado de construir en el año 1900 y se encarga, entre otras cosas, de llevar las aguas residuales —convenientemente tratadas— hasta el río Des Plaines, evitando el vertido de las mismas sobre el Lago Michigan, el cual es la fuente de agua potable de la ciudad. El Canal Sanitario está conectado en varios puntos con el TARP (Tunnel and Reservoir Plan —Túnel y Plan de Embalse—), también conocido como el Proyecto del Túnel Profundo, una inmensa obra de ingeniería que pretende reducir las inundaciones en el área de Chicago y al que aún le restan años de trabajo hasta estar finalizado, aunque algunas partes ya están operativas y en funcionamiento desde 2006. La obra comenzó en 1975, con un proyecto que pretende construir una red con 176 kilómetros de túneles, con un diámetro que oscila entre los 3 y los 10 metros, excavados un centenar de metros bajo la superficie.

Los protagonistas tendrían que llegar hasta Joliet, una localidad situada al suroeste de Chicago y en la que se unen el río Des Plaines y el Canal. Una vez allí subirían buceando el canal en un recorrido de algo más de 30 kilómetros hasta las cercanías de la Autopista 294, que parece ser el límite hasta el que los alienígenas ejercen su control sobre la ciudad. Antes de llegar a esa zona, deberán conseguir acceso al TARP a través de alguna de las tomas de desagüe que existen en el Canal, instaladas en el mismo para llevar el exceso de agua procedente

de una hipotética inundación hasta los túneles subterráneos. El TARP debería permitirles llegar hasta el interior de la zona controlada por los alienígenas de forma inadvertida. Una vez dentro, estarían solos.

El general dispone de planos detallados de la ciudad y sus alrededores pero los mejores planos sobre la red de túneles del TARP tienen más de diez años y no reflejan los avances actuales o las posibles modificaciones realizadas a posteriori, por lo que el equipo que entre a la ciudad tendrá que improvisar sobre la marcha ante posibles inconvenientes.

Escena 3. Bajo ataque.

Todavía estarán reunidos cuando una alarma sonará en todas las dependencias militares. Un teléfono sonará en la sala y un soldado informará a los allí presentes que un número aún por determinar de cazas alienígenas ha desplegado tropas sobre el terreno y que las instalaciones se encuentran bajo ataque.

El general ordenará a los protagonistas que se pongan en marcha y abandonen Fort Drum a la mayor brevedad. Su misión es prioritaria, por lo que dará las órdenes pertinentes para que dispongan de **toda la ayuda necesaria** para abandonar la base con rapidez y con el equipo que consideren necesario.

Los protagonistas necesitarán recuperar sus armas y otras posesiones personales, recoger a otros compañeros que no estén en la reunión —personajes secundarios habituales en los episodios—, conseguir un vehículo de huida e incluso, si así lo solicitan, llevar consigo el prototipo de armadura de combate ETY-1.

La Capitana Sanders los escoltará personalmente a la salida de la reunión, pero en seguida se unirá a ellos también el pelotón del Sargento Pearl. Si los protagonistas se separan para intentar cubrir más acciones simultáneamente, sus escoltas también se dividirán.

Escena 4. A los barracones.

Desde la sala de reuniones se puede llegar hasta los barracones por un recorrido subterráneo, sin necesidad de subir hasta la superficie. Allí podrán recuperar todos sus artículos personales, incluidas sus armas. Si esta es la única intención de los protagonistas que acudan a esta zona, tan solo deberán realizar una prueba de ATLETISMO que será un indicador de lo rápido que se ha realizado la labor. La prueba se hará utilizando las reglas de trabajo en equipo por lo que, cuantos más personajes acudan, más pronto finalizarán (ver el cuadro lateral de la pag. 122 para una explicación más detallada).

Si el grupo de protagonistas va acompañado habitualmente por personajes secundarios que estén bajo su responsabilidad —esposas, amigos o protegidos de algún tipo—, no los encontrarán a todos aquí cuando lle-

guen. El ataque de los atlantes habrá tenido lugar a una hora en la que es habitual que algunos de ellos salgan a dar un corto paseo, hacer deporte o cualquier otra actividad apropiada que se realice al aire libre. Por supuesto, si alguno de los protagonistas cuenta con un problema u otro aspecto asociado a estos personajes secundarios, recibirá su correspondiente Punto de Destino a cambio de ir en su busca.

Escena 5. La armadura de combate ETY-1.

Los laboratorios de investigación también se encuentran bajo tierra y en ellos se estudia tanto la tecnología alienígena como a las criaturas creadas por éstos. Serán estas criaturas las que estén provocando el caos en las instalaciones, donde dos de los skýlo se han escapado, asesinando a uno de los científicos e hiriendo de gravedad a otros dos.

A diferencia de lo ocurrido hasta ahora, estos skýlo habrán mutado para adaptarse e imitar a las versiones que han sido liberadas en la superficie y se comportarán de forma totalmente distinta a lo visto hasta ahora, con una inteligencia que resultará escalofriante. Para empezar, los skýlo aullarán sin parar siempre que puedan, intentando atraer hasta su posición al resto de sabuesos del exterior. Además de eso, ya no intentarán dar caza a los heridos que huyan, seguirán concentrando sus ataques pero se esforzarán en eliminar a los adversarios más peligrosos en primer lugar, ayudándose entre sí, buscando posiciones ventajosas e incluso huyendo cuando la situación sea demasiado desfavorable.

Cuando los protagonistas lleguen a la zona de laboratorios se cruzarán con dos científicos que huyen hacia el interior del complejo. En el laboratorio principal, uno de los skýlo estará enfrentándose a un científico que se encuentra **herido de gravedad** y que blande un fragmento de metal como arma improvisada, mientras que el otro sabueso se ha hecho con la tarjeta magnética del científico muerto y se dirige a la sala de confinamiento 2 para liberar a los tres kynigós que se encuentran dentro enjaulados. El skýlo tardará una toma en abrir la puerta de la sala y una toma más por cada una de las tres jaulas si no encuentra oposición por parte de alguno de los protagonistas.

En el laboratorio de robótica se encuentra la armadura ETY-1. La armadura puede ser transportada en el interior de su contenedor, utilizando una carretilla que hay disponible en el mismo laboratorio, aunque se trata de un Contenedor grande y pesado. Ponerse la armadura es un proceso demasiado lento como para hacerlo en una situación de combate, aunque un protagonista podría vestirla con algo de ayuda en unos minutos.

Los personajes que protagonicen esta escena, deberán realizar una prueba de ATLETISMO para reflejar lo rápido que han realizado la labor de recogerlo todo, aplicando las reglas de Trabajo en Equipo pero recibiendo una penalización a la prueba por el peso del contenedor y otra si han de enfrentarse a las criaturas fugadas. Si alguno de los protagonistas ha decidido ponerse la ETY-1, no necesitará hacer la prueba de ATLETISMO ya que perderá un tiempo que será irrecuperable.

Por otra parte, impedir que los skýlo liberen a los kynigós será premiado con un Punto de Destino para cada protagonista.

Escena 6. Un vehículo de huida.

Conseguir un vehículo para abandonar Fort Drum rumbo a Chicago requiere que los protagonistas salgan al exterior y crucen una zona de campo abierto hasta los hangares medio derruidos en los que se guardan, ocultos a la vista. Sobrevolando Fort Drum hay varios cazas alienígenas que acaban de dejar en tierra algunos soldados con sus bestias de caza. No es fácil saber cuántas de esas naves recorren el extenso territorio de la base, al menos media docena, quizás algunas más.

Tras recorrer los túneles subterráneos, los protagonistas se encontrarán a cubierto en una zona de árboles desde la que podrán ver el lugar al que se dirigen. Al otro lado de una franja de terreno abierto de unos 80 metros, por la que cruzan por dos tramos de carretera, se encuentran dos hangares. En el más pequeño hay algunos vehículos terrestres —varios jeeps y un par de camiones—, mientras que en el segundo se ocultan dos helicópteros. Los hangares están en una franja de terreno abierta y despejada, aunque situados apenas a unos veinte metros de otra espesa zona de árboles.

En la zona de aparcamiento situada entre ambos hangares, un soldado atlante en armadura se encamina hacia la mayor de las estructuras. Le acompaña un sabueso que no llegará a entrar al hangar y que se moverá olisqueando el aire. Otro sabueso permanece en las cercanías de la carretera, próximo al hangar de los vehículos terrestres.

Los protagonistas tendrán que decidir qué vehículos van a intentar tomar y sus acciones decidirán si han de enfrentarse al atlante y/o a sus sabuesos. Superar a cualquiera de ellos requerirá de pruebas enfrentadas de SÍGILLO contra PERCEPCIÓN —si tratan de evitar al atlante o para no hacer ruido cerca de los skýlo— o de VOLUNTAD contra PERCEPCIÓN —para mantener la calma frente a los sabuesos ciegos—.

En ambos casos, el **hangar en mal estado** provocará situaciones de riesgo, como puertas que chirrían o estructuras frágiles que podrían caer con estruendo. También poner en marcha cualquiera de los vehículos puede llamar la atención de los invasores. Sin embargo no todo

Acciones a contrarreloj



Las escenas posteriores al ataque alienígena pretenden reflejar la precipitada huida de los protagonistas, interrumpida por pequeños —y grandes— contratiempos que podrían llegar a impedirles salir del recinto antes de que los atlantes los descubran.

Al terminar de rodar sus escenas, cada protagonista deberá realizar una única prueba de ATLETISMO. En la redacción de las escenas se supone que los protagonistas dividirán sus esfuerzos y cada uno de ellos se encargará de una labor diferente pero esto también podría no ser así, ya sea porque no hay protagonistas suficientes o porque decidan no dividirse en grupos demasiado pequeños. Si algunos protagonistas participan en más de una escena, seguirán haciendo una única prueba de ATLETISMO que recibirá una penalización acumulativa de -2 por cada escena en la que hayan participado anteriormente.

Las pruebas se realizarán siguiendo las reglas de Trabajo en Equipo pero con una diferencia fundamental, en lugar de utilizar el valor mayor de habilidad de entre los protagonistas que participen en la escena, tomaremos el valor menor. Pretendemos representar con esto el hecho de que los protagonistas han de recorrer grandes distancias pero se van a esperar unos a otros. Esto será así salvo que, de forma expresa, los protagonistas renuncien a esperar a sus compañeros en cuyo caso cada uno hará la guerra por su cuenta, con el riesgo que ello supone.

El valor final de dicha prueba tendrá su relevancia en la escena final de la huida, que será más difícil cuanto menor sea el resultado y, por lo tanto, cuanto más hayan tardado.

van a ser malas noticias, tanto los jeep como los helicópteros —no así los camiones— están equipados con ametralladoras (Daño: 4) montadas sobre un soporte móvil.

Los personajes que protagonicen esta escena, deberán realizar una prueba de ATLETISMO para reflejar lo rápido que han realizado la labor de conseguir el vehículo, aplicando las reglas de Trabajo en Equipo pero recibiendo una penalización a la prueba si han de enfrentarse a los alienígenas para lograrlo.

Vehículos

Jeep. Estrés: 3; Armadura: 1;
Consecuencias: Leve;

Camión. Estrés: 5; Armadura: 1;
Consecuencias: Moderada;

Helicóptero. Estrés: 6; Armadura: 3;
Consecuencias: Leve – Moderada;

Escena 7. Secundarios en apuros.

Como ya vimos en la escena de los barracones, si los protagonistas van en busca de algún personaje secundario que los acompaña habitualmente, éste habrá salido a dar su habitual paseo, a correr por el **bosque nevado** o a cualquier otra cosa que el Director decida y que sea razonable para el personaje en cuestión. Los protagonistas intentarán dar con ellos antes de que alguna criatura alienígena lo haga pero tal y como salgan al bosque en su busca, podrán escuchar sus gritos pidiendo auxilio no demasiado lejos.

El secundario ha escuchado la alarma, como todos en el campamento, tomando el camino de regreso hacia las instalaciones subterráneas tan rápido como le ha sido posible. Sin embargo, su carrera no ha pasado inadvertida y dos kynigós vuelan tras él, cada vez más cerca de atraparlo. Si quieren llegar a tiempo, los protagonistas deberán superar un reto consistente en tres pruebas; la primera de ellas de PERCEPCIÓN Buena (+2), los gritos resuenan entre los árboles, atenuados por la estridente sirena que resuena por todo el campamento y no es fácil identificar de dónde provienen; la segunda de INVESTIGAR Buena (+2), para escoger el camino más rápido hasta el secundario entre la espesura: la tercera de ATLETISMO Grande (+3), porque, al fin y al cabo, salvar su vida puede ser cuestión de tiempo.

Las pruebas han de realizarse en orden y cada fallo supondrá un impulso negativo para la siguiente prueba — o incluso para las dos siguientes, si el fallo en la primera es por más de tres puntos. Si los protagonistas superan las tres pruebas, llegarán a tiempo de atacar a los kynigós antes de que se abalancen sobre el secundario. Si fallan una de las pruebas, uno de los kynigós habrá alcanzado y derribado al secundario, aguijoneándolo en la espalda. Si fallan dos o más pruebas, el secundario estará paralizado y el kynigós estará elevándose con el cuerpo entre sus garras —derribar a la criatura alienígena provocará una dura caída para el secundario que podría matarlo—.

Escena 8. Equipos de buceo.

Desde la sala de reuniones se puede llegar también hasta los almacenes en los que se guarda el equipamiento para actividades de rescate y operaciones en alta montaña, lo que incluye varios equipos de inmersión debido a la gran cantidad de lagos que existen en la zona de influencia de Fort Drum, en especial el Lago Ontario.

El recorrido hasta los almacenes es subterráneo, sin necesidad de subir hasta la superficie. Allí podrán conseguir todo el material que crean necesario, incluyendo varias unidades de aparatos de propulsión subacuáticos. Si los protagonistas que acudan tienen que transportar más de dos equipos completos cada uno o se llevan los propulsores, aunque recurran a medios de transporte como carretillas o similares, el ir Cargados en exceso les perjudicará para su prueba de ATLETISMO.

Escena 9. Escape de Fort Drum.

El tiempo que los protagonistas empleen en las escenas anteriores afectará directamente a lo que suceda en esta última, con la que los protagonistas dejarán atrás Fort Drum y emprenderán su viaje hacia Chicago.

Según el resultado de la prueba de ATLETISMO, la situación será la siguiente:

- **Legendaria (+8).** Si los protagonistas disponen de un vehículo, podrán abandonar Fort Drum y dejar todo el peligro atrás. En la lejanía un solitario caza atlante que sobrevuela el campamento parece dirigirse a su posición, pero una prueba de SIGILO o CONDUCIR Buena (+2) bastará para no llamar su atención. La prueba se realizará con la habilidad de valor más bajo de las que tenga el conductor del vehículo. Si se tratara de un helicóptero la dificultad subiría hasta Grande (+3), por la necesidad de mantener el helicóptero a baja altitud para ocultarlo a la vista del resto de cazas.

- **Fantástica (+5).** Dos skýlo aparecerán por el punto de reunión de los protagonistas y éstos tendrán que enfrentarse a ellos o evitarlos de algún modo. El caza atlante descrito en el punto anterior deberá ser evitado igualmente pero si tienen que enfrentarse a los skýlo eso llamará su atención y la dificultad aumentará en +1.

- **Buena (+2).** Un atlante aparece siguiendo a los skýlo, complicándolo todo. Los protagonistas deberán librarse de sus enemigos sin llamar la atención del caza atlante, el cual se encuentra más cerca de la zona en la que se reúnen los protagonistas. Ocultarse del caza será más difícil, aumentando las pruebas en +1 por la cercanía y en un +1 adicional si se enfrentan a los skýlo y al atlante.

- **Normal (+1) o inferior.** Además de lo descrito en el punto anterior, el caza sobrevolará la zona en la que se encuentran los protagonistas, quienes no tendrán ya ocasión de ocultarse de él y tendrán que huir para poder evitarlo. La huida será tratada como una competición entre la habilidad de CONDUCIR de los protagonistas y la del atlante. Si los protagonistas vencen, encontrarán un lugar donde esconderse y dar esquinazo a su perseguidor. Si el caza vence, tendrá lugar un conflicto.

Caza Atlante. *Por mar y aire; Maniobras imposibles;*
Habilidades (del piloto): Disparar (+3); Conducir (+2); Investigar (+1); Percepción (+1);
Armadura: 5; **Estrés:** 4
Armamento: Cañones de energía (Daño: 7)

Si los protagonistas se enzarzan en combate contra el caza y la situación se vuelve en su contra, es posible que éstos *se rindan* durante el conflicto para lograr salir con vida de la escena. En este caso, cuando el último de los protagonistas quede fuera de la escena, un helicóptero de combate, con alguno de los militares a los mandos, aparecerá para atraer la atención del caza atlante y cubrir su retirada.

Secuencia 3. Entrando en Chicago.

Los protagonistas han recorrido los mil kilómetros que los separaban de la ciudad de Chicago y se encuentran al norte de la localidad de Joliet, ocultos en un desguace para vehículos situado apenas a cuatrocientos metros del punto en el que el Canal Sanitario se une al Río Des Plaines. El vehículo que los ha traído hasta aquí permanece camuflado entre la chatarra, parcialmente cubierto con una lona y a salvo de miradas indiscretas.

Al sur de su posición, la ciudad se encuentra casi deshabitada. La mayoría de sus habitantes se han desplazado hacia el interior del país, en un intento de alejarse de los alienígenas, cuya presencia se deja sentir desde aquí. Solo unos cuantos, que no tienen nada que perder o ningún sitio al que acudir, permanecen en sus hogares, expectantes.

Al norte, suspendidas a más de un kilómetro de altura, varias naves-ciudad de los atlantes permanecen unidas entre sí, girando lentamente sobre la zona centro de Chicago. De su enorme silueta, con casi cinco kilómetros de diámetro, parten ocasionalmente vehículos de pequeño tamaño, en su mayoría cazas, aunque también se pueden ver otros vehículos algo más grandes, quizás transportes de tropas, skýlo o cosas aún peores.

Desarrollo de la secuencia.

Los protagonistas comienzan la primera escena de la secuencia en el desguace de vehículos de **Charlie Greene**, quien podrá darles alguna información sobre la ciudad y los pocos hechos destacados de las últimas semanas e incluso meses. Las escenas posteriores se ocupan de los diferentes contratiempos que han de afrontar a lo largo del canal hasta llegar al TARP y entrar en Chicago.

La secuencia asume que los protagonistas seguirán el plan previsto por los militares en Fort Drum, aunque se contempla una escena por si los protagonistas deciden recorrer un tramo importante por la superficie. De seguir un plan de entrada diferente, el Director deberá recurrir a su equipo de guionistas habitual para reescribir la secuencia convenientemente.

Escena 1. Desguace de vehículos de Charlie Greene.

El camino hasta Chicago ha sido largo, pero la fortuna les sonrió cuando decidieron ocultar el vehículo en uno de los desguaces cercanos al río, pues la casualidad les llevó hasta la propiedad del señor Greene. Charlie —como insiste en el que llamen— es un tipo enjuto y canoso que ha cumplido ya los setenta años, pero que aún tiene energía para dar y regalar.

Tras recibirlos encañonándolos con su escopeta, Charlie les ha proporcionado un lugar donde descansar y una comida caliente. También ha camuflado perfectamente el vehículo de los protagonistas entre cientos de coches y montañas de chatarra, a la espera de su regreso.

El anciano, que no se ha movido de su vivienda —una casa de aspecto destartado situada en mitad del desguace— desde que los atlantes llegaron, puede contarles todo lo que ha sucedido en los alrededores en todos estos meses además de proporcionarles la ayuda que esté en su mano y que los protagonistas le soliciten. Algunos de los datos que Charlie podrá darles son los siguientes:

- La población todavía estaba conmocionada por las imágenes que llegaban desde la costa este, América del sur y Europa. Las imágenes del tsunami estaban en todos los noticieros. De repente la mayoría de las emisiones de televisión se cortaron y perdieron la señal, tan solo la radio seguía transmitiendo. Supieron que llegaban apenas unos minutos antes de ver aparecer las primeras naves.

- Las naves no se situaron directamente sobre la ciudad, primero se dispersaron por todo Illinois. Ahora ya sabe que lo que hicieron fue atacar diversos puestos militares de importancia, principalmente la Base Scott, de la Fuerza Aérea y la antigua Base Chanute, ahora de uso civil, pero también perteneciente a la Fuerza Aérea hasta hace pocos años.

- Las primeras horas fueron un caos, la gente no sabía qué hacer y miles de personas abandonaron sus hogares en Joliet, Chicago y otras ciudades cercanas. Después las naves se situaron sobre Chicago y el pánico alcanzó cotas extremas.

- Tras la llegada de las naves, se pudieron ver unas luces que descendían sobre Chicago, probablemente se trataba de vehículos. Poco después la ciudad se cubrió de polvo en suspensión durante horas. A veces, traído por el viento del lago, se podía escuchar un sonido muy débil, apenas un murmullo, pero que ponía los pelos de punta. Sonaba como las voces de miles de personas gritando.

- Cuando todo se calmó, comenzaron las patrullas aéreas. Naves alienígenas que descendían en diferentes puntos de la ciudad, sobre todo en la periferia que, por alguna razón, han situado a lo largo de la autopista 294. En las primeras horas no sabe lo que sucedió con exactitud, pero ahora no dejan que nadie entre o salga de la ciudad, disparando sobre cualquier vehículo o grupo de personas que intenten cruzar esa “frontera”.

- Algunos grupos de personas han intentado entrar en la ciudad, sobre todo militares, aunque también un grupo de fanáticos de los extraterrestres que, cargados con carteles y mensajes de bienvenida, intentaron llegar hasta Chicago. Charlie trató de hacerlos entrar en razón e incluso los siguió desde la distancia. Fueron abatidos sin contemplaciones. No ha visto o escuchado de ningún grupo que haya logrado abandonar la ciudad.

- La ciudad tiene luz en muchas zonas, sobre todo en el centro, aunque la mayor parte está a oscuras durante la noche. A veces se pueden escuchar disparos y hay señales de lucha. Hay humanos dando guerra allí dentro, aunque no ha escuchado ni visto ningún tipo de mensaje.



El invierno en Chicago.

Diciembre es un mes frío en la ciudad de Chicago. Las temperaturas diurnas apenas superan los 5-6 °C a finales de mes, bajando de los cero grados durante las noches en las que, de forma frecuente, el suelo de la ciudad se congela. El cielo está a menudo cubierto en estas fechas y algunos días llueve o nieva, aunque con poca intensidad.

El Director debería tener en cuenta estos factores, sobre todo los efectos del frío y la congelación en el agua o en aquellos elementos que puedan tener una capa de hielo sobre ellos.

Escena 2. El Canal Sanitario.

Antes de comenzar su recorrido por el Canal Sanitario, los protagonistas necesitarán hacerse con unos cuantos equipos de buceo que les permitan ocultarse a las patrullas aéreas de los atlantes. Si no han traído suficientes equipos consigo desde Fort Drum, unas horas en la ciudad de Joliet serán suficientes para hacerse con lo que necesiten ya que el lugar está casi deshabitado y no habrá nadie que les impida acceder a tiendas de deporte, instalaciones de bomberos, protección civil o cualquier otra que se les ocurra, por lo que podrán equiparse a su gusto con material de buena calidad. La única excepción serán los equipos de propulsión subacuáticos que, a diferencia de los equipos militares que podían haber conseguido en Fort Drum, los que hay disponibles son para actividades de ocio, con una velocidad y autonomía mucho más limitada.

La entrada al canal la podrán realizar en multitud de puntos entre Joliet y Chicago, y serán los protagonistas quienes tengan que tomar la decisión. La diferencia consistirá en la distancia que tendrán que recorrer bajo el agua y el tiempo que emplearán en hacerlo —lo cual, debido a las bajas temperaturas a las que se encuentran las heladas aguas del canal, tiene su importancia—, además de la posibilidad de llamar la atención de las patrullas aéreas atlante, lo que es más probable cuanto más cerca de Chicago se encuentren. Desde Joliet, el recorrido por el canal hasta la zona de Willow Springs, en la que esperan localizar el acceso al TARP, es de unos treinta kilómetros.

- Si disponen de los equipos de propulsión militares, podrán hacer el recorrido completo del canal en aproximadamente cuatro horas, siendo la opción más segura de todas. En este caso no tendrán que preocuparse de llamar la atención de las patrullas aéreas hasta que se encuentren en el límite de la ciudad.

- Si disponen de equipos de propulsión de recreo, su autonomía solo les permitirá recorrer unos cinco kilómetros en una hora, debiendo bucear el resto.

- Sin equipos de propulsión, tendrán que bucear a lo largo de la distancia que decidan dejar entre el punto de entrada y la ciudad. En las condiciones a las que se moverán, su velocidad será aproximadamente de unos tres kilómetros por cada hora de buceo.

Una vez se encuentren cerca de su destino, todos los protagonistas realizarán una única prueba para ver en qué condiciones físicas han llegado tras su paseo subacuático por las aguas heladas. La prueba se realizará con el atributo de FÍSICO. La dificultad de la prueba será de +1 por cada hora bajo el agua utilizando propulsión y +2 por cada hora de buceo, recibiendo estrés en caso de fallarla.

Si alguno de los protagonistas no va debidamente equipado contra el frío, el Director podría forzar el aspecto correspondiente y causar directamente una consecuencia Leve al protagonista: **Hipotermia leve**.



Hipotermia leve.

La hipotermia leve corresponde a una temperatura central de 35°C a 32°C, se caracteriza por presentar muy baja temperatura corporal al tacto, piel pálida, palidez en los dedos, temblor persistente, respiración entrecortada o superficial, pérdida de coordinación motora, cansancio, calambres y pulso débil.

Se puede tratar en el lugar: ropa seca y abrigada, se puede aplicar una fuente de calor en la cabeza, cuello, tórax y axilas; pero no en las extremidades. Si la víctima no tragó mucha agua están indicados los líquidos calientes y azucarados, sin cafeína ni alcohol. Es útil una fuente de aire (o mejor oxígeno) caliente y húmedo, si no usar algo a modo de bufanda, para que reinspire aire caliente.

Escena 3. Por la superficie.

Aunque los protagonistas no tienen modo de saberlo, mientras accedan al canal sanitario a más de diez kilómetros de la ciudad de Chicago, pasarán desapercibidos para las patrullas atlantes. A partir de esa distancia existe la posibilidad de que alguno de los cazas divise un grupo de personas en movimiento y decida tomar medidas al respecto.

Una vez se acerquen a menos de esa distancia a la ciudad, los protagonistas deberán superar una prueba de SIGILO cuya dificultad irá incrementando a medida que se acerquen a la misma, a raíz de un +1 por cada kilómetro recorrido. La prueba se realizará en el momento en el que tengan que acceder al Canal Sanitario —o cuando vayan a intentar superar la autopista, si es que han decidido entrar en la ciudad por la superficie—.

Si son descubiertos, un caza abandonará su ruta de patrulla y liberará dos skýlo en las cercanías. Las criaturas emprenderán la persecución de los protagonistas, utilizando su capacidad para mutar para perseguirlos incluso hasta el canal. Si los protagonistas eliminan a los sabuesos, pondrán en alerta al caza atlante, quien emprenderá una labor de búsqueda e intentará eliminar a los protagonistas desde el aire.

Escena 4. Accediendo al TARP.

Los protagonistas deberán decidir en qué punto de su recorrido comienzan a buscar los rebosaderos que desaguan al TARP el exceso de caudal del Canal Sanitario. En los planos de que disponen, bastante antiguos, el TARP no llega más allá de la autopista 294 pero, como ya esperaban, los avances en las obras hace tiempo que sobrepasaron ese punto y un kilómetro y medio antes de alcanzar la autopista se encuentra el sumidero más lejano.

Localizar este sumidero o cualquier otro no es difícil aunque en algunos casos hay que abandonar la seguridad del canal y desplazarse por la margen del mismo, ya que se encuentran a unos 20 metros de la orilla. En otros, los más alejados de Chicago o aquellos en los que hay construcciones muy cerca del canal, se trata de una estructura situada justo en la orilla del canal o directamente en el agua, con forma de columna circular de hormigón en cuya parte superior se encuentra el sumidero propiamente dicho.

El sumidero es una abertura circular de entre tres y seis metros de diámetro, cubierta por una rejilla de gruesos barrotes destinada a impedir el paso de objetos que pudieran flotar sobre el agua. El hueco entre los barrotes es demasiado pequeño —apenas unos quince centímetros— por lo que los protagonistas no podrán colarse entre ellos y necesitarán abrirse paso de algún modo. La rejilla puede retirarse, liberando unos anclajes que permiten hacerla girar sobre sus goznes, aunque es bastante pesada y requerirá del trabajo conjunto de varios protagonistas y superar una prueba de FÍSICO Fantástica (+6).

El sumidero que interesa a los protagonistas está situado en una columna que se alza sobre el agua cerca de una de las orillas, en el interior del canal. Si los protagonistas estudian el acceso y superan una prueba de INVESTIGAR Grande (+3), podrán darse cuenta de que los anclajes no se han realizado correctamente y han causado daños que, de no tomar las debidas precauciones, podrían provocar el desprendimiento de la rejilla al abrirla.

Para abrir el acceso necesitarán una prueba de MECÁNICA Grande (+3), siempre que dispongan de algunas herramientas básicas. De no ser así, la dificultad aumentaría a Enorme (+4). También deberán superar una prueba de SIGILO Enorme (+4) para realizarlo lo más discretamente posible y en los momentos adecuados, para no llamar la

atención de las patrullas aéreas que sobrevuelan la zona a muy poca distancia, y será realizada por aquel protagonista que participe en las labores de apertura con el valor de habilidad más alto.

Fallar cualquiera de estas pruebas o abrir la rejilla desconociendo el problema de sus anclajes, hará que algo salga terriblemente mal, atrayendo la atención de uno de uno de los cazas atlante y sus skýlo.



Nota para el Director.

Que la rejilla se desprenda de sus anclajes y **arrastre al fondo del canal** a uno de los personajes implicados podría resultar en una interesante escena si, además, se combina con la llegada de uno de los cazas atlante que ha advertido movimientos extraños y viene a comprobar qué sucede.

En el interior del tubo de desagüe no se distinguen escaleras o agarraderas de ningún tipo que permitan descender hasta el fondo. Al mismo tiempo, sus más de tres metros de diámetro y sus paredes lisas lo hacen imposible de escalar. Los protagonistas necesitarán utilizar cuerdas y otros equipos de escalada para conseguir descender de forma segura y adentrarse en la oscuridad. El descenso será largo, ya que los túneles del TARP realizan su recorrido a casi un centenar de metros bajo el suelo en sus tramos más profundos. Descender con prisas, resbalando en la oscuridad, debería requerir de pruebas de ATLETISMO Buenas (+2) para evitar una larga y dolorosa caída.



Secuencia 4. La Resistencia.

Los protagonistas han logrado entrar a Chicago por debajo de tierra, atravesando los túneles del proyecto contra inundaciones de la ciudad. Su periplo subterráneo no estará exento de peligros pues pronto podrán comprobar que los gigantescos túneles principales son territorio de caza de una nueva mutación de los skýlo y están patrullados por drones atlante. Unos y otros han sido desplegados para intentar localizar y eliminar a los miembros de la resistencia humana.

Desarrollo de la secuencia.

Es imposible adivinar la ruta que los protagonistas desearán tomar una vez se encuentren en Chicago y es posible que decidan abandonar los túneles del TARP tan pronto hayan superado los límites vigilados por los atlantes. En el desarrollo de esta secuencia suponemos que los protagonistas intentarán avanzar tanto como puedan por los túneles, hasta aproximarse al centro de la ciudad, proponiendo varias escenas que culminarán con el encuentro con los miembros de la resistencia.

Si los protagonistas deciden abandonar el TARP, algunas de las escenas podrían ser reescritas para tener lugar en el exterior y propiciar el encuentro con los miembros de la resistencia o bien, el Director puede consultar los guiones de los próximos episodios, donde se describen algunas zonas de Chicago y lo que ocurre en ellas, utilizándolos como base para el rodaje hasta que las acciones de los protagonistas los conduzcan a contactar con la resistencia.

Escena 1. En el TARP.

El gigantesco túnel por el que transitan aún se encuentra en construcción en el tramo que se aleja de Chicago y, si los protagonistas avanzan en esa dirección pronto se encontrarán con el punto en el que el trabajo espera a ser retomado. En la dirección opuesta, el enorme túnel continúa en un tramo interminable, prácticamente recto y carente de iluminación de ningún tipo debido a la falta de electricidad, ya que si se distinguen en el techo una serie de lámparas sumergibles.

Este tramo del túnel se encuentra recorrido por un par de raíles destinados a desplazarse por su interior con algún tipo de vagón eléctrico. Es posible encontrar uno de estos vagones en el extremo en el que se paralizaron las obras: un pequeño vehículo con capacidad para cuatro personas al que se unen varios vagones para transporte de materiales en lo que también pueden instalarse más pasajeros de forma relativamente segura. La batería del vagón está descargada y no les será de mucha utilidad.

Más o menos cada kilómetro se puede encontrar un nuevo canal de desagüe que comunica con la superficie, aunque ninguno de ellos está diseñado como vía de ac-

ceso al TARP, por lo que salir por ellos a la superficie será tan difícil como les resultó la entrada.

Tendrán que recorrer casi ocho kilómetros para llegar al punto en el que el TARP se bifurca. Un ramal gira hacia el noroeste y acompaña al Río Des Plaines en su rumbo hacia el norte. El otro ramal continúa hacia el centro de la ciudad, en dirección este, en un tramo recto de más de quince kilómetros antes de girar al norte y bordear toda la ciudad en paralelo al lago. Es en este tramo donde se encuentra la Planta de Tratamiento de Aguas de Chicago, uno de los principales puntos para acceder a la superficie desde el TARP antes de llegar al centro.



Nota para el Director.

Existen más accesos al TARP en diferentes puntos a lo largo de su recorrido y en los diferentes ramales. La mayoría de ellos consisten en tramos de escaleras que conducen a salas situadas por encima del nivel de los túneles en las que confluyen los cableados de las instalaciones, hay algunos elementos de control —volumen, caudal y presión del agua, calidad del aire, etc.— y disponen de un montacargas que comunica con la superficie.

Asimismo no en todos los túneles existen raíles para vehículos eléctricos, los cuales suelen utilizarse en los tramos en construcción y retirarse posteriormente. Del mismo modo, no todos los túneles tienen las mismas dimensiones, existiendo ramales mucho más pequeños por los que un ser humano solo podría desplazarse gateando.

Cada Director es libre de disponer estos elementos donde le resulten más útiles durante el rodaje, ya que no se dispone de la ubicación exacta de los mismos en la realidad.

Escena 2. Skýlos.

Poco antes de llegar a la bifurcación, los protagonistas podrán ver un tramo de escaleras que asciende, girando lentamente sobre sí mismo, hasta una sala de control de las muchas que hay repartidas por todo el TARP, situada unos diez metros sobre el nivel de los túneles. Esta sala de control se ha convertido recientemente en una guarida para un grupo de skýlo subterráneos, enviados aquí por los atlantes para rastrear y eliminar supervivientes, en particular a los miembros de la resistencia.

Cuando los protagonistas se encuentren por la zona, si no son cautelosos llamarán la atención de cuatro de estas criaturas, que abandonarán su refugio para salir de cacería. Los protagonistas tendrán derecho a una prueba de PERCEPCIÓN para evitar ser sorprendidos por los skýlo. Si han sido sigilosos, podrían incluso tener la ocasión de ser ellos quienes sorprendan a los sabuesos.

Escena 3. Supervivientes.

En la sala de control el montacargas que comunica con la superficie no estará presente ya que se encuentra en la superficie. En un momento del enfrentamiento con los skýlos —o cuando al Director le parezca dramáticamente apropiado—, el montacargas comenzará a descender, lo que podrán escuchar perfectamente tanto los protagonistas como sus adversarios.

Una vez llegue abajo, dos personas saldrán de su interior, un hombre de unos cuarenta años y un joven asiático de poco más de veinte. Vienen armados con sendas pistolas automáticas, aunque parecen muy asustados. Hace unos días que pudieron escuchar la llamada de los miembros de la resistencia —el mismo mensaje que los protagonistas pudieron ver en Fort Drum— y se han armado de valor y están intentando unirse a ellos. Los rumores que han escuchado son los que les han llevado a estos túneles, por los que planean llegar hasta la Planta de Tratamiento de Aguas, donde esperan encontrarlos.

Secundarios y Extras de la escena.

Nate Cutter. *Asesor fiscal; Bueno con los números; Migrañas y recuerdos confusos.*

Habilidades: Saber +2; Engañar +1; Disparar +1;

Choi Jun Woon. *Taxista ilegal; Ingenio agudo; Migrañas y recuerdos confusos.*

Habilidades: Conducir +2; Pelear +1; Carisma +1

Nate y Choi Jun están juntos por casualidad ya que el asesor fiscal era el cliente que el joven coreano estaba llevando a casa cuando los atlantes llegaron a Chicago. Llevan meses moviéndose por la periferia, manteniéndose alejados de los alienígenas. Las últimas semanas las han pasado junto con un grupo de supervivientes, pero las cosas cada vez están más difíciles y los alimentos escasean. Vienen en busca de la resistencia más como una forma de asegurar su supervivencia que para unirse realmente a la batalla contra los invasores.



Nota para el Director.

Nate y Choi Jun no son trigo limpio. Sus historias son falsas y ninguno recuerda realmente lo que le sucedió tras la llegada de los atlantes. Sus recuerdos no son reales —excepto los de las últimas semanas— ya que han sido implantados por los alienígenas antes de liberarlos de nuevo en la ciudad, junto con otros muchos. Por supuesto ninguno es consciente de su situación real por lo que, de momento, se comportarán como verdaderos supervivientes. Tan solo sus continuas migrañas son un pequeño indicador de la manipulación que han sufrido sus mentes.

Estos secundarios tendrán un importante papel en próximos episodios por lo que al menos uno de ellos sería interesante que sobreviviera y llegase, junto con el grupo de protagonistas, a unirse a la resistencia.

Escena 4. Hablando con Nate y Choi Jun.

Aunque no son la fuente más fiable, sin duda los protagonistas interrogarán a fondo a Nate y Choi Jun en busca de información sobre lo que ha sucedido en la ciudad. Pese a que sus recuerdos han sido manipulados, tienen algunos datos que serán de utilidad y que indicamos a continuación.

- Cuando las naves se situaron sobre la ciudad, no descendieron vehículos de ningún tipo de las mismas, tan solo soltaron algún tipo de baliza que desprendía una luz azul. Todas las personas que se encontraban en los alrededores de una de las balizas salieron volando por los aires pocos segundos después, ascendiendo hasta las naves. Decenas de miles fueron abducidos en cuestión de minutos.

- Choi Jun se alejó cuanto pudo de las naves y las balizas, hasta que fue imposible y tuvieron que abandonar el coche, entonces decidieron refugiarse en el metro, junto con otras muchas personas, hasta que dejaron de escuchar gritos y la ciudad se sumió en una extraña calma.

- Los alienígenas siguieron bajando a por más gente en los días y semanas posteriores, aunque ya no volvieron a usar las balizas y las grandes naves se unieron formando una sola. Nate y Choi Jun se ocultaron, como la mayoría de supervivientes, intentando mantenerse lejos de las naves. Escucharon que no era seguro intentar abandonar la ciudad y no lo hicieron.

- Los rumores sobre un grupo de humanos que se estaban enfrentando a los invasores han ido creciendo con el paso de las semanas y los meses. Les ha costado tomar la decisión de unirse a ellos, pero cada vez es más difícil conseguir alimento y no hay forma de escapar de la ciudad por lo que, cuando escucharon el mensaje, supieron que era el momento.

Como ya hemos indicado con anterioridad, los recuerdos de Choi Jun y Nate están llenos de lagunas que han sido completadas con recuerdos falsos en los que corren y se ocultan con otras personas. Estos recuerdos han sido obtenidos de humanos que han sido capturados con posterioridad y ni siquiera son suyos, por lo que en algunos casos podrían no coincidir y son, en su mayoría, tremendamente confusos. Si los protagonistas hacen demasiadas preguntas e insisten en esos meses de recuerdos implantados, tanto Nate como Choi Jun se sentirán confundidos y algo frustrados.

Si los actores lo solicitan, una tirada de EMPATÍA Grande (+3) —o una prueba de SABER Buena (+2) si el protagonista tiene conocimientos de Psicología o similar— revelará el aspecto **migrañas y recuerdos confusos**, que sugiere que ambos han estado sometidos a una situación de estrés mental muy severa. Los protagonistas podrán

insistir en sus recuerdos sobre esos meses si lo desean, pero no tendrán modo de sacar nada en claro, aunque sí que podría alimentar cierta paranoia —completamente fundada, como ya sabemos— e, incluso, ganarse la antipatía de Nate y Choi Jun.

Escena 5. Planta de Tratamiento de Aguas.

La planta de tratamiento de aguas situada junto al Canal Sanitario tiene conexión con todos los elementos de la red de abastecimiento de aguas de la ciudad, desde el TARP hasta las conducciones que llegan al Lago Michigan. Los protagonistas que sigan el túnel principal que conduce hasta el centro de la ciudad, encontrarán el acceso a una amplia instalación subterránea que conforma uno de los puntos principales de control de todo el TARP. Esta instalación está comunicada con la superficie en dos puntos, mediante montacargas y unas estrechas escaleras que conducen a sendos edificios de la planta.

Los últimos meses no han tratado bien a las instalaciones, las cuales han sido objeto de ataques por parte de los atlantes. Eso, junto con la falta de mantenimiento, ha provocado que el agua que esta planta vierte a la red ya no sea apta para consumo humano. La resistencia hace semanas que cortó los vertidos de la planta lo que, a pesar de haber salvado la vida de muchos que la consumían aun a sabiendas de su insalubridad, no ha resultado una medida efectiva. La gente sigue necesitando agua y están dispuestos a consumirla casi de cualquier sitio.

Aunque se mueven con cierta regularidad, la realidad es que el núcleo de la resistencia se encuentra ahora mismo instalado en estos edificios. Llevan cuatro días intentando reparar y poner en marcha uno de los equipos de depuración, lo que han logrado por fin hace unas horas. El siguiente paso ha sido abrir algunas de las llaves de paso que permitirán que el agua limpia llegue hasta algunos barrios de la zona sur de Chicago.

La situación, sin embargo, está a punto de complicarse. Dos cazas atlante han detectado algo de movimiento y han dejado caer un par de drones de vigilancia para recorrer las instalaciones de la planta. Los drones son dos esferas flotantes que se desplazan por el recinto en busca de señal de vida humana, transmitiendo su posición y señal directamente a las naves atlante.

Cuando los protagonistas accedan a la planta, ya sea a través de uno de los montacargas o por cualquier otro medio, y comiencen a moverse por el recinto tendrán la ocasión de cruzarse con alguno de estos drones y también con los miembros de la resistencia.

Si los protagonistas se están desplazando con precaución, una prueba PERCEPCIÓN Grande (+3) les permitirá advertir la llegada del drone antes de ser detectados por él. Para ocultarse del mismo, será necesario vencer en

una prueba de SIGILO enfrentada contra la habilidad de PERCEPCIÓN del drone. Un fallo advertirá al aparato de que hay algo que buscar y entonces las pruebas enfrentadas serán contra su habilidad de INVESTIGAR, lo que provocará también que el segundo drone acuda a la misma zona.

La aparición de un par de miembros de la resistencia no se hará esperar. Mientras el resto de sus compañeros intentan abandonar las instalaciones de la planta y perderse entre las casas situadas al norte —el TARP hace semanas que no lo consideran una ruta segura a causa de los skýlo— dos valerosos jóvenes se han quedado para intentar capturar a uno de los drones antes de reencontrarse con sus compañeros. Los protagonistas podrían verlos llegar o ser sorprendidos por ellos dependiendo del éxito en sus pruebas de SIGILO y PERCEPCIÓN.

Si alguno de los drones detecta con seguridad la presencia de humanos armados, tras un par de tomas —que será el tiempo que tarden en determinar que se encuentran ante miembros probables de la resistencia— ambos drones intentarán derribar a uno de los humanos utilizando sus armas aturdidoras, realizando ataques eléctricos similares a los de un táser. Los cazas, mientras tanto, se posarán sobre el tejado del edificio y sus ocupantes descenderán del vehículo, liberando a los skýlo. Tanto los atlantes como los skýlo se dirigirán con rapidez a la localización en la que estén los drones con la intención de capturar con vida a un miembro de la resistencia.

Si los protagonistas logran salir con vida de esta escena y han conocido a Felipe o Eduardo, los hermanos se ofrecerán a llevarlos consigo a encontrarse con la resistencia.

Las características de los drones de vigilancia las podrás encontrar al final del episodio.

Secundarios y Extras de la escena.

Felipe Méndez. *Estudiante Universitario de Ingeniería. ¡Sígueme, hermano!*

Habilidades: Saber +2; Máquinas +2; Carisma +1; Disparar +1;

Eduardo Méndez. *Béisbol Universitario; Lanzador prodigioso.*

Habilidades: Físico +2; Atletismo +2; Pelear +1; Robar +1;

Felipe va armado con un aparato lanzarredes de fabricación casera, con la intención expresa de capturar uno de estos drones voladores. También lleva una batería con la que pretende lanzar una descarga eléctrica que inutilice la esfera y que, para su propia sorpresa, funcionará.

Criaturas y adversarios del episodio.

Skýlo, mutación inteligente, Sabueso alienígena multiforme.

Aspectos: *Por paredes y techos; Camuflaje adaptable; Piel blindada; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Investigar +5; Físico +4; Pelear +3; Atletismo +2; Saber +1;

Estrés Físico: 4; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1). **Armadura:** 2.

Proezas:

Detector de feromonas. +2 a las pruebas de Investigar y Percepción para rastrear o detectar a criaturas que experimenten fuertes sensaciones, como miedo, dolor o deseo.

Cambia formas. La criatura puede cambiar de forma para adaptarse al entorno. Este cambio se ve reflejado en una variación en sus puntuaciones de habilidades, así como en sus aspectos. El Director puede intercambiar el valor entre dos habilidades que tengan un nivel de diferencia o modificar un aspecto. El proceso de transformación dura una Toma por cada intercambio o por cada aspecto que se modifique durante el cual la criatura no puede actuar. El único aspecto que no puede ser modificado es “Sin sentido de la vista”.

Regeneración. La criatura puede regenerar sus heridas, eliminando sus consecuencias a un ritmo de una por escena. Durante ese tiempo, el Skýlo permanecerá inmóvil e indefenso.

Armadura natural. Si la criatura sufre una mutación y crea algún aspecto que le otorgue armadura, gana automáticamente Armadura: 2.

Drákḡn, Terrorífico depredador alado.

Aspectos: *Blindaje de escamas; Sentidos aguzados; Astuto y cruel; Muy grande.*

Habilidades: Físico +6; Pelear +5; Atletismo +4; Percepción +3; Provocar +2; Voluntad +1;

Estrés Físico: 6; **Armadura:** 3

Consecuencias: Leve (x2) – Moderada – Severa

Ataques: Garras y dientes (Daño: 3)

Proezas:

Vuelo de Drákḡn. Utiliza FÍSICO en lugar de ATLETISMO para sus pruebas de movimiento cuando está volando.

Aliento ácido. El Drákḡn puede escupir un chorro de ácido que afecta a un objetivo hasta una distancia de dos zonas, utilizando la habilidad de FÍSICO. El aliento puede utilizarse de forma gratuita una vez por escena; usos posteriores en la misma escena requieren del gasto de un punto de Destino. El objetivo del aliento ácido recibe el aspecto **cubierto de ácido corrosivo** que puede ser invocado para causar daños adicionales.

Ataque múltiple. El Drákḡn es capaz de combatir a varios adversarios al mismo tiempo, golpeando con sus garras, colmillos, cola e incluso las alas.

Drone de vigilancia, Esfera voladora.

Aspectos: *Pequeña y rápida; Sensores múltiples; Construcción sólida;*

Habilidades: Investigar +5; Atletismo [volar] +4; Percepción +3; Disparar +2; Sigilo +1;

Estrés Físico: 3; **Consecuencias:** Leve

Armadura: 2

Ataques: Disparo energía (Daño: 2); Descarga (Daño: 2)

El drone de vigilancia es una esfera voladora de unos veinte centímetros de diámetro que dispone de múltiples sensores de detección en el interior de una estructura de un compuesto sintético reforzado similar a las armaduras atlante. Dispone de un arma que puede ser utilizada para combate o para abrirse paso a través de estructuras en caso de emergencia. También puede atacar con una descarga de energía a corta distancia, así como liberarla a través de toda su superficie en caso de ser retenida por la fuerza.

El drone tiene una autonomía enorme, aunque la energía que lo alimenta ha de ser proporcionada por los atlantes – como el resto de su tecnología, la fuente de energía es su propia mente – quedando almacenada en su interior merced al oricalco. Como toda la tecnología atlante, también puede ser controlado mentalmente, accediendo a sus sensores y a la información que estos captan, hasta una distancia que dependerá de la capacidad mental del atlante y de otros equipos tecnológicos que puedan estar siendo utilizados para potenciar dicho alcance.

Kynigós, Rapaz alienígena.

Aspectos: *Garras talonadas; Enormes alas membranosas; Sentido de la vista adaptable; Aguijón en la cola;*

Habilidades: Atletismo +4; Físico +3; Pelear +2; Sigilo +1;

Estrés Físico: 3; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Armadura: 1; **Ataque:** Garras (Daño:1); Aguijón (Daño:2)

Proezas: *Ataque en picado; Veneno paralizante; Aguijonear la presa.*



EPISODIO 1X06

CHICAGO, SEIS MESES ATRÁS

Este episodio está formado por varios flashbacks que mostrarán algunos de los eventos más importantes sucedidos en Chicago en estos últimos seis meses desde que los alienígenas llegaron a la ciudad sobrevolando el lago Michigan.

El episodio también estará protagonizado por unos personajes diferentes a los habituales, alguno de los cuales formará parte activa de la resistencia contra los invasores con la que los protagonistas principales de la serie ya tomaron contacto en el episodio anterior.

Las características e historiales de estos protagonistas los puedes encontrar al final del episodio.

Introducción para los protagonistas.

Aún no han pasado dos días desde que un enorme meteorito impactó en el océano Atlántico, provocando un terrible tsunami que ha arrasado la costa este norteamericana, destruyendo por completo ciudades como Nueva York, Philadelphia o Boston. Millones de personas han muerto en apenas unos minutos y el mundo se encuentra sumido en la desolación.

En la ciudad de Chicago, un llamamiento a la oración ha convocado a miles de ciudadanos en las orillas del lago Michigan, portando velas en un intento de iluminar estos oscuros momentos.

Los protagonistas han acudido a la llamada, como casi todos en la ciudad. El punto que han escogido ha sido el parque de atracciones del Navy Pier. Miles de seres humanos abarrotan el lugar. Incluso la gigantesca noria del parque, la famosa Ferris Wheel, está llena de gente preparada para iluminarla con sus velas.

Y justamente en la noria es donde los protagonistas se encuentran en este momento, mientras el sol se pierde poco a poco a sus espaldas y las primeras velas comienzan a encenderse en el extremo del muelle.

Secuencia 1. En el Navy Pier.

La noria comienza a girar y la góndola de los protagonistas va ascendiendo lentamente, deteniéndose cada pocos metros para que un nuevo grupo de pasajeros suba en la góndola siguiente. En pocos minutos la noria está completa y comienza a girar suavemente, mostrando una vista magnífica de la ciudad de Chicago y toda la orilla del lago Michigan.

El sol termina de ocultarse en el oeste y una primera vela se enciende en el extremo del muelle. La noria se detiene con los protagonistas situados en la parte superior, casi en el punto más alto. Mientras el Navy Pier se va llenando de puntos de luz, desde su privilegiada posición

pueden ver como a lo largo de la orilla del lago también comienzan a brotar los puntos luminosos. En pocos minutos cientos de miles de velas se han encendido hasta donde alcanza la vista.

Es entonces cuando las nubes comienzan a moverse de manera extraña, como si algo enorme las estuviera atravesando...

Desarrollo de la secuencia.

Esta secuencia constará de cuatro escenas que se rotarán de forma consecutiva. Al finalizar las escenas, los protagonistas se encontrarán en una ciudad que continúa siendo atacada y tendrán que decidir cuál será su siguiente paso, lo que situará el escenario en el que se desarrollará la secuencia siguiente.

Escena 1. Ataque alienígena.

Las naves alienígenas comienzan a surgir entre las nubes, descendiendo mientras sobrevuelan el lago desde el este. Se distinguen docenas de naves que se desplazan en diferentes direcciones, varias de ellas vienen directamente hacia Chicago y una en concreto sobrevolará el muelle en el que se encuentran los protagonistas.

Desde las naves comenzarán a brotar otros vehículos más pequeños que se mueven a gran velocidad. En la distancia se verán destellos luminosos que surgen de estos cazas e impactan en sus objetivos, irreconocibles en la distancia. Al norte y al sur, a bastantes kilómetros de donde están los protagonistas pero visibles desde su posición elevada, se distinguen varias grandes explosiones que iluminan el cielo nocturno. El caos se desata en pocos segundos y una masa enorme de gente comienza a correr hacia la salida del muelle, arrollándose unos a otros.

En una situación así es fácil dejarse **contagiar por el pánico** por lo que en primer lugar los protagonistas que así lo deseen tendrán que dedicar unos minutos a retomar el control de sí mismos para poder eliminar el aspecto —cuya primera invocación será gratuita para el Director—. La dificultad para superar el pánico será de VOLUNTAD Grande (+3) y los protagonistas que no lo superen serán conscientes de su pulso acelerado y el temblor que recorre sus cuerpos, por lo que sufrirán estrés mental en caso de fallo.

Los protagonistas que tengan conocimientos militares o específicos sobre Chicago podrán hacer una prueba de SABER a dificultad Normal (+1) para confirmar que las explosiones están teniendo lugar en dependencias policiales y militares. Las dos grandes explosiones al norte y al sur se corresponden con la Estación Naval de los Grandes Lagos —la segunda instalación militar más grande de todo Illinois— y la Base Scott de las Fuerzas Aéreas.

Escena 2. Atrapados en la noria.

Uno de los que saldrá corriendo, llevado por el pánico, será el operario que controla la noria. Esto dejará a los protagonistas atrapados en lo más alto, a unos cuarenta metros del suelo, rodeados de otros pasajeros al borde de la histeria. Estos otros pasajeros serán un grave problema ya que los que se encuentran en la zona inferior comenzarán a bajar, saltar o descolgarse, provocando que **toda la noria oscile peligrosamente**.

Manejar la noria desde el control no es excesivamente complicado y cualquiera que se encuentre cerca podrá volver a ponerla en movimiento con una prueba de SABER Normal (+1), aunque el hecho de que haya **pasajeros intentando bajar en marcha** debería complicar la prueba o provocar algún accidente grave —algún pasajero que sufre una caída o queda con un pie atrapado en la atracción—.

Superar la prueba a la hora de mover la noria será suficiente para que, aunque sea haciendo paradas, los protagonistas estén a pocos metros del suelo cuando la luz se vaya en buena parte de la ciudad, paralizando definitivamente la atracción. Un éxito con estilo significará que la luz se ha ido cuando la góndola de los protagonistas ya estaba en la posición para bajar con seguridad. Por supuesto cuando la noria se detenga, aún quedarán pasajeros atrapados en las góndolas que faltan por bajar.

Según la posición en la que se encuentren, escalar por la noria será más o menos complicado —ATLETISMO desde Normal (+1) hasta Grande (+3)— e incluso será posible simplemente saltar si están suficientemente cerca del suelo. Por fortuna la noria tiene **muchos lugares a los que agarrarse** durante el ascenso o el descenso —que también podría ser que un protagonista quisiera ayudar a otros pasajeros a bajar—. Un fallo podría representar una grave caída, mientras un empate añadir aspectos como **manos sudorosas** a un personaje.

Sin electricidad todavía es posible poner la noria en movimiento, desbloqueando el mecanismo de seguridad que impide que la atracción gire libremente —MÁQUINAS Buena (+2), para reconocerlo y manipularlo—. Una vez liberado el bloqueo se puede insertar una manivela y hacerla girar despacio, aunque al tener pasajeros será necesario hacerlo de forma controlada, lo que requiere una fuerza considerable. Una prueba de FÍSICO Enorme (+4) y un buen rato de trabajo es lo que se necesita para que la gente baje sin peligro. Un fallo en esta prueba causará estrés físico o que la noria **gire sin control** unos segundos, pudiendo herir de gravedad a alguien.

Escena 3. Luces en el cielo.

Mientras los protagonistas logran descender de la noria y el muelle va despejándose de gente, al menos una docena de naves alienígenas se han situado en diferentes

puntos sobre la ciudad y han dejado caer sobre ella varios objetos desconocidos que emiten una brillante luz azul durante su descenso, dejando una estela tras de sí que tarda unos segundos en difuminarse. Los objetos han descendido a una velocidad controlada, deteniéndose a unos metros del suelo y sin dejar de emitir la luz.

En el centro, a no demasiada distancia de donde se encuentran los protagonistas, ha caído una de estas luces. Pocos segundos después de su caída una columna de polvo comenzará a levantarse en esa zona, ensanchándose y arrastrando hasta la nave situada sobre ellos a todas las personas que se encontraran en el exterior en un radio de casi un centenar de metros alrededor de ella. La gente saldrá volando por los aires, girando sin control, mientras sus gritos de terror se mezclan con los de aquellos que ven la sobrecogedora escena.

Los protagonistas verán como la nube de polvo se extiende y amenaza con cubrir parte del parque en el que se encuentran. Para librarse de ella tendrán que correr y alejarse cuanto puedan. Los que superen una prueba de ATLETISMO Grande (+3) lograrán alcanzar un punto fuera del radio de acción del efecto. Aquellos que no lo consigan sentirán como si de pronto la gravedad se hubiera invertido y comenzarán a caer hacia la nave alienígena. El efecto no es tan intenso en el extremo como en la zona central por lo que aún tendrán una ocasión de agarrarse a algo para evitar ser arrastrados, superando una prueba de FÍSICO Buena (+2). Fallar supondrá ser abducidos por la nave alienígena o sufrir tanto estrés como la cantidad por la que se haya fallado —mucho más recomendable, que aún es pronto para dejar a un protagonista fuera de la escena, pero queda a criterio de cada Director—. Por supuesto cualquier secundario que acompañe a los protagonistas sí que resultará abducido.

Si lo protagonistas se resguardan en el interior de un edificio o bajo alguna estructura resistente, el efecto los lanzará contra el techo del recinto que evitará que sean arrastrados hasta la nave.

Escena 4. Huida.

Tras escapar por los pelos de ser abducidos, los protagonistas tendrán que decidir qué hacer a continuación.

Las naves continúan desplazándose lentamente y lanzando nuevos objetos luminosos en los puntos de la ciudad con mayor concentración de gente por lo que nuevas columnas de polvo se levantarán en la ciudad cada pocos minutos.

La población, completamente aterrorizada, está intentando huir por todos los medios posibles. Esto implica que el tráfico se está convirtiendo en un tremendo caos donde los accidentes comienzan a sucederse, aunque también en la zona del puerto muchos barcos comienzan a salir hacia el lago.

El pánico está provocando también situaciones de violencia cuando algunas personas intentan hacerse con vehículos ajenos —ya sean coches o barcos—.

El Director puede alargar esta escena el tiempo que lo considere oportuno, planteando diferentes situaciones a los protagonistas, como por ejemplo:

- Los protagonistas podrían tener que enfrentarse a otras personas que intentan robarles su vehículo o hacerse con el mismo vehículo que ellos.
- Un accidente de tráfico les bloquea el camino, en el accidente hay heridos o gente que necesita ayuda.
- Un nuevo objeto luminoso cae muy cerca de donde se encuentran y tienen de nuevo que ponerse a salvo, alejándose a pie o conduciendo peligrosamente entre el tráfico.



Nota para el Director.

Si utilizas los protagonistas incluidos al final del episodio puedes asumir que todos ellos tienen un lugar común por el que se mueven habitualmente: la zona sur de Chicago. En ese lugar —que no concretaremos más de forma deliberada— podría estar situada la casa de la familia Orellana y los apartamentos de León y Ray. La residencia del Sargento Zook tampoco quedaría muy alejada de esa parte de la ciudad. Tan solo el matrimonio Brunson, mejor situados económicamente, tendrían su residencia en un punto más céntrico —que podría quedar de camino hacia esa zona sur sin definir—, aunque tanto Bradley como Yuki tienen secretos ocultos que podrían justificar que conozcan el lugar —antros de juego que Bradley podría frecuentar o un piso franco para Yuki—. De esta forma los protagonistas tendrán argumentos más razonables para mantenerse unidos, aparte de los pequeños lazos creados a partir de sus historias personales.

En la próxima secuencia se asume que se están utilizando estos protagonistas pre-generados y que estos se encuentran en casa de la familia Orellana. El Director tendrá que hacer los ajustes necesarios en la escena si las circunstancias del rodaje hacen que deba desarrollarse en otro lugar diferente.

Secuencia 2. Invasión.

Han pasado un par de horas desde la llegada de las naves alienígenas y hace más de quince minutos que las naves no lanzan nuevos objetos luminosos para abducir humanos. De hecho las naves están comenzando a reunirse en la zona más céntrica de la ciudad donde se están uniendo unas a otras, conformando una única y enorme ciudadela flotante. Aunque aún hay mucho movimiento de humanos en la ciudad, el número de habitantes se ha reducido de forma tan drástica que resulta llamativo escuchar tan poco ruido.

Una columna de vehículos detenidos en una enorme caravana atasca la salida de la ciudad. Cazas alienígenas sobrevuelan las principales vías de comunicación y han disparado sobre algunos vehículos, provocando que la mayor parte de estas rutas ya no sean transitables. La gente que intentó huir a pie hace rato que fue arrastrada hacia las naves.

Aquellos que no han sido abducidos ya han aprendido que la mejor opción es mantenerse a cubierto y son cada vez menos los que se aventuran a salir al exterior buscando huir de la ciudad.

La televisión y la radio han dejado de funcionar, las líneas de teléfono se han colapsado —incluso la red de telefonía móvil— y tan solo internet sigue siendo una opción para intentar conectar con el exterior, aunque tiene una funcionalidad bastante limitada y en pocas horas será totalmente inútil. Eso, por supuesto, siempre que estés en una zona de la ciudad en la que todavía funcione la red eléctrica.

Desarrollo de la secuencia.

A lo largo de las tres escenas de esta secuencia, los protagonistas verán cómo los alienígenas descienden para capturar y llevar a sus naves a los humanos que han escapado a sus intentos de abducción en masa. Las escenas se rodarán de forma consecutiva y la secuencia finalizará cuando los protagonistas logren ponerse a salvo del grupo de atlantes que ha aterrizado cerca de ellos.

Escena 1. Naves de transporte.

Los protagonistas se encuentran en la zona sur de Chicago. Tras varias peripecias han logrado llegar hasta la casa de la familia Orellana pero allí no se encuentra ningún otro miembro de la familia. Mientras deciden cual será su siguiente paso, asomados a las ventanas podrán observar como desde las naves principales descienden otra serie de naves que aterrizarán por toda la ciudad.

Una de estas naves aterrizará a muy poca distancia del lugar donde se encuentren los protagonistas y de su interior verán salir a una docena de atlantes armados, acompañados por un gran número de sabuesos skýlo. Mientras que uno de los atlantes permanece junto a la nave —acompañado de dos sabuesos—, el resto y sus skýlo se separarán en pequeños grupos, entrando en los edificios que los rodean en busca de humanos. Por supuesto uno de estos atlantes entrará en el edificio de los protagonistas.

Si alguno de los protagonistas que esté observando la escena realiza una tirada de INVESTIGAR Normal (+1), podrá advertir que los Skýlo carecen de ojos —descubriendo el aspecto: *sin sentido de la vista*—, superar la prueba con estilo también les dará una ventaja sobre los atlantes, los cuales *necesitan adaptarse al entorno* —estos descubrimientos podrían hacerse a la inversa si el

actor declara que su protagonista está investigando específicamente a los atlantes en vez de a sus criaturas—.

Si permanecen atentos, alguno de ellos podrá escuchar como el atlante ha enviado por delante a sus sabuesos —superando una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2)— y como una de estas criaturas se ha lanzado escaleras arriba como si hubiera localizado un rastro claro. Para su fortuna el skýlo se detendrá una planta por debajo de ellos y entrará en una vivienda donde podrán escuchar claramente varios disparos y señales de lucha. El skýlo acabará con un vecino de alguno de los protagonistas —al que llamaremos señor Allen— y guiará escaleras abajo a la señora Allen entre aullidos, antes de volverse y seguir buscando supervivientes.

Evitar la detección del skýlo es realmente difícil si se encuentran cerca y necesitarán superar una prueba enfrentada entre su VOLUNTAD y la habilidad de INVESTIGAR del sabueso. Luchar con él podría provocar que la criatura pida la ayuda del otro skýlo e incluso del atlante que, en principio, se mantendrá en la planta baja para encaminar a los humanos que sus criaturas van encontrando hacia la nave situada en la calle.

Si los protagonistas buscan una forma de abandonar el edificio pueden intentar alcanzar la escalera de incendios —para lo cual tienen que salir de la vivienda y abrir la ventana situada en el rellano de la escalera, la cual está *atascada por falta de mantenimiento*— o también salir por una ventana y recorrer la cornisa hasta el bloque contiguo, lo que requiere de una prueba de ATLETISMO Normal (+1).

Escena 2. Familiares en apuros.

Mientras la escena anterior va teniendo lugar, uno de los protagonistas —debería ser uno de los hermanos Orellana— verá movimiento en la calle. Tres figuras se agazapan entre las sombras de un callejón a un par de manzanas de distancia. Se trata de Mateo Orellana —el mayor de los hermanos— y de sus padres, a los que la presencia de la nave alienígena parece haberlos sorprendido en su trayecto de regreso a casa.

Una prueba de PERCEPCIÓN Buena (+2) servirá para que los protagonistas vean como dos skýlo están a punto de salir del edificio junto al que se encuentran. Los protagonistas pueden intentar llamar su atención de alguna forma y darles una oportunidad de esconderse o huir, pero la intervención de los protagonistas solo puede ayudarles en primera instancia ya que, estando en las calles, más tarde o más temprano algún skýlo los descubrirá e irán a por ellos.



Nota para el Director.

Mateo Orellana trabaja en el TARP, al igual que varios de los protagonistas pre-generados. No dudes en hacer que estos otros protagonistas reconozcan al chico o incluso que tengan cierta amistad con él, cuando más unidos se encuentren los protagonistas entre sí, mejor funcionará el episodio

Si los protagonistas no intervienen de forma directa, el fin de los Orellana es ser conducidos hasta la nave atlante, al igual que unos pocos vecinos más de los alrededores. Sin embargo la participación de los protagonistas podría derivar en un enfrentamiento armado que atraería a varios enemigos más y, ante fuerzas que les superan, huir o ser capturados podrían ser las únicas opciones.

El Director no debería tener ningún problema en incorporar atlantes y skýlo al conflicto o a la posible persecución. Los atlantes quieren capturar todos los humanos posibles pero responderán ante unos adversarios armados y los actores tienen la oportunidad de admitir la derrota si sus protagonistas se ven superados.

Escena 3. Prisioneros humanos.

Tras una hora de persecuciones, aullidos y disparos esporádicos, la nave atlante estará cargada con unos cincuenta humanos que se agrupan en su interior, vigilados por un soldado atlante y sus dos skýlo. Si algunos de los protagonistas o sus familiares se encuentran en su interior, dependerá de los que haya sucedido en las escenas anteriores.

La nave atlante despegará desde la calle, ascendiendo lentamente entre los edificios para después acelerar y alcanzar una de las naves principales en pocos minutos. Si ningún protagonista hace nada para impedirlo, la escena terminará sin más, sin embargo es de esperar que la cosa no quede ahí.

Hay muchas cosas que los protagonistas pueden intentar, tanto desde fuera como desde el interior de la nave. Algunas de ellas las describimos a continuación:

- Si están en el exterior, es posible —aunque arriesgado— intentar abordar la nave durante su lento ascenso entre los edificios, para lo cual será necesario saltar sobre ella con una prueba de ATLETISMO Buena (+2) o Grande (+3), dependiendo si están en un lugar del que hayan podido tomar carrerilla —como una azotea— o si, por el contrario, saltan simplemente desde una ventana o similar. También sería posible intentar sortear a los atlantes y sus sabuesos para agarrarse a algún punto del fuselaje cuando aún está en tierra, aunque habría que superar varias pruebas enfrentadas.

- Tanto desde el exterior como desde el interior se puede intentar forzar la apertura de las compuertas de la nave, para lo que habría que contar con alguna herramienta adecuada y superar una prueba de MÁQUINAS o SABER Grande (+3).

- Dentro de la nave los atlantes solo lucharán cuerpo a cuerpo, enfrentándose a cualquier enemigo junto a los skýlo. Si hay algún protagonista en el exterior de la nave, solo los skýlo saldrán y lucharán contra él, aprovechando su facilidad de movimientos gracias a sus extremidades prensiles.

- Se puede conseguir ayuda del resto de prisioneros si se dedican unos instantes a motivarlos y se supera una prueba de PROVOCAR o CARISMA Grande (+3). Esta ayuda se tratará como un aspecto creado por los protagonistas, el cual podrán invocar de la forma habitual —gratis la primera vez— pero además les proporcionará un +1 adicional en cualquier prueba en la que la ayuda de estos prisioneros pueda justificarse.

- La nave atlante no lleva piloto —aunque existe una cabina destinada a tal fin— y está ascendiendo de forma automática. No será posible para los protagonistas variar su rumbo, pero sí deciden dañarla o manipularla de algún modo podrían conseguir que se estrellara o realizara un aterrizaje de emergencia, también automatizado. La prueba dependerá de los medios a utilizar, pero será necesario un éxito Excelente (+5) para lograr un aterrizaje con mínimos daños. De otro modo la nave se estrellará contra algún edificio causando tanto estrés como el grado de fallo de la tirada más cuatro.

Si no hacen nada para impedirlo, la nave se perderá en el cielo nocturno y, cuando los protagonistas logren dar esquinazo a los atlantes y se alejen de la zona, la escena finalizará. Si han abordado la nave, el aterrizaje —o la caída— será en un punto lo suficientemente alejado de los alienígenas que han quedado en tierra como para que los protagonistas tengan tiempo de evitarlos, finalizando la escena.

Secuencia 3. Resistencia.

Han pasado casi tres meses desde la invasión y los protagonistas ahora forman parte de una comunidad mucho más grande. Son casi trescientas las personas que conviven ocultas de la vista de los aliens en el interior del U.S. Cellular Field, el hogar de los White Sox, el equipo de béisbol de Chicago. Los grandes generadores del estadio, alimentados con diésel, permiten ciertas comodidades que los supervivientes creían perdidas.

Las comunicaciones con el exterior siguen estando interrumpidas, la presencia de los alienígenas parece bloquear cualquier tipo de señal. La ciudad permanece completamente aislada del resto del país y los escasos intentos de abandonarla —o de entrar en ella si es que

los rumores son ciertos— son repelidos de forma violenta y expeditiva por las naves que patrullan el perímetro.

En el interior de la ciudad las comunicaciones tampoco funcionan, salvo la radio. Existe un **ruido de fondo** que satura la mayor parte de la señal, pero sigue siendo posible transmitir con dificultad. El problema es que los aliens **parecen estar escuchando todo el tiempo**. Aun así, la resistencia sigue transmitiendo, llamando a los supervivientes de Chicago a unirse contra el enemigo. Incluso tienen un pequeño lema y un símbolo que pretende aportar esperanza: Not Alone, no estáis solos.

El interior de la ciudad es ahora la zona más segura. Las patrullas alienígenas son prácticamente nulas, siempre que la población se mueva en grupos pequeños y no atraiga la atención de los cazas. Tan solo los skýlo son una preocupación real, hay cientos de esos seres sueltos por la ciudad, sobre todo cubriendo las rutas subterráneas como el TARP y las líneas de metro. Aun así esos siguen siendo los caminos más seguros cuando se quieren recorrer largas distancias de forma inadvertida.

Cada día, varios grupos salen del estadio en busca de recursos: comida, agua, medicinas, armas... cualquier cosa que pueda servir para sobrevivir o enfrentarse a los alienígenas. También se ayuda y ofrece refugio a cualquier ser humano que se encuentre con vida.

La Resistencia —como se han empezado a llamar a sí mismos este grupo de supervivientes— se ha agrupado en torno a la figura de un líder, la doctora Yuki Nishimura, quien ha demostrado ser una mujer capaz y una feroz combatiente.



Nota para el Director.

La elección del líder de la resistencia es algo que queda a criterio de cada Director, quien puede decidir poner ese papel en manos de cualquiera de los protagonistas o en manos de un secundario creado para la ocasión.

Los protagonistas se han ofrecido voluntarios para una doble misión:

Durante los últimos días se ha detectado bastante movimiento por parte del enemigo en la zona centro de la ciudad, con varias naves de transporte despegando y aterrizando en los alrededores de la Torre Sears. Hace dos noches la parte superior de la torre se iluminó, así como varias de sus plantas. Por alguna razón los aliens han vuelto a reabastecer de suministro eléctrico el centro de la ciudad y ese edificio en concreto. Los protagonistas deben acercarse lo más posible a la torre para intentar averiguar qué están tramando los alienígenas.

La segunda parte de su misión consiste en recuperar una pieza de artillería que podría ser interesante de cara a los enfrentamientos que sin duda vendrán. Se trata de

una ametralladora de gran calibre montada sobre un vehículo militar que fue derribado por los alienígenas en las primeras horas tras la invasión. El vehículo formaba parte de un pequeño convoy militar que sobrevivió a la primera oleada de ataques alienígenas. Procedían de un centro de entrenamiento del ejército —completamente destruido tras el ataque— situado al suroeste, a unos quince kilómetros del corazón de la ciudad, y trataron de acceder a la zona centro sin éxito.

Desarrollo de la secuencia.

La secuencia está compuesta por seis escenas que pueden ser rodadas en distinto orden en función de las acciones de los protagonistas, con la excepción de la primera y última escena que darán origen y fin a la secuencia, respectivamente.

Escena 1. En moto por Chicago.

La resistencia ha aprendido que la mejor forma de desplazarse por la ciudad es utilizando vehículos rápidos y ágiles como las motocicletas, capaces de sortear las zonas en las que el tráfico se convirtió en una locura o de circular por lugares ocultos a la vista, como los túneles del TARP o del metro. Los protagonistas tendrán que decidir la ruta que desean tomar hasta la zona centro y si desean que ésta sea por la superficie o por alguna de las dos líneas de metro que pasan cerca del estadio.

Cada opción tiene sus propios problemas pues mientras que bajo tierra no han de preocuparse de llamar la atención de las patrullas aéreas, encontrarse con un grupo de skýlo les podría obligar a retroceder o tener que enfrentarse a ellos, quizás delatando su posición a los alienígenas. Por contra, en superficie existen más opciones de evitar a las patrullas terrestres, pero es imposible mantenerse oculto todo el tiempo de los cazas o de las naves principales.

Por el Metro.

El trayecto por el metro no tendrá ninguna complicación si abandonan los túneles antes de llegar a la zona centro. Si pretenden aproximarse demasiado, no importa por cuál de las líneas lo hagan, a la altura de Congress Parkway se encontrarán con un grupo de skýlo. Son cuatro criaturas que estarán preparadas para la llegada de los protagonistas gracias al sonido de las motocicletas al recorrer los túneles. El objetivo de las criaturas es impedirles el paso, pero una vez en combate los perseguirán aunque huyan por el mismo camino por el que han venido.

Si acaban con las criaturas o cruzan dejándolas atrás, los atlantes —que tienen algún tipo de conexión mental con las criaturas, como ya hemos visto en episodios anteriores— percibirán que algo va mal y estarán **en estado de alerta**, lo que dificultará las futuras acciones de los protagonistas.

Por la superficie.

Al acercarse al centro resultará muy evidente el aumento de presencia alienígena en esta zona de la ciudad. Son varias las naves que patrullan el cielo y en la lejanía se pueden distinguir naves de transporte y varios grupos de atlantes acompañados de skýlo, sobre todo en varios de los puentes que cruzan el río y en algunos puntos de Congress Parkway. Una prueba de INVESTIGAR Normal (+1) —tras moverse y examinar varios puntos de los alrededores— será suficiente para intuir que están montando algún tipo de perímetro delimitado por el río y la autopista. Sacar la prueba con estilo les permitirá ver en uno de los grupos a un alienígena que sale de algún lugar inesperado —el interior de un edificio cercano o de los bajos de uno de los puentes—.

Atravesar el perímetro formado por los atlantes no es sencillo y los protagonistas tendrán que escoger alguna ruta que implique cruzar el río, atravesar la autopista o colarse por el parque situado al este. En cada una de estas rutas necesitarán superar al menos una prueba de SIGILO Grande (+3) para evitar ser detectados, bien por un caza alienígena o por alguna patrulla terrestre de atlantes y skýlo.

Escena 2. Detectados por los atlantes.

Esta escena puede tener lugar en cualquier momento de la secuencia en el que los protagonistas sean descubiertos por los atlantes colándose o en el interior del perímetro que han establecido alrededor de la zona centro.

Para interceptar a los intrusos, los atlantes enviarán en primer lugar un caza de combate para detectarlos desde el aire. Los **enormes edificios** de la zona centro dificultarán las maniobras de las naves que dispararán sobre los protagonistas si tienen opción. A continuación, en la zona en la que se encuentren los protagonistas, una pareja de atlantes y cuatro sabuesos skýlo comenzarán la búsqueda por tierra varias tomas más tarde —el tiempo exacto quedará a criterio de cada Director—. Si los protagonistas entran en algún edificio o se ponen a cubierto de la nave de algún modo antes de la llegada de la patrulla terrestre, la nave alienígena dejará caer un par de drones de vigilancia para rastrearlos.

Los protagonistas pueden tomar muchas vías de acción, incluido el combate directo contra sus perseguidores, pero la opción más probable será la de intentar escapar u ocultarse, siendo más fácil si se separan. Estos intentos de fuga u ocultación se tratarán como competiciones entre las habilidades que resulten más apropiadas, normalmente ATLETISMO o SIGILO contra el ATLETISMO o PERCEPCIÓN de sus rivales. Si los protagonistas ganan el enfrentamiento, darán esquinazo al enemigo y podrán retomar sus actividades, aunque por supuesto los alienígenas seguirán buscando y la zona estará **en estado de**

alerta. Si son los atlantes los que vencen en la competición pasaremos a un conflicto del que los protagonistas podrían intentar huir de nuevo si así lo desean.

La intención es que la detección de los protagonistas sea una escena dinámica que entremezcle combate y persecución, incorporando a la escena aspectos de situación que den lugar a una escena emocionante, como elementos que interfieran en la persecución —**vehículo atravesado, cristales rotos, escaleras resbaladizas**— o cambios del escenario de la misma —pasar de la calle a un parque o de ahí a una biblioteca—.

Escena 3. El convoy militar.

El convoy militar del que los protagonistas pretenden recuperar el arma se encuentra en el cruce entre las calles Monroe y LaSalle. Por supuesto, llegar hasta aquí supone que ya han tenido que sortear algunas patrullas alienígenas y que habrán podido comprobar que el nivel de vigilancia en toda la zona ha aumentado considerablemente.

El convoy estaba formado por cinco vehículos, tres de los cuales están completamente destruidos, así como algunos otros vehículos de los alrededores. Toda la zona parece haber sido objeto de un ataque por parte de cazas alienígenas, con señales de impactos y explosiones tanto en vehículos como en edificios. El jeep que transporta la ametralladora pesada se encuentra volcado sobre una acera, con aspecto de haber sido derribado por la onda expansiva de alguna explosión cercana. Aunque se pueden apreciar algunas manchas de sangre en los vehículos, les llamará la atención la ausencia de cadáveres.

Una revisión del vehículo por alguien con conocimientos de mecánica les revelará que, aunque está dañado, parece en condiciones de andar. El jeep tiene el **eje delantero doblado**, lo que provoca que la conducción sea bastante complicada y el vehículo no pueda alcanzar demasiada velocidad sin correr el riesgo de partirlo. Una tirada de MÁQUINAS Buena (+2) podría hacer una **reparación de emergencia**. Por supuesto, para llevarse el vehículo primero tendrán que ponerlo sobre sus cuatro ruedas, siendo necesaria una prueba de FÍSICO Fantástica (+6) para lograrlo.

Si no desean el jeep, desmontar la ametralladora no es complicado —una prueba de MÁQUINAS Normal (+1) bastará—, aunque al ser un **arma muy pesada** destinada a ir sobre un trípode o en un vehículo, utilizarla o cargar con ella en una moto se dejará notar negativamente.

Si los protagonistas deciden revisar el resto de vehículos en busca de otras armas u objetos de utilidad, una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) será suficiente para que tengan éxito y encuentren algo de valor. Un fallo en esta tirada hará que uno de los protagonistas mueva algo en un vehículo y una granada caiga rodando del mismo... sin

la anilla de seguridad. Quienes se encuentren cerca tendrán derecho a defenderse con una tirada de ATLETISMO contra un ataque Enorme (+4). Si alguno de los protagonistas decide intentar recoger la granada y arrojarla lejos antes de que estalle, necesitará superar una prueba de ATLETISMO Fantástica (+6) para evitar el daño a sus compañeros o sufrirá una consecuencia Severa al estallarle la granada muy cerca.

Una explosión como la del párrafo anterior atraerá en pocos segundos a los alienígenas pero el Director debería aprovechar los fallos o empates en las otras tiradas para hacer aparecer patrullas aéreas, skýlos, kynigós o cualquier otro contratiempo que mantenga a los protagonistas en tensión.

Escena 4. La Torre Sears.

Averiguar lo que está sucediendo en el edificio es la prioridad para los protagonistas. La torre vuelve a tener suministro eléctrico, lo que resulta evidente durante la noche cuando el edificio se ilumina, lo que ocurre sobre todo en las plantas superiores aunque también hay luz en algunas otras zonas. Con una cierta frecuencia aterrizan o despegan naves de transporte que se mueven entre el edificio y la enorme nave atlante que domina el cielo. Además, en la parte superior del edificio se distinguen numerosas figuras voladoras que se posan o se cuelgan en las ventanas y salientes de las últimas plantas, así como en las enormes antenas que coronan el edificio. Se trata, por supuesto, de kynigós.

Si los protagonistas se aproximan lo suficiente —para lo cual tendrán que esquivar alguna patrulla terrestre de alienígenas— descubrirán que las naves de transporte aterrizan frente a la torre, en unos jardines situados al otro lado de Jackson Boulevard. Las naves vienen cargadas de humanos que son guiados al interior del edificio, azuzados por los atlantes y sus sabuesos. Varios de los atlantes que entran al edificio llevan las insignias que los identifican como personal técnico o científico —algo que los miembros de la resistencia habrán aprendido a distinguir en estos meses—.

Si los protagonistas pasan el tiempo suficiente como para ver varias de estas naves —para lo que deberán dedicar al menos un par de horas— podrán hacer una tirada de INVESTIGAR Buena (+2) para darse cuenta de que están trasladando tan solo a hombres y mujeres que parecen estar en buen estado de salud, pero a ningún niño ni anciano. Superar la prueba con estilo —o si los protagonistas se interesan expresamente por los detalles— revelará que las mujeres aparentan todas estar entre los quince y los treinta años. La franja de edad de los hombres es algo más amplia.

Las calles circundantes y el acceso al edificio están muy vigilados. Las posibilidades de entrar al edificio sin ser advertidos deberían ser prácticamente nulas —tendre-

mos ocasión más adelante, en otro episodio y con otros protagonistas—. Si deciden intentarlo, la situación debería desembocar en un combate que los obligue a huir para evitar ser capturados o podría desencadenarse la última escena de esta secuencia.



Nota para el Director.

Si eres de esos directores a los que no les importa improvisar, no te gusta “conducir” un poco a tus jugadores o si, simplemente, te parece que han desarrollado un buen plan y que es el momento para que los protagonistas entren al edificio, adelante. En los próximos episodios tienes la información que necesitas para jugar esas escenas aunque, por supuesto, el plan de los atlantes todavía no estará muy avanzado y tendrás que ajustar algunas cosas.

Escena 5. Poniendo bombas.

Como más tarde o más temprano advertirán los protagonistas, los atlantes se traen más cosas entre manos que el traslado de prisioneros a la Torre Sears. El movimiento de pequeños grupos que entran y salen de los edificios que rodean la torre —hasta una distancia de un par de manzanas de la misma— así como de los distintos puentes que cruzan el río, no debería pasarles desapercibido.

Si los protagonistas siguen a una de estas patrullas hasta un puente o edificio, podrán ver como el técnico atlante sitúa en diferentes puntos del mismo unos objetos metálicos de aproximadamente la forma y el tamaño de una caja de zapatos. Cualquiera con unos conocimientos sobre estructuras o demoliciones se dará cuenta de que todos esos lugares van a ser destruidos mediante explosiones controladas, dejando a la Torre Sears como el único edificio en pie en un radio de unos trescientos metros.

En el caso de que los protagonistas decidan estudiar alguno de estos aparatos, en primer lugar deberán encontrarlos. Localizarlos requiere de una prueba de INVESTIGAR Enorme (+4) si no saben aún qué es lo que están haciendo los alienígenas. Si los han seguido o ya saben que están buscando explosivos, la dificultad bajará hasta Buena (+2) y podrán también realizar la búsqueda con la habilidad de SABER si lo desean.

Una vez encuentren el primero de estos aparatos, desactivarlo lo trataremos como un reto consistente en tres pruebas:

- INVESTIGAR Normal (+1), para confirmar que se trata de algún tipo de explosivo de activación remota, ya que no parece disponer de ningún mecanismo temporizador.
- MÁQUINAS Buena (+2), para desmontar y manipular el aparato de forma segura. Aunque el desconocimiento de la tecnología alienígena, en ningún momento, les permitirá estar seguros al cien por cien de lo que estén haciendo.

- SABER Grande (+3), por alguien con conocimiento sobre demoliciones o explosivos, para retirar el componente explosivo con seguridad o bloquear su medio de detonación.

Los fallos en las pruebas deberían acarrear consecuencias para las pruebas siguientes, atraer la atención de los alienígenas —que podrían advertir la manipulación a partir de alguna interferencia con el sistema de activación remota— o incluso provocar la detonación prematura de una de las cargas —que podría ser desde una pequeña explosión de un componente secundario hasta la reacción en cadena que destruya el edificio y a quienes se encuentren dentro, a discreción del Director—.

Una vez desactivado uno de los explosivos, la experiencia del protagonista le hará ganar seguridad y podemos reducir a una única prueba —SABER Grande (+3)— la desactivación de otros artefactos posteriores.

Si los protagonistas no lo han hecho aún, la destrucción de los edificios de las calles Monroe y LaSalle podría sepultar bajo toneladas de escombros el arma que han venido a recuperar del convoy militar.

Escena 6. Destrucción total.

No existe un momento predeterminado en el que la explosión de los edificios vaya a tener lugar, quedando éste a discreción del Director. La explosión dará por finalizada la escena y es recomendable rodarla en el momento dramáticamente apropiado, ya sea mientras se alejan de la zona centro con su misión cumplida, cuando la tensión decaiga o si la escena parece alargarse demasiado.

Tampoco está definida la forma en que las explosiones tendrán lugar. Si todas las cargas son detonadas a la vez o si se trata de una escena que detone primero los edificios más cercanos a la Torre Sears y luego los lejanos —o al contrario— es una decisión que deberá tomar el Director en función del momento en el que esta escena vaya a tener lugar.

De esta forma, si los protagonistas están abandonando la zona en sus motos, una enorme explosión simultánea podría resultar impresionante y abrumadora observada desde la lejanía. Por el contrario, si los protagonistas aún están en los alrededores del edificio, una secuencia de explosiones podría obligarlos a ponerse en movimiento y huir para salvar sus vidas antes de que los edificios cercanos se derrumben sobre sus cabezas.



Secuencia 4. Contacto por radio.

Nos acercamos al presente, apenas una semana antes de los eventos del episodio 5. La resistencia humana de Chicago está formada más de un millar de personas y ya no se oculta en el interior del antiguo estadio de los White Sox, destruido por los atlantes hace más de un mes en un ataque que, por pura fortuna, no cogió a los humanos de improviso.

El complicado traslado de los supervivientes, en pequeños grupos y por rutas diversas, se había completado apenas unas horas antes del ataque, motivado por la falta de espacio y la necesidad de alejarse lo más posible de la zona de influencia alienígena, ante el creciente número de refugiados que amenazaba la seguridad, aparte de aumentar las incomodidades de alojar a tanta gente en un lugar no preparado para ello.

Las casi mil doscientas personas se ocultan en la actualidad al sur del aeropuerto Midway, repartidos entre varios hoteles situados en la misma manzana, a poca distancia de una zona comercial en la que aún se pueden rescatar alimentos en buen estado y no demasiado lejos de una de las centrales de tratamiento de aguas, de donde se pretende obtener agua potable ya que el suministro de la ciudad está empeorando por momentos y el agua ya no resulta cien por cien recomendable para el consumo.

La resistencia sigue utilizando una emisora de radio portátil para lanzar su mensaje de esperanza a los ciudadanos de Chicago que aún puedan recibirla. Cada emisión se realiza desde un lugar diferente, siempre en movimiento, para retrasar en lo posible la aparición de los atlantes, quienes captan la señal en cuanto está en el aire. También están llenando la ciudad con una marca que se han convertido en el símbolo de la resistencia: dos letras fundidas una en la otra, NA, *Not Alone*, no estás solo. Estas marcas ayudan a los supervivientes a encontrar a la resistencia y, al mismo tiempo, pasan desapercibidas para las criaturas atlantes más abundantes en la ciudad, los ciegos sabuesos skýlo.

Pero los líderes de la resistencia son conscientes de su debilidad, de que cada día que pasa es un regalo porque las posibilidades de ser localizados por los atlantes aumentan con cada nuevo refugiado que llega. Es por ello que han volcado sus esfuerzos en las últimas semanas en intentar contactar por radio con el exterior de la ciudad. Ahí fuera, en alguna parte, el ejército debe estar combatiendo y ha de haber alguien que pueda ayudarlos. Sus intentos han dado sus frutos y recientemente han podido determinar que las interferencias que bloquean la emisión de radio parecen disminuir al aproximarse a la autopista 294 que es, de facto, la frontera virtual que los atlantes han establecido con el exterior.

El objetivo actual es conseguir emitir más allá de los límites durante el mayor tiempo posible. Para lograr darle tiempo al equipo que se ocupe de lanzar la señal al aire, un segundo equipo se ocupará de crear una distracción para los atlantes en el momento apropiado. Ambas son misiones de vital importancia.

Desarrollo de la secuencia.

Esta secuencia está formada por varias escenas que tienen lugar en dos puntos opuestos de la ciudad y que en el montaje final se mostrarán entrelazadas, de forma que el espectador pueda seguir los eventos que se desarrollan en paralelo. El Director deberá controlar el tiempo que los protagonistas invierten en cada una de las escenas puesto que lo que suceda en una de ellas podrá afectar a las restantes.

En esta secuencia, los protagonistas se dividirán en dos equipos —Emisión y Sabotaje— que irán acompañados a su vez por varios secundarios que se han ofrecido voluntarios para una de las dos misiones. La decisión de qué protagonista estará en cada grupo queda a criterio del Director y el grupo de actores.

La secuencia finalizará cuando los protagonistas logren escapar de los atlantes tras haber cumplido su misión —o si son capturados o mueren en el intento—.

Escena 1. Emisión. Llegando al canal.

Los protagonistas irán a esta misión en los vehículos que deseen pero uno de ellos será forzosamente una pequeña camioneta en la que transportan la emisora —junto con la batería que la pondrá en funcionamiento— y la antena flotante que ha de navegar por el río, junto con cinco kilómetros de cable que deben permitir a la antena alejarse lo suficiente como para salir del radio de interferencia de los alienígenas.

La primera decisión que deben tomar es desde qué lugar van a llevar a cabo toda la misión, lo que afectará a todas las decisiones posteriores. Según cuánto pretendan aproximarse a la autopista 294, la orilla que escojan y el punto exacto en el que dejen la furgoneta, las dificultades para acceder al agua o lo llamativa que resultará su presencia para los alienígenas variarán enormemente.

Cuanto más se aproximen a la autopista, a mayor distancia lograrán situar la antena, lo que aumentará las posibilidades de cumplir con éxito la misión. Sin embargo, la vigilancia de los atlantes presta especial atención a cualquier movimiento en las cercanías de la autopista. Por cada kilómetro de distancia que pretendan conceder a la antena, añadiremos un +1 a la dificultad de la tirada de SIGILO que deberán realizar para no llamar la atención de los atlantes. De este modo, transmitir a cuatro kilómetros de distancia de la autopista —lo que concede

tan solo un kilómetro de margen a la antena— indicará una dificultad Normal (+1), mientras que situarse bajo el puente de la autopista —concediendo cinco kilómetros de distancia a la antena— convertirá la dificultad en Magnífica (+5).

La orilla que escojan para realizar la misión también tendrá su importancia. Desde la orilla norte existen mayores posibilidades de aproximar la furgoneta al canal, evitando desperdiciar cientos de metros de cable por tierra y facilitando la tarea de situar la antena en el río. Sin embargo el terreno en esa zona es bastante despejado y un vehículo en movimiento llamará más la atención. La orilla sur, por el contrario, está mucho más urbanizada y favorece a los protagonistas a la hora de acercarse con disimulo, sin embargo no es posible acercarse tanto a la orilla del canal —se quedarán a casi trescientos metros—, cuyo acceso también es más complicado, con zonas cubiertas de vegetación y pequeños riachuelos que deberán cruzar para conseguir situar la antena en el agua. Escoger la orilla norte aumentará en +1 la dificultad de la prueba de SIGILO, mientras la orilla sur modificará la dificultad en -1.

Los protagonistas pueden intentar crear ventajas para aumentar sus posibilidades en esta prueba de sigilo, conduciendo por lugares inesperados, haciéndolo de noche y sin luces o cualquier otra cosa que se les ocurra. En este caso deberán superar una prueba de CONDUCIR con una dificultad a determinar por el Director en función de las circunstancias. El fallo en este tipo de pruebas debería suponer algún contratiempo relacionado con el vehículo —*un problema de motor, un pinchazo* o incluso averías más definitivas en caso de fallos graves en la tirada—.

Fallar la prueba de SIGILO, por otra parte, debería provocar que los protagonistas tengan que preocuparse de los atlantes, ya sea porque envían patrullas terrestres a investigar los movimientos en la zona o porque directamente un caza los sobrevuela intentando destruir la furgoneta y a sus ocupantes —tan solo si el fallo de la tirada ha sido realmente grave o si el Director decide forzar además el aspecto de alguno de los protagonistas.

Escena 2. Sabotaje. Estudiando el perímetro.

Los protagonistas se encuentran en la periferia del centro de la ciudad, situados en las ventanas de un edificio desde el que pueden observar la Torre Sears y sus alrededores. Las motos con las que se han desplazado hasta la zona descansan ocultas en algún lugar cercano.

En los últimos meses, los atlantes han hecho trabajar a docenas de sus prisioneros humanos en esta parte de la ciudad, retirando escombros y habilitando un gran espacio despejado al noreste de la Torre, en el que ahora mismo hay varias naves alienígenas, tanto de transporte

como de combate. Los prisioneros también han participado en la construcción del perímetro de protección que rodea toda la zona centro, formando una barrera que discurre paralela al río tanto al oeste como al norte, paralela a la línea de costa al este y a lo largo de la autopista al sur. Esta barrera está formada por unas estructuras metálicas de unos cinco metros de altura que proyectan entre sí unos haces de energía similares a los que descargan las armas alienígenas al disparar. La resistencia desconoce qué tipo de fuente de energía mantiene la barrera perimetral en funcionamiento o la ubicación de la misma.

La barrera puede abrirse para permitir el paso a los atlantes cuando es necesario —ha sucedido en muy pocas ocasiones, realmente— y siempre lo hace desconectando el haz de energía entre las mismas dos estructuras, en un punto del tramo sur que da acceso a la autopista y que se encuentra despejado de escombros y vehículos.

En los alrededores del edificio es fácil contar en todo momento al menos media docena de atlantes y algunos sabuesos. Estos alienígenas se encuentran habitualmente en la entrada principal del edificio o junto a las naves, aunque en ocasiones puede observarse como una pareja realiza una ruta por el perímetro.

Escena 3. Emisión. Llevando la antena al canal.

Como ya hemos comentado, la orilla que escojan afectará a las posibilidades de acceder al canal con la antena. Desde la orilla norte el acceso es sencillo, casi inmediato. Los protagonistas descargarán la antena y soltarán el cable en el río con relativa facilidad. Tan solo será necesaria una prueba de FÍSICO Enorme (+4) —ya que la antena tiene un peso considerable— que podrán realizar con las reglas de trabajo en equipo hasta un máximo de cuatro personajes; y otra de ATLETISMO Buena (+2) para descender con seguridad por la resbaladiza pendiente que lleva hasta el agua.

Desde la orilla sur la cuestión se complica algo más. La prueba de FÍSICO Enorme (+4) les permitirá llegar hasta un riachuelo que han de cruzar. Quedarán todos empapados en agua salvo que recurran a algún método ingenioso para hacerlo. La antena —montada sobre una estructura flotante— no representará un problema en el agua. Después tocará atravesar una zona de densa vegetación con el suelo cubierto de barro donde cada protagonista deberá superar una prueba de ATLETISMO Buena (+2) y todo el grupo una nueva prueba de FÍSICO Enorme (+4) hasta llegar al río y dejar la antena en el agua.

Los fallos en estas pruebas deben suponer caídas y resbalones, tanto de algún protagonista —que obligue al grupo a una nueva tirada de FÍSICO para evitar que la antena se caiga— como, por supuesto, de la propia antena, que podría sufrir daños que afecten a su funciona-

miento, demorando a los protagonistas mientras hacen las reparaciones necesarias. Otra posibilidad interesante es utilizar los fallos como excusa para dar inicio a la siguiente escena mientras los protagonistas aún no han conseguido alcanzar el río con la antena.

Escena 4. Sabotaje. Colocando explosivos.

Aunque los protagonistas podrían dar con formas creativas e ingeniosas de acceder al interior del recinto y crear la distracción en otro punto, la opción más simple es, sin duda, intentar volar con explosivos una o dos de las estructuras que mantienen la barrera. Esta distracción ha de crearse en el momento adecuado, coincidiendo con la hora a la que el otro equipo va a intentar transmitir su señal. En esta escena asumiremos que los protagonistas toman esta opción, en caso de escoger otra, el Director deberá decidir la mejor forma de resolver la situación, aunque el hecho de tener una hora límite debería disuadirlos de intentar acciones mucho más complejas.

Tras decidir en qué punto van a actuar sobre la barrera, la primera dificultad consistirá en acercarse hasta las estructuras sin ser vistos. La realidad es que los atlantes no están preocupados por un ataque contra la torre, algo que les parece inconcebible a pesar de la existencia de un grupo humano resistente y, por tanto, los protagonistas tan solo necesitarán superar una prueba de SIGILO Normal (+1). En caso de fallar o si el Director desea animar un poco la escena, un skýlo solitario podría cruzarse en la ruta de los protagonistas en el momento más inoportuno y de forma totalmente casual —quizás activando un aspecto de alguno de los protagonistas a cambio de un punto de Destino—. En función del objetivo de los protagonistas podría ser necesario cruzar el río o realizar otra tarea que requiera de alguna tirada extra.

Una vez en la estructura, situar las cargas correctamente se podrá realizar con una prueba de SABER Buena (+2). La dificultad de la prueba podría verse aumentada si los protagonistas han sufrido algún tipo de retraso y han de disponer las cargas apresuradamente. Para su desgracia, parte del material explosivo del que disponen —robado de algún punto de la ciudad— **está defectuoso y no hará explosión**. Los protagonistas podrán darse cuenta de este problema si examinan previamente el material —cosa poco probable— o si obtienen un éxito con estilo en la colocación de las cargas explosivas. Si no se dan cuenta antes, descubrirán el problema al intentar hacer estallar las cargas.

Corregir el problema, eliminar el explosivo defectuoso y volver a colocar las cargas —en menor cantidad y, por lo tanto, con necesidad de optimizar sus efectos— necesitará de una nueva prueba de DEMOLICIONES Grande (+3) —que el Director debería transformar en Magnífica (+5) alegando **premura de tiempo**—.

Cuando todo esté dispuesto para la detonación y los protagonistas estén retirándose a un lugar seguro desde el que realizarla —pero antes de que todo explote por los aires— dará comienzo la siguiente escena destinada a este grupo.

Escena 5. Emisión. La patrulla skýlo.

Cuando los protagonistas dejen la antena sobre el agua y mientras la corriente la hace flotar lentamente río abajo, cuatro sabuesos skýlo entrarán en escena. Se trata de una patrulla de caza y su actitud —EMPATÍA Normal (+1)— denota claramente que están rastreando a alguna presa concreta.

Los sabuesos se acercarán lo suficiente como para que los protagonistas necesiten preocuparse por enmascarar su presencia y evitar cualquier tipo de sonido que los delate. Su ausencia de sentido de la vista les hará ignorar la presencia de la antena y la furgoneta pero no así el rastro de todos los humanos —sudorosos tras el esfuerzo— que han estado moviéndose por la zona en los últimos minutos. Dos de los skýlo se acercarán a examinar estos nuevos rastros mientras que los otros dos continúan tras la presa original.

La forma en la que lidien los protagonistas con esta amenaza podría hacer que tuvieran que enfrentarse a los cuatro skýlo o incluso derivar en un ataque más directo por parte de los cazas atlantes que sobrevuelan la zona fronteriza.

Escena 6. Sabotaje. Traslado de prisioneros varones.

En un momento dado, antes de la explosión, las puertas del edificio se abrirán y un par de atlantes aparecerán escoltando a un grupo de humanos que avanzan en fila india. Los humanos son todos varones con un rango de edad muy amplio —se pueden ver algunos que son poco más que niños y otros que casi son ancianos— y de multitud de razas. Todos los del grupo visten igual, con una especie de túnica gris —que recuerda en cierto modo a una bata de hospital— y van descalzos.

Una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) revelará que estos prisioneros no solo no parecen estar en malas condiciones, sino que probablemente se encuentran **más descansados y mejor alimentados** que los propios protagonistas. Por otra parte, una prueba de EMPATÍA Normal (+1) les permitirá darse cuenta de que su actitud es extraña ya que no se ve en ellos ni sumisión ni rechazo sino una especie de apatía o **ausencia de emociones**.

La fila avanzará en dirección a las naves de transporte, permitiendo contar hasta cincuenta personas que comenzarán a entrar en una de ellas. Si deciden observar

a los atlantes, superando una prueba de EMPATÍA Grande (+3) —es complicado saber cuál es su actitud bajo la armadura— tendrán la sensación de que están bastante relajados y **no prestan una atención excesiva a los prisioneros** que están acompañando.

La situación se volverá realmente sorprendente cuando los protagonistas vean como uno de los prisioneros, justo antes de subir a la nave, decide arrojar al suelo y pasar bajo ella, corriendo a continuación a ocultarse entre las demás naves, alejándose poco a poco hasta llegar a una de las zonas donde aún quedan escombros acumulados entre los que desaparecerá de la vista de los protagonistas.

Escena 7. Emisión. Los supervivientes.

Tras superar el problema de los skýlo y con la antena ya en el agua —presumiblemente— y alejándose con la corriente, un aullido skýlo será seguido por un grito de dolor, disparos y el sonido de alguien que corre por su vida.

Los skýlo que continuaron tras su presa original en la escena anterior, han dado finalmente con ella. Se trata de un hombre y una mujer que intentan llegar a la zona sur de la ciudad, alentados por un mensaje que han captado milagrosamente hace unos días emitido por la resistencia. Los skýlo llevan siguiéndolos desde hace más de una hora y al fin les han dado alcance.

Será la mujer la que aparezca por la zona en la que se encuentran los protagonistas, lanzándose hacia ellos en busca de ayuda y atrayendo a uno —o más— de los skýlo tras de sí, mientras el resto da cuenta de su compañero.

Secundarios y Extras de la escena.

Martina Valeri. *Profesora de baile en buena forma.*

Habilidades: Atletismo +2; Físico +1;

Jonah Grant. *Agente de seguros cobarde pero honrado.*

Habilidades: Carisma +1; Empatía +1;

Escena 8. Sabotaje. El fugitivo.

Los protagonistas pueden continuar con su plan tal y como tenían previsto, ignorando al humano fugitivo, en cuyo caso probablemente no vuelvan a saber de él. Sin embargo también podrían decidir ayudarlo en su intento de fuga para lo cual necesitan, en primer lugar, volver a localizarlo. Si deciden retrasar la detonación de los explosivos hasta encontrarlo —lo que podría poner en riesgo el éxito de la otra misión— la dificultad de las pruebas será la que indicamos a lo largo de la escena. Por el contrario, volar por los aires una de las torretas disparará la **alarma general** y los atlantes se movilizarán, intentando localizar a los asaltantes.

Buscar al humano requiere que los protagonistas se muevan por el perímetro, buscando y al mismo tiempo intentando permanecer ocultos de los atlantes. Convertiremos todas estas acciones en un reto que determinará el éxito o fracaso de su acción. La primera prueba será de ATLETISMO Buena (+2), para moverse con rapidez de un punto a otro antes de que el fugitivo se aleje demasiado; la segunda de SIGILO Buena (+2), para no llamar la atención de posibles patrullas atlantes; la tercera de INVESTIGAR Grande (+3), para encontrar al fugitivo, quien avanza escondiéndose y podría haber tomado cualquier dirección.

En función del resultado de las pruebas, el Director podrá tomar diferentes decisiones mezclando convenientemente lo que se sugiere en los párrafos siguientes o añadiendo cualquier otra opción de su propia cosecha:

- Si la mayoría de las pruebas han sido exitosas, los protagonistas localizarán al fugitivo varias manzanas al este, caminando a paso rápido en dirección a Grant Park. Su silueta aparece y se pierde entre los edificios de esta zona —que aún continúan en pie— y, si no llaman su atención de algún modo, lo perderán de nuevo poco antes de llegar al parque.
- Si hay muchos fallos en las pruebas de ATLETISMO, el fugitivo les sacará ventaja y solo podrán verlo a lo lejos. Llamar su atención será más complicado y si hacen mucho ruido también atraerán la atención de varios skýlo cercanos. Los protagonistas pueden decidir dividirse, quedando los más lentos atrás.
- Fallar varias pruebas de SIGILO es con diferencia la peor opción ya que los protagonistas se toparán con un par de atlantes que patrullan el perímetro junto a sus skýlo. El único punto a favor es que se encuentran en lados diferentes de la barrera de energía y tendrán unos segundos para huir o esconderse —mientras los atlantes les disparan— antes de que la barrera desaparezca en el punto apropiado y salgan en su busca.
- La prueba de INVESTIGAR es suficiente con que uno de los protagonistas la supere para localizar al fugitivo.

Si logran encontrarlo y llamar su atención, el fugitivo acudirá hasta la cercanía de los protagonistas con la esperanza de que éstos puedan ayudarlo a escapar. No es el objetivo de esta escena el detallar todas las posibilidades, pues sin duda los actores hallarán diferentes e imaginativos métodos para lograrlo —empezando por el más obvio que será la propia explosión que ha de inutilizar parte de la barrera—, sin embargo si lo consiguen, apenas unos pasos después de abandonar el perímetro el fugitivo sufrirá un fuerte espasmo y caerá al suelo sin vida, sangrando por la nariz, los ojos y los oídos.



Nota para el Director.

En esta escena debería haber realmente pocas oportunidades para que los protagonistas interactúen con el fugitivo y obtengan información de él, sobre todo debido a la premura de tiempo que les obligará a no demorar demasiado la detonación de los explosivos y tras la que tendrán que huir.

Aun así, si deciden forzar la situación no deberían sacar mucha más información que su nombre, que sabe que los atlantes mantienen separados a hombres y mujeres aunque desconoce el motivo y que cree que les han hecho algo en el cerebro, aunque no sabe qué.

Si los protagonistas deciden llevarse el cadáver del pobre hombre hasta el cuartel de la resistencia, podrán descubrir que, en efecto, tenía algún elemento de pequeño tamaño insertado en un punto del cerebro que ha hecho explosión, matándolo en el acto.

Escena 9. Emisión. La antena se atasca.

Durante unos cuantos minutos, los protagonistas verán como la antena se aleja flotando poco a poco, después se perderá de vista pero sabrán que continúa su avance porque el cable continúa desenrollándose y extendiéndose. Poco después, cuando la antena haya recorrido unos quinientos metros tras cruzar bajo la autopista, notarán que ha dejado de avanzar —según el lugar en el que hayan lanzado la antena a la corriente, quedará por desenrollar una cantidad diferente de cable—.

Para averiguar que ha sucedido, alguno de los protagonistas tendrá que avanzar hasta una posición en la que pueda intentar localizar la antena y superar una prueba de INVESTIGAR Normal (+1). Si supera la tirada, distinguirá la antena en la lejanía, **atascada entre las ramas** que cuelgan sobre el río en la orilla opuesta. Superar la prueba con estilo servirá para que el protagonista se dé cuenta de que otros observadores también se han interesado por la antena, se trata de dos kynigós que acaban de descender sigilosamente sobre el puente de la autopista atraídos por el extraño objeto flotante. Si hay protagonistas vigilando el cielo, atentos a una posible presencia alienígena, tendrán derecho a una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) para ver su llegada.

Los protagonistas podrán intentar liberar la antena de dos formas: tirando de ella mediante el cable o nadando hasta donde se encuentra atascada y haciéndolo manualmente.

Si deciden tirar del cable, descubrirán que la antena está más atascada de lo que parecía en un principio. Será necesario superar una prueba de FÍSICO Grande (+3) —para lo cual podrán trabajar en equipo— y la antena se liberará, partiendo algunas ramas en el proceso. Un fallo en

la prueba significará que el cable se ha desconectado de la antena y no tendrán más remedio que nadar hasta allí para repararlo.

Si escogen la opción de nadar en las frías aguas del canal, deberán superar una prueba de ATLETISMO Normal (+1) y, salvo que lleven ropa adecuada que les aisle del frío, realizar una prueba de defensa con FÍSICO contra un ataque Grande (+3), tanto a la ida como a la vuelta o mientras no cambien su ropa por otra seca y entren en calor.

Por supuesto los kynigós no serán indiferentes al nuevo movimiento que hay en el agua. Si la antena retrocede, la seguirán con la vista hasta localizar a los protagonistas, lanzándose en un ataque en picado sobre ellos —que podría alertar a otras criaturas alienígenas, a criterio del Director y en función de las acciones de los protagonistas— o sobre la antena —impidiendo su avance o tirando del cable hasta soltarlo—. Si es un personaje el que nada en el agua, necesitará superar una prueba de SIGILO Magnífica (+5) para que las criaturas no lo detecten desde su ventajosa posición. Por supuesto, si desconocen que las criaturas se encuentran allí, ni siquiera tendrán derecho a la prueba.

Si la antena ha sufrido daños, repararlo no es complicado y bastará con una prueba de MÁQUINAS Buena (+2), utilizando una herramienta apropiada.

Escena 10. Sabotaje. Tras la explosión.

Tras la explosión los atlantes reaccionarán con rapidez y en pocos segundos una patrulla formada por un par de soldados alienígenas con sus sabuesos skýlo alcanzará el lugar del atentado. Los protagonistas deberían enfrentarse a pruebas de ATLETISMO o de SIGILO Buenas (+3) para intentar alcanzar sus motos con rapidez o manteniéndose ocultos a la vista. Un caza también despegará y se unirá a la búsqueda poco después.

De un modo u otro, toda la situación debería acelerarse y la escena podría ganar muchos enteros si acaba convertida en una persecución por parte de los atlantes, con los protagonistas recorriendo las calles en sus motos a toda velocidad.

Si los miembros del otro grupo realizan la emisión por radio mientras esta escena está en marcha, los protagonistas ganarán una importante ventaja ya que sus perseguidores estarán **recibiendo órdenes contradictorias**, pudiendo invocar dicho aspecto de forma gratuita una vez.

Escena 11. Emisión. Estamos en el aire.

Una vez la antena esté desplegada y en posición, los personajes conectarán la grabación que el equipo instalado en la furgoneta comenzará a emitir. Se trata de una señal de audio y video codificada que incluye el mensaje grabado por la líder actual de la resistencia que se emite habitualmente en el área de Chicago —y que pudimos ver en el episodio anterior—.

Uno de los protagonistas —aquel que esté operando el equipo emisor— deberá realizar una prueba de MÁQUINAS o SABER relacionada con las telecomunicaciones, a una dificultad que será igual a la distancia a la que se han quedado de la autopista —es decir, cuanto más lejos estén y menos distancia haya podido alejarse la antena, más difícil será la prueba—. Por ejemplo, si los protagonistas están emitiendo desde dos kilómetros de distancia, la dificultad será Buena (+2), mientras que emitir desde cuatro kilómetros aumenta la dificultad hasta Enorme (+4). Si están emitiendo desde la orilla sur —la cual está alejada del río casi trescientos metros— aumentaremos la dificultad en (+1).

La prueba no tiene como objetivo averiguar si la emisión logrará salir al aire —el público ya sabe que lo hará desde el episodio anterior—, sino el tiempo que tardarán los protagonistas en cerciorarse de que esto es así.

Superar la prueba significará que cuando los atlantes reaccionen al advertir la presencia de la señal —lo que harán casi inmediatamente— los protagonistas ya sabrán que su misión ha sido un éxito, pudiendo huir de la zona antes de que los atlantes comiencen la búsqueda, incluso con la furgoneta si lo consideran necesario. Fallar la prueba, por el contrario, supondrá que los atlantes localizarán el origen de la señal y caerán sobre ellos cuando aún no hayan tenido tiempo de reaccionar.

La escena acabará convertida en una persecución por parte de los atlantes, con los protagonistas recorriendo las calles en sus vehículos intentando darles esquinazo y ponerse a salvo.

Si los miembros del otro grupo realizan el sabotaje mientras esta escena está en marcha, los protagonistas ganarán una importante ventaja ya que sus perseguidores estarán **recibiendo órdenes contradictorias**, pudiendo invocar dicho aspecto de forma gratuita una vez.

ASPECTOS

Concepto Principal Gigantesco obrero ruso

Problema Ingenuo, con un corazón acorde a su tamaño

Sobrevivió a las aguas heladas del lago Baikal

Trabaja con maquinaria pesada en las obras del TARP

El futuro es para los que saben vivir el presente

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Físico

Pelear

Conducir

Atletismo

Máquinas

Percepción

Disparar

Voluntad

Recursos

Saber

PROEZAS

El tamaño importa. Cuando invocas el aspecto *Gigantesco obrero ruso*, puedes crear automáticamente una ventaja que requiera una prueba Buena (+2) para ser eliminada.

Puños enormes. Una vez por escena consigues automáticamente un impacto en combate cuerpo a cuerpo que causa 2 puntos de estrés.

Presencia intimidante. León es tan enorme que puede realizar las pruebas de intimidar con FÍSICO en vez de PROVOCAR.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

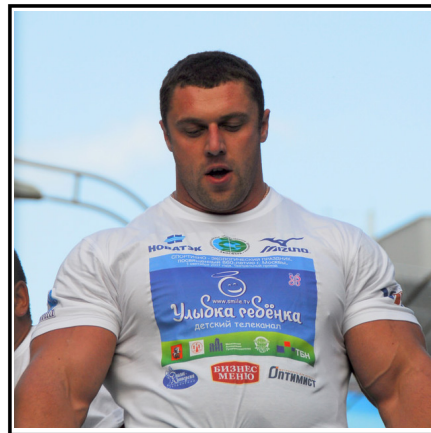
1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



El pasado.

León nació hace veinticinco años en la ciudad de Irkutsk, en Siberia, en el seno de una humilde familia de trabajadores del ferrocarril. Su infancia vino marcada por una terrible experiencia sufrida cuando tenía tan solo catorce años. Durante una excursión de caza a lago Baikal a finales del invierno, tanto él como su hermano Sergei cayeron a las aguas heladas al quebrarse el hielo bajo sus pies. La rápida intervención de su padre logró sacarlos de las aguas pero Sergei no sobrevivió a la hipotermia.

Con apenas veinte años, León dejó Siberia para trabajar en unas prospecciones petrolíferas en el Mar de Ojotsk. Allí trabó amistad con Ray Wilson, un afroamericano enjuto e impulsivo, quién le convenció de que su futuro estaba en los Estados Unidos. El propio Ray fue quien cuatro años más tarde le consiguió su actual puesto de trabajo en las obras del TARP de Chicago.

León siente una gran admiración por la forma de vida libre y sin ataduras de Ray, quien parece conocer a todo el mundo en todas partes. Arrastrado por su influencia y la amistad que les une, hace unos meses León participó en un “trabajo extra” que Ray le ofreció. El trabajo incluyó colarse en una discoteca del extrarradio, reducir a un par de guardias de seguridad y esperar al otro lado de una puerta. No está seguro de lo que pasó en el interior pero León escuchó claramente dos disparos antes de que Ray regresara. Ganó mucho dinero esa noche pero aún no está seguro de si quiere volver a participar en algo así.

León ha dejado atrás su vida anterior y, aunque aún mantiene el contacto con sus padres, las llamadas y los emails se van distanciando cada vez más en el tiempo. Actualmente el trabajo, el gimnasio —donde pasa varias horas a la semana— y una joven latina llamada Carla —a la que conoció hace un par de días en la sala de musculación— ocupan toda su atención.

El presente.

Aún no han pasado dos días desde que un enorme meteorito impactó en el océano Atlántico, provocando un terrible tsunami que ha arrasado la costa este norteamericana, destruyendo por completo ciudades como Nueva York, Philadelphia o Boston. Millones de personas han muerto en apenas unos minutos y el mundo se encuentra desolado.

En la ciudad de Chicago, un llamamiento a la oración ha convocado a miles de ciudadanos a orillas del lago Michigan, portando velas en un intento de iluminar estos oscuros momentos. Tú también has acudido a la llamada, como casi todos en la ciudad. El punto escogido ha sido el parque de atracciones del Navy Pier. Miles de seres humanos abarrotan el lugar. Incluso la gigantesca noria del parque, la llamada Ferris Wheel, está llena de gente preparada para iluminarla con sus velas.

Y justamente en la noria es donde te encuentras en este momento, mientras el sol se pierde poco a poco hacia el oeste y las primeras velas comienzan a encenderse en el extremo del muelle. Te acompaña tu amigo Ray, al que casi has tenido que obligar a venir. No es que no le importe lo que ha sucedido, está tan afectado como cualquiera, pero no es una persona que acuda a este tipo de actos.

En realidad no tenías intención de subir a la noria. Tan solo planeabas encender tu vela junto a todos los demás y rezar una oración, pero justo entonces has visto a Carla, la chica del gimnasio. Te ha sorprendido verla con un uniforme de guardia de seguridad del parque, vigilando que la noria no se sobrecargue de gente. No has podido evitar acercarte para dejarte ver y, claro, la única excusa era subir a la noria.

Junto a vosotros han subido otras cuatro personas, completando la capacidad de la góndola —aunque tú casi ocupas dos espacios—. Dos de ellos son un muchacho de unos veinte años, acompañado por un anciano —¿su abuelo?— que viste un uniforme militar de gala de algún cuerpo que desconoces. La otra pareja son un matrimonio y, casualidades de la vida, se trata del señor Brunson —uno de los ingenieros de la empresa para la que trabajas— y su preciosa esposa japonesa.

ASPECTOS

Concepto Principal Buscavidas escurridizo

Problema Debe favores a gente muy peligrosa

Ha vivido en muchos sitios diferentes

Le atraen los trabajos más peligrosos

Le gusta vivir rodeado de excesos

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Contactos

Sigilo

Saber

Máquinas

Robar

Atletismo

Disparar

Carisma

Percepción

Engañar

PROEZAS

Un amigo en cada puerto. Siempre que llegues a un sitio, puedes hacer una tirada de CONTACTOS Buena (+2). Si tienes éxito, tienes un conocido en el lugar que te debe un pequeño favor.

Manos firmes. Tus manos nunca tiemblan, +2 a superar una prueba utilizando ROBAR.

Esfumarse. Si no estás envuelto en un conflicto, puedes hacer una prueba enfrentada entre tu SIGILO y el valor más alto de PERCEPCIÓN de los presentes. Si tienes éxito, la próxima vez que alguien se gire a mirarte o hablar contigo, ya no estarás.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



El pasado.

Ray nació hace veintitrés años en el interior de una caravana en movimiento, quizás esa sea la razón por la que es incapaz de vivir más de tres o cuatro años en un mismo sitio.

Sus padres se separaron cuando era solo un crío en medio de una descomunal bronca. Fue un tema de cuernos, el padre de Ray nunca fue un hombre fiel. La policía tuvo que intervenir, dejando a Ray en un centro de acogida durante unos días. En el juicio posterior, el juez preguntó a Ray con cuál de sus progenitores quería quedarse...

La vida con su padre fue una constante aventura, siempre de una ciudad a otra, realizando trabajos esporádicos, normalmente peligrosos y en ocasiones ilegales, pero siempre bien pagados. La suerte se terminó cuando Ray tenía diecisiete años. Un cáncer vertiginoso se llevó a su padre en cuestión de semanas. Ray cambió la vieja caravana por una motocicleta, echó sus posesiones en una mochila y continuó su vida.

Un par de años después, un conocido ofreció a Ray la oportunidad de ganar mucho dinero con un trabajo durísimo en el otro extremo del mundo: perforador en una planta petrolífera del Mar de Ojotsk. Allí conoció a un tipo excepcional: León Polyakov, un ruso siberiano grande como una montaña, con un corazón generoso y un tanto ingenuo. Durante los dos años que permaneció allí, se hicieron inseparables.

A su vuelta a los Estados Unidos, Ray pidió algunos favores para conseguir traer a León al país. Un año después ambos tenían trabajo en la construcción del TARP de Chicago, trabajando con maquinaria pesada y explosivos, abriendo nuevas rutas para los túneles en la roca viva.

Por supuesto los favores hay que pagarlos. Hace unos meses, un pez gordo de los bajos fondos de Chicago pidió a Ray que resolviera un asunto. Ray no le explicó a León de qué se trataba pero aun así se apuntó. Se dirigieron a una discoteca de la zona sur, León se encargó de los guardias y Ray entró hasta el despacho para disparar dos veces en el pecho al dueño. Minutos después abandonaron el lugar en silencio y León no ha vuelto a mencionar el tema.

El presente.

Aún no han pasado dos días desde que un enorme meteorito impactó en el océano Atlántico, provocando un terrible tsunami que ha arrasado la costa este norteamericana, destruyendo por completo ciudades como Nueva York, Philadelphia o Boston. Millones de personas han muerto en apenas unos minutos y el mundo se encuentra desolado.

En la ciudad de Chicago, un llamamiento a la oración ha convocado a miles de ciudadanos a orillas del lago Michigan, portando velas en un intento de iluminar estos oscuros momentos. Tú también has acudido a la llamada, como casi todos en la ciudad. El punto escogido ha sido el parque de atracciones del Navy Pier. Miles de seres humanos abarrotan el lugar. Incluso la gigantesca noria del parque, la llamada Ferris Wheel, está llena de gente preparada para iluminarla con sus velas.

Y justamente en la noria es donde te encuentras en este momento, mientras el sol se pierde poco a poco hacia el oeste y las primeras velas comienzan a encenderse en el extremo del muelle. Te acompaña tu amigo León, quien casi te ha tenido que obligar a venir. No es que no te importe lo que ha sucedido, estás tan afectado como cualquiera, pero no eres una persona que acuda a este tipo de actos.

En realidad no tenéis intención de subir a la noria, pero entonces León ha visto a esa chica del gimnasio de la que te habló el otro día: una preciosa latina vestida con el uniforme de guardia de seguridad del parque. Estaba junto a la noria por lo que la única excusa para acercarse ha sido subir a la atracción.

Junto a vosotros han subido otras cuatro personas, completando la capacidad de la góndola —aunque realmente León casi ocupa dos espacios—. Dos de ellos son un muchacho de unos diecinueve o veinte años, acompañado por un anciano —su abuelo, probablemente— que viste un uniforme militar de gala del cuerpo de Marines. La otra pareja son un matrimonio y, casualidades de la vida, se trata de Bradley Brunson —uno de los ingenieros de la empresa para la que trabajas que, por lo que has escuchado, tiene algunos problemas con la botella— y su preciosa esposa japonesa.

ASPECTOS

Concepto Principal Trabajadora incansable

Problema Haría cualquier cosa por su familia

Ha vivido siempre en Chicago

Guardia de seguridad del Navy Fair

Clases nocturnas en la universidad de Derecho

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Atletismo

Saber

Provocar

Físico

Percepción

Voluntad

Disparar

Investigar

Sigilo

Pelear

PROEZAS

No escaparás. Carla obtiene un +2 a las pruebas de ATLETISMO cuando intenta dar alcance a alguien en una persecución.

Leona herida. Cuando sufres una consecuencia física, puedes invocar esa consecuencia de forma gratuita en tu siguiente ataque.

Vigilancia constante. Cuando eres emboscada o tomada por sorpresa, ganas un +2 a Defensa contra el primer ataque que recibas.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



El pasado.

Carla nació hace veintidós años en uno de los barrios más deprimidos de Chicago. Sus padres trabajaban todo el día para sacar adelante a la familia, normalmente en trabajos mal pagados, sin asegurar o incluso ilegales. Aun así, ni a Carla ni a sus hermanos les faltó nunca ropa, cama o comida.

Dispuesta a ayudar a su familia desde muy pequeña, Carla siempre se ofrecía para trabajar y ayudar a traer dinero a casa. Sus padres no se lo permitían si consideraban que el trabajo afectaba de algún modo a sus estudios, que tenían absoluta prioridad sobre cualquier otra cosa. Carla cumplió con creces en ambos casos, sacando unas notas magníficas y colaborando con la familia con pequeños trabajos.

En la actualidad, Carla trabaja como guardia de seguridad en el parque de atracciones NavyFair de Chicago. Alterna el trabajo con clases nocturnas en la universidad, donde está cursando segundo de Derecho, y con varias visitas semanales a un gimnasio. Todavía vive con sus padres en la misma casa de su niñez, junto con sus dos hermanos.

La familia es muy importante para Carla. Sus padres, Jesús y Carlota, siguen trabajando, aunque ya no necesitan hacerlo durante tantas horas como hace unos años gracias a sus hijos. Su hermano Mateo, el mayor de los tres, decidió abandonar los estudios hace años aunque tiene un buen trabajo en las obras del TARP. Ernesto acaba de entrar en la facultad de Medicina, es el único de la familia que no trabaja durante el curso, pero los veranos sí trabaja como voluntario en una residencia para veteranos del ejército.

El Presente.

Aún no han pasado dos días desde que un enorme meteorito impactó en el océano Atlántico, provocando un terrible tsunami que ha arrasado la costa este norteamericana, destruyendo por completo ciudades como Nueva York, Philadelphia o Boston. Millones de personas han muerto en apenas unos minutos y el mundo se encuentra sumido en la desolación.

En la ciudad de Chicago, un llamamiento a la oración ha convocado a miles de ciudadanos en las orillas del lago Michigan, portando velas en un intento de iluminar estos oscuros momentos. Tú también has acudido a la llamada, como casi todos en la ciudad. En realidad más que acudir, ya estabas allí. El punto escogido ha sido el parque de atracciones del Navy Pier, el lugar donde trabajas. Miles de seres humanos abarrotan cada rincón. Incluso la gigantesca noria del parque, la llamada Ferris Wheel, está llena de gente preparada para iluminarla con sus velas.

Y justamente al pie de la noria es donde te encuentras en este momento, vigilando a los que suben para distribuirlos por las góndolas, mientras el sol se pierde poco a poco hacia el oeste y las primeras velas comienzan a encenderse en el extremo del muelle.

Tu hermano también ha venido. Se ha parado un segundo a saludar y a presentarte a su acompañante, un anciano de más de ochenta años veterano del cuerpo de Marines. Es uno de los militares de la residencia en la que colabora como voluntario durante los veranos al que ha tomado bastante aprecio. Te lo ha presentado como el Sargento Zook.

Junto a ellos han subido a la noria otras cuatro personas. Casualmente conoces a otra de ellas, un tipo enorme y simpático al que has visto por el gimnasio. Por su acento debe ser de la Europa del este, ruso o algo así. León —alguien del gimnasio te dijo su nombre— ha fingido que se sorprendía de encontrarte aquí, pero hace rato que lo llevas viendo observarte entre la gente. Ha subido junto a un amigo, un tipo tatuado con pinta de peligroso —al menos eso te dice tu instinto—. Los últimos en subir son un matrimonio de mediana edad formado por una bella mujer asiática y un tipo cuyo aliento olía a whisky.

ASPECTOS

Concepto Principal El alumno perfecto

Problema Aún no está preparado, aunque lo crea.

Acostumbrado a hacer las cosas por sí mismo.

Las mejores notas de su curso.

Entrena para entrar en el Cuerpo de Marines.

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Investigar

Saber

Disparar

Percepción

Atletismo

Voluntad

Carisma

Pelear

Sigilo

Físico

PROEZAS

Rastreador. +2 a las pruebas de INVESTIGAR realizadas para analizar o seguir el rastro de una persona o criatura.

Emboscar. Si todos obedecen tus órdenes, puedes crear una ventaja con una prueba de SABER Grande (+3) que pueden invocar gratuitamente todos los que participen en la emboscada.

Último disparo. La última bala tiene algo especial. Una vez por escena puedes crear este aspecto e invocarlo de forma gratuita, aunque a continuación obtienes el aspecto *Sin munición*

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



El pasado.

Ernesto nació hace diecinueve años en uno de los barrios más deprimidos de Chicago. Sus padres trabajaban todo el día para sacar adelante a la familia, normalmente en trabajos mal pagados, sin asegurar o incluso ilegales. Aun así, ni a él ni a sus hermanos les faltó nunca ropa, cama o comida, aunque desde muy pequeño tuvo que aprender a valerse por sí mismo, sin depender de los demás, que bastante tenían con no caer rendidos al volver a casa.

Sus padres, Jesús y Carlota, siguen trabajando aunque ya no necesitan hacerlo durante tantas horas como hace unos años gracias a sus hijos. Mateo, el mayor de los tres, decidió abandonar los estudios hace años para trabajar en las obras del TARP. Carla durante el día es guardia de seguridad en el parque de atracciones Navy Fair, mientras estudia Derecho en las clases nocturnas. Ernesto es el único que no trabaja durante el curso —acaba de terminar primero de medicina y toda su familia quiere que se centre en los estudios— pero durante los veranos ejerce de voluntario en una residencia para veteranos de guerra.

La residencia militar es uno de los lugares favoritos de Ernesto y lleva colaborando con ellos desde hace tres años. Allí ha conocido a varios personajes peculiares, entre los que destaca el Sargento de Artillería James C. Zook, un ex-marine que participó en la lejana guerra de Corea y en numerosas operaciones especiales. Entre ambos ha surgido un aprecio mutuo y el viejo marine ha encontrado una persona deseosa de escuchar sus historias y aprender de su experiencia.

La influencia del veterano en estos años se ha hecho notar y Ernesto ha decidido que cuando termine sus estudios irá a desempeñar su labor en el cuerpo de marines. Con este objetivo en mente, lleva varios meses compaginando sus estudios con un duro programa de entrenamiento diseñado por el propio sargento Zook, quien parece querer preparar al chico para una guerra. Hace solo un par de semanas, tras mostrarle los resultados obtenidos en la galería de tiro —que visita cada semana—, el anciano se vistió con su traje de gala y le hizo un regalo, una Beretta 92 de 9mm, idéntica a su propia arma de cinto.

El presente.

Aún no han pasado dos días desde que un enorme meteorito impactó en el océano Atlántico, provocando un terrible tsunami que ha arrasado la costa este norteamericana, destruyendo por completo ciudades como Nueva York, Philadelphia o Boston. Millones de personas han muerto en apenas unos minutos y el mundo se encuentra desolado.

En la ciudad de Chicago, un llamamiento a la oración ha convocado a miles de ciudadanos en las orillas del lago Michigan, portando velas en un intento de iluminar estos oscuros momentos. Tú también has acudido a la llamada, como casi todos en la ciudad. El punto escogido ha sido el parque de atracciones del Navy Pier, situado a la orilla del lago, el lugar donde trabaja tu hermana Carla. Miles de seres humanos abarrotan el lugar. Incluso la gigantesca noria del parque, la llamada Ferris Wheel, está llena de gente preparada para iluminarla con sus velas.

Y justamente en la noria es donde te encuentras en este momento, mientras el sol se pierde poco a poco hacia el oeste y las primeras velas comienzan a encenderse en el extremo del muelle. Te acompaña el Sargento Zook, a quien has recogido de la residencia tras una pequeña discusión con una de las enfermeras que no quería autorizar su salida.

En realidad no teníais intención de subir a la noria. Tan solo planeabais encender las velas junto a todos los demás y rezar una oración pero justo entonces has visto a tu hermana, vestida con su uniforme reglamentario vigilando que la noria no se sobrecargue de gente. Has pasado a saludarla y, una vez allí, casi era obligado subir a la noria.

Junto a vosotros han subido otras cuatro personas, completando la capacidad de la góndola. Uno de ellos es un ruso enorme que ocupa el espacio de dos personas y que ha saludado a tu hermana como si la conociera —y con un intercambio de miradas que denota bastante interés por parte de ambos—. El ruso viene con un amigo que luce varios tatuajes. La otra pareja la forman una de tus profesoras de la universidad, la doctora Nishimura —una bella mujer asiática, gran persona y mejor profesional— y su marido, un tipo que ha saludado vagamente a los otros dos como si se conocieran de algo.

ASPECTOS

Concepto Principal Ingenio desaprovechado

Problema El whisky es la solución del cobarde

Conoce el mundo de las partidas de póquer ilegales

Completó sus estudios en prisión

El mundo tiene una deuda con él

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4) Saber

Bueno (+3) Recursos

Emgañar

Aceptable (+2) Conducir

Investigar

Empatía

Normal (+1)

Sigilo

Carisma

Provocar

Físico

PROEZAS

Destellos de genialidad. Obtienes un +2 a los intentos de crear una ventaja con la habilidad de SABER en cualquier campo del conocimiento humano.

Cracker. Utilizas SABER en lugar de ROBAR para burlar medidas de seguridad tecnológicas.

Jugador habitual. Has jugado en tantos sitios y con tanta gente que es raro que no puedas encontrar a alguien que te conozca. Puedes utilizar ENGAÑAR en lugar de CONTACTOS, pero las personas que encuentres estarán relacionadas con el mundo del póquer ilegal.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



El pasado.

Bradley ha superado ya los cincuenta años y está completamente hastiado de su vida, lo que incluye su trabajo, su familia, sus amigos... todo. Como es demasiado cobarde para suicidarse, hace meses que se ha refugiado de nuevo en las cartas y el alcohol, desahogando su frustración con litros y litros del whisky más caro que pueda pagarse.

El brillante futuro que todos auguraban al joven Bradley cuando consiguió la beca del M.I.T. desapareció hace años por culpa del whisky, de una gran cantidad de decisiones estúpidas y de una considerable racha de mala suerte que lo llevó a meterse en el mundo de las partidas de póquer ilegales y acabar envuelto en un tiroteo contra unos narcos colombianos. Por mucho que lo ha intentado, aún no se explica cómo pudo complicarse tanto aquella maldita noche. Por supuesto las consecuencias no tardaron en llegar, expulsado del Instituto y condenado a seis años de prisión por homicidio, su prometedor futuro desapareció de un plumazo.

Tras salir en libertad condicional cuatro años después, rehabilitado y con un título universitario obtenido mediante estudios a distancia, cortó con todo lo que conocía y se mudó a Chicago dispuesto a comenzar de cero. Al principio sus antecedentes fueron un lastre considerable pero finalmente consiguió trabajo en el gigantesco proyecto del TARP y rápidamente fue ascendiendo en la empresa merced a su enorme talento e inteligencia.

Conforme se iba asentando en la empresa y el éxito le sonreía, la vida de Bradley se fue rodeando de todas aquellas cosas que el resto del mundo consideraba normales y apetecibles: una casa magnífica, coches caros, un barco, una joven esposa, hermosa e inteligente... sin embargo la frustración del camino perdido y la sensación de que el mundo tiene una deuda con él es algo que le ha acompañado toda su vida, porque pese a que no ha dejado de estudiar y ampliar sus conocimientos en multitud de campos, sabe que nunca alcanzará las cotas de grandeza que todos le prometían.

El presente.

Aún no han pasado dos días desde que un enorme meteorito impactó en el océano Atlántico, provocando un terrible tsunami que ha arrasado la costa este norteamericana, destruyendo por completo ciudades como Nueva York, Philadelphia o Boston. Millones de personas han muerto en apenas unos minutos y el mundo se encuentra desolado.

En la ciudad de Chicago, un llamamiento a la oración ha convocado a miles de ciudadanos en las orillas del lago Michigan, portando velas en un intento de iluminar estos oscuros momentos. Tú también has acudido a la llamada, como casi todos en la ciudad. El punto escogido ha sido el parque de atracciones del Navy Pier, situado a la orilla del lago. Miles de seres humanos abarrotan el lugar. Incluso la gigantesca noria del parque, la llamada Ferris Wheel, está llena de gente preparada para iluminarla con sus velas.

Y justamente en la noria es donde te encuentras en este momento, mientras el sol se pierde poco a poco hacia el oeste y las primeras velas comienzan a encenderse en el extremo del muelle. Te acompaña tu esposa Yuki, quien casi te ha tenido que obligar a venir. No es que no te importe lo que ha sucedido, estás tan afectado como cualquiera, pero no te sientes cómodo en este tipo de actos.

En realidad no teníais intención de subir a la noria. Tan solo planeabais encender las velas junto a todos los demás y rezar una oración, pero justo entonces Yuki ha visto a uno de sus alumnos de la universidad junto a la noria. El chico la ha saludado desde lejos y os habéis acercado. Una vez allí, como el chico ha subido a la noria, os habéis unido.

El muchacho viene acompañado por un anciano que viste el uniforme de gala de los Marines, os lo ha presentado pero no te has quedado con el nombre —Sargento algo—. Además de vosotros también han subido dos tipos más a la noria, los has saludado porque sus caras te suenan de haberlos visto por las mañanas bajando a los túneles del TARP, pero tampoco recuerdas sus nombres. Esperas que esto no dure mucho porque ahora mismo lo que más te apetece es volverte a casa y tomarte un trago.

ASPECTOS

Concepto Principal Médico de día, asesina de noche

Problema Las viejas heridas comienzan a pesar

Una vida de entrenamiento y disciplina

Ha matado de todas las formas posibles

Nunca piensa en el futuro

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4) Pelear

Bueno (+3) Sigilo

Aceptable (+2) Saber

Normal (+1) Percepción

Atletismo

Voluntad

Disparar

Robar

Engañar

Físico

PROEZAS

Araña humana. +2 a las pruebas de ATLETISMO para superar o crear ventajas trepando.**Desaparición Ninja.** Una vez por escena puedes desaparecer a plena vista gastando un punto de Destino, usando una bomba de humo u otra técnica misteriosa. Ganas el Impulso *Desvanecido* y nadie puede actuar contra ti mientras no superen una prueba enfrentada de PERCEPCIÓN contra tu SIGILO. El aspecto se pierde en cuanto lo invocas o alguien supera la prueba enfrentada.**Lluvia de estrellas.** Obtienes un +2 para atacar con DISPARAR lanzando una lluvia de shurikens que afecta a más de un adversario, repartiendo el estrés a partes iguales entre todos.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

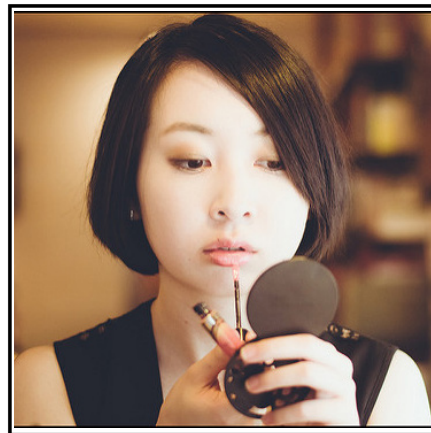
1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



El pasado.

La doctora Nishimura lleva una doble vida, posible gracias a la frágil voluntad de su marido quien solo tiene ojos para sus propios problemas. Durante el día su actividad se desarrolla a partes iguales entre los pasillos del Hospital Universitario y las aulas de la Universidad, donde es una de las profesoras más apreciadas por sus alumnos. Por la noche, las sombras de Chicago cubren los pasos de una letal asesina.

Yuki perdió sus padres cuando apenas era un bebé y fue criada por su abuelo paterno, Jinsei Nishimura. Desde muy pequeña aprendió que su familia era heredera de la tradición ninja y que ella debería tomar el lugar de su padre fallecido. La infancia de la pequeña Yuki fue una infinita sucesión de entrenamientos y estudios, sin tiempo ni lugar para juegos o diversión.

Su primer asesinato no tuvo lugar hasta pasada su mayoría de edad, convertida ya en una prometedora estudiante de medicina, cuando envenenó a media docena de comensales en una reunión de negocios de una importante multinacional japonesa. Luego vinieron otros.

A los veinticinco años su abuelo decidió enviarla a los Estados Unidos, un lugar donde sus habilidades eran muy demandadas. Así fue como Yuki llegó a América, con una beca para realizar el Doctorado en la Universidad de Chicago, en la cual acabaría consiguiendo trabajo como profesora adjunta.

Su tapadera se completó cuando se casó con Bradley Brunson, un ingeniero de éxito pero con serios problemas emocionales y que tan solo pretendía exhibirla como un trofeo. Yuki no está enamorada de su marido aunque siente cierta lástima por él y su obsesión con el triunfo, algo que habría logrado si no fuera por sus problemas con la bebida y el juego. Por fortuna no han tenido ningún hijo.

A sus cuarenta y pocos años aún continúa en activo, aunque es mucho más selectiva con los trabajos que acepta ya que se está dando cuenta de que la edad y algunas viejas heridas están comenzando a pasarle factura.

El presente.

Aún no han pasado dos días desde que un enorme meteorito impactó en el océano Atlántico, provocando un terrible tsunami que ha arrasado la costa este norteamericana, destruyendo por completo ciudades como Nueva York, Philadelphia o Boston. Millones de personas han muerto en apenas unos minutos y el mundo se encuentra desolado.

En la ciudad de Chicago, un llamamiento a la oración ha convocado a miles de ciudadanos en las orillas del lago Michigan, portando velas en un intento de iluminar estos oscuros momentos. Tú también has acudido a la llamada, como casi todos en la ciudad. El punto escogido ha sido el parque de atracciones del Navy Pier, situado a la orilla del lago. Miles de seres humanos abarrotan el lugar. Incluso la gigantesca noria del parque, la llamada Ferris Wheel, está llena de gente preparada para iluminarla con sus velas.

Y justamente en la noria es donde te encuentras en este momento, mientras el sol se pierde poco a poco hacia el oeste y las primeras velas comienzan a encenderse en el extremo del muelle. Te acompaña Bradley, a quien casi has tenido que obligar a venir. No es que no le importe lo que ha sucedido, está tan afectado como cualquiera, pero no se siente cómodo en este tipo de actos. En realidad tú tampoco.

La verdad es que no tenías intención de subir a la noria. Tan solo planeabas encender las velas junto a todos los demás y rezar una oración, pero justo entonces has visto a uno de tus alumnos de la universidad junto a la noria, Ernesto, un muchacho con un gran futuro si no se desvía. El chico te ha saludado desde lejos y os habéis acercado. Una vez allí, como el chico ha subido a la noria, os habéis unido.

Al muchacho lo acompaña un anciano que viste el uniforme de gala de los Marines, el Sargento de Artillería James Zook. Debe ser uno de los ancianos de la residencia militar en la que Ernesto trabaja como voluntario. Además de vosotros también han subido dos tipos más a la noria, tu marido los ha saludado sin demasiado entusiasmo, probablemente ni siquiera recuerda quienes son, lo más seguro es que esté pensando en volver a casa y tomarse un trago.

ASPECTOS

Concepto Principal Sargento de artillería retirado

Problema Demasiado viejo para demasiadas cosas

Ha participado en muchos conflictos bélicos

Todavía se considera un defensor de los débiles

No soporta que lo traten como a un anciano

HABILIDADES / ESTILOS

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Bueno (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

voluntad

Saber

Disparar

Percepción

Provocar

Carisma

Contactos

Pelear

Conducir

Físico

PROEZAS

Tutor. Obtienes un +2 para crear una ventaja sobre un aliado con SABER cuando pasas un tiempo apropiado instruyéndole sobre un tema determinado.

Entorno familiar. Chicago es tu ciudad, el lugar al que siempre vuelves, y lo conoces a la perfección. Obtienes un +2 a las pruebas de PERCEPCIÓN mientras estés en Chicago.

Disparo preciso. Durante un ataque con DISPARAR gasta un punto de destino y declara una condición específica que quieres infligir en el objetivo. Si tienes éxito, además del estrés habitual creas ese aspecto sobre el objetivo.

ESTRÉS FÍSICO

(Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

(Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



El pasado.

A sus 82 años, James no se resigna a marchitarse en una residencia a la que sus hijos y nietos apenas van a visitarle un par de veces al año. Sus ganas de vivir todavía no se han agotado y aprovecha cualquier oportunidad para embarcarse en alguna actividad que lo saque de las cuatro paredes entre las que vive, cuando no se escapa directamente.

Se alistó en el ejército siendo muy joven. La segunda guerra mundial abarcó toda su niñez y siempre tuvo muy presente la necesidad de que unos cuantos fueran capaces de afrontar la tarea de defender al resto frente a aquellos que querían causarles algún mal.

Participó en numerosos conflictos —Corea, Vietnam, Panamá, Líbano— pasando a la reserva al finalizar la Guerra del Golfo con casi sesenta años. Luchó por permanecer en el servicio activo, sufriendo una depresión al verse fuera del ámbito militar tras toda una vida de dedicación. Su abatido estado de ánimo llevó a sus hijos a internarlo en una residencia para veteranos tras la muerte de su esposa. El contacto con otros ex-militares surtió un efecto beneficioso para James, quien poco a poco recuperó parte del vigor y la confianza perdida.

La vida en la residencia, pese a la compañía de otros viejos soldados, no termina de convencer a James, quien en ocasiones se siente como en una prisión. Por razones burocráticas que escapan a su comprensión y que le indignan sobremanera, sus hijos tienen que autorizar cualquiera de sus salidas del recinto, como si él fuera algún viejo senil o estuviera impedido de alguna forma, cosa que no soporta.

Hace tres años, un inteligente muchacho llamado Ernesto Orellana entró a trabajar como voluntario. Ambos conectaron en seguida y pronto se forjó una curiosa amistad. El chico siente admiración por el viejo sargento, atendiendo a cada historia y aprendiendo de su experiencia. Hasta tal punto es así que, desde hace un año, James supervisa un programa de entrenamiento para el muchacho que lo convertirá en un futuro US Marine. Sus progresos, a pesar de que no ha dejado de lado sus estudios, son magníficos. Hace solo unos días James le regaló al muchacho una pistola automática idéntica a su propia arma de cinto.

El presente.

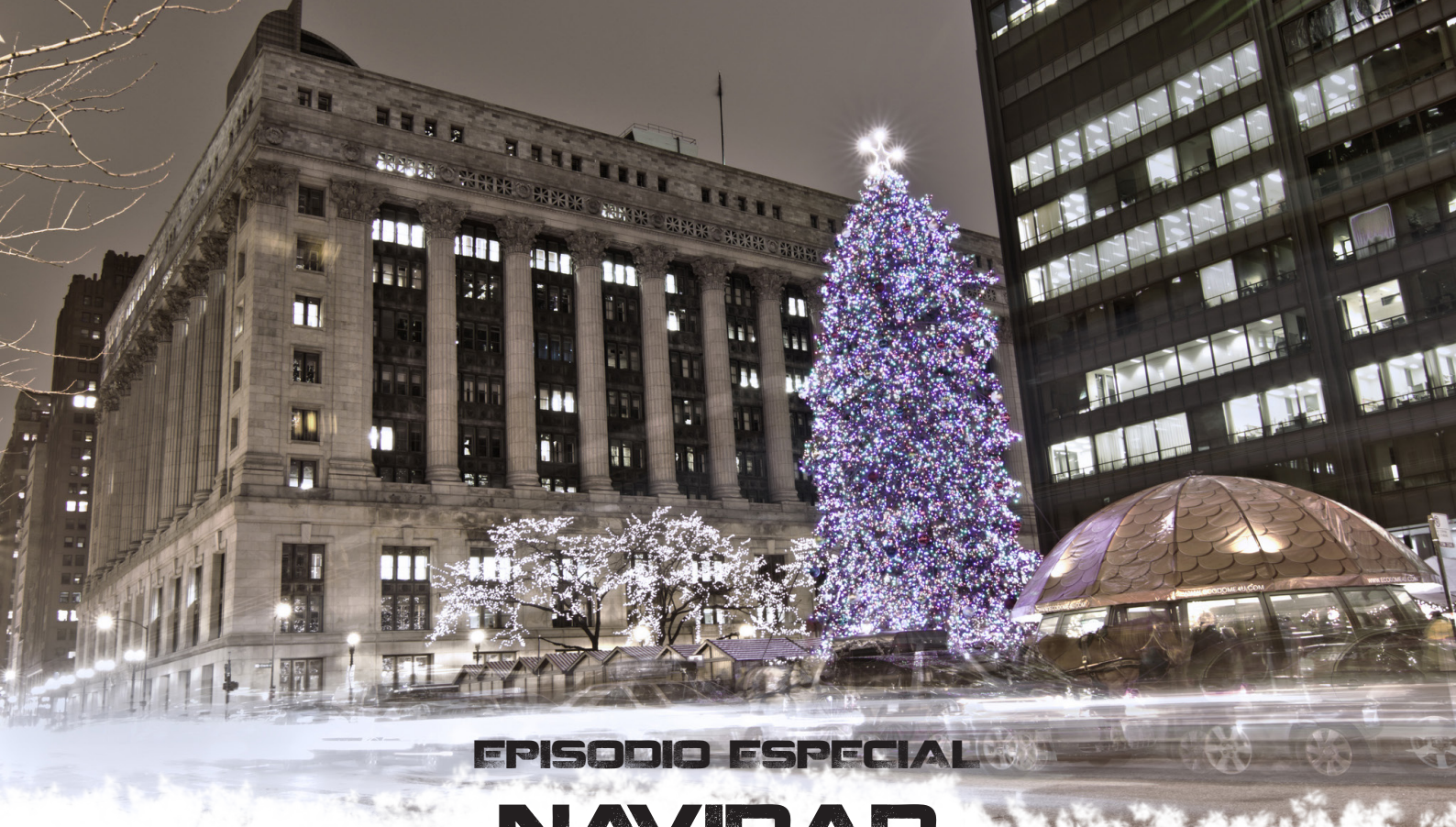
Aún no han pasado dos días desde que un enorme meteorito impactó en el océano Atlántico, provocando un terrible tsunami que ha arrasado la costa este norteamericana, destruyendo por completo ciudades como Nueva York, Philadelphia o Boston. Millones de personas han muerto en apenas unos minutos y el mundo se encuentra desolado.

En la ciudad de Chicago, un llamamiento a la oración ha convocado a miles de ciudadanos en las orillas del lago Michigan, portando velas en un intento de iluminar estos oscuros momentos. El punto escogido ha sido el parque de atracciones del Navy Pier, el lugar donde trabaja la hermana de Ernesto. Miles de seres humanos abarrotan el lugar. Incluso la gigantesca noria del parque, la llamada Ferris Wheel, está llena de gente preparada para iluminarla con sus velas.

Y justamente en la noria es donde te encuentras en este momento, mientras el sol se pierde poco a poco y las primeras velas comienzan a encenderse en el muelle. Te acompaña Ernesto, quien te ha recogido de la residencia tras una discusión con una de las enfermeras que no quería autorizar tu salida. ¡Malditas urracas! Por supuesto te has vestido con tu uniforme de gala, por respeto a las víctimas.

En realidad no teníais intención de subir a la noria. Tan solo planeabais encender las velas junto a todos los demás y rezar una oración pero justo entonces Ernesto ha visto a su hermana junto a la noria. Habéis pasado a saludarla y, una vez allí, casi era obligado subir a la atracción.

Con vosotros han subido otras cuatro personas. Hay un enorme ruso que casi ocupa el espacio de dos personas. Ha saludado a la hermana de Ernesto con un intercambio de miradas propio de los jóvenes en esa edad. Viene con un amigo, un tipo con unas pintas que en tu juventud le habrían costado una noche entre rejas. La otra pareja la forman una de las profesoras de Ernesto en la universidad, la doctora Nishimura —una bella mujer asiática, a la que el chico tiene en gran estima— y su marido, que ha saludado a los otros dos como si se conocieran de algo, aunque sin mucho interés. Tampoco ha prestado mucha atención al saludarte a ti y jurarías que le huele el aliento a whisky.



EPISODIO ESPECIAL

NAVIDAD, DULCE NAVIDAD

Llega la Navidad en Chicago pero la ciudad, como tantas otras a lo largo y ancho del globo, no está para fiestas y celebraciones. Los alienígenas flotan sobre la ciudad como una amenaza permanente y los humanos supervivientes al primer ataque, agrupados en una fuerza de resistencia contra la invasión, tienen su atención centrada en la guerra contra los extraterrestres.

Inmersos en la misma situación pero ajenos a los detalles más crudos, un pequeño grupo de niños decide que, a pesar de las circunstancias, la Navidad sigue siendo una celebración importante aunque solo sea por devolver algo de ánimo y esperanza a sus amigos y familiares combatientes. Armados con la inconsciencia y el entusiasmo de sus jóvenes corazones, estos pequeños héroes se lanzan a la aventura de llevar la Navidad al campamento de la resistencia.

Introducción para los protagonistas.

Quedan tan solo un par de días para Navidad y, aunque se ha escuchado algún comentario al respecto, el día a día de la lucha contra los invasores y la seguridad del grupo siguen siendo las únicas preocupaciones de los supervivientes. Nadie parece interesado en realizar ningún tipo de celebración, por pequeña que sea.

Los jóvenes protagonistas de este episodio se han reunido para decidir de qué forma pueden conseguir traer

la Navidad al campamento, convencidos de que con ello contribuirían a subir la moral de todos y olvidar, aunque solo sea durante unas horas, el caos en el que se han convertido las vidas de todos.

Tras un rato de debate la decisión ha sido tomada: a tan solo un kilómetro al sur de donde se encuentran, cruzando las vías del tren, hay una enorme superficie comercial en la que hay de todo y a la que diferentes grupos de supervivientes han acudido en otras ocasiones en busca de suministros. Van a caminar hasta allí y regresar con adornos para decorar el lugar donde viven y, si hay suerte y encuentran alguno, un árbol de Navidad.

Secuencia 1. El refugio.

Los protagonistas tienen que abandonar la zona de hoteles en la que los supervivientes se refugian desde hace semanas sin que los adultos se den cuenta y les impidan llevar a cabo su plan.

Desarrollo de la secuencia.

La secuencia está formada por dos escenas consecutivas que se rodarán en el interior del hotel y en sus exteriores. La secuencia finalizará cuando los niños logren salir del perímetro que la resistencia considera su refugio, algo que deberían lograr a pesar de las dificultades existentes.

Escena 1. Salir del hotel.

La puerta principal del hotel está siempre cerrada y vigilada por algún soldado de la resistencia. Salir del hotel requiere de una autorización por parte del responsable de seguridad de este grupo de refugiados, para evitar la existencia de salidas descontroladas que acaben llamando la atención de los alienígenas y pongan en peligro las vidas de todos. Por supuesto existen otras salidas posibles que los niños pueden utilizar: salidas de servicio que llegan a las cocinas o a la lavandería, ventanas de las salas de conferencias y lugares similares. Estas otras salidas han sido convenientemente bloqueadas en la mayor parte de los casos o están también vigiladas.

Para lograr salir, los niños tendrán que escoger una vía de escape y llegar hasta ella sin llamar la atención de los numerosos adultos con los que se cruzarán. Para ello tienen todos que realizar una prueba de SIGILO Buena (+2) que en caso de fallar hará que alguien los detenga y les pregunte qué están tramando. Ese alguien será la seria y antipática **Anabelle Thompson**.

Lidiar con la señorita Thompson se puede lograr utilizando argumentos variados y la habilidad de ENGAÑAR. Todos los niños tendrán que realizar la prueba cuya dificultad será Buena (+2) para quien lleve la voz cantante y Mediocre (+0) para los demás, pues todos serán escrutados sin piedad por Anabelle y necesitarán su mejor cara de póquer para evitar que avisen a los adultos responsables de cada uno de ellos. Si no logran engañarla, tendrán que escapar de ella, vencéndola en una competición de ATLETISMO para luego ocultarse mediante una prueba enfrentada de SIGILO contra INVESTIGAR, o derrotarla físicamente en un combate —agarrarla y encerrarla en una habitación mientras grita y patatea—.

Superada la barrera de la Anabelle, lo único que les separa ya del exterior es la puerta o ventana correspondiente, bloqueada o asegurada por algún miembro de la resistencia. Será necesaria una prueba de MÁQUINAS Buena (+2) para liberar el bloqueo —que será diferente según el camino que escojan los niños, quedando a elección del Director—. Si tan solo empatan la prueba o si la fallan, el cierre quedará defectuoso tras su manipulación, pudiendo volver a cerrarse tras los niños cuando salgan sin posibilidad de abrirse de nuevo o dejando una pista clara del camino que han utilizado para abandonar el hotel. Otra opción, si Anabelle Thompson no ha entrado en la escena hasta ahora, es que sea ella quien aparezca en el último momento.

Secundarios y Extras de la escena.

Anabelle Thompson. *Una jovencita seria y antipática;*
Habilidades: Investigar +2 Empatía +1; Pelear +1;

Especial Navidad



¿Cuántas veces lo has visto en otras series? No podía faltar en *Not Alone* el típico episodio navideño de mensaje positivo y niños como protagonistas. Desde la productora lo teníamos muy claro. Ya nos habíamos saltado otro de los grandes clásicos, el “especial Halloween”, porque la serie ya tiene dosis de terror suficientes. Pero éste no podíamos dejarlo pasar.

No es un episodio obligatorio para el devenir de la trama y, si no te apetece rodarlo, puedes ignorarlo completamente, aunque creemos que merece la pena y que el público disfrutará su visionado.

Escena 2. Abandonar el perímetro.

Los supervivientes no están alojados en un único hotel, son ya demasiados y están repartidos entre cuatro establecimientos situados en gran superficie de terreno urbanizado, rodeados de zonas de aparcamiento y pequeños locales de ocio, cafeterías y restaurantes. Toda la zona está vigilada por miembros de la resistencia situados en azoteas y puntos clave del perímetro, atentos a cualquier señal de movimiento alienígena.

Los niños tendrán que localizar a estos vigilantes y cruzar evitando que los descubran. Para localizarlos bastará con una prueba de INVESTIGAR Normal (+1), lo que les proporcionará una ventaja a la hora de evitarlos ya que ahora los niños saben dónde están los vigilantes. Sacar la prueba con estilo les dará información adicional que les será de ayuda y es que todos los vigilantes tienen la atención fijada en el cielo. Con la ubicación de los guardias, una prueba de SIGILO Grande (+3) servirá para ir ocultándose de una cobertura a otra hasta alejarse lo suficiente del perímetro.

Mientras se alejan a escondidas, un silbato sonará en un tejado. Serán dos pitidos cortos y no demasiado fuertes, pero pronto se repetirán de un tejado a otro mientras los vigilantes se avisan y advierten al interior de los edificios: se acercan naves alienígenas. Toda la actividad del campamento se paralizará mientras un grupo de tres cazas sobrevuelan la zona escoltando a una nave de transporte y se alejan de Chicago en dirección suroeste. Las naves no se detendrán pase lo que pase, pero los niños podrán llevarse un buen susto si se encuentran en terreno descubierto.

Secuencia 2. Tras las vías.

Tras dejar atrás la seguridad de la zona de hoteles, los niños tendrán que atravesar un terreno abierto por el que cruzan multitud de vías de tren. Sobre estas vías, muertas muchas de ellas, descansan cientos de vagones de todo tipo, algunos tan antiguos que parecen sacados de otra época. Al otro lado de las vías espera su objetivo.

Desarrollo de la secuencia.

Esta es una secuencia de transición que solo se prolongará si los protagonistas deciden entretenerse en explorar. Los detalles indicados en las escenas también servirán de guía al Director si los protagonistas deciden regresar a las vías en la parte final del episodio.

Escena 1. Cruzando las vallas.

Esta escena describe el único problema real de los niños durante esta escena, que será a la hora de cruzar las vallas metálicas que impiden el acceso a las vías desde ambos lados. Estas vallas pueden intentar saltarlas mediante una prueba de ATLETISMO Buena (+2), cortarlas con alguna herramienta o forzarlas mediante una prueba de FÍSICO Enorme (+4) en la que podrían colaborar todos los niños. Los fallos en estas pruebas —en caso de ocurrir— deberían provocar pequeños daños en forma de consecuencias que los pongan en problemas más adelante —*tobillo torcido, muñeca dislocada, golpe en un ojo* y otros por el estilo—.

Tras las vallas, en la parte interior del recinto ferroviario, el terreno desciende abruptamente hasta el nivel en el que se encuentran las vías. Los niños tendrán que descender por un lado cuando entren y trepar por el lado opuesto para salir, para lo cual deberán superar sendas pruebas de ATLETISMO (+1).

Escena 2. Explorando los vagones.

Mientras cruzan, los niños tendrán ocasión de explorar cuantos vagones quieran —si es que deciden entretenerse en ello— descubriendo una gran cantidad de rincones interesantes sobre todo en los modelos más antiguos. Para un grupo de niños debería resultar un lugar fascinante, pudiendo encontrar en el interior de algunos de estos vagones viejos objetos olvidados que para ellos serán como pequeños tesoros —un antiguo reloj de bolsillo, una maleta perdida que lleva décadas cerrada o cualquier otra cosa que el Director decida—.

Para aderezar esta escena, estos vagones viejos podrían ser el hogar de algún animal salvaje —un perro sin dueño o un nido de ratas— que surja en el momento más inesperado y ponga a los protagonistas en un aprieto.

Secuencia 3. El centro comercial.

Los niños llegarán al fin al centro comercial. Se trata de un enorme recinto de dos plantas en los que se solían vender productos de todo tipo, desde comestibles hasta electrodomésticos, pasando por ropa, juguetes, papelería, mobiliario... casi todo lo imaginable bajo una misma superficie en la que, por supuesto, también hay zonas de ocio y restauración donde una familia puede relajarse un rato durante una larga jornada de compras.

El interior del recinto es accesible con facilidad, tanto por su puerta principal como por algún acceso lateral que originalmente no estaba destinado a la entrada de clientes. Ni el interior ni el exterior presentan daños graves —la noche de la invasión el local estaba cerrado en señal de luto por los fallecidos en la costa este— aunque el lugar ha recibido la visita de varios grupos de supervivientes a lo largo de los últimos meses, sobre todo desde que el grupo de la resistencia se instaló en las cercanías. Las tiendas de comida son las que han sufrido la mayor parte de los saqueos.

Desarrollo de la secuencia.

Aunque los niños tienen un objetivo claro, una vez dentro del centro comercial pueden decidir visitar otros lugares del mismo. Estas posibles escenas no vienen detalladas y será labor del Director tomar decisiones acerca de lo que sucederá durante esas visitas. Si están detalladas, por supuesto, otras escenas que tendrán lugar y cuyo orden podrá variar en función de las decisiones de los protagonistas.

Escena 1. Buscando un árbol de navidad.

Recorrer el centro comercial en busca de un árbol de navidad y los correspondientes adornos será una tarea infructuosa. Los expositores estarán llenos de artículos veraniegos y para el ocio al aire libre, como corresponde a la época en la que por última vez hubo gente trabajando en este lugar, ya que la invasión alienígena ocurrió apenas un par de semanas antes de que comenzara el verano.

Sin embargo un lugar tan grande como en el que se encuentran tiene también enormes almacenes donde se guardan los excedentes de las diferentes temporadas, en ocasiones durante más de un año. Es ahí, en los almacenes, donde los niños podrán tener éxito en su misión. Si a ninguno de los actores se le ocurre la idea por sí mismo, una prueba de SABER Buena (+2) será suficiente para que a alguno de los protagonistas se le encienda la bombilla.

Acceder a los almacenes es algo más complicado ya que han de cruzar puertas cuyo paso solo estaba autorizado al personal que trabajaba en el centro comercial, el cual debía identificarse pasando una tarjeta sobre un lector que permanece apagado por falta de suministro eléctrico. Desmontar la cerradura, buscar un modo de activarla utilizando algún tipo de batería eléctrica o incluso derribarla por la fuerza son métodos que los niños podrían utilizar para acceder al almacén. En función de sus intenciones el Director solicitará pruebas de habilidades diferentes —MÁQUINAS o FÍSICO—, con dificultades que oscilarán entre Buena (+2) y Grande (+3).

Una vez en los almacenes tendrán que dedicar un tiempo orientarse por él en busca de lo que necesitan. El almacén cuenta con una zona de ordenadores donde se

pueden buscar los diferentes elementos almacenados pero que, por supuesto, tampoco tienen electricidad para funcionar. Estos ordenadores operan a su vez una serie de brazos grúa que recorren los pasillos por unos raíles colgados del techo y que son los encargados de subir o bajar las cajas de mayor tamaño. También existen otra serie de elementos, como carretillas elevadoras o cintas deslizantes que facilitan el trabajo en condiciones normales.

Los protagonistas realizarán una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) y tras una media hora de abrir puertas, recorrer pasillos y leer etiquetas, localizarán una serie de grandes cajas, precintadas y embaladas a conciencia, que parecen contener lo que buscan pero que se encuentran situadas a varios metros de altura sobre el suelo. La forma más sencilla de conseguir lo que quieren pasa por trepar hasta la balda correspondiente y hacer caer una de las cajas —lo que dañará buena parte de su contenido aunque quedará más que suficiente para lo que de-sean— pero hacerlo así conlleva cierto riesgo.

Escalar por las vigas que sujetan la estructura de baldas no es imposible. Estas vigas cuentan con pequeñas ranuras y asideros destinados a facilitar su montaje y a permitir subir por ellas con la ayuda de unos arneses de seguridad. Estos arneses se encuentran guardados en un cuartillo cercano, dentro del propio almacén, y los niños los habrán localizado si han superado la prueba de INVESTIGAR indicada en el párrafo anterior. A pesar de todo, será necesaria una prueba de ATLETISMO Grande (+3) para subir hasta la balda sin contratiempos —el uso del arnés podrá invocarse una vez de forma gratuita, si lo llevan—. Una vez arriba, necesitarán superar una prueba de FÍSICO Enorme (+4) para hacer caer la enorme caja.

Escena 2. La nave alienígena.

Mientras están ocupados con la caja en el almacén, en el exterior una nave de transporte alienígena perderá el control y caerá con gran estrépito estrellándose justamente en el recinto comercial en el que se encuentran los protagonistas. La nave arrasará todo a su paso, atravesando las dos plantas del recinto y provocando enormes daños en su estructura.

Por fortuna los niños no se encuentran en las cercanías de la zona de impacto aunque notarán las terribles consecuencias de éste, ya que todo el almacén se sacudirá, derribando columnas completas de estanterías y provocando la caída de cientos de cajas. Los protagonistas deberán realizar una prueba de defensa de ATLETISMO Enorme (+4), que aumentará hasta Fantástica (+6) para aquellos que se encuentren en una de las baldas a varios metros del suelo.

Salir del almacén será complicado después del accidente ya que varias estanterías derribadas bloquean el acceso por el que llegaron, lo que obligará a los protagonistas a

buscar una salida por otro lugar. Les llevará un rato, necesitando superar sendas pruebas de INVESTIGAR Buena (+2) para localizar una salida y FÍSICO Grande (+3) para conseguir acceder a ella a través de cajas y escombros.

Al cruzar la puerta accederán al interior de una de las zonas comerciales, una gran estancia de altos techos, surcada de pasillos flanqueados por estanterías y expositores, la mayoría de los cuales están derribados. La luz del exterior entra por una amplia zona del techo que se encuentra destrozada, permitiendo ver parte del segundo piso y el cielo del exterior. Bajo el enorme agujero, parcialmente incrustada en el suelo en el epicentro del desastre, está la nave alienígena de transporte. Su estructura, alargada y escasamente aerodinámica, se ha partido por la mitad, dejando entrever su interior a través de una enorme abertura en un costado.

Si se acercan a la nave, lo primero que llamará su atención son unas manchas de color verdoso que parecen salir del interior, alejándose en una dirección al azar. Una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) será suficiente para distinguirlas como las huellas ensangrentadas de un sabueso skýlo herido.

Los niños que superen una prueba de PERCEPCIÓN Normal (+1) no tardarán en notar por el rabillo del ojo un movimiento cercano y escucharán el sonido de pisadas. Si prestan atención, una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) les revelará que la criatura se está alejando de su posición.



Nota para el Director.

El skýlo se encuentra gravemente herido después del accidente y se está alejando en busca de un lugar seguro en el que comenzar su proceso de regeneración. Por supuesto ya ha detectado la presencia de los protagonistas y volverá tras sus pasos una vez esté completamente recuperado, más adelante en esta misma escena.

Si los protagonistas decidieran seguir al skýlo, éste podría advertirlo, en cuyo caso intentará emboscarlos y acabar con cuantos pueda, aplazando su necesidad de regenerarse por un rato.

Escena 3. El interior de la nave.

A través de la grieta se puede acceder al interior de la nave y es de suponer que la natural curiosidad de los protagonistas los llevará a adentrarse en ella. La grieta conduce a la zona de carga que, en estas naves, se utiliza para el transporte de tropas o prisioneros, según ha aprendido la resistencia en estos últimos meses.

Cuando entren descubrirán que la zona de carga ha sufrido muchos daños pues el impacto casi ha partido la nave en dos, doblándola en forma de “L” justo por este habitáculo. En el interior, una gran cantidad de contene-

dores se encuentran amontonados de cualquier forma, aunque algunos de ellos todavía se mantienen sujetos con grandes correas en sus lugares originales, junto a las paredes. Una de las cajas más cercanas a la grieta se encuentra abierta y las huellas ensangrentadas parecen tener aquí su origen. Los niños no tardarán en darse cuenta de que este transporte llevaba un enorme cargamento de skýlo, pues hay al menos una veintena de contenedores iguales a éste.

Sepultado bajo varias cajas los niños también localizarán a un atlante. Se encuentra enfundado en su armadura de combate, la cual presenta bastantes daños, y parece que está muerto o, al menos, no reacciona de ningún modo. Si lo examinan de cerca, una prueba de INVESTIGAR Normal (+1) les llamará la atención sobre un agujero que la armadura tiene a la altura del pecho y que presenta marcas de quemaduras. Los niños han visto antes marcas similares, provocadas por el impacto de un arma alienígena. Tras localizar esta marca no será difícil encontrar otras similares en algunos puntos del interior del vehículo así como en algún contenedor. Otra prueba de INVESTIGAR Buena (+2) les permitirá determinar que los disparos provenían de la parte frontal del vehículo, que es la parte más dañada y con mayor acumulación de contenedores.

Escena 4. La llamada.

Mientras se encuentran examinando el interior de la nave —o si han descartado entrar en ella, en algún momento poco después de haberla descubierto— uno de los niños tendrá una sensación extraña, como una súbita migraña seguida por cierta dificultad para pensar con claridad. El protagonista escogido —que en principio debería ser Zak pero podría ser cualquier otro si el Director lo juzga adecuado— tendrá ocasión de resistirse a la sensación realizando una defensa con su atributo de VOLUNTAD contra una dificultad Magnífica (+5), aunque si en vez de resistirse decide relajarse, la sensación se volverá menos incómoda y desaparecerá en pocos segundos. Si se resiste y falla sufrirá estrés mental pero si la supera, la sensación se terminará de forma tan repentina como se inició.

Si el protagonista ha superado la migraña, estará convencido de que algo o alguien ha intentado entrar en su cabeza y que, fuera quien fuese, ese ser está en el interior de la nave accidentada. Si por el contrario el protagonista ha fallado la tirada o ha decidido no resistirse a la sensación, lo que notará en su mente será algo que solo podrá calificar como una llamada de auxilio que proviene de algún punto en el interior de la nave y que se mantendrá durante un rato.

Escena 5. La cabina del piloto.

Para acceder a la parte delantera de la nave tendrán que dedicar un rato a apartar contenedores y hacer espacio para poder llegar hasta la puerta. Al quitar las últimas

cajas distinguirán la enorme armadura de otro atlante e incluso podrán encontrar una de las armas de estas criaturas en el suelo. Este segundo atlante tiene varios impactos de disparos —también realizados con armas alienígenas— y dos de las patas de su armadura se han quebrado durante el accidente. Una de ellas mantiene abierta la puerta que comunica con la cabina delantera de la nave.

La cabina es un espacio bastante grande y dispone de dos asientos —similares a taburetes— para uso de los pilotos. Los paneles de control son todo pantallas de color negro con un tacto similar al de un monitor táctil, aunque no se muestran en ellos indicadores, texto o luces de ningún tipo, aunque si señales de impactos, tanto de armas como de objetos contundentes.

En el interior hay otros dos atlantes derribados y tirada en un rincón de la cabina descansa otra arma atlante. El alienígena que se encuentra en la zona que corresponde al piloto está claramente muerto, su armadura se encuentra destrozada a la altura del cuello por un disparo. El cuerpo, sin embargo, presenta signos de haber participado en una lucha, con unas cuchillas ensangrentadas que brotan de los puños de su armadura a modo de garras. El otro atlante parece haber sido el objetivo de sus ataques, su armadura presenta algunos impactos de disparos y también resulta evidente el punto en el que las garras atravesaron la protección a la altura del abdomen... por donde aún está manando sangre.

Si los protagonistas no han reparado en ello de inmediato, una prueba de cualquier habilidad de MÁQUINAS o SABER relacionada con la atención médica a dificultad Normal (+1) será suficiente para que se den cuenta de que este atlante aún sigue con vida, puesto que continúa sangrando, aunque sea levemente. También indica que sus latidos son muy débiles y podría morir en cualquier momento. Si han ido uniendo todos los detalles que han encontrado hasta ahora, resultará evidente que este atlante moribundo ha sido el causante del accidente, atacando a sus compañeros de viaje por razones aún desconocidas.

Escena 6. Skýlo.

En algún momento de su exploración de la nave —preferentemente en el momento en el que encuentren al atlante con vida— el escalofriante aullido de un skýlo resonará en el aire y el animal, completamente recuperado de sus heridas, emprenderá la caza de los niños.

Cuando la situación sea ya insostenible y el skýlo tenga acorralados a los niños, el atlante herido aparecerá en su auxilio. Los niños escucharán el sonido de las patas articuladas de la armadura, crujendo y chisporroteando a causa de los daños sufridos, antes de ver aparecer a un renqueante atlante que apuntará con su arma al skýlo abatiéndolo con dos certeros disparos.



Nota para el Director.

Esta escena debe rodarse como un juego del gato y el ratón, dando a los niños la oportunidad de correr, esconderse o atrincherarse en algún lugar mientras el skýlo los va cercando poco a poco, aunque en ningún momento se pretende provocar un combate abierto entre la terrible criatura y los protagonistas, salvo que ellos mismos lo propicien.

Por supuesto el Director es libre de dotar a este episodio de mayor dramatismo, dejando que los niños luchen en algún momento contra el sabueso lo que —con toda probabilidad— acabará causando la muerte de alguno de ellos.

Si alguno de los niños aún mantenía la conexión mental con el atlante recibirá una oleada de sensaciones entremezcladas —miedo, dolor, preocupación— que vienen acompañadas por un subidón de adrenalina. Tras los disparos el atlante caerá al suelo y perderá nuevamente la consciencia, finalizando la conexión mental con los protagonistas si esta existiera.

Secuencia 4. Visitantes no deseados.

Los protagonistas se encuentran junto al cuerpo inconsciente de un atlante enfundado en una armadura instantes después de que el alienígena los haya defendido del ataque de un skýlo. El atlante se encuentra a las puertas de la muerte y no sobrevivirá si no recibe atención inmediata por parte de los niños.

Para complicar la situación, dos vehículos de la resistencia están llegando al centro comercial a investigar el accidente y —quizás— en busca de los jóvenes aventureros. Por supuesto son todos conscientes de que no pasará mucho tiempo antes de que los alienígenas envíen también sus propias naves a averiguar qué es lo que ha sucedido.

Desarrollo de la secuencia.

La secuencia está dividida en tres escenas en las que se detallan de forma general los eventos que irán ocurriendo durante la secuencia, la cual finalizará cuando los niños se alejen de la zona comercial —con o sin el atlante superviviente— y emprendan el regreso al campamento mientras los miembros de la resistencia combaten contra los alienígenas.

Escena 1. Llega la resistencia.

El sonido inconfundible de un par de vehículos acercándose a toda velocidad no pasará desapercibido para los niños. Se trata de un grupo de cuatro hombres y mujeres armados —podría tratarse de meros secundarios o estar demasiado lejos para que los niños los identifiquen

pero, si algunos de ellos son los protagonistas de episodios anteriores de la serie, la escena sin duda ganará en intensidad aunque deberás tenerlo en cuenta durante el rodaje del episodio 7 para mantener la coherencia— que detendrán sus vehículos en el lateral del edificio más próximo a las vías del tren, lo más a cubierto posible de la vista de patrullas aéreas. Buscarán una vía rápida para entrar al recinto, escogiendo aquella que los acerque lo más posible al lugar del accidente.

Si los niños tuvieron un encuentro con Anabelle, la chica ya habrá dado aviso de su fuga y hará rato que los están buscando, por lo que algunos de los recién llegados comenzarán a llamar a los niños por su nombre, aun arriesgándose a atraer la atención de posibles supervivientes del accidente.

Si no quieren ser encontrados, los niños lo tendrán fácil para alejarse de este grupo ya que no son difíciles de escuchar. Si deciden hacerlo transportando al atlante, la cosa será mucho más complicada —como se puede ver en la próxima escena—.

No todos los que han venido en los vehículos han entrado al edificio. Uno de los soldados se habrá quedado en el coche, atento por si aparecen atlantes —o los niños— y dispuesto a alertar a los suyos o a cubrir una posible retirada. Si los niños intentan salir del edificio sin ser vistos tendrán que conseguir eludir su vigilancia.

Secundarios y Extras de la escena.

Trina Presley; Nelson Butler; Jake Fisher; Reed McBride.
Miembros de la resistencia.

Habilidades: Percepción +2; Físico +1; Disparar +1; Atletismo +1;

Escena 2. Traslado al atlante.

Trasladar el cuerpo del atlante no será tarea fácil para un grupo de niños, la criatura es muy grande y además va vestido con una pesada armadura de combate. Mover el cuerpo sin más ayuda que sus músculos requerirá de una prueba en grupo de FÍSICO Enorme (+4) cada vez que se encuentren con un nuevo contratiempo y además les otorgará el aspecto Cargados con un atlante, que el Director utilizará para complicarles la vida.

Por fortuna se encuentran en un lugar en el que las herramientas abundan y si buscan con rapidez podrán encontrar desde carretillas manuales hasta las carretillas elevadoras eléctricas que se utilizan en la zona de almacén. Localizar cualquiera de estos elementos requerirá de una prueba de INVESTIGAR para hacerlo con rapidez, antes de que los miembros de la resistencia se acerquen demasiado y hagan imposible acceder a estos equipos. Cuanto más complejo sea lo que busquen, mayor dificultad tendrá la prueba, siendo tan solo Normal (+1) si pretenden localizar algo que haga la función de unas parihuelas o una camilla, Buena (+2) si quieren una

carretilla manual que les ahorre un esfuerzo considerable o Grande (+3) para encontrar una carretilla elevadora eléctrica que esté en buen estado o no se encuentre bloqueada por escombros. Los elementos más simples rebajarán la dificultad de la prueba de FÍSICO u otorgarán un aspecto positivo que puedan invocar, los más complejos eliminarán el aspecto negativo de ir cargados con el cuerpo. La carretilla eléctrica —si deciden utilizarla— les liberará de cualquier problema de peso pero necesitará de alguien que se enfrente a las pruebas de CONDUCIR para manejarla.

Una segunda opción sería intentar quitarle al atlante la armadura, lo que reduciría la dificultad de la prueba de FÍSICO a Buena (+2). Sin embargo quitar la armadura, como ya hemos visto en otros episodios anteriores, es realmente complejo y será necesaria una prueba de MÁQUINAS Buena (+2) para hacerlo de forma burda, siempre que cuenten con herramientas apropiadas —que, por supuesto, podrán encontrar del mismo modo que hemos indicado en el párrafo anterior—.

La última opción es intentar reanimar al atlante lo suficiente como para que se quite la armadura o, incluso, los acompañe un trecho por su propio pie. Para conseguir que recupere la consciencia unos instantes será necesario que alguno de los niños supere una prueba de SABER Enorme (+4) —lo que efectivamente contará como un tratamiento para su consecuencia moderada—. Luego tendrán que hacerse entender para que la criatura se quite su armadura, para lo cual bastará con una prueba de EMPATÍA Buena (+2). Si lo que pretenden es que el atlante sea capaz de moverse, aunque sea tan solo unos minutos, tendrán que tratar su herida más grave —para lo que resulta absolutamente necesario que le quiten primero la armadura—. Esta herida está por encima de las posibilidades de cualquiera de los niños pero, si consiguen superar una prueba de dificultad Fantástica (+6), el alienígena se incorporará al borde de la inconsciencia —permaneciendo así hasta que sea dramáticamente apropiado a criterio del Director—. Por supuesto si carecen de medicinas o suministros apropiados —que se pueden conseguir una vez más en el mismo centro comercial— la dificultad de las pruebas debería aumentarse o ser una acción, sencillamente, imposible de realizar.



Nota para el Director.

En esta escena no se detalla ninguna ruta de escape concreta pues las decisiones que tomen los protagonistas pueden ser muy variadas.

Es muy probable, sin embargo, que la posibilidad de ocultar al atlante en alguno de los vagones abandonados vaya tomando forma en la mente de alguno de ellos. De no ser así, desde el equipo de guionistas sugerimos al Director que deje caer algún comentario que anime a los actores a seguir ese curso de acción.

Escena3. Llegan los alienígenas.

Los alienígenas no tardarán demasiado en reaccionar a la pérdida de una de sus naves y en pocos minutos —el tiempo exacto queda a criterio del Director— dos cazas atlantes sobrevolarán la zona, realizando un reconocimiento previo antes de aterrizar en la explanada frente al centro comercial. De cada uno de los cazas descenderán dos atlantes y tres de ellos se desplegarán junto a sus skýlo —dos sabuesos por cada atlante—, quedando uno de los soldados junto a sus naves. Los atlantes y sus criaturas entrarán en el recinto hasta llegar a su nave derribada e intentarán acabar con cualquier humano que se encuentre en la zona y haya presenciado lo sucedido.

Por supuesto, los miembros de la resistencia se abrirán paso luchando si son descubiertos y tratarán de perder a sus perseguidores en la zona sur de la ciudad, no regresando a la seguridad de refugio hasta estar seguros de que los alienígenas no los siguen.



Nota para el Director.

Esta escena será tan solo narrativa y servirá para darles a los niños una posibilidad de huir mientras humanos y aliens se enfrentan entre sí, tanto en el caso de que los niños hayan logrado ocultarse de los miembros de la resistencia como si éstos los han encontrado.

En el próximo episodio, esta misma escena se rodará desde el punto de vista de la resistencia.

Escena 4. Regreso al hogar.

Llegará un momento en el que los niños decidan regresar al campamento de la resistencia. Es posible que hayan puesto al atlante a salvo, ocultándolo en algún sitio, o quizás no han podido y han tenido que huir sin él pero, sea como sea, han hecho un importante descubrimiento: dentro de las filas enemigas hay disidentes, atlantes que luchan contra los de su propia raza y que podrían, quién sabe, cambiar el sentido de esta guerra.

| | | | |
|---|-----------|----------------------|----------|
| ID | | | |
| Nombre Mathew McKinney | | | |
| HABILIDADES / ESTILOS | | | |
| Acceptable (+2) | Físico | Percepción | Pelear |
| Normal (+1) | Atletismo | Conducir | Disparar |
| ASPECTOS | | | |
| Concepto Principal Futuro miembro de la resistencia | | | |
| Problema Se siente responsable del resto de niños por ser el mayor | | | |
| Es capaz de sobreponerse al miedo cuando no está solo. | | | |
| PROEZAS | | | |
| ¡Deja en paz a mis amigos! Obtiene un +2 a PELEAR cuando la acción más reciente de su enemigo haya sido atacar a uno de sus aliados. | | | |
| ESTRÉS FÍSICO | | CONSECUENCIAS | |
| 1 | 2 | 2 | Leve |
| ESTRÉS MENTAL | | 4 | |
| 1 | 2 | 6 | Grave |



Matt tiene trece años. Su madre murió hace muchos años ya, pero su padre y su hermano siguen con vida y ambos son miembros de la resistencia contra los invasores, a la que aún no le dejan unirse a pesar de que se entrena a diario y se considera preparado para asumir la responsabilidad.

En estos últimos meses ha trabado una fuerte amistad con el pequeño Zak, un crío de nueve años e ideas extravagantes que perdió a toda su familia la noche en que los aliens llegaron. La familia McKinney lo ha acogido y ahora es como un hermano pequeño para él.

Los otros amigos de su improvisada pandilla de juegos son Franky y Sophie, ambos tienen once años. Franky se ha criado en los barrios bajos y se comporta como si el mundo fuera suyo, a pesar de que es tan pequeño que casi parece más joven que Zak. Sophie es medio francesa y tiene tendencia a ver el lado positivo de las cosas en todo momento. Sus largas piernas la hacen sorprendentemente rápida.

| | | | |
|--|------------|----------------------|------------|
| ID | | | |
| Nombre Zak Fisher | | | |
| HABILIDADES / ESTILOS | | | |
| Acceptable (+2) | Saber | Máquinas | Investigar |
| Normal (+1) | Percepción | Atletismo | Carisma |
| ASPECTOS | | | |
| Concepto Principal Un soñador de mente inquieta | | | |
| Problema Es tan niño que todavía cree en Santa Claus | | | |
| A veces sus ideas resultan geniales, solo a veces. | | | |
| PROEZAS | | | |
| Lo tengo en la mochila. No necesita pagar un punto de Destino para declarar que lleva encima la herramienta apropiada en cada momento, en su mochila hay un objeto para cada necesidad. | | | |
| ESTRÉS FÍSICO | | CONSECUENCIAS | |
| 1 | 2 | 2 | Leve |
| ESTRÉS MENTAL | | 4 | |
| 1 | 2 | 6 | Grave |



Zak tiene nueve años y sus padres murieron la noche de la invasión, o eso es lo que dice todo el mundo porque nadie ha sido capaz de encontrarlos todavía. Su amiga Sophie —una jovencita francesa de once años que corre como una gacela— siempre le dice que no pierda la esperanza.

El señor McKinney ha acogido a Zak en su familia como si fuera uno de sus hijos. De hecho Matt, el hijo de trece años del señor McKinney, se ha convertido en el mejor amigo y protector de Zak. Es un chico valiente que, si le dieran la oportunidad que tanto desea, podría ayudar a los miembros de la resistencia.

Su pandilla la completa el pequeño Franky, quien apenas es unos centímetros más alto que Zak a pesar de tener ya once años. Sin embargo Franky no parece acomplejado por su estatura, al contrario, es un crío arrojado y animoso, capaz de trepar y escurrirse por los rincones más insospechados.

| | | | |
|--|------------|----------------------|-----------|
| ID | | | |
| Nombre Sophie Laroie | | | |
| HABILIDADES / ESTILOS | | | |
| Acceptable (+2) | Voluntad | Atletismo | Carisma |
| Normal (+1) | Percepción | Saber | Contactos |
| ASPECTOS | | | |
| Concepto Principal Una luchadora que siempre piensa en positivo | | | |
| Problema Cree firmemente que todos los aliens no pueden ser malvados | | | |
| Nadie puede atraparla cuando corre, salvo que tropiece | | | |
| PROEZAS | | | |
| Velocidad punta. Obtiene un +2 a las pruebas de ATLETISMO cuando corre si tiene ocasión de hacerlo en línea recta. | | | |
| ESTRÉS FÍSICO | | CONSECUENCIAS | |
| 1 | 2 | 3 | 2 Leve |
| ESTRÉS MENTAL | | 4 Moderada | |
| 1 | 2 | 3 | 6 Grave |

Refresco

7

FATE

SISTEMA BÁSICO

Sophie tiene once años y vive con su madre junto con el resto de supervivientes de Chicago. Su padre murió combatiendo a los alienígenas hace unos meses, mientras protegía a una familia del ataque de unos sabuesos.

Se ha unido recientemente a un grupo de niños con los que ha trabado una fuerte amistad. El mayor del grupo es Matt, de trece años. Su mayor deseo es unirse a la resistencia y estás segura de que lo haría bien allí. Junto a Matt siempre está Zak, un crío de nueve años con una inteligencia asombrosa. Si no tuviera la cabeza en las nubes constantemente, podría llegar a ser un genio. El último miembro del grupo es Franky. Va de matón y de tipo duro pero en el fondo, como todo el mundo, lo único que desea es que le quieran.

| | | | |
|---|------------|----------------------|---------|
| ID | | | |
| Nombre Frank Atterberry | | | |
| HABILIDADES / ESTILOS | | | |
| Acceptable (+2) | Atletismo | Robar | Pelear |
| Normal (+1) | Percepción | Sigilo | Engañar |
| ASPECTOS | | | |
| Concepto Principal Un pequeño delincuente de los barrios bajos | | | |
| Problema Su enorme ego compensa su pequeño tamaño | | | |
| Pequeño y escurridizo, cabe por casi cualquier sitio | | | |
| PROEZAS | | | |
| Peligro oculto. Obtiene un +2 a las pruebas de ENGAÑAR cuando utiliza su aspecto inofensivo para crear una ventaja sobre un adversario. | | | |
| ESTRÉS FÍSICO | | CONSECUENCIAS | |
| 1 | 2 | 3 | 2 Leve |
| ESTRÉS MENTAL | | 4 Moderada | |
| 1 | 2 | 3 | 6 Grave |

Refresco

7

FATE

SISTEMA BÁSICO

Franky tiene once años y su vida ya no era fácil antes de que llegaran los alienígenas. Ha entrado y salido de varios hogares de acogida, pero siempre regresaba a su barrio en busca de su hermano, un delincuente de poca monta que se ha pasado veinticinco años entrando y saliendo de prisión.

Tener amigos ha sido una experiencia nueva para él y todavía se está acostumbrando a Matt, Zak y Sophie. Matt es el mayor, tiene trece años y el potencial para convertirse en un tío peligroso. Le cae bien aunque no puede evitar medirse con él inconscientemente. Zak es un pequeño cerebritito, es muy crío con algunas cosas pero no cabe duda de que es listo, muy listo. Y luego está Sophie, una preciosa francesita de la edad de Franky, alta y de largas piernas, tan largas que cuando comienza a correr es imposible alcanzarla.



EPISODIO 1X07

MEDIDAS OFENSIVAS

Los protagonistas han localizado por fin a los supervivientes de Chicago, los cuales se han organizado para protegerse unos a otros al mismo tiempo que presentan resistencia a los alienígenas que han tomado su ciudad. Mientras ambos grupos se ponen al día de lo que ha ocurrido dentro y fuera de la ciudad, un puñado de niños provoca —sin quererlo— un cambio en el equilibrio de fuerzas de esta guerra al salvar la vida de un atlante.

Con un prisionero en su poder deseoso de proporcionar información útil, la resistencia no tiene más remedio que aprender todo lo posible de las actividades del enemigo y tomar medidas ofensivas. ¿Podrán los humanos confiar en las palabras del prisionero?

Introducción para los protagonistas.

Quedan apenas unos días para navidad y el ambiente en el refugio de la resistencia no es nada festivo. Los líderes de la resistencia y los protagonistas se han puesto mutuamente al corriente de los eventos más importantes que han ocurrido en los últimos seis meses y ahora toca decidir cuál es el siguiente paso. Unos abogan por abandonar la ciudad pero, ¿para ir a dónde?; otros quieren atacar a los atlantes y liberar a los supervivientes de la torre Sears pero, ¿es eso posible? Y, de lograrlo, ¿tendrían forma de ocultarlos y alimentarlos a todos? La situación no es sencilla y, sin embargo, el momento de tomar una decisión se acerca.

Secuencia 1. Visitantes no deseados.

Los protagonistas se encuentran en uno de los edificios entrevistándose con miembros de la resistencia cuando un silbato sonará en la distancia. El sonido se repite por los tejados de los edificios de los alrededores y por todo el edificio se propaga una cadena de avisos y cuchicheos para que todo el mundo pare lo que esté haciendo y guarde silencio: uno de los vigilantes ha avistado una nave alienígena acercándose.

La nave pasará a poca distancia del complejo hotelero y de repente, sin razón aparente, realizará dos extraños giros y comenzará a caer, estrellándose sobre una gran superficie comercial situada apenas a un kilómetro al sur de su posición.

Desarrollo de la secuencia.

La secuencia se rodará siguiendo las escenas que se detallan a continuación, aunque el orden de las últimas podrá variar en función de las acciones de los protagonistas.



Nota para el Director.

Un pequeño grupo formado por protagonistas y miembros de la resistencia acudirán a investigar el accidente. Si en tu serie has decidido incluir el episodio especial de Navidad, esta secuencia se corresponde con la del mismo nombre de dicho episodio pero filmada desde otro punto de vista.

Si has decidido no rodar el episodio especial, consideraremos igualmente que los eventos detallados en él han tenido lugar y que los niños han recuperado el cuerpo del atlante ocultándolo en un viejo vagón de tren, como veremos más adelante. Esta es la opción que se ha escogido a la hora de escribir el guión de las diferentes escenas. Queda en manos del Director el realizar las modificaciones oportunas si el rodaje del episodio tomó un rumbo diferente.

Escena 0. Anabelle y los niños desaparecidos.

Si durante el rodaje del episodio navideño los niños tuvieron un encuentro con Anabelle, la secuencia comenzará con esta pequeña escena introductoria en la que la chica aparecerá en el lugar en el que estén los protagonistas reunidos para avisar de la desaparición del grupo de chicos. Será este el momento exacto en el que los silbatos comenzarán a alertar de la presencia de naves atlantes en el cielo.

Escena 1. Investigando el accidente.

Los protagonistas llegarán en un vehículo hasta las cercanías de la gran superficie comercial. La nave alienígena apenas es visible desde el exterior puesto que ha atravesado toda la construcción provocando el hundimiento de casi un tercio del edificio y dejando el resto con graves daños en su estructura.

Llegar hasta donde se encuentra la nave estrellada entraña algunos riesgos y los protagonistas necesitarán de sendas pruebas de INVESTIGAR Buena (+2) y FÍSICO Grande (+3) para hallar una ruta que les permita acceder a ella a través de metal, madera y escombros de todo tipo.

Tras un rato, accederán al interior de una de las zonas comerciales, una gran estancia de altos techos, surcada de pasillos flanqueados por estanterías y expositores, la mayoría de los cuales están derribados. La luz del exterior entra por una amplia zona del techo que se encuentra destrozada, permitiendo ver parte del segundo piso y el cielo del exterior. Bajo el enorme agujero, parcialmente incrustada en el suelo en el epicentro del desastre, está la nave alienígena de transporte. Su estructura, alargada y escasamente aerodinámica, se ha partido por la mi-

tad, dejando entrever su interior a través de una enorme abertura en un costado.

Si se acercan a la nave, lo primero que llamará su atención son unas manchas de color verdoso que parecen salir del interior, alejándose en una dirección al azar. Una prueba de INVESTIGAR Normal (+1) será suficiente para distinguir las huellas ensangrentadas de un sabueso skýlo herido.

Escena 2. El interior de la nave.

A través de la grieta se puede acceder al interior de la nave, a la zona de carga que en estas naves se utiliza para el transporte de tropas o prisioneros. Cuando entren descubrirán que esta parte ha sufrido muchos daños pues el impacto casi ha partido la nave en dos, doblándola en forma de “L” justo por este habitáculo. En el interior, una gran cantidad de contenedores se encuentran amontonados de cualquier forma, aunque algunos de ellos todavía se mantienen sujetos con grandes correas en sus lugares originales, junto a las paredes. Una de las cajas más cercanas a la grieta se encuentra abierta y las huellas ensangrentadas parecen tener aquí su origen. Los contenedores, de los cuales hay al menos una veintena, son los que los atlantes utilizan para transportar sus skýlo.

Sepultado bajo varias cajas los protagonistas también localizarán a un atlante. Se encuentra enfundado en su armadura de combate, la cual presenta bastantes daños y parece que está muerto. Si lo examinan de cerca, una prueba de INVESTIGAR Normal (+1) les llamará la atención sobre un agujero que la armadura tiene a la altura del pecho y que presenta las marcas de quemaduras típicas del impacto de un arma alienígena. Tras localizar esta marca no será difícil encontrar otras similares en algunos puntos del interior del vehículo así como en algún contenedor. Otra prueba de INVESTIGAR Buena (+2) les permitirá determinar que los disparos fueron efectuados desde la parte delantera del vehículo, que es la más dañada y donde se acumulan mayor número de contenedores. Además, varios de estos contenedores han sido movidos recientemente pues las marcas de haberlos arrastrado son claramente visibles en el suelo.

Escena 3. La cabina del piloto.

Como el espacio para acceder a la parte delantera de la nave está despejado, en cuanto se acerquen distinguirán la enorme armadura de otro atlante y podrán encontrar una de las armas de estas criaturas en el suelo —siempre que los niños no se la hubieran llevado consigo en el episodio anterior—. Este segundo atlante tiene varios impactos de disparos, también de un arma alienígena, y dos de las patas de su armadura se han quebrado durante el accidente. Una de ellas es la que mantiene abierta la puerta que comunica con la cabina delantera de la nave.

La cabina es un espacio bastante grande y dispone de dos asientos —similares a taburetes— para uso de los pilotos. Los paneles de control son todo pantallas de color negro con un tacto similar al de un monitor táctil, aunque no se muestran en ellos indicadores, texto o luces de ningún tipo, aunque sí señales de impactos, tanto de armas como de objetos contundentes.

En el interior hay otros dos atlantes derribados y tirada en un rincón de la cabina descansa otra de sus armas. El alienígena que se encuentra en la zona que corresponde al piloto está claramente muerto, su armadura se encuentra destrozada a la altura del cuello por un disparo. El cuerpo, sin embargo, presenta signos de haber participado en una lucha, con unas cuchillas ensangrentadas que brotan de los puños de su armadura a modo de garras. No hay rastro del que puedo haber sido el objetivo de sus ataques, pero una prueba de INVESTIGAR Normal (+1) revelará la existencia de una zona manchada de sangre en la que debió descansar hasta hace poco el cuerpo de otro atlante. Superar la prueba con estilo les permitirá encontrar señales de que los niños han estado aquí —una huella parcial de un zapato, un botón que se ha caído, un jirón de ropa— y que ellos son los que han movido las cajas y se han llevado al atlante.



Nota para el Director.

Es posible que resulte evidente el paso de los niños si, por ejemplo, han logrado quitar parte de la armadura al atlante y esta se encuentra tirada en el interior de la cabina. No olvides repasar la grabación del episodio especial para mantener la coherencia en los pequeños detalles.

Escena 4. Llegan los alienígenas.

Los alienígenas no tardarán demasiado en reaccionar a la pérdida de una de sus naves y en pocos minutos —el tiempo exacto queda a criterio del Director— dos cazas atlantes sobrevolarán la zona, realizando un reconocimiento previo antes de aterrizar en la explanada frente al centro comercial. De cada uno de los cazas descenderán dos atlantes y tres de ellos se desplegarán junto a sus skýlo —dos sabuesos por cada atlante—, quedando uno de los soldados junto a sus naves. Los atlantes y sus criaturas entrarán en el recinto hasta llegar a su nave derribada e intentarán acabar con cualquier humano que se encuentre en la zona y haya presenciado lo sucedido.

Lo que suceda durante la escena vendrá marcado por las acciones de los protagonistas, aunque es muy probable que los skýlo sean capaces de hallar su rastro —o el de los niños y el atlante caído— y den comienzo a una carcería. Si los protagonistas no están siguiendo el rastro de los niños, los atlantes podrían dividirse entre ambos rastros obligando a los personajes a intervenir para proteger a los pequeños.

Escena 5. Rastreando a los niños.

No debería ser complicado para el grupo de protagonistas seguir el rastro de un puñado de niños que cargan con el cuerpo de un atlante. Unas cuantas pruebas de INVESTIGAR Normal (+1) deberían bastar —o incluso una sola— para averiguar hacia dónde se han dirigido. Si no se rodó de modo diferente en el episodio especial, los niños se habrán escondido en uno de los vagones abandonados que descansan sobre las vías del tren y allí será donde los encuentren escondidos junto al cuerpo del atlante caído.

Secuencia 2. El Prisionero Atlante.

Los niños están a salvo de regreso en el campamento de la resistencia después de su arriesgada aventura. El prisionero atlante también ha sido trasladado y es mantenido en un lugar alejado de la zona de hoteles, despojado de su armadura y vigilado constantemente. Todavía permanece inconsciente a causa de las heridas sufridas durante la lucha contra sus congéneres y en el accidente posterior.

Los líderes de la resistencia no tienen claro cómo afrontar esta nueva situación, dudando entre las ventajas de contar con un prisionero que podría proporcionar información sobre el enemigo y los riesgos de tener cautivo a un ser cuyas capacidades se desconocen.

Como “representantes” de las fuerzas de defensa del país, serán los protagonistas quienes se encarguen de estudiar al prisionero, interrogarlo y tomar la decisión final sobre lo que han de hacer con él.

Desarrollo de la secuencia.

Esta secuencia cuenta con cinco escenas que podrán ser rodadas en diferente orden en función de los intereses del grupo de protagonistas.

Escena 1. La intervención de los niños.

Los niños no dejarán pasar la ocasión de hablar con alguno de los protagonistas para interesarse por el atlante capturado y contar todo lo que pasó, especialmente la forma en la que les defendió contra el skýlo y el modo en que alguno de los niños sintió la “llamada” mental que los llevó hasta el interior de la nave. Las visitas de los niños se sucederán a lo largo de los días, a veces uno solo y otras veces en grupo. Harán también muchas preguntas y querrán saber cómo se encuentra y dónde lo tienen. Incluso alguno de ellos preguntará si es posible visitarlo.

Si consideran que no están recibiendo suficiente información, los niños intentarán descubrir dónde ocultan los mayores al atlante. Es posible que en una de las ocasio-

nes que vayan a visitarlo sean seguidos por alguno de ellos —tirada enfrentada de PERCEPCIÓN contra SIGILO para darse cuenta—.



Nota para el Director.

Salvo que durante el rodaje del episodio web la situación se haya desarrollado de modo muy diferente, la mayoría de los niños sentirá una cierta afinidad con el atlante y no tendrán ningún reparo en demostrarlo, llegando a realizar acciones bastante arriesgadas con tal de asegurarse de su bienestar. Al fin y al cabo todos creen que siguen con vida gracias a él.

Escena 2. Armas y armaduras.

Los protagonistas habrán tenido en la escena anterior la oportunidad de hacerse con algunas armas alienígenas y también con armaduras o fragmentos de la misma. A pesar de los meses que han pasado, los miembros de la resistencia apenas han tenido acceso a este tipo de tecnología y estarán deseosos de estudiarla, recurriendo a la ayuda de los protagonistas si entre ellos hay alguno con conocimientos técnicos o científicos avanzados —especialmente si los protagonistas han llegado hasta aquí cargando con el prototipo de armadura ETY-1—.

Serán necesarias pruebas de MÁQUINAS y SABER a dificultades entre Enorme (+4) y Fantástico (+6) para identificar y comprender los diferentes elementos. También es posible adaptarlos y conectarse a los mismos —mediante pruebas de VOLUNTAD Magnífica (+5) y soportando el estrés correspondiente— para utilizar estos aparatos o estudiarlos a través de sus elementos programados.

En capítulos anteriores ya se han descrito algunas de las funcionalidades de estos aparatos pero uno de los detalles más importantes a tener en cuenta en el caso de las armaduras es que los cascos poseen un sistema de posicionamiento que les permite ser localizados por otros atlantes. Esta especie de rastreo de posición puede ser localizada y desactivada por parte de los protagonistas pero, de no hacerlo, debería atraer un pelotón de asalto de los atlantes en poco más de medio día.

Escena 3. Los restos de la nave alienígena.

Los atlantes no perderán tiempo en recuperar de la nave estrellada todo lo que es de valor para ello, principalmente los transportes de los skýlo y los cuerpos de sus congéneres, incluyendo sus armas y armaduras. Con el resto de la nave hay poco que puedan hacer para llevársela o desmantelarla en el lugar en que se encuentra, sin embargo sí que pueden convertirla en una trampa mortal para sus enemigos.

Un mecanismo de detonación está acoplado a la puerta que da acceso a la cabina de pilotaje de modo que mover

la puerta o cruzar al interior harán que la carga situada bajo uno de los paneles del suelo, explote. Los protagonistas que resulten afectados por la explosión recibirán 12 puntos de daño de estrés, aunque podrán realizar una defensa de FÍSICO para reducir el estrés sufrido. Cualquiera que esté fuera del vehículo pero en las cercanías también tendrá que defenderse contra el daño, aunque podrá invocar gratuitamente ese hecho como aspecto a favor.

Si no toman las debidas precauciones, tan solo la presencia de algún protagonista especialmente afortunado o perceptivo —alguien que posea algún aspecto o una proeza en uno de estos sentidos— dará a dicho personaje la oportunidad de realizar una prueba de PERCEPCIÓN Grande (+3) para advertir a sus compañeros un instante antes de que la nave estalle. Sin embargo, si hacen gala de una sana paranoia, una prueba de INVESTIGAR Grande (+3) les permitirá localizar el detonador —el explosivo está bajo un panel al otro lado de la puerta, por lo que no podrán acceder a él sin superar primero este problema—. Desactivar el detonador, el cual está construido mediante tecnología alienígena, requerirá de una prueba de SABER Enorme (+4), aunque es posible conseguir una ventaja a través de un estudio del mecanismo mediante una prueba de MÁQUINAS Grande (+3). Si se dispone de los medios para conectar con tecnología alienígena —como la armadura ETY-1, por ejemplo— una prueba de VOLUNTAD Grande (+3) es suficiente para acceder al aparato y apagarlo.

El explosivo, oculto bajo un panel del suelo —localizable con una prueba de INVESTIGAR Buena (+2)— es una mezcla similar a los explosivos plásticos terrestres aunque incorpora trazas de oricalco en su interior que parecen ser el desencadenante de la reacción explosiva y el receptor de la señal del detonador al mismo tiempo.

Si logran evitar la explosión, además de hacerse con el potente explosivo y el detonador, los protagonistas podrán estudiar y desmantelar —que no reparar, eso aún queda por encima de sus posibilidades— la nave alienígena. Esto les permitirá conseguir una buena cantidad de oricalco —dedicando tiempo, recursos y una considerable habilidad en forma de pruebas de MÁQUINAS— y aprender algo más sobre la tecnología atlante y, en particular, sobre las naves. Una forma de representar estos conocimientos podría ser la creación de una ventaja concreta a partir de una prueba de MÁQUINAS o SABER, concediendo las correspondientes invocaciones gratuitas, o permitir a los personajes interesados comprar una nueva proeza que les otorgue un bono en algún tipo de habilidad cuando estén trabajando con tecnología similar —por ejemplo en pruebas de CONDUCIR o a la hora de hacer la prueba de VOLUNTAD para conectarse a un vehículo—.

Escena 4. Interrogatorio.

El prisionero ha sido trasladado a un lugar alejado de los hoteles que refugian a los supervivientes, hasta unas improvisadas instalaciones en un aparcamiento en el sótano de un edificio a varias manzanas de distancia. Allí, encerrado en un cuarto y encadenado a un pilar, malherido pero vivo, permanece el atlante. Se le han dispensado los cuidados médicos mínimos para evitar que muera y ha terminado por recuperar la consciencia tras un par de días.

Cuando los protagonistas se decidan a interrogar al prisionero —los miembros de la resistencia lo propondrán si no sale de ellos mismos— descubrirán a un atlante muy colaborador, dispuesto a poner en sus manos una considerable cantidad de información y que, entre otras cosas, afirmará no ser enemigo suyo... siempre que sean capaces de comunicarse pues el atlante apenas conoce unas cuantas palabras en un mal pronunciado inglés —“amigo” es una de las pocas que pronuncia correctamente— y tan solo con mucho esfuerzo y conocimientos de griego —un idioma que parece tener raíces comunes con el idioma atlante—, lograrán entenderse.

El interrogatorio se puede desarrollar de muchas formas diferentes dependiendo de los métodos y la actitud de los protagonistas. A continuación se detalla la información relevante que el prisionero conoce aunque el Director es libre de añadir datos adicionales que sean de interés para los protagonistas de su serie.

Lo que cuenta el atlante.

El atlante se llama **Shafra Aswad** y entre los suyos es un científico de bajo rango especializado en genética y clonación. La edad no es un dato de mucha relevancia entre los suyos pero, si le preguntan, nació a bordo de la Atlantis —que es como se llama la nave-isla que amerizó violentamente en el Atlántico— hace aproximadamente 67 años humanos. Dentro de los cánones de su raza todavía se le considera joven, pues los más ancianos de los suyos tienen hasta siete u ocho veces su edad.

La tierra es el primer planeta que visita aunque hace bastante tiempo que sabía que éste era su destino. Han tenido ocasión de estudiarlos antes de llegar pues en los textos antiguos consta que su raza habitó temporalmente este planeta en un pasado remoto —hace aproximadamente 11.000 años, al comienzo del Neolítico, si se empeñan en hacer cálculos. Su estancia duró casi dos milenios—. Por desgracia los textos antiguos no hacen justicia a los enormes avances que la raza humana ha experimentado desde entonces, algo que les sorprendió mucho y que provocó grandes debates entre sus dirigentes que, finalmente, decidieron entrar en guerra contra la humanidad y conquistar todo el planeta —algo que, según la historia antigua de su raza, ya intentaron una vez en el pasado—.

Shafra Aswad, Científico atlante rebelde.

Aspectos: *Enamorado de la raza humana; Estudios en genética y clonación; La Tierra es el primer planeta que ha visitado;*

Habilidades: Saber +5; Máquinas +4; Investigar +3; Físico +3; Empatía +2; Carisma +2; Voluntad +2; Percepción +1; Atletismo +1; Provocar +1; Pelear +1;

Estrés Físico: 4; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada – Grave

Armadura: 3;

Armamento: Garras (Daño: 2);

Proezas:

Lector mental. Puede utilizar su VOLUNTAD para buscar información específica en la mente de otra criatura con la que establezca contacto físico. Si la criatura se opone a su escrutinio puede defenderse de la lectura mental con una prueba de VOLUNTAD, pero sufrirá estrés mental si no se defiende con éxito.

Telépata. Tiene capacidad para proyectar imágenes y pensamientos en la mente de otra criatura (humana o atlante). Si la criatura se opone al contacto se produce un asalto de combate utilizando ambos atributos de VOLUNTAD, causando estrés sobre el perdedor.

La nave Atlantis es la última que queda de su flota. Los viejos documentos hablan de miles de naves como esa que expandían su raza por los confines de la galaxia, pero ya nadie recuerda aquellos tiempos y el conocimiento se ha perdido. Ni siquiera recuerdan que nombre tenían como pueblo, ahora solo son atlantes, los habitantes de Atlantis. No sabe qué sucedió con el resto de su raza, los textos no lo cuentan. Se especula con que pudo ser una guerra, mientras otros apuntan a una terrible pandemia, hay muchas teorías pero ninguna certeza y el universo es un lugar muy grande en el que buscar las respuestas.

Desconoce las razones por las que se ha decidido esta aproximación hostil. Él, como tantos muchos, no es más que un ciudadano de Atlantis y se le escapan las motivaciones políticas y militares de sus dirigentes. Sin embargo su formación como científico y su propio carácter no le han permitido mantenerse al margen y como otros muchos de sus congéneres, no está de acuerdo con esta guerra y participa activamente —dentro de sus limitadas posibilidades— en los intentos de acabar con ella.

Los rebeldes atlantes han tenido poco tiempo para organizarse, aun así sabe que hay pequeñas células infiltradas en la mayoría de las naves situadas sobre ciudades humanas. La comunicación dentro de las filas rebeldes es muy limitada y no todos se conocen entre sí por una cuestión de seguridad, de modo que Shafra tan solo conoce a otros dos, científicos como él, pero está seguro de que hay algunos más en Chicago. Aunque no lo sabe con certeza, los rumores apuntan a que todo el entramado de la rebelión tiene detrás a una figura muy importante, un atlante llamado **Eurípides**, opositor al actual gobier-

no de Atlantis y antiguo representante de la casta de los *Sophós*. Los *Sophós* son los guardianes del saber, las artes y las ciencias de la cultura atlante, tradicionalmente enfrentados a los *Hoplîtês*, la casta de soldados y guerreros. En el extremo opuesto está **Milcíades**, *Arconte epónimo* y *Strategos* de Atlantis —lo que lo convierte en el máximo dirigente político y militar— además de líder de los *Hoplîtês*. Milcíades se encuentra en la actualidad en alguna de las naves que sobrevuelan la costa oeste del continente, aunque Shafra no sabe en cual con exactitud.

Lo que el científico si conoce es el motivo por el que la Atlantis ha regresado a la tierra y este no es otro que los propios humanos. Nunca ha sido la intención de Milcíades exterminar a la raza humana, nada más lejos de la realidad. Millones de humanos han sido capturados en las ciudades sitiadas y están siendo utilizados en experimentación, aunque manteniendo separados a las mujeres de los hombres. Con los hombres están haciendo algún tipo de pruebas para manipular sus mentes: implantación de recuerdos, patrones de conducta, control mental, etc. No sabe demasiados datos ya que no tiene acceso a esa información de forma directa. Con las mujeres están haciendo estudios reproductivos para intentar solventar el severo problema de natalidad de la Atlantis.

La raíz del problema es que cada vez más mujeres Atlantes nacen estériles. Generación tras generación la situación se agrava y actualmente tan solo un 3% de las mujeres atlantes son capaces de procrear. Durante el último milenio se ha recurrido a la clonación como el medio para mitigar el problema pero este camino solo conduce a la desaparición de la diversidad dentro de la raza y no puede ser considerado más que un paliativo de emergencia, nunca una solución.

Por cuestiones que escapan a la comprensión de Shafra, los seres humanos tienen un elevado porcentaje de compatibilidad con la raza atlante lo que arroja una gran cantidad de posibles vías de investigación que podrían ayudar a su raza a recuperar su capacidad reproductora. Lamentablemente y mientras eso sucede se están implementando otras vías de emergencia que van desde la manipulación genética de óvulos humanos sanos para ser fecundados e implantados en mujeres atlantes, hasta el uso de mujeres humanas fértiles como incubadoras vivientes para óvulos atlantes procedentes del banco de donaciones, al que contribuyen de forma obligatoria todas las hembras atlantes con capacidad reproductora. El problema para estas mujeres es que el tamaño de los bebés atlantes es muy superior al de un bebé humano, lo que sin duda provocará una gran cantidad de muertes en los últimos meses de gestación —que en los atlantes es de dieciséis meses— o llegado el momento del parto. Este es el campo de estudio en el que está interesado Shafra aunque no en el que desarrolla su labor, ya que su función dentro del equipo científico es supervisar el correcto crecimiento de los nuevos depredadores skýlo en su última etapa de desarrollo.

El accidente de avión fue provocado por Shafra. Uno de los pilotos detectó actividad en una azotea a cierta distancia de donde se estrellaron y decidió sobrevolar la zona. Los sensores de la nave detectaron la presencia de un número importante de humanos y todos se dieron cuenta de que probablemente acababan de encontrar el refugio de la resistencia. En ese momento Shafra tomó la decisión de acabar con la vida de sus congéneres antes de que pudieran dar aviso.

La torre Sears.

La antigua torre Sears se ha convertido en la base de operaciones en tierra de la nave destacada sobre la ciudad de Chicago. En ella se están llevando a cabo varias actividades diferentes aunque Shafra no tiene acceso a todas como para conocer sus detalles más pequeños.

Las plantas inferiores se han habilitado para los experimentos con los humanos varones. Solo una pequeña parte de los prisioneros están allí, la gran mayoría de ellos se encuentra en la nave. Desconoce los trabajos concretos que se realizan allí pero sabe que están relacionados con técnicas de manipulación mental. De vez en cuando pequeños grupos de prisioneros son trasladados desde la nave a la torre y viceversa, escoltados por hoplitês, pero no sabe mucho más sobre sus progresos o la intención que hay tras esos experimentos. Tiene muchas teorías, por supuesto, como también las tendrán los protagonistas.

Alrededor de la planta treinta y cinco de la torre se encuentran los laboratorios en los que trabaja Shafra. Allí se clonan y crían los nuevos skýlo, introduciendo constantes modificaciones en su ya torturado perfil genético, intentando optimizar sus capacidades para adaptarlos lo mejor posible a las características de la tierra y de los humanos. También se realizan experimentos con otras especies, tanto creadas artificialmente como autóctonas del planeta. No todos los experimentos tienen como fin la lucha contra los humanos aunque los que se llevan a cabo en Chicago son en su mayoría de este tipo, ya que la guerra aún sigue en marcha.

En los niveles superiores, alrededor de la planta ochenta, tienen lugar los experimentos reproductivos con las hembras humanas. Uno de los miembros de la resistencia que conoce trabaja allí. Ya les ha contado con anterioridad en qué consisten los distintos experimentos, desde extracción de óvulos para su estudio hasta la implantación de embriones atlantes en mujeres humanas. Las mujeres no salen de esas plantas superiores y es a en una de las plantas azoteas de la torre donde aterrizan y despegan las naves de transporte que las traen y llevan a la nave principal. Al igual que con los varones, el número de mujeres en el edificio es apenas una mínima fracción del número total de prisioneros.

Para terminar, en las últimas plantas del edificio, justo bajo las cubiertas inundadas de antenas y otros equipos de emisión y captación de señales, se ha instalado un puesto militar en el que trabajan un número importante de científicos. Shafra ignora qué es lo que se traen entre manos. Ni él ni nadie que conozca tienen acceso o información al respecto.

La seguridad alrededor de la torre es bastante importante, sobre todo a raíz de los ataques realizados por la resistencia en el último mes. Sin embargo en el interior de la torre las medidas de control y seguridad no son tan elevadas, aun así hay ciertos puntos de control en los que drones de vigilancia se aseguran de que solo los atlantes autorizados tienen acceso a cada una de las zonas. De este modo se protegen ante la posibilidad de que existan atlantes rebeldes infiltrados en sus filas —como, de hecho, hay—.

La nave atlante.

Las naves son instalaciones militares en las que también trabaja un pequeño número de personal civil, principalmente científicos y personal de mantenimiento. Cada nave tiene una tripulación de en torno a doscientos soldados y sobre Chicago se han acoplado doce naves individuales, lo que suma algo menos de tres mil atlantes entre militares y civiles.

Cada nave tiene un militar al mando, el *Keleustes* —una especie de Comandante, por utilizar un título humano más similar a su función real— y toda la flota sobre una ciudad está bajo las órdenes de uno de ellos que recibe el título de *Proreo* —un Almirante si nos referimos a una flota naval—, que responde directamente ante Milcíades. El Proreo de la flota de Chicago es una hembra atlante llamada **Hekate**, quien es además hija de Milcíades.

Los prisioneros abducidos que no están en la Torre Sears continúan en las naves, repartidos entre los diferentes módulos habilitados como prisión. Mujeres y hombres permanecen juntos hasta que son enviados a la Torre para los proyectos de investigación. Una vez abandonan la torre y regresan a las naves, Shafra ya no sabe qué es de ellos, aunque su contacto de la rebelión —el otro miembro al que conoce y que desarrolla su labor en una de las naves— le ha confirmado que algunos sujetos escogidos han sido enviados a otras naves e incluso de regreso a Atlantis, pero no tiene más información al respecto.

Algunas notas sobre tecnología atlante.

Toda la tecnología atlante se basa en el oricalco y su capacidad para potenciar y aprovechar la energía generada por sus mentes. El oricalco es a la vez un conductor, un amplificador y un almacenador de esta energía que es diferente en cada miembro de su raza, aunque puede ser agrupada en una serie de “castas” o grupos de individuos que presentan energías similares. En algunos

casos la energía mental es tan intensa que ni siquiera es necesaria la intervención del oricalco para obtener buenos resultados, aunque es algo que conforme avanzan las generaciones cada vez pasa con menos frecuencia.

Estas “castas” dedican tradicionalmente sus esfuerzos a aquellos campos en los que su energía es mejor aprovechada, aunque existen numerosas excepciones. Actualmente la casta más extendida está formada por individuos dotados para la guerra, capaces de canalizar su energía a través de la tecnología de forma ofensiva. Lo que los humanos llaman “armas atlantes” no son más que algunos de estos dispositivos tecnológicos. Aunque un miembro de una casta puede utilizar su energía en otros fines diferentes, los resultados nunca pueden igualar a aquellos obtenidos por un miembro de la casta “correcta”.

De este modo, cualquier atlante podrá utilizar un “arma” pero ninguno será tan efectivo como un *Hoplîtâ*, estos a su vez no podrán utilizar correctamente la tecnología científica de los *Sophós* y ninguno de ellos tendrá la habilidad para hacer volar una nave que tienen los *Náftis*. Y del mismo modo ocurre con otras muchas castas menores, algunas dedicadas a cosas tan sencillas como cuidar de la tierra y cultivar los alimentos.

La propia evolución de la raza ha provocado que algunas de las castas tengan más representación que otras, siendo en la actualidad mucho más numerosas aquellas que tienen una relación más o menos directa con el arte de la guerra. También existen un número bastante elevado de atlantes cuya energía mental es muy limitada en todos los ámbitos y no pertenecen a ninguna casta concreta —lo que en la práctica los convierte en una casta propia— son los llamados *Periecos*.

Cualquier referencia al uso de tecnología atlante por parte de los humanos causará en Shafra una sorpresa y admiración tremenda. Por supuesto su curiosidad científica le llevará a hacer preguntas para descubrir hasta donde han llegado. No le extrañará el que la mente humana sufra al utilizar parte de su energía para activar estos aparatos y les animará a seguir experimentando pero con precaución, advirtiéndoles de que intentar hacer funcionar elementos que requieran de una cantidad muy grande de energía podría causarles daños terribles, quizás irreparables.

Todas estas energías mentales potenciadas por el oricalco se utilizan para formar una red que es capaz de enlazar a todos los atlantes e incluso a su tecnología, permitiéndoles acceder a diferentes equipos así como a una gran cantidad de información almacenada en su memoria racial. Todos los atlantes son capaces de acceder en mayor o menor grado a esta red —a la que llaman *Ýfasma*, “el entramado”— la mayoría con ayuda de elementos tecnológicos y unos pocos tan solo con su mente.



Nota para el Director.

El atlante es sincero en sus intenciones y en sus afirmaciones aunque eso no quiere decir que lo sepa todo ni que vaya a comportarse de forma precipitada o estúpida, también teme por su vida y no conoce ni se fía de los humanos que lo han secuestrado. Intentará ganarse la confianza de sus captores contestando a sus preguntas pero también se guardará alguna información si cree que eso le ayudará a negociar por su vida. En última instancia su objetivo debe ser propiciar de algún modo el que se tienda un puente entre la humanidad y los atlantes rebeldes que se oponen a la guerra contra la tierra.

Escena 5. Asesinato.

Pese a la discreción con la que se intenta llevar el hecho de contar con un prisionero atlante, su presencia es un secreto a voces dentro de la resistencia. El hecho de que está proporcionando información útil también se propagará con rapidez y no tardará mucho en llegar a oídos inapropiados.

Una mañana los protagonistas se levantarán con la noticia de que el prisionero atlante ha sido asesinado, así como dos de los guardias. Los atacantes no han sido atlantes ya que las armas utilizadas han sido humanas. Un rápido recuento y una serie de preguntas hechas en los lugares adecuados —mediante pruebas de INVESTIGAR o de CONTACTOS— permitirá poner nombre a dos sospechosos, dos recién llegados que algunas personas echarán en falta: **Nate Cutter** y **Choi Jun Woon**.

Los protagonistas deberán seguir el rastro de los fugitivos que intentan llegar hasta la torre Sears por sus propios medios —han conseguido poner en marcha un coche a pocos kilómetros del refugio, aunque no aguantará todo el trayecto— y avisar a los alienígenas de la situación del campamento de la resistencia. Si lo consiguen, todos los supervivientes deberán buscar un nuevo lugar donde refugiarse.

Si son los protagonistas los que custodian al prisionero en todo momento, tendrán la ocasión de enfrentarse a Nate y Choi e intentar impedir que tengan éxito en su misión. Capturar a estos dos secundarios e interrogarlos no proporcionará demasiada información útil. Son plenamente conscientes de lo que han hecho y volverían a hacerlo, aunque no son capaces de explicar con coherencia el por qué, simplemente es algo que han de hacer y está grabado a fuego en su mente de una forma tan primordial como la necesidad de alimentarse. De forma consciente no sienten ningún tipo de afinidad con los atlantes, sus reacciones son a nivel inconsciente, como algo primario y primitivo que los insta a actuar de una forma que favorece a los intereses alienígenas.

Extraerles el dispositivo implantado en su cerebro es una

operación complicada y arriesgada. Es necesaria cirugía altamente invasiva y superar una prueba con una habilidad de SABER Enorme (+4), aunque eso no eliminará completamente la manipulación que ya han sufrido a través del elemento implantado —los personajes mantendrán un aspecto que haga referencia a esto—.

Secundarios y Extras de la escena.

Nate Cutter. *Asesor fiscal; Bueno con los números; Migrañas y recuerdos confusos.*

Habilidades: Saber +2; Engañar +1; Disparar +1;

Choi Jun Woon. *Taxista ilegal; Ingenio agudo; Migrañas y recuerdos confusos.*

Habilidades: Conducir +2; Pelear +1; Carisma +1

Secuencia 3. Coordinando las fuerzas.

En algún momento tras interrogar al atlante, los protagonistas intentarán establecer comunicación con el exterior de Chicago y retomar el contacto con las fuerzas militares o el gobierno, con el fin de poner en su conocimiento la existencia de potenciales aliados dentro de las fuerzas invasoras. La posibilidad de realizar un ataque coordinado y liberar a las ciudades bajo control alienígena se convertirá en una opción real gracias a ellos.

Desarrollo de la secuencia.

Esta secuencia podrá tener lugar en momentos muy diferentes del episodio y quedará totalmente a criterio de los protagonistas quienes podrían, incluso, no establecer ningún tipo de contacto con el exterior y tomar sus propias decisiones.

Comunicar con el exterior requerirá que los protagonistas abandonen la ciudad o se alejen de la misma lo suficiente como para superar el bloqueo de transmisión que la nave alienígena tiene situada sobre Chicago. En ninguna escena se detallará esa parte de la secuencia que ya se ha contemplado en episodios anteriores de modo que será labor del Director tomar las decisiones oportunas al respecto. Las dos escenas siguientes se limitarán a reflejar las peticiones que deberán satisfacer los protagonistas una vez establecida dicha comunicación y en función de la información aportada.

Escena 1. Primer contacto.

Los protagonistas establecerán contacto con algún personaje de las fuerzas militares que hayan conocido con anterioridad —supervivientes de Mt. Olive o de Fort Drum— quienes les pedirán un informe completo de sus actividades.

La existencia de atlantes rebeldes será una noticia que tendrá una gran acogida. Tras felicitarles por su labor se les pedirá que de nuevo se pongan en riesgo y que intenten ampliar esa información, averiguando qué están

haciendo los atlantes en la torre Sears y estableciendo contacto con algún atlante que ocupe un puesto de importancia dentro del escalafón rebelde, alguien que pueda tomar decisiones, proporcionar información crítica y coordinar sus fuerzas con las de los humanos con el fin de liberar las ciudades y a los prisioneros e intentar forzar a los dirigentes atlantes a establecer vías de comunicación y negociación con los humanos. Los protagonistas deberán conseguir tender ese puente, como un primer paso que permita dar un vuelco a la guerra.

Escena 2. Segundo contacto.

El objetivo final del gobierno de los EE.UU., siempre que los personajes consigan ganarse la confianza de alguno de los rebeldes atlantes, será propiciar una comunicación entre ambas partes, a ser posible mediante una reunión en persona.

El propio Presidente de la nación será quien les pida mantener ese cara a cara con el líder atlante de Chicago o con alguno de los líderes de las naves de otras ciudades —que podría ser la única información que consigan los protagonistas si no logran cumplir su tarea completamente—. De este modo los protagonistas tendrán ahora que idear una forma de sacar a un atlante de Chicago, bajo la atenta vigilancia de sus congéneres, hasta un punto de extracción que tendrán que decidir previamente.

Secuencia 4. La Torre Sears.

Tras interrogar al atlante y con la información que éste les proporciona, se abre ante los protagonistas un gran abanico de opciones. Una gran parte de éstas pasa por la Torre Sears y los proyectos que los atlantes están llevando a cabo en ella.

Atacar la torre, liberar a los prisioneros humanos, averiguar qué están construyendo en las plantas superiores o intentar contactar con otro miembro de los rebeldes alienígenas son solo unas cuantas de las posibilidades que los protagonistas pueden plantearse.

Es imposible desarrollar todas las opciones que pueden darse por lo que en esta escena se detallarán diferentes aspectos del edificio, dejando al Director la responsabilidad última de definir y concretar lo que ha de rodarse en función de las intenciones del grupo de actores con el que cuente.

Desarrollo de la secuencia.

Las secuencias que encontrarás a continuación detallan algunos aspectos concretos de la Torre Sears, prestando especial atención a las cuatro zonas de trabajo de los atlantes y lo que sucede en ellas.

Escena 1. Los viejos túneles de transporte.

Pese a que tanto la superficie como los túneles del metro ya están por completo bajo el control de los atlantes, acceder a la Torre Sears es un problema que tiene una solución más sencilla de lo que cabría pensar a priori: utilizar los viejos túneles de transporte.

Existen varios puntos por los que se puede acceder a la vieja red de túneles aunque encontrarlos podría conllevar una pequeña labor de investigación previa —lo que podría convertirse en una escena adicional si el Director así lo estima— en todo caso una prueba de SABER Grande (+3) en el lugar adecuado o para algún protagonista criado en Chicago permitirá acceder a una lista de las viejas entradas o recordar un par de ellas.

Las entradas fueron todas selladas hace tiempo y abrirse paso a través de ellas requerirá de un poco de esfuerzo extra. Será necesario utilizar un soplete o una pequeña carga de explosivos para poder acceder a los túneles, siendo necesario superar una prueba de MÁQUINAS o SABER Buena (+2) para hacerlo correctamente y sin atraer la atención de los atlantes, pues todas las entradas se encuentran muy cerca de la zona que ellos controlan.

El interior de los túneles está habitado tan solo por ratas y en la mayor parte del trayecto apenas se distinguen los viejos railes, cubiertos ahora por una capa de tierra. Estos daños son producto de la inundación de hace veinticinco años que llenó los túneles de agua y lodo procedentes del río, lo que en algún punto podría obligarles a tomar un pequeño desvío.

Originalmente los túneles contaban con señalización que permitía localizar con facilidad el punto de la ciudad bajo el que te encontrabas, aunque la inundación y el paso de los años han hecho desaparecer todo rastro de esos indicadores. Es por ello que será necesario contar con un buen mapa y superar una prueba de INVESTIGAR Grande (+3) para reconocer que han llegado a su destino.

Una vez en el lugar deberán encontrar un viejo conducto que comunica con la superficie y que fue tapiado en su día cuando se realizó la cimentación de la Torre Sears. Será necesario superar una prueba de INVESTIGAR Enorme (+4) para localizar el acceso cegado por una gruesa capa de tierra, a lo que seguirán algunas horas de trabajo desbloqueando el acceso —una prueba de MÁQUINAS Buena (+2) evitará cometer errores que pongan en riesgo la vida de algún personaje al realizar la excavación—.

El túnel que encontrarán es totalmente vertical y antaño contaba con un montacargas del que apenas quedan unos restos metálicos retorcidos. Al cimentar la torre se evitó cegar completamente este conducto y todavía es posible ascender por él hasta llegar un punto situado varios metros bajo el sótano inferior de la torre.

Los túneles de transporte



En 1889 la ciudad de Chicago concedió a la Compañía de Teléfono y Telégrafo de Illinois la licencia para construir una red de túneles subterráneos para instalar su red de cables telefónicos. La idea original incluía una serie de pasajes de mantenimiento que acabaron incorporando raíles para facilitar el tendido del cableado. Años después, en 1903, la compañía renegoció su trato con la ciudad para permitirles el uso de su pequeño ferrocarril subterráneo para el transporte de paquetería y correo. Para 1905 ya se habían completado 42km de los 97km de túneles proyectados.

La red de túneles continuó su expansión en los años siguientes, cambiando varias veces de dueño durante el proceso y sobreviviendo incluso a un proceso de bancarrota que amenazó con arruinar todo el proyecto. Para 1914 ya se habían construido 97 km de túneles, de unos 2,3m de altura y 1,83m de ancho. Diecinueve elevadores conectaban los túneles con sus clientes y otros cinco servían como estaciones públicas donde se podían entregar y recoger paquetes. El ferrocarril contaba con 132 vehículos eléctricos que tiraban de más de 2.000 vagones para mercancías.

Tras muchos problemas —que incluyeron una segunda bancarrota en 1956— una filtración desde el río en 1991 provocó la inundación de todo el sistema de túneles y el ascenso de una enorme masa de agua y lodo hasta una gran cantidad de edificios de la superficie. Gran parte de los propietarios ni tan siquiera eran conscientes de que sus negocios estaban aún conectados con la red de túneles subterráneos ya que sus aberturas habían sido tabicadas o cerradas con el tiempo, pero en ningún caso eso impidió el paso del agua. El accidente mantuvo cerrado todo el centro de la ciudad durante días.

En la actualidad los túneles aún se utilizan para el tendido de cables de energía y comunicación y se han convertido en un lugar habitual para grupos de exploradores urbanos que se cuelan en ellos por curiosidad. Sin embargo la ola de pánico contra el terrorismo de principios de siglo provocó que los accesos a todos los túneles fueran asegurados. Posteriormente, en octubre de 2009, el bombeo de hormigón en el túnel situado bajo la Autopista Kennedy provocó el hundimiento de parte de la calzada, bloqueando algunos de los túneles.

Según el método que escojan para subir por el conducto, podría ser necesaria una o varias pruebas de ATLETISMO Normal (+1). El túnel no está en muy buen estado, pero sus pequeñas dimensiones favorecen la escalada si se cuenta con material apropiado.

La última parte de este trayecto implicará abrirse paso a través del suelo del último nivel de sótano —de los tres

que tiene la torre—, para lo cual no tendrán más remedio que volver a utilizar explosivos u otros medios mucho más lentos. El peligro de provocar un derrumbamiento que ciegue totalmente el túnel o una explosión demasiado fuerte que alerte a los atlantes por el ruido o las vibraciones, aumentará la dificultad a superar en la prueba que será de SABER o MÁQUINAS Fantástica (+6).

Escena 2. Las plantas inferiores.

Las plantas inferiores se han habilitado para tratar a los humanos varones, convirtiendo una zona en una improvisada prisión cuyas medidas de seguridad son bastante simples y se basan principalmente en la vigilancia, ya que los atlantes no se han molestado en modificar demasiado la construcción o incorporar elementos de su tecnología más allá de dicha vigilancia.

Serán drones autónomos los que se encarguen de dichas labores de vigilancia, escaneando y autorizando el acceso a los atlantes que trabajan en el lugar, comunicando las incidencias al personal encargado de la seguridad. La mayoría de los atlantes en esta zona son científicos pero los encargados de la seguridad son todos soldados, así como los máximos responsables de los experimentos que se están llevando a cabo.

En total hay unos seiscientos prisioneros que se encuentran repartidos por varias plantas, normalmente en grupos de algo más de cincuenta reunidos en una gran sala. Los prisioneros están inconscientes y la causa parece ser un extraño aro de plástico y metal que tienen situado alrededor de la cabeza, como una especie de corona salpicada de luces que proporcionan algún tipo de información sobre el prisionero. Sus cuerpos también están sondados para proporcionarles los nutrientes necesarios para su subsistencia.

Los prisioneros no están todos en las mismas condiciones. Algunos de ellos ya han pasado por los quirófanos y en sus mentes han sido implantados elementos de control —una suerte de chip alienígena basado en el oricalco—. Los prisioneros ya operados permanecen aquí mientras las cicatrices producto de la operación desaparecen y el cabello vuelve a crecer, para poder utilizarlos como espías llegado el momento. Si los protagonistas examinan los cuerpos con cuidado pueden encontrar las tenues y casi imperceptibles cicatrices con una prueba de INVESTIGAR Grande (+3) o mediante una habilidad médica apropiada, distinguiendo a aquellos que ya han recibido el implante y a los que no.



Nota para el Director.

Este es un punto magnífico para introducir de nuevo en la historia a algún protagonista o secundario que haya sido abducido o capturado por los atlantes en un episodio anterior de la serie. Por supuesto será mucho más interesante si, además, ya ha sido operado con éxito.

CHICAGO'S BUSINESS DISTRICT SHOWING RAILROAD TERMINALS.

KEY—

ILLINOIS TUNNEL COMPANY'S TUNNELS
OVER 20 MILES COMPLETED
Business District
Rail Road Property

CHI & N-WESTERN STA.
CHI & N-WESTERN RY.

CENTRAL STA
ILL. CENTRAL RY.
MICH. CENTRAL RY.
WIS. CENTRAL RY.

GRAND CENTRAL STA.
B&O RY.
PERE MARQUETTE RY.
CHICAGO & N. W. RY.
CHI. ST. WESTERN RY.

UNION STA
P. T. & C. RY.
P. CH. CHI & ST. L. RY.
CHICAGO & N. W. RY.
CHI. ST. WESTERN RY.

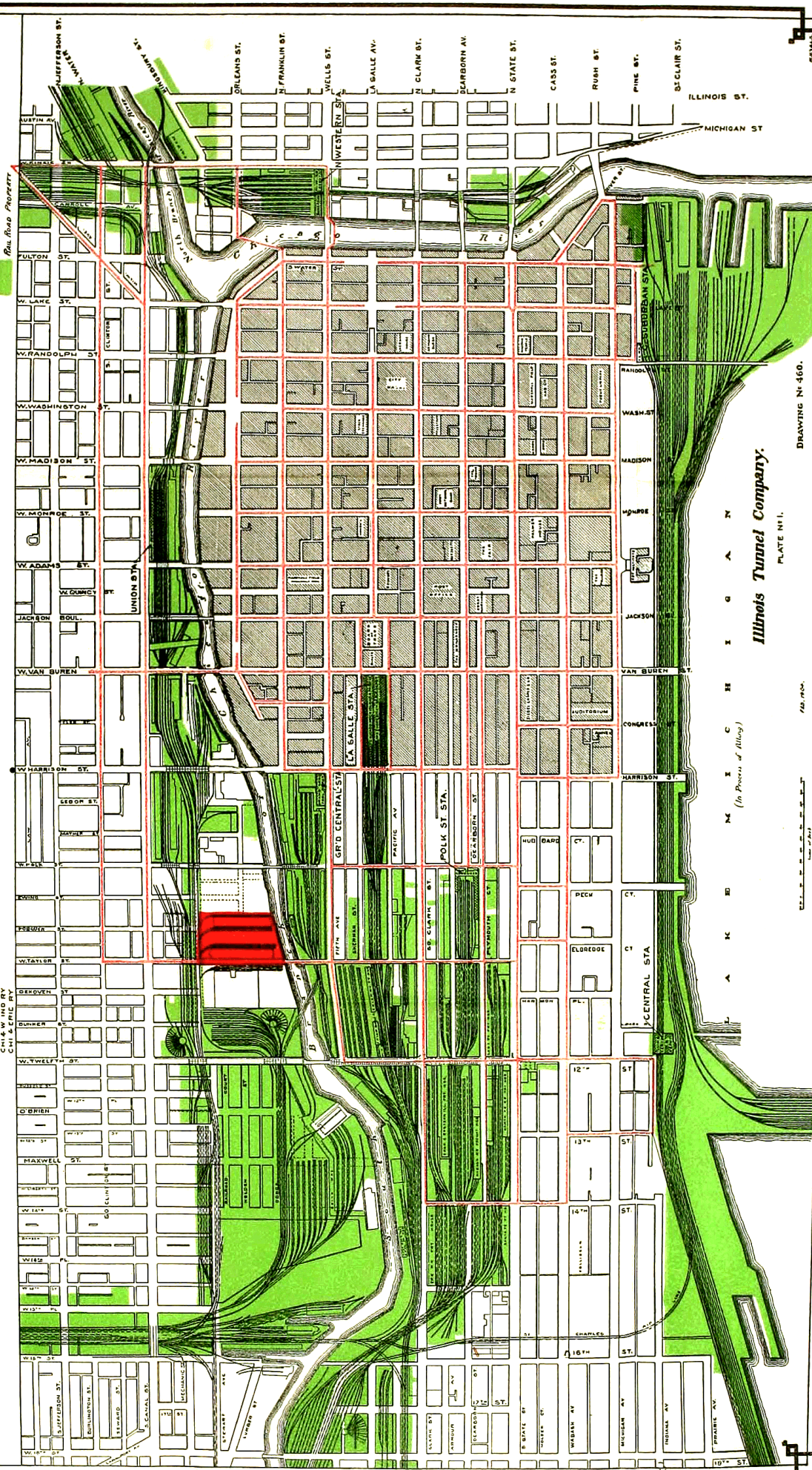
POLK ST. STA
CHI & GRAND TRUNK RY.
WABASH RY.
CHI. ST. WESTERN RY.
CHI. ST. WESTERN RY.

LA SALLE STA.
CHI. & PAC. RY.
L. & N. SHORE & MICH. SOU. RY.
NEW YORK, CHI. & ST. LOUIS RY.

W. 16TH ST.
W. 15TH ST.
W. 14TH ST.
W. 13TH ST.
W. 12TH ST.
W. 11TH ST.
W. 10TH ST.
W. 9TH ST.
W. 8TH ST.
W. 7TH ST.
W. 6TH ST.
W. 5TH ST.
W. 4TH ST.
W. 3TH ST.
W. 2TH ST.
W. 1TH ST.

W. 16TH ST.
W. 15TH ST.
W. 14TH ST.
W. 13TH ST.
W. 12TH ST.
W. 11TH ST.
W. 10TH ST.
W. 9TH ST.
W. 8TH ST.
W. 7TH ST.
W. 6TH ST.
W. 5TH ST.
W. 4TH ST.
W. 3TH ST.
W. 2TH ST.
W. 1TH ST.

W. 16TH ST.
W. 15TH ST.
W. 14TH ST.
W. 13TH ST.
W. 12TH ST.
W. 11TH ST.
W. 10TH ST.
W. 9TH ST.
W. 8TH ST.
W. 7TH ST.
W. 6TH ST.
W. 5TH ST.
W. 4TH ST.
W. 3TH ST.
W. 2TH ST.
W. 1TH ST.



Illinois Tunnel Company.

PLATE NO. 1.

DRAWING NO. 460.

1888.

CHICAGO & N. W. RY.

CHI. ST. WESTERN RY.

ILL. CENTRAL RY.

MICH. CENTRAL RY.

WIS. CENTRAL RY.

El resto de las instalaciones están formadas por laboratorios en los que se montan o fabrican tanto los “chips” como los “aros”; quirófanos en los que se opera a los humanos para implantarles los chips; estancias de post-operatorio donde técnicos vuelcan información a los chips implantados a través de paneles de control o les colocan los aros que los sumen en la inconsciencia; o salas que cuentan con paneles de control, similares a los que ya han podido ver en las naves alienígenas, donde pueden monitorizar el estado de los prisioneros o supervisar las operaciones.

Todas estas instalaciones cuentan con personal atlante trabajando en pequeños grupos de dos o tres individuos y con algún drone o soldado en las cercanías. Este personal atlante no viste las enormes armaduras que los protagonistas han visto hasta el momento, sino que llevan monos de trabajo y ropajes algo más convencionales.

Cada varios días una nueva remesa de prisioneros es trasladada hacia o desde la nave principal, así como también materias primas, alimentos e incluso movimiento de atlantes que cambian de turno. Cualquiera de estos eventos puede ser introducido por el Director si lo considera oportuno o si, por cualquier circunstancia, los protagonistas tienen ocasión de observar la actividad en la zona a lo largo de varios días.

A pesar de la descripción anterior, la torre es tan grande y las plantas tan amplias que existen numerosos pasillos y estancias vacías, tantas que puede llegar a dar la equivocada sensación de que, en realidad, se encuentran solos en el edificio.

Escena 3. Los cultivos de Skýlo.

Alrededor de la planta treinta y cinco, tras una serie de pisos completamente vacíos, se encuentran una nueva serie de laboratorios de características muy distintas a los anteriores. En ellos se crían y modifican diferentes versiones genéticas de los sabuesos skýlo.

La vigilancia está, nuevamente, realizada por pequeños drones que recorren algunos de los pasillos, el número de soldados es mucho menor, apenas un puñado. Sin embargo hay salas repletas de skýlo en diferente estado de evolución, muchos de ellos dispuestos ya para el combate pero todavía esperando a ser asignados a algún soldado atlante o enviados a realizar alguna tarea específica.

Las numerosas estancias están divididas en salas de gestación, perreras donde las criaturas desarrolladas esperan su destino definitivo, laboratorios donde se experimenta y se modifican los skýlo a nivel físico o genético e incluso otras estancias donde se hace a los sabuesos luchar entre sí, se les ataca con armas de diversa índole o se les somete a diferentes condiciones de vida para comprobar sus capacidades adaptativas y de regeneración.

En principio no hay demasiado de interés para los protagonistas en esta parte del edificio, pero Shafra podría darles información más concreta que les facilitara moverse por el lugar si fuera necesario en algún momento.



Nota para el Director.

Con la ayuda de un atlante que conozca las instalaciones —Shafra, por ejemplo— los protagonistas podrían hacer incluso que un skýlo fuera asignado como compañero a un humano que pudiera transmitirle las órdenes a través de la armadura ETY-1.

Escena 4. La planta ochenta.

A partir de la planta ochenta y a lo largo de seis plantas existe una serie de instalaciones que podrían ser comparadas con aquellas de las plantas inferiores en las que se encuentran los varones humanos, solo que para las mujeres. La principal diferencia radica en que a éstas no se las intenta manipular mentalmente para utilizarlas en la guerra o favorecer los intereses atlantes, sino que se las estudia para buscar la forma de solucionar el problema de natalidad de la raza atlante.

Existen salas donde mujeres de diferentes edades permanecen inconscientes mediante el mismo sistema utilizado con los varones, aunque su número es más reducido, en torno a trescientas mujeres en total. Ninguna de ellas ha sido operada para implantarle elementos en el cerebro aunque se pueden distinguir las señales de otros tipos de operaciones que involucran a su sistema reproductivo, desde cesáreas a extracciones de ovarios, pasando por otras menos agresivas o invasivas. A diferencia del caso de los hombres tan solo podrán encontrarse mujeres en una franja de edad con capacidad reproductora. Ni niñas pequeñas ni ancianas o de edad avanzada.

Algunas de estas mujeres se encuentran en salas especiales donde un número reducido de ellas —en torno a una docena— son monitorizadas para controlar los diferentes estadios de gestación en que se encuentran. Ninguna de ellas se encuentra por encima de los dos meses y algunas presentan claras anomalías o situaciones de riesgo para su vida o la del feto. Algunas mujeres parecen estar gestando algo que no es humano.

También hay una sala donde una hembra atlante está siendo monitorizada del mismo modo que las humanas y que se encuentra en uno de los primeros estadios del embarazo, normalmente acompañada por personal científico que le presta una especial atención —es el primer intento de inseminación mediante óvulos humanos modificados genéticamente a partir de lo que han descubierto en sus investigaciones—.

Existen también quirófanos donde estas mujeres son operadas o inseminadas, salas donde fetos humanos en diferentes estadios son conservados en líquidos para su posterior estudio y cámaras donde se almacenan óvulos

congelados, la mayor parte humanos, pero también unos pocos de origen atlante que son tratados como los bienes preciados y valiosos que en realidad son. También hay salas donde los embriones se desarrollan mediante técnicas de laboratorio, sin la intervención de hembra de especie alguna, con un proceso similar al utilizado para la clonación de atlantes.

La vigilancia en estas plantas vuelve a ser una mezcla de drones y soldados atlantes enfundados en sus pesadas armaduras cuadrúpedas, aunque el número es considerablemente más reducido que en las plantas inferiores.

Ocasionalmente grupos de mujeres son trasladadas entre el edificio y la nave principal aunque a diferencia de lo que sucede con los hombres son llevadas a la azotea donde aterrizan las naves de transporte.

En estas instalaciones trabaja de forma habitual otro miembro de las fuerzas rebeldes de los atlantes y no se trata de un personaje irrelevante sino todo lo contrario, esta persona es el máximo responsable científico de los experimentos que se realizan en este lugar: el *Gíatros* (o doctor) **Argyros Schizas**. El doctor supervisa todas las actividades del centro por lo que se le puede encontrar en cualquiera de las salas aunque lo más habitual es localizarlo junto a la hembra atlante cuyo embarazo, de llegar a buen puerto, podría representar la solución a los problemas de su raza. El doctor controla al detalle cada mínimo progreso, temeroso de que el proceso pueda fallar en cualquier momento.

No todas las humanas que han sido sometidas a experimentos se encuentran aquí. Algunas, aquellas en las que se ha logrado inseminar un embrión atlante y cuyo embarazo continúa de forma estable, han sido enviadas de regreso a la nave donde se continúa la supervisión de todo el proceso. No son demasiadas y Argyros teme que no sobrevivirán a la etapa final de la gestación.

Escena 5. Las plantas superiores.

En las últimas plantas de la torre Sears los trabajos que se están realizando no son de tipo médico ni genético en modo alguno. En este lugar un pequeño grupo de científicos coordina los trabajos de un centenar de Periecos atlantes que se afanan en la construcción de algún tipo de maquinaria que atraviesa las diez últimas plantas, ascendiendo en busca de una futura unión —o al menos es lo que parece— con las antenas que coronan el edificio.

La presencia militar aquí es bastante importante, con numerosos drones y algunos skýlo que refuerzan las tareas de vigilancia, sobre todo cuando se producen traslados de personal o prisioneros a través de las azoteas del edificio. Todo el personal está bajo el mando de un oficial atlante de alto rango.

Tan solo los soldados y los científicos saben que lo que se está construyendo aquí es algún tipo de un arma. Una

Argyros Schizas, *Genetista experto en técnicas reproductivas.*

Aspectos: *No está dispuesto a sacrificar una raza por otra; obsesionado por salvar a su pueblo; la violencia no es el camino;*

Habilidades: Saber +6; Investigar +5; Contactos +4; Máquinas +3; Físico +3; Carisma +2; Engañar +2; Voluntad +2; Percepción +1; Atletismo +1; Provocar +1;

Estrés Físico: 4; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada – Grave

Armadura: 3;

Armamento: Garras (Daño: 2);

Proezas:

Lector mental. Puede utilizar su VOLUNTAD para buscar información específica en la mente de otra criatura con la que establezca contacto físico. Si la criatura se opone a su escrutinio puede defenderse de la lectura mental con una prueba de VOLUNTAD, pero sufrirá estrés mental si no se defiende con éxito.

Control remoto. Puede utilizar su VOLUNTAD para activar y utilizar equipamiento tecnológico con el cual esté familiarizado íntimamente, sin necesidad de utilizar una armadura ni ningún otro elemento adicional. Si el equipo que quiere utilizar es desconocido para él sufrirá estrés mental y solo podrá operarlo de forma muy básica y rudimentaria.

enorme y potente arma cuya función es proyectar un haz de energía hacia el exterior del planeta, requiriendo de varios atlantes y de un importante coste mental para hacerlo funcionar.

El artefacto aún tardará algún tiempo en terminarse y ninguno de los involucrados en el proceso sabrá explicar con claridad su funcionamiento real o los motivos concretos por los que se está construyendo. Es voluntad del Arconte Epónimo Milciades, quien ha hecho llegar a los científicos el diseño que han de seguir, asegurando que revelará su objetivo final llegado el momento oportuno. El propio Arconte ha ordenado la construcción de más armas como ésta en otros puntos del planeta.

Secuencia 5. Punto de reunión.

Los protagonistas habrán concretado un lugar y una franja horaria en la que habrán de ser recogidos por fuerzas gubernamentales en las afueras de Chicago. Acompañándolos para acudir a la que quizás sea la primera conversación pacífica entre humanos y atlantes irá uno de los miembros de la insurgencia rebelde alienígena: un científico atlante llamado Argyros Schizas.

Una vez en el punto de reunión, una aeronave de última generación estará esperándolos para trasladarlos a su destino.

Desarrollo de la secuencia.

En esta secuenciano se contempla la forma en la que los protagonistas contactarán con Argyros ni cómo lograrán abandonar Chicago, pues no es la intención de este estudio forzar a los guionistas ni al Director a actuar en un sentido predeterminado. Lo que detallaremos aquí será pues lo que ocurrirá a continuación, una vez que los protagonistas y el atlante que los acompaña lleguen al lugar en el que las fuerzas del gobierno los esperan para recogerlos.

Escena 1. Emboscada.

Por desgracia para sus intereses, la aeronave que el gobierno ha enviado a por los protagonistas ha sido interceptada durante su viaje por fuerzas atlantes que están esperando la llegada de los protagonistas. Casi toda la tripulación ha sido asesinada y el avión también ha sufrido algunos daños menores. Tan solo un tripulante permanece con vida, coaccionado por los soldados atlantes para mantener el contacto con los protagonistas hasta que se encuentren en condición de abatirlos y capturar al rebelde.

Dos soldados y un oficial atlante esperan en el interior de la aeronave, acompañados de media docena de skýlo. Cuando los protagonistas se aproximen, el tripulante superviviente —el cual debería ser algún secundario al que los protagonistas conozcan de episodios anteriores y con el que tengan cierta confianza— saldrá a recibirles, aunque sin llegar a descender de la nave. En ese momento será cuando intente dar una señal de alarma y caiga abatido por los disparos de los atlantes desde el interior de la nave (si sobrevive o no, será decisión del Director).

Además de estos atlantes, dos cazas alienígenas que permanecen ocultos a un par de kilómetros de distancia abandonarán su escondrijo y acudirán a ayudar a los suyos. Será posible distinguirlos en la distancia antes de que lleguen —los protagonistas podrán hacer una prueba de PERCEPCIÓN que comenzará a dificultad Legendaria (+8) y se irá reduciendo toma tras toma. El nivel de dificultad también representa el número de tomas que tardarán en llegar al combate—.

Escena 2. Combate aéreo.

Si los protagonistas logran desembarazarse de la oposición a tiempo, tendrán la opción de estar en el aire cuando los cazas alienígenas lleguen hasta ellos. Será entonces decisión del piloto intentar darles esquinazo o enfrentarse a ellos en combate aéreo.

En el primer caso, la velocidad punta de las naves atlantes es muy superior a la nave terrestre por lo que en espacio abierto no será posible perderlos, no quedará más remedio que maniobrar hacia una zona montañosa y jugársela entre riscos y acantilados. En combate las cosas tampoco favorecen a los humanos ya que el blindaje de la aeronave apenas opone resistencia frente a los cañones de energía de las naves enemigas.

Bombardero B-2.

Aspectos: *Casi indetectable; Extraordinaria capacidad aerodinámica; Habilitado para funcionar a grandes altitudes;*

Estrés Físico: 5; **Consecuencias:** Leve (Daños estructurales) - Moderada

Armadura: 6 (sin efecto ante las naves atlantes);

Armamento: Misiles de crucero con carga Nuclear (Daño: irrelevante. Los cazas atlantes no pueden sobrevivir a un impacto de este tipo de misil) *Ineficaces contra blancos pequeños o de gran movilidad.*

Caza Atlante. *Por mar y aire; Maniobras imposibles;*

Habilidades (del piloto): Disparar (+3); Conducir (+2); Investigar (+1); Percepción (+1);

Armadura: 5; **Estrés:** 4

Armamento: Cañones de energía (Daño: 7)

Escena 3. El bunker del presidente.

Si los personajes logran sobrevivir a la emboscada, un contacto por radio o la presencia de algún superviviente de la tripulación original permitirán guiar a los protagonistas, tras un par de horas de vuelo, hasta el lugar donde se oculta lo que queda del gobierno de los EE.UU.: una instalación militar subterránea emplazada bajo el aeropuerto internacional AID, de la ciudad de Denver, Colorado.





EPISODIO 1X08 CONTRAATAQUE

H

Hace un par de semanas que los protagonistas se encuentran en una base militar secreta donde reside lo que queda del gobierno de los Estados Unidos. A cientos de metros oculta bajo el aeropuerto internacional de Denver, unas enormes instalaciones acogen a miles de personas —militares en su mayoría— que intentar dar con la forma de recuperar la iniciativa en la guerra que asola al planeta.

La llegada de un posible aliado atlante ha revolucionado la vida en la base. A pesar de esto, el atlante está siendo tratado con las mismas medidas de seguridad que el más peligroso de los prisioneros, sobre todo porque la información que proporciona resulta insuficiente para satisfacer los deseos de los militares, quienes no terminan de confiar en su palabra. Aquellos que sí confían en las palabras del alienígena también dudan de la capacidad de los rebeldes atlantes para inclinar la balanza a favor de los humanos.

Por su parte, el atlante tampoco confía ciegamente en los humanos. Sus deseos de ayudar en ningún modo pasan por ofrecer a los humanos la llave para destruir a los de su raza —aunque no tiene realmente los conocimientos para ello— sino que sus intenciones son forzar la necesidad de un diálogo entre los atlantes y los humanos. Esto hace que sea reticente a hablar con total libertad, lo que ralentiza la toma de decisiones.

Secuencia 1. Tensión diplomática.

La situación se ha estancado y ha llegado a un punto muerto. El atlante no confía en sus interlocutores humanos y tan solo los protagonistas parecen haberse ganado su confianza. Por la otra parte, la información obtenida solo arroja dudas ya que, si bien sería posible contar con la ayuda rebelde para coordinar un ataque sobre todas las ciudades, las posibilidades de éxito siguen antojándose muy limitadas y las bajas civiles —en la forma de los prisioneros humanos que continúan en las naves atlantes— serían elevadísimas.

Desde los dos lados —tanto desde el gobierno como el propio prisionero atlante— se pedirá la colaboración de los protagonistas para desbloquear la situación aunque cada bando tiene ideas muy diferentes al respecto.

Desarrollo de la secuencia.

En las escenas siguientes los protagonistas se verán obligados a actuar con el fin de desbloquear las negociaciones antes de que las circunstancias se precipiten, quizás de forma catastrófica. Será labor de los protagonistas el intentar convencer a los militares o al atlante para que cedan en sus pretensiones o para que acerquen posiciones, para lo cual ellos mismos deberán plantearse cuáles

de las opciones planteadas se ajustan más a su forma de pensar. Si no logran desbloquear la situación, tendrán que decidir si intervienen de alguna forma drástica o permanecen como meros espectadores de lo que está por venir.

El orden de las escenas e incluso la necesidad de alguna de ellas dependerá, una vez más, de las decisiones de los protagonistas, las cuáles pueden llevarles a convertirse en héroes o incluso en traidores a su propio planeta ante los ojos de algunos.

Escena 1. Una entrevista con el Presidente.

El gobierno tiene preparada una ofensiva para atacar simultáneamente todas las naves alienígenas situadas sobre territorio estadounidense con armamento nuclear. Equipos de científicos han trabajado en el diseño de nuevos sistemas de camuflaje que hagan a los aviones de ataque más difíciles de detectar por las fuerzas alienígenas. La posibilidad de asumir varios millones de bajas humanas está comenzando a considerarse como una opción ante el temor de que ese mismo número de personas puedan convertirse en enemigos potenciales.

Hay más grupos de humanos infiltrados en el resto de ciudades invadidas. Ninguno de ellos ha logrado establecer contacto con los atlantes aunque todos han logrado comunicar con la base militar en fechas recientes. Los protagonistas son los únicos que han tenido contacto con atlantes no hostiles.

Si el atlante no garantiza la colaboración de la facción rebelde de forma que favorezca las posibilidades de éxito del ataque, el gobierno pasará a considerarlo un prisionero de guerra, terminando con sus escasos privilegios. Esta colaboración debería pasar por la entrega de un informe detallado de las capacidades bélicas de las naves atlantes así como sus puntos débiles. El presidente y su alto mando no consideran la posibilidad de informar a los atlantes rebeldes del momento exacto del ataque, a pesar de que un esfuerzo coordinado en el momento preciso podría reducir el número de bajas en ambos bandos, pero el temor a ser traicionados supera cualquier posible beneficio que se pudiera obtener de la colaboración entre las partes.

En una entrevista privada, el presidente pedirá en persona a los protagonistas que “hagan entrar en razón” al atlante para que entregue toda la información que necesitan para garantizar el éxito del ataque, además de la posible participación directa que lleven a cabo durante el mismo —aunque en ningún momento sabrán el momento exacto en el que ocurrirá—. A cambio todo lo que ofrecerá son promesas de un trato justo para los atlantes capturados y asilo para todos aquellos rebeldes que decidan abandonar a los suyos antes del ataque.

Si los prisioneros humanos se convierten en el tema de conversación, el presidente se lamentará de la escasez de recursos de que dispone y la imposibilidad no ya de rescatar, sino tan solo de evacuar a los millones de humanos retenidos en las naves alienígenas. Está abierto a cualquier sugerencia por parte de los protagonistas siempre que no implique una cantidad de recursos demasiado elevada ni interfiera con el plan de ataque, cuya fecha prevista si no se llega a un entendimiento total con los rebeldes atlantes, es en pocos días —cinco días, exactamente, aunque es algo que los protagonistas tendrán que averiguar por sus propios medios—.

Escena 2. Una entrevista con el atlante.

El atlante no termina de confiar en las intenciones del líder humano y teme que todo finalice en una masacre que cause innumerables bajas a los suyos y la muerte de los prisioneros humanos. Forzar una negociación sobre esas bases le parece inaceptable.

Para colaborar abiertamente, el atlante necesita conocer los detalles del ataque y ser puesto en libertad para poder coordinar las acciones de la facción rebelde. Los rebeldes podrían intervenir desde dentro para sabotear las medidas defensivas de la flota atlante de forma que los alienígenas tuvieran que rendirse o se vieran obligados a huir sin llegar a provocar un enfrentamiento armado a gran escala, lo que quizás posibilitaría la liberación de los rehenes. Desde la prisión en la que se encuentra es imposible ofrecerles más colaboración que cierta información sobre el número de tropas y las medidas defensivas y ofensivas que tienen las naves, lo que solo serviría para favorecer las posibilidades de éxito de un ataque directo pero no serviría a sus propósitos de forzar una primera negociación entre las partes. Además un ataque de este tipo también acabaría con la vida de un importante número de atlantes rebeldes que están a bordo de las diferentes naves.

Si no es posible llegar a un acuerdo en este sentido, el atlante planteará a los protagonistas abiertamente la posibilidad de que le ayuden a escapar de las instalaciones militares para que pueda llegar nuevamente a Chicago y advertir a los rebeldes del inminente ataque humano. Aunque no podrá lograr su propósito de forzar una rendición y una negociación pacíficas, al menos intentará salvar todas las vidas humanas y atlantes que sea capaz. Si no le queda ninguna otra opción, intentará fugarse por sus propios medios, aunque es consciente de sus limitadas posibilidades de éxito.

Escena 3. Planes de rescate.

Si se plantea la posibilidad de rescatar a los humanos que están prisioneros en las naves, el atlante podrá proporcionarles información que les será de utilidad para elaborar un plan:

Cada una de las grandes naves atlantes tiene un bloque prisión llamado **“Tartarus”** donde los humanos están alojados en cámaras de crio-estasis hasta que son enviados a la Torre Sears —el atlante siempre se referirá a Chicago, la situación en otras ciudades podría ser ligeramente diferente— para su “reescritura”. Los humanos que regresan a la nave tras pasar por este proceso también quedan alojados en el *Tartarus* mientras se decide su destino definitivo —lo que suele ser poco tiempo—, aunque sus condiciones son considerablemente mejores y disponen de un alojamiento más apropiado. Sus destinos, en gran medida, incluyen trabajos mundanos dentro de las propias naves atlantes.

El *Tartarus*, como sucede con otros bloques dentro de cada una de las naves, puede funcionar también como nave independiente, separándose del cuerpo principal y actuando como transporte de prisioneros o incluso de tropas o de civiles en caso de necesidad.

La dotación del *Tartarus* está compuesta por entre 20 y 30 atlantes, entre los que se incluyen el **Hiparco** —Capitán y responsable de la nave— y el **Taxiarco** —primer oficial, responsable de los soldados—, un número variable de *Hoplitas* que cumplen diversas tareas como custodiar a los prisioneros, ocupar los puestos de artillero o pilotar la nave, y media docena de *Sophós* para labores de ingeniería. Si la nave va a funcionar de forma independiente, separada de la nave principal, también se necesita de la presencia de dos *Náftis*.

El prisionero puede proporcionarles una descripción del *Tartarus* —de los cuales hay una quincena sobre Chicago— aunque poco más podrá hacer desde donde está. Si es liberado y devuelto a Chicago podría proporcionarles los planos de la nave, detalles sobre la guarnición concreta de cada una de ellas, códigos de acceso e incluso, en algún caso, un contacto rebelde dentro de alguna de las *Tartarus*.

Escena 4. Moviéndose por las instalaciones.

En esta escena se detallan algunos de los puntos más importantes de las instalaciones subterráneas, así como las medidas defensivas y de seguridad generales del recinto. No se hará, sin embargo, una descripción exhaustiva de cada una de las localizaciones de la base, dejando los detalles concretos en manos del Director.

Controles de acceso. La mayoría de puertas que dan paso a salas de cierta relevancia —monitores, operaciones, control, radar, archivos, algunos almacenes, etc.— tienen algún sistema de control de acceso en forma de teclado o tarjeta magnética. Estos sistemas pueden ser pirateados a través de los equipos informáticos o sorteados mediante el uso de habilidades MÁQUINAS —Informática, electrónica, etc.—. También pueden ser manipu-

lados con la habilidad de ROBAR. El nivel de dificultad oscilará entre Buena (+2) —para almacenes o similares— hasta Enorme (+4) —para salas de control o de seguridad—.

Candados y cerraduras. Estos sistemas comunes de protección estarán en puertas, archivos, cajones y otros lugares por el estilo que no requieren de un control demasiado severo o que ya se encuentran en el interior de recintos cuyo acceso está restringido. Pueden ser manipuladas con habilidades de cerrajería (MÁQUINAS) o la habilidad de ROBAR. Sus dificultades no irán más allá de Normal (+1) o Buena (+2).

Cajas de Seguridad. Habituales en despachos, salas de operaciones e incluso en los dormitorios de personal importante. Abrirlas requerirá de una prueba continuada que comenzará en dificultad Magnífica (+5) o superior.



Nota para el Director.

Una prueba continuada requiere de un cierto tiempo de trabajo y varias tiradas de la habilidad que ponga en uso el protagonista. Cada vez que se realiza una tirada con éxito contra el nivel de dificultad, dicho valor desciende un nivel —dos en caso de superar la prueba con estilo—, quedando la prueba superada cuando la dificultad desciende a (+0). Consulta todos los detalles en el *Cuaderno de Rodaje*.

Cámaras y equipos de grabación. Están situados cubriendo los pasillos principales y el acceso a salas con altos niveles de seguridad. Pueden ser pirateadas a través de la red informática o se pueden manipular directamente mediante una habilidad adecuada. La dificultad oscilará entre Buena (+2) —la cámara deja de grabar o pierde la señal de una forma que resulta evidente— y Enorme (+4) —la cámara es trucada para que continúe emitiendo una señal que parezca auténtica—. También pueden ser sorteadas mediante superando una prueba de SIGILO o utilizando algún tipo de disfraz o estratagema para confundir a quien pueda estar observando mediante una prueba de ENGAÑAR, ambas a dificultad Grande (+3).

Red informática de la base. Conectarse al sistema informático de la base sin los permisos adecuados es una tarea compleja que requiere de una prueba continuada. La dificultad de la prueba comenzará en Enorme (+4) si se realiza desde alguno de los ordenadores conectados a la red y en Fantástica (+6) si la conexión a la red se realiza de forma ilegal pinchando alguno de los cables.

Personal de seguridad. Por supuesto en algunos puntos estratégicos encontraremos, además de una o varias de las medidas indicadas anteriormente, personal de seguridad —militar— protegiendo o vigilando la zona. Las características de este personal vienen indicadas al final del presente episodio.

Escena 5. Abandonando las instalaciones.

Salir de las instalaciones sin permiso no es tan complicado como entrar en ellas pero, aun así, resultará bastante difícil hacerlo sin llamar la atención. Existen dos formas de abandonar el complejo subterráneo, por los hangares o por la red de túneles. A continuación veremos los detalles más importantes de cada una de estas vías.

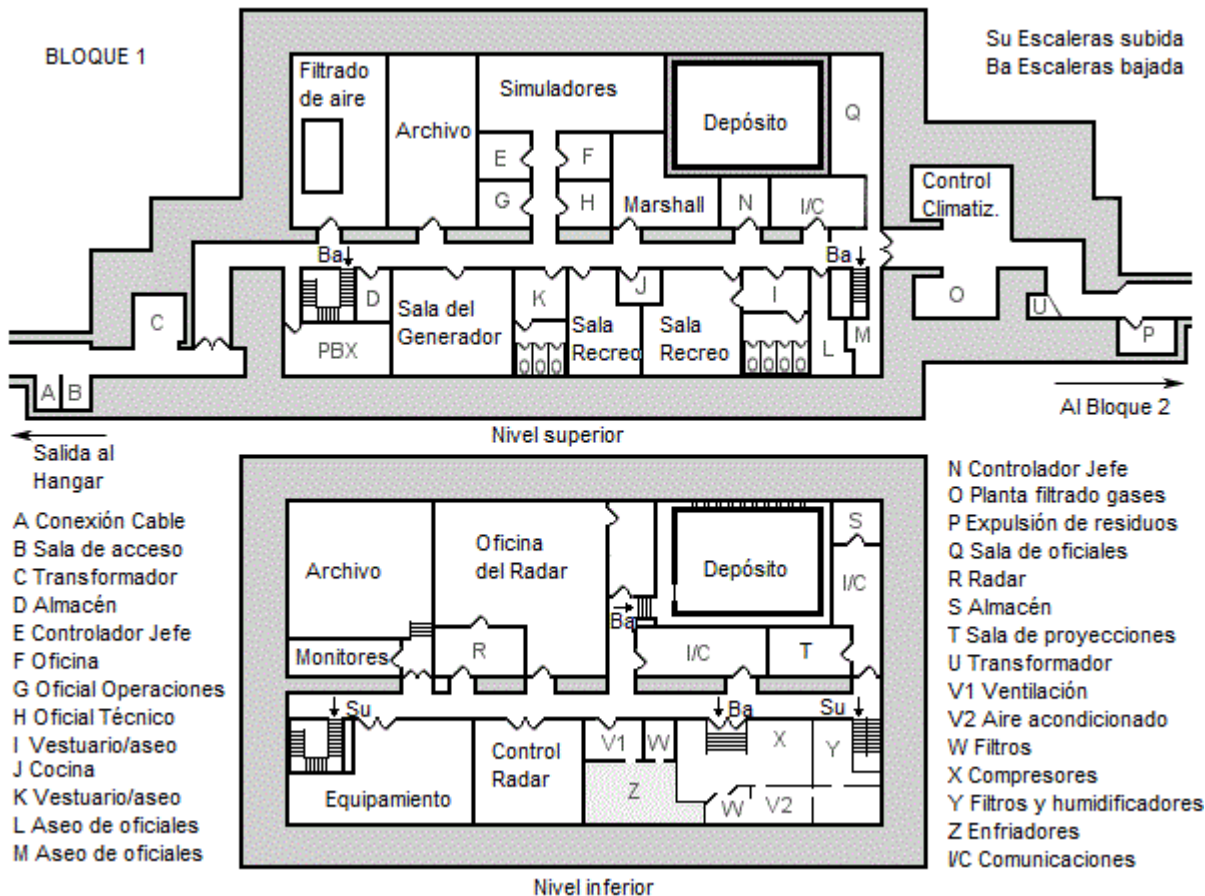
La red de túneles. Existe todo un entramado de instalaciones subterráneas secretas repartidas por todos los estados unidos, así como una enorme red de túneles que comunican estas bases mediante trenes de alta velocidad. Para llegar hasta estos trenes los protagonistas deberán abandonar el complejo sorteando un control de acceso, la presencia de cámaras y al personal de seguridad.

Una vez allí deberán hacerse con el control de uno de los dos trenes que se encuentran estacionados en sendas vías muertas. Los trenes pueden ponerse en marcha desde el interior, aunque también se pueden accionar en remoto desde la base. Las pruebas relacionadas con el tren —colarse en su interior, ponerlo en funcionamiento sin autorización, anular el control remoto, etc.— tendrán una dificultad Buena (+2) o Grande (+3).

Los Hangares. Ocultas bajo tierra se encuentran un gran número de aeronaves militares de todo tipo, con una amplia mayoría de cazas de combate. Acceder a esta zona también requiere que los protagonistas sorteen un control de acceso, cámaras y personal de seguridad. Una vez en los hangares se puede optar por utilizar uno de los aviones o salir de la base a pie, a través de los accesos peatonales —una red de ascensores y escaleras que salen a puntos camuflados en el Aeropuerto Internacional de Denver—. Moverse por el hangar implica, en todo caso, tener que interactuar con el numeroso personal que allí se encuentra.

Los accesos peatonales no tienen sistemas de seguridad que impidan salir —para entrar si hay controles de acceso— pero cuentan con cámaras en varios puntos del recorrido.

Salir con un avión es más complejo puesto que hay primero que elevarlo hasta las pistas del aeropuerto, lo que se puede hacer a través del sistema informático o manualmente desde la plataforma del hangar superando las pruebas apropiadas de MÁQUINAS a una dificultad Grande (+3). Para colarse en el avión, simular planes de vuelo u otras tareas similares, las pruebas necesarias se harán a dificultad Buena (+2) o Grande (+3).



Secuencia 2. Chicago, cuenta atrás.

Los protagonistas han regresado a Chicago tras su paso por las instalaciones del gobierno y ahora saben que hay un plan en marcha, un contraataque humano que ocurrirá simultáneamente en todas las ciudades sitiadas de los Estados Unidos. La colaboración por parte de los rebeldes alienígenas podría inclinar la balanza de forma definitiva, reduciendo las bajas que sin duda se producirán en ambos bandos. Sin esa ayuda, gane quien gane, las pérdidas para las dos razas serán terribles y, sobre todo, los humanos capturados por los atlantes tendrán sus días contados.

Desarrollo de la secuencia.

Es imposible predecir de qué forma y con qué intenciones llegarán nuestros protagonistas de vuelta a Chicago, por lo que las escenas que se detallan a continuación intentarán presentar una serie de directrices generales para varios de los casos posibles, incluyendo una descripción de la sección Tartarus de las naves atlantes, por si deciden intentar subir hasta ella con algún plan para rescatar a los prisioneros. Otros lugares relevantes de la ciudad, como la Torre Sears, ya han sido descritos en episodios anteriores.

Nota para el Director.

La mejor forma de que las posibilidades de éxito de los protagonistas aumenten es contar con la colaboración de algunos atlantes pertenecientes a la facción rebelde. Este contacto puede haber tenido lugar de varias formas ya que los protagonistas han tenido opción de conocer en episodios anteriores a dos de estos atlantes.

Contar con la ayuda de los rebeldes puede permitirles sumar a su bando, si logran convencerlos para actuar, a unos veinte individuos de diferentes estratos de la sociedad atlante. La mayoría de ellos serán *Periecos* —aquellos que no pertenecen a ninguna de las castas principales— pero también habrá científicos y técnicos —*Sophós*—, apenas media docena de soldados —*Hoplitês*— e incluso un navegante —*Náfti*—.

Argyros Schizas o Shafra Aswad serán las puertas que pueden conducirles hacia el resto. Convencerles o coordinar sus acciones será labor de los protagonistas y del Director, quien deberá crear y personalizar al resto de atlantes antes de hacerlos aparecer en el episodio —en el apéndice 2 encontrarás cuatro atlantes de ejemplo, uno de cada una de las castas indicadas—. Las ayudas que estos atlantes podrán prestar irán desde conseguirles los planos de la sección *Tartarus*, llevarlos hasta la nave nodriza o guiarles por ella, hasta colaborar en la liberación de los rehenes o entrar en combate contra su propia raza.

Escena 1. Subir hasta la nave Nodriza.

Acceder hasta la nave nodriza que sobrevuela Chicago no es una cuestión baladí, ya que los personajes necesitarán en primer lugar conseguir una nave alienígena y ser capaces de pilotarla. Existen varias formas de lograr esto, algunas más complicadas o arriesgadas que otras, pero vamos a repasar las diferentes opciones y dar algunos consejos de cómo resolverlas:

• Utilizar una nave robada.

Los protagonistas pueden correr el riesgo de atraer una nave alienígena y enfrentarse a los atlantes para hacerse con ella. Utilizar emisiones de radio o realizar un ataque desde tierra podría atraer cazas de combate que, en caso de necesidad, llegarán a aterrizar para dar caza a los humanos. Otra posibilidad es revelar la presencia de una gran cantidad de humanos lo que provocaría una respuesta alienígena en forma de cazas y alguna nave de transporte con varios *Hoplitês*. También podrían intentar robar una de las naves estacionadas en los alrededores de la Torre Sears. ¡Incluso una repleta de rehenes humanos!

Pilotar la nave requerirá de una adaptación de la tecnología alienígena a escala humana y de una cierta capacidad y resistencia mental. La adaptación requerirá de un tiempo considerable de trabajo, herramientas y un lugar donde realizarlo, pero podría ser mucho más simple con la ayuda de la armadura ETY-1 o algunos equipos similares adaptados previamente. Por supuesto, contar con un piloto atlante evitaría muchos problemas.

Entrar en la nave nodriza con la nave robada es algo que deberá realizarse con cierta premura. Los atlantes no tardarán en darse cuenta de que han perdido una de sus naves, sobre todo si aquellos a los que se la han robado continúan con vida y pueden comunicarse. Por supuesto es posible hacer modificaciones para hacerla pasar por otra, lo que requerirá de conocimientos y pruebas de tecnología a dificultades elevadas, pero les permitiría tener la opción de decidir el momento en el que quieren subir hasta la nave.

El propio instante de acceso también es relevante ya que, al igual que en cualquier aterrizaje de aeronaves humanas, hay que cumplir ciertas normas e identificarse ante el lugar de destino. Sin un atlante a bordo con el conocimiento adecuado o sin los códigos correctos, la tapadera de los protagonistas será desmontada inmediatamente. Por supuesto siempre queda el recurso de la violencia y abrirse paso disparando, pero eso queda fuera de la intención de esta escena.

El punto de aterrizaje también es algo a tener en cuenta ya que la sección Tartarus no tiene una plataforma para ello y los protagonistas deberán hacerlo en una de las

muchas cubiertas destinadas a tal fin. Encontrar el lugar más adecuado requerirá de información que solo podrán obtener de los atlantes, ya sea voluntariamente, mediante interrogatorio o accediendo al “entramado” y obteniéndola de ahí.

- **Colarse en una nave Atlante.**

Una opción diferente pero igualmente compleja y arriesgada sería colarse en una nave alienígena y esperar a que ésta suba hasta la nave nodriza. Existen varios lugares en los que pueden ocultarse tanto en los cazas como en las naves de transporte. En los cazas tan solo existe la opción del pequeño compartimento de carga pero en las naves de transporte, además de dicho compartimento, podrían intentar ocultarse en el interior de la propia nave si no hay demasiados atlantes dentro. En las naves de transporte es viable incluso viajar ¡sobre ellas!, como quien sube en el techo de una camioneta. Por supuesto es una opción con unos riesgos obvios. Si la nave pertenece a un atlante rebelde, colarse será muchísimo más sencillo.

- **Subir con los rehenes.**

Otra forma arriesgada pero que, sin ninguna duda, llevará a los protagonistas hasta el bloque *Tartarus*. El problema es que podrían terminar encerrados en el bloque prisión si no se andan con cuidado. La vigilancia sobre los rehenes que han sido implantados con éxito es bastante más laxa que sobre aquellos que son traídos desde la nave hasta la torre Sears, sin embargo existe la terrible posibilidad de resultar delatado por los propios humanos que te acompañan.

Por supuesto en primer lugar deberán superar la vigilancia atlante y llegar hasta los rehenes, aunque fallar en esta misión y ser capturado es también una forma segura de visitar *Tartarus*.

- **Utilizar una aeronave humana.**

Por supuesto que los protagonistas podrían intentar utilizar un vehículo humano, como una avioneta o un helicóptero, para intentar llegar hasta la nave sin ser detectados y aterrizar en su interior pero es a todas luces la opción más complicada y menos probable, por lo que si este fuera el camino decidido por los protagonistas, el Director necesitará tomar algunas decisiones sobre la marcha. En la base militar que visitaron en el episodio anterior existen naves de alta tecnología capaces de pasar desapercibidas hasta el último instante e incluso con habilidad, conocimientos y mucha resistencia mental, se puede utilizar el entramado —la red atlante de información y comunicaciones— para falsear una identificación e incluso forzar la apertura del acceso a las plataformas de aterrizaje —por no hablar de contar con la presencia de un atlante infiltrado que realice esta labor por los protagonistas— sin embargo el incógnito durará un tiempo muy limitado en cualquier caso.

Hackear el Yfasma



El Yfasma —el entramado— es la red de datos y comunicación de los atlantes, la cual conecta toda su tecnología y, en muchos casos, incluso sus mentes. Entrar en el entramado no debería ser sencillo para un humano ya que su mente no está preparada para interpretar la información que viaja por él. Además necesitará de algún tipo de equipamiento adaptado a partir de tecnología atlante diseñada para acceder a esta red —como los cascos de las armaduras de combate atlantes, por ejemplo—. El entramado tiene una única habilidad propia llamada VÍNCULO a nivel Grande (+3).

El primer paso para el hacker debería ser acceder al entramado. Para ello deberá superar una prueba continuada con su habilidad de SABER o su VOLUNTAD contra una dificultad Magnífica (+5).

- Los éxitos rebajarán en uno la dificultad de la siguiente prueba o en dos si son con estilo, como en cualquier otra prueba continuada.

- Los empates pueden rebajar la dificultad en uno con un coste (el entramado está advertido del intento de intrusión y entra en estado de alerta pasiva), o no rebajar la dificultad pero proporcionar un impulso para el próximo intento (el protagonista habrá encontrado una debilidad en el entramado que puede explotar en su beneficio). Será el actor quien decidirá que opción prefiere, aunque el Director podría no aceptar la segunda opción en circunstancias en las que no exista premura de tiempo y, por tanto, un pequeño retraso no implique ningún tipo de coste para el protagonista.

- Un fallo no rebajará la dificultad de la siguiente prueba o podrá rebajar la dificultad en uno con un coste severo (el entramado está advertido del intento de intrusión y entra en estado de alerta activa).

- Un fallo crítico significa que el entramado sabe que hay alguien intentando entrar y se pone en alerta activa y, además puede utilizarlo como un impulso ante futuros intentos de intrusión.

El entramado en alerta pasiva aumenta en +1 el valor de su habilidad de VÍNCULO y comenzará a buscar posibles intrusos; si el entramado está en alerta activa aumenta en +2 el valor de su habilidad de VÍNCULO, reconocerá al hacker como un intruso e intentará expulsarle.

Una vez dentro, el hacker ha de conseguir lo que busca, para lo que el Director creará un registro de estrés que represente la dificultad de lograrlo con un número variable de casillas en función de lo que se trate. El protagonista tendrá que utilizar nuevamente la habilidad de SABER o VOLUNTAD contra el VÍNCULO, aplicando los efectos del mismo modo que si fuera un combate.

Continúa...

Escena 2. Desde el hangar hasta Tartarus.

Una vez en la nave nodriza, alcanzar la sección Tartarus es en sí mismo un desafío. Los protagonistas necesitarán saber dónde está y tendrán que llegar hasta allí evitando tanto a los atlantes como a sus medidas de seguridad. Veamos las diferentes posibilidades y dificultades a las que se enfrentarán:

• Localizar la sección *Tartarus*.

Si cuentan con la colaboración de los atlantes, la ubicación de la sección Tartarus es algo que probablemente sepan antes de subir a la nave o quizás cuenten con un guía por su interior. Si no es así, para localizar el bloque prisión tendrán que seguir a algún grupo de prisioneros, hackear el entramado en busca de información o capturar e interrogar a algún atlante. La opción de moverse a ciegas por la nave no debería llevar a los protagonistas hasta *Tartarus* con facilidad (salvo que sean capturados, claro).

• Drones de vigilancia.

Son utilizados con mucha frecuencia en la nave atlante y los protagonistas pueden cruzarse con alguno de ellos si toman rutas equivocadas. En el camino hacia Tartarus hay uno de estos cubriendo una zona de almacenaje por la que tendrán que cruzar los protagonistas. El dron del almacén estará inactivo —en una especie de stand by— activándose en cuanto se abra la puerta del almacén.

• Patrullas de vigilancia y otros atlantes.

Atlantes los hay por toda la nave, aunque la mayoría están entregados a sus tareas y no son muchos los que se dedican a la vigilancia. Aun así, cualquier atlante que vea a un humano comportándose de forma sospechosa lo detendrá de inmediato o dará la alarma a alguien para que lo haga.

En la ruta de los protagonistas hay media docena de atlantes entre vigilancia y ayuda técnica a la hora de despegar o aterrizar con las diferentes aeronaves. El único que será un problema es el técnico que está realizando tareas de reparación y mantenimiento justo en el acceso al módulo *Tartarus*.

• Humanos.

Dentro de la nave atlante —y en particular en los hangares— hay un número considerable de humanos realizando tareas de diversa índole (limpieza, transporte de materiales, etc.). Todos estos humanos visten con un simple mono gris que los protagonistas podrán conseguir con relativa facilidad si cuentan con la ayuda de un atlante rebelde. Estos humanos también pueden reaccionar a la presencia de los protagonistas, delatándolos ante los atlantes.

Hackear el Yfasma



Como ejemplos orientativos, conseguir los planos de la Tartarus podría tener un valor de estrés de dos mientras que abrir una puerta de seguridad tendría un valor de estrés de seis. Un fallo en cualquiera de las pruebas podría activar una alerta, de forma similar a lo indicado para el acceso al entramado.

Si el entramado está en alerta activa, será consciente de la presencia del hacker y lo atacará cada toma mediante la propia habilidad de VÍNCULO, causando estrés mental al protagonista. Si está en alerta pasiva, el turno del entramado se empleará en intentar localizar intrusos mediante una prueba enfrentada de la habilidad de VÍNCULO contra la VOLUNTAD del hacker.

- Con un éxito localiza al hacker y, si es con estilo, ganará además un impulso contra él. El entramado pasará a alerta activa.
- Con un empate no localiza al hacker pero detecta una posible intrusión, ganando un impulso para la próxima prueba.
- Con un fallo no encuentra nada.
- Con un fallo crítico no solo no encuentra nada sino que es el hacker quien obtiene un impulso contra el entramado.

Si el entramado está en alerta pasiva y recibe una nueva alerta pasiva, automáticamente pasa al estado de alerta activa, localizando al hacker.

Fuera de los hangares no encontrarán humanos de este tipo en la ruta hacia la sección Tartarus de la que solo pueden entrar o salir acompañados —algo que sabrá cualquier *Hoplitâ*, pero no necesariamente el resto de atlantes—.

• Ascensores y paneles de control.

Para hacer funcionar cualquier aparato atlante, desde un simple ascensor hasta los paneles que abren las puertas, es necesario conectar mentalmente con el sistema que lo controla para activarlo. Si no pueden, hackearlo a través del entramado, esperar a que un atlante o uno de los humanos de la nave lo activen o desmontar el panel del suelo del ascensor y descender trepando también pueden ser opciones.

• Controles de seguridad

Imposibles de franquear sin los códigos adecuados. Sin la ayuda de un rebelde atlante que cuente con los medios o los contactos adecuados, esta barrera detendrá a los protagonistas y los obligará a tomar medidas de riesgo como hackear el entramado o forzar mecánicamente la apertura de las puertas —lo que activará las alarmas y atraerá a una patrulla de *Hoplitâs*—.

• Controles de enganche

Desde este lugar es posible liberar el módulo *Tartarus* para que opere como nave independiente. Si no hay un atlante que conozca el procedimiento adecuado, lograrlo será un reto considerable que requerirá conectarse al sistema de control —VOLUNTAD Excelente (+5)— para luego localizar el sistema de enganche —INVESTIGAR o SABER Grande (+3)— y accionarlo correctamente —MÁQUINAS o SABER Buena (+2)—.

Escena 3. Tartarus.

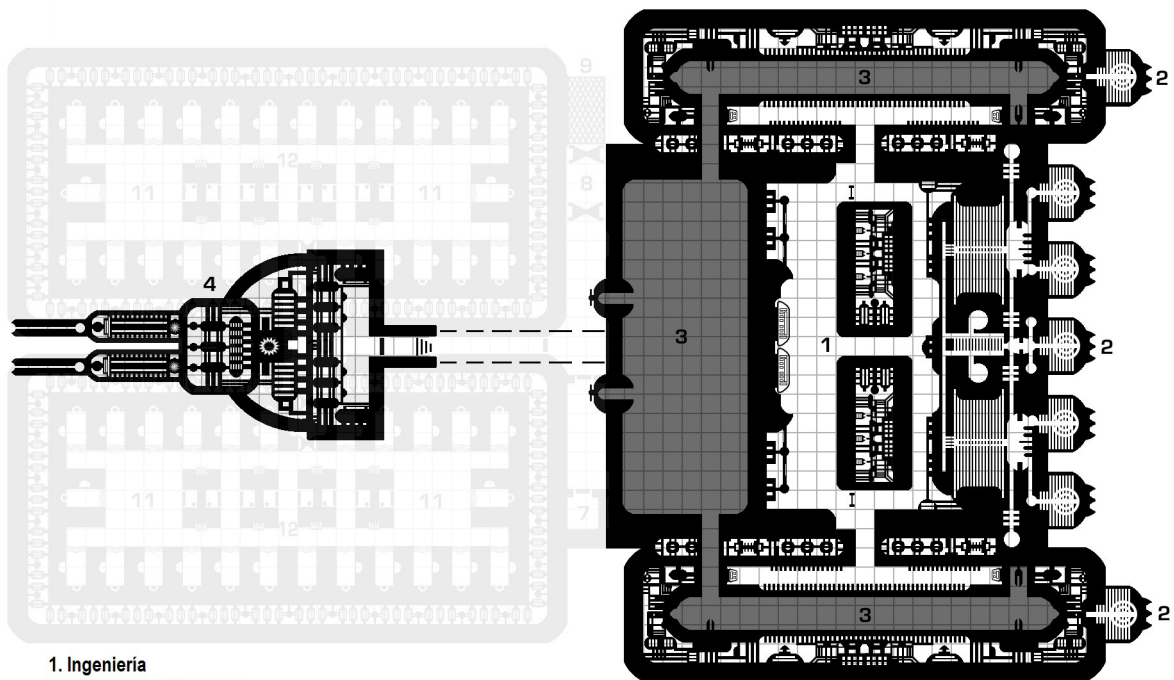
El módulo *Tartarus* es una enorme nave prisión con tres cubiertas de propósitos bien diferenciados. A continuación se detallan los puntos clave de Tartarus por si los protagonistas se aventuran a realizar un rescate de rehenes.

• Cubierta inferior

Ocupada en su mayor parte por la sección de ingeniería (1), desde la que se controlan las reservas de oricalco —fuente de energía de la nave— y se realizan las tareas de supervisión y puesta a punto de las enormes unidades de maniobra necesarias para las tareas de vuelo suborbital. Desde ingeniería se puede acceder —mediante dos escaleras de mano situadas en los extremos de la estancia— hasta la sala de ingeniería de la cubierta intermedia

TARTARUS

TRANSPORTE DE PRISIONEROS CUBIERTA INFERIOR




1. Ingeniería
2. Unidades de Maniobra
3. Reservas de Oricalco
4. Cañón de Energía

o hasta el enorme cañón de energía (4) que constituye el arma principal de esta enorme nave. El cañón de energía se dispara desde la posición de artillero en el puesto de mando pero también puede accionarse desde este lugar aunque los accesos a esta zona son, principalmente, para tareas de mantenimiento.

Cuando la *Tartarus* se encuentra adosada a la nave principal no es frecuente encontrar técnicos en la sección de ingeniería salvo para tareas rutinarias de revisión y mantenimiento. Cuando opera de forma independiente suelen ser dos o tres técnicos los que se encuentran en cada una de las cubiertas de ingeniería.

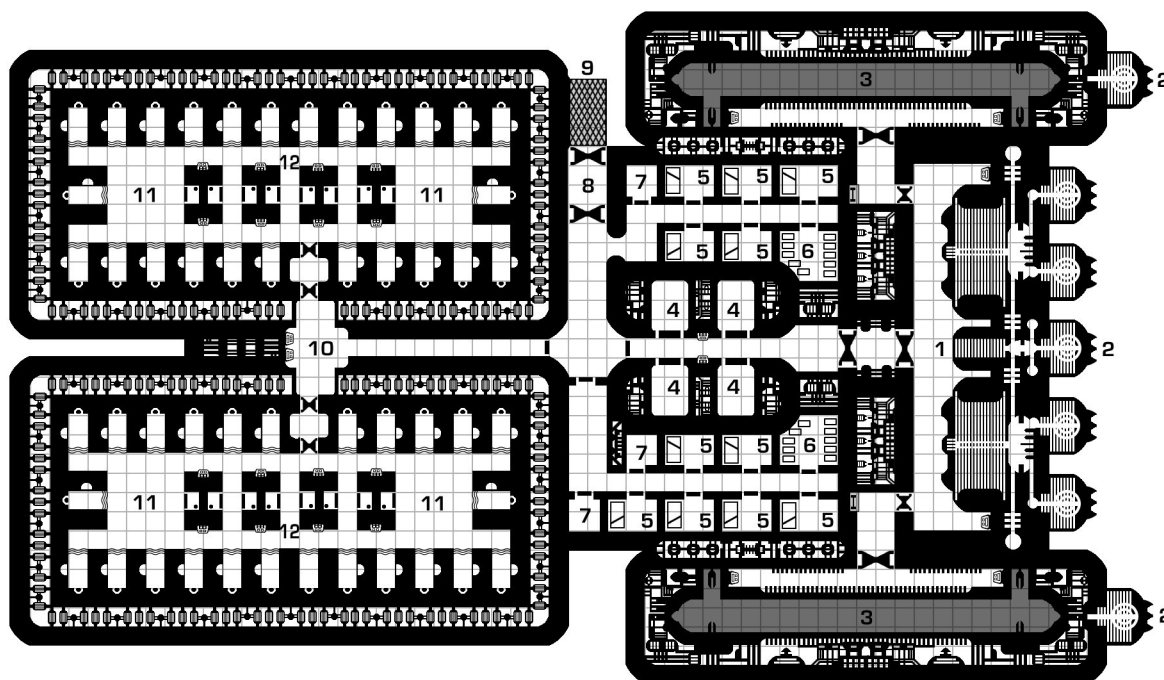
Nota para el Director.

Estas armas de gran tamaño requieren de una gigantesca cantidad de energía que va más allá de lo que cualquier ser humano podría soportar. Para reflejar esto, si algún protagonista decidiera por cualquier razón conectarse al arma y dispararla, sufrirá automáticamente 10 puntos de estrés mental que se sumarán a los resultados de  que se obtengan en los dados. Se recomienda al Director describir al actor la sensación de estar ante un reto gigantesco para su mente a fin de darle la oportunidad de arrepentirse a tiempo o atenerse a las consecuencias.

Por supuesto el cañón es tan solo un ejemplo. Intentar pilotar la *Tartarus* sin un navegante u ocupar el propio puesto del navegante debería tener consecuencias similares.

TARTARUS

TRANSPORTE DE PRISIONEROS CUBIERTA INTERMEDIA



- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. Ingeniería | 7. Almacén |
| 2. Unidades de Maniobra | 8. Escotilla Exterior |
| 3. Reserva de Oricalco | 9. Rampa de Acceso |
| 4. Ascensor | 10. Puesto de Guardia |
| 5. Dormitorios | 11. Bloque de Celdas |
| 6. Armero | 12. Celdas de Aislamiento |

• Cubierta intermedia

Esta es la cubierta por la que se accede al interior de la Tartarus por medio de una rampa (9) que comunica con la nave principal o que permite descender de la nave cuando se posa en tierra. La escotilla exterior (8) consta de dos puertas con sistemas de seguridad que solo permiten el acceso a personal autorizado y que no pueden abrirse si la nave se encuentra en vuelo.

La parte que no está destinada a servir de prisión cuenta con una zona de ingeniería (1) —destinada a controlar las reservas de oricalco y las unidades de maniobra situadas a este nivel y que comunica con el control de ingeniería de la cubierta inferior—, ascensores (4) que permiten el acceso a la cubierta superior, dormitorios (5), armeros (6) y almacenes (7).

El bloque prisión comienza en el puesto de guardia (10) donde siempre se encuentran dos Hoplitás acompañados de un sabueso skýlo. Desde ahí se accede, a través de una doble puerta de seguridad, a los bloques de celdas (11) los cuales disponen de celdas de castigo (12) de menor tamaño. En la actualidad los bloques de celdas se

han acondicionado para acoger a muchos humanos (alrededor de una docena) en cada una de las celdas, todos ellos sumidos en un estado de sueño inducido. Cada uno de los bloques de celdas está patrullado de forma constante por un dron de vigilancia.

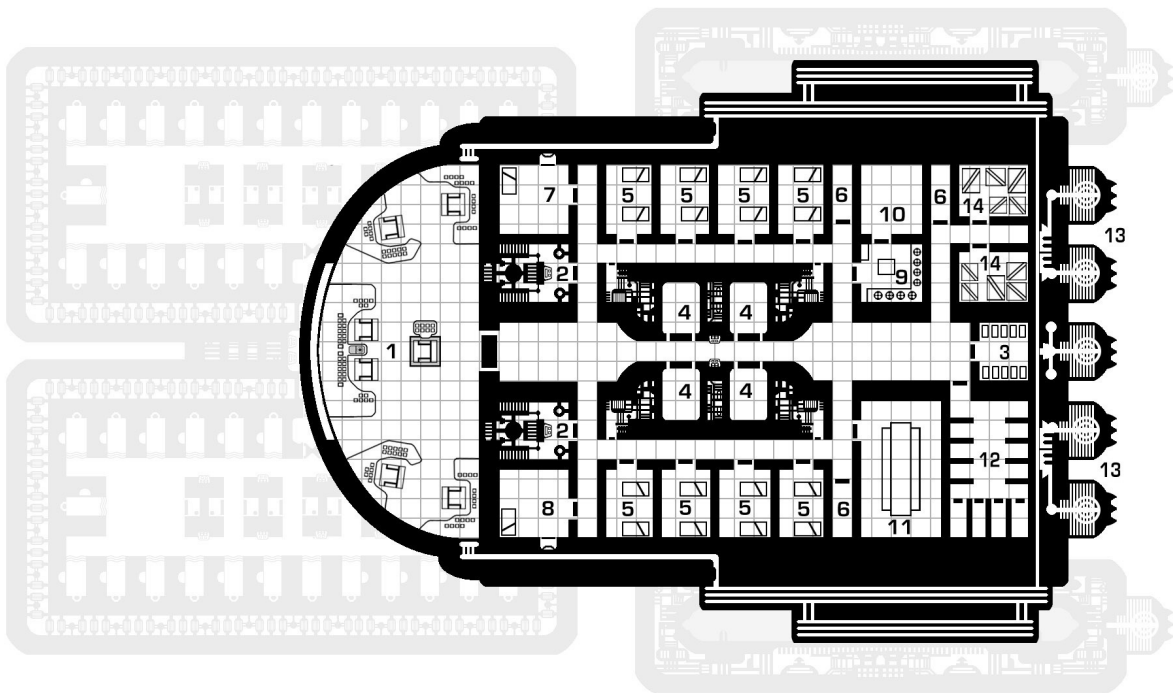
Aparte de los atlantes situados en el puesto de guardia, las habitaciones contarán con un número variable de atlantes y humanos —cuyas mentes ya han sido manipuladas— en función del momento del día, pero siempre en periodos de descanso.

• Cubierta Superior

La cubierta superior solo es accesible por medio de los ascensores (4) que parten desde la cubierta intermedia y es el nivel en el que se encuentra el puente de mando (1) desde el que se pilota la nave. Otro lugar de gran importancia son las dos salas de control de navegación (2) en las que se sientan los *Náftis* que permiten a la nave surcar los cielos. Uno de ellos es suficiente para hacer volar al Tartarus pero el desgaste es tremendo y normalmente alternan sus esfuerzos. En esta cubierta están los dormitorios principales (5) (7) (8) y otras estancias comunes como las cocinas (9), los baños (12) y una sala de reunión (11). Los enormes impulsores de navegación (13) que permiten a la nave atravesar grandes distancias por el espacio, se encuentran en este nivel.

TARTARUS

TRANSPORTE DE PRISIONEROS CUBIERTA SUPERIOR



Un buen número de tripulantes se encuentran siempre a bordo del *Tartarus*, no faltando nunca el *Hiparco* —Capitán— o el *Taxiarco* —Primer oficial— de forma simultánea. Varios *Sophós* y como mínimo uno de los *Náftis* también están siempre de guardia junto con un mínimo de media docena de *Hoplitâs*.

Escena 4. Capturados.

Durante sus movimientos en el interior de la nave atlante —o incluso por Chicago o en un posible asalto a la torre Sears— algunos de los protagonistas podrían terminar capturados por los alienígenas. En el caso de que esto suceda serán trasladados a una de las secciones Tartarus y puestos a “dormir” en una de las celdas. Será necesaria la intervención del resto de protagonistas para liberar al prisionero o, en el caso de mantener una buena relación con los rebeldes atlantes —podrían ser éstos los que los liberen o propicien su fuga—.

Escena 5. Liberar a los prisioneros.

La única forma realmente efectiva de liberar a los prisioneros es mediante enormes vehículos de transporte, siendo el robo de las propias naves Tartarus la mejor de las opciones ya que la mayoría de prisioneros se encuentran en su interior.

Sin la colaboración de los rebeldes los protagonistas apenas serán capaces —si es que pueden— de robar una

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| 1. Puente de Mando | 8. Dormitorio del Primer |
| 2. Control de Navegación | 9. Cocinas |
| 3. Armero | 10. Cámara de frío |
| 4. Ascensor | 11. Sala de Reunión |
| 5. Dormitorios de la Tripulación | 12. Aseos |
| 6. Armarios de Equipamiento | 13. Impulsores de Navegación |
| 7. Dormitorio del Capitán | 14. Almacén |

sola de las Tartarus, lo que supone liberar a una cantidad realmente pequeña de humanos, en comparación con los que han sido capturados. Para que un rescate sea realmente efectivo sería necesario efectuarlo en muchas —por no decir todas— las naves Tartarus existentes sobre Chicago, que son una treintena. Organizar varios equipos de rescate, liderados por humanos o atlantes que lleven a cabo el mismo plan al tiempo que los propios protagonistas, podría ser una forma de llevarlo a cabo.

Aun teniendo un éxito completo en su labor, el número total de humanos en posesión de los atlantes —incluyendo prisioneros de las Tartarus, aquellos que están en la torre Sears y los que ya han sido “reescritos”— apenas sobrepasa las cien mil almas. El resto fueron desintegrados por el campo de energía tractor en el mismo instante en que fueron capturados. Esta será una conclusión a la que habrán de llegar los propios protagonistas ya que ningún atlante —por muy rebelde o aliado que sea— tendrá el valor de contarles la cruda verdad.

Escena 6. Ataque por tierra.

Provocar un enfrentamiento contra los alienígenas en tierra antes del contraataque humano —o durante el mismo— puede ser otra forma de colaborar en la batalla contra los atlantes. La forma más sencilla de lograr esto sería sin duda intentar un asalto a la torre Sears a gran escala para liberar a sus prisioneros, aunque los atlantes no perderán la oportunidad de atacar a la resistencia humana de Chicago si localizan a un número importante de ellos.

Ante una amenaza de este tipo, los atlantes intentarán rehuir el combate directo contra los humanos, utilizando sus cazas para luchar desde el aire y enviando a tierra hordas de skýlo, kynigós e incluso humanos cuyas mentes ya hayan pasado por el proceso de “reescritura”. Solamente en el caso de una batalla que se libere en un entorno inaccesible para sus naves —como el interior de la torre Sears— provocaría la intervención directa de un destacamento de *Hoplitês*. Aun así, considerando el escaso número de atlantes presentes en Chicago —en comparación con el número de humanos— los *Hoplitês* apenas deberían representar un diez por ciento de sus fuerzas de combate.

Mientras las bajas en un enfrentamiento de este estilo sean de skýlo o de humanos, los alienígenas mantendrán el combate. En el momento en que sean atlantes los que están cayendo, el temor a perder muchos de su raza los llevará a replegarse y regresar a sus naves. Si esto llega a suceder, más que felicitarse por la victoria, los protagonistas deberían buscar un modo de ponerse a salvo ya que los atlantes no dudarán en utilizar la fuerza de sus grandes naves de combate sobre la ciudad, destruyendo edificios y aniquilando manzanas enteras con sus terribles armas —como por ejemplo los enormes cañones situados en las Tartarus— barriendo tanto a sus enemigos como a los humanos y criaturas que participen del lado alienígena.

Escena 7. Contraataque aéreo.

El ataque planeado por el gobierno será simultáneo sobre todas las ciudades sitiadas por los alienígenas. En algunas de ellas, fuerzas terrestres habrán intentado acciones ofensivas o rescates al igual que los protagonistas han hecho en Chicago, en otras no. Si los protagonistas conocían el momento del ataque este no les pillarán por sorpresa y podrán coordinar sus acciones para intentar sacar ventaja de la tremenda **confusión en las filas atlantes** que se originará en un primer momento.

Los atlantes responderán con rapidez, desplegando sus cazas y disponiendo el armamento de combate de sus naves principales. Será una dura batalla en la que los humanos perderán sus aviones con mayor rapidez que los atlantes, quienes les superarán en número una vez

pongan todos sus aparatos en el aire, por no hablar de su mayor resistencia y mejor armamento. Aun así, pasados unos minutos —será el Director el que tenga la responsabilidad de escoger el momento dramáticamente más apropiado o podrá dejar que sea el azar quien lo decida— un par de aeronaves humanas lograrán alcanzar a la nave alienígena con misiles termonucleares, provocando una tremenda explosión que acabará tanto con la nave como con varios kilómetros de ciudad alrededor del centro de Chicago.

Cualquier protagonista que se encuentre a los mandos de una nave alienígena —como podría ser en el caso de estar robando una nave Tartarus— debería contactar e identificarse ante los cazas humanos o recibirá el mismo trato que cualquier enemigo, pudiendo ser derribado por fuego amigo.

Secuencia Final. La guerra continúa.

La batalla de Chicago habrá finalizado, así como las de las otras ciudades sitiadas, y los atlantes habrán recibido un serio aviso, comprendiendo que los humanos no entregarán su planeta con facilidad. Han sido luchas cruentas, con muchísimas bajas en ambos bandos. Bajas que los atlantes no están dispuestos a asumir con facilidad ya que su número es cada vez menor y la extinción como raza se antoja una posibilidad muy real para ellos. La consecuencia directa es que la mayor parte de las naves alienígenas se han replegado, regresando a la isla de Atlantis. No solo las situadas sobre suelo norteamericano sino, también, un gran número de naves repartidas por Europa y Asia.

Solamente en una de las ciudades la lucha ha finalizado con una victoria sin paliativos a favor de los humanos, en el resto, pese a que los atlantes se han retirado igualmente, las bajas han sido innumerables. Esta gran victoria ha sido conseguida en Los Ángeles, donde la nave atlante se vio obligada a dividirse, separándose en naves de menor tamaño para intentar escapar de los ataques. La mayoría de estas naves fueron derribadas por los aviones de combate y se encuentran diseminadas por la ciudad y sus alrededores, mientras que el núcleo principal —conformado por media docena de grandes naves que no tuvieron ocasión de deshacer su unión— se hundió en el pacífico envuelto en llamas y parte de su estructura asoma entre las olas, como un extraño dique artificial, a un par de kilómetros de la costa.

La lucha por nuestro planeta acaba de comenzar, la victoria es posible...

FIN DE LA PRIMERA TEMPORADA

APÉNDICE 1

MÁS ALLÁ DE LA CAMPAÑA

Con el episodio 8 da fin la campaña oficial de esta primera temporada de *Not Alone*, sin embargo desde estas líneas queremos animarte a ti, el director, a que sigas escribiendo historias y rodando nuevos episodios, ya sea para continuar con las aventuras de los protagonistas principales de los capítulos anteriores o para descubrir a otros nuevos que se enfrentan a la amenaza atlante en diferentes lugares del mundo. Para ayudarte con esa labor, permítenos mostrarte al enemigo, a los atlantes, quiénes son, cómo son y qué es lo que están haciendo en nuestro mundo. Parte de esta información ya has tenido ocasión de leerla en diferentes puntos a lo largo de la campaña pero se recopila aquí de nuevo para poder consultarla con mayor facilidad.

Los Atlantes

Los atlantes son una raza de aspecto humaniforme, de hecho tienen múltiples semejanzas con los humanos. Las principales diferencias son su mayor estatura —el adulto atlante medio tiene una estatura en torno a los 250 cms—, una completa ausencia de vello corporal y un tono de piel pálido, con un tenue matiz azulado (aunque la estancia prolongada bajo el sol que baña nuestro planeta tenderá a ir mitigando esta última diferencia).

A nivel fisiológico, el sistema musculoesquelético es casi idéntico al humano, con huesos en general de mayor longitud y grosor, destacando la presencia de 3 pares de costillas adicionales, así como varias vertebrae más tanto en la zona torácica como lumbar. La musculatura presenta una mayor abundancia de fibras rápidas, lo que les otorga un mejor tono muscular, siendo el atlante medio mucho más fuerte y rápido que el humano medio.

Mayores diferencias presenta el sistema nervioso, comenzando por un cerebro mucho más desarrollado, con una red neuronal más poblada y una velocidad de transmisión del impulso nervioso de casi 300 m/s (más del doble de la velocidad de transmisión humana), con una red de nervios muchísimo más densa.

En el resto de sistemas son mucho mayores las similitudes que las diferencias, destacando especialmente la compatibilidad genética que permitiría a ambas especies tener descendencia híbrida bajo las condiciones apropiadas. Aun así, el mayor tamaño y complejidad de los

cuerpos atlantes alarga el periodo de gestación de esta raza hasta los dieciséis meses. Mención aparte merece también el sistema inmune, el cual parece reaccionar de forma apropiada ante las enfermedades terrestres más comunes. Del mismo modo no se conocen aún enfermedades de origen atlante que hayan afectado a seres humanos.

El desarrollo de un bebé atlante es bastante similar al humano en sus primeras etapas, con una infancia y una niñez que duran el equivalente a diez años humanos. A partir de ahí el desarrollo social y cognoscitivo se produce con mayor rapidez y el individuo se incorpora de forma temprana —alrededor de los veinte años humanos— a la vida en sociedad, considerándose un adulto de pleno derecho al cumplir los treinta años —siempre en cómputos humanos—. La esperanza de vida atlante también es mayor que la humana, con una media de 400 años terrestres y casos puntuales que han alcanzado y sobrepasado los 500 años de edad, considerándose un anciano para su raza a partir de los 350 años.

Tecnología

Los atlantes, como raza, tienen una forma diferente a la humana de aproximarse a la tecnología. Para ellos, los instrumentos tecnológicos son una forma de canalizar sus propias capacidades mentales y darles una proyección física. Cada instrumento atlante está sintonizado con su portador y son sus órdenes mentales las que lo hacen funcionar.

No todos los atlantes tienen capacidad de operar de forma eficiente todos los tipos de tecnología. Al igual que un humano necesita entrenar su cerebro para que adquiera un tipo de conocimiento y entrenar su cuerpo para que sea capaz de llevar a cabo esas órdenes mentales con eficacia y precisión, un atlante tiene que desarrollar sus capacidades mentales y entrenarlas para poder, no solo operar correctamente un elemento tecnológico concreto, sino en ocasiones incluso ser capaz de hacerlo funcionar.

De este modo, los soldados atlantes son capaces de disparar sus armas de energía, que proyectan sus órdenes mentales en forma de ataques dirigidos; otros son capaces de pilotar sus naves, uniéndose a ellas y realizando

maniobras prodigiosas, o conectarse con sus armaduras y exprimir las capacidades físicas que éstas les confieren. Pero no todos los atlantes que cojan un arma serán capaces de proyectar sus pensamientos en forma de ataque a través de ellas. No es una cuestión de puntería, algunos ni tan siquiera lograrán realizar un disparo pues el desarrollo de sus capacidades mentales no se ha encaminado hacia la guerra. Esa es la diferencia más grande con respecto a la tecnología humana, la mente del atlante es la fuente de energía de su tecnología, lo que es al mismo tiempo un inconveniente y una ventaja.

Toda esta tecnología atlante se basa en el Oricalco y su capacidad para potenciar y aprovechar esta energía generada por la mente de los atlantes. El oricalco es a la vez un conductor, un amplificador y un almacenador de esta energía que es diferente en cada miembro de su raza, aunque puede ser agrupada en una serie de “castas” o grupos de individuos que presentan energías similares. En algunos casos la energía mental es tan intensa que ni siquiera es necesaria la intervención del oricalco para obtener buenos resultados, aunque es algo que conforme avanzan las generaciones cada vez pasa con menos frecuencia.

Todas estas energías mentales potenciadas por el oricalco se utilizan para formar una red que es capaz de enlazar a todos los atlantes e incluso a su tecnología, permitiéndoles acceder a diferentes equipos así como a una gran cantidad de información almacenada en su memoria racial. Todos los atlantes son capaces de acceder en mayor o menor grado a esta red —a la que llaman *Yfasma*, “el entramado”— la mayoría con ayuda de elementos tecnológicos y unos pocos tan solo con su mente.

El Oricalco

El Oricalco u Orichalcum, es el término con el que se designa el metal más valioso para los atlantes. Su nombre puede traducirse como “cobre de montaña”, si consideramos la palabra como una derivación del griego antiguo.

Muchos especialistas en metales e historiadores humanos han intentado dar una respuesta a la existencia de este metal, concluyendo algunos de ellos —basándose en antiguos escritos como los de Platón— que podía tratarse de una simple aleación de cobre, zinc y plomo, conocida como latón dorado. Otros han afirmado que no era más que ámbar a partir de referencias incluidas en esos mismos textos. Incluso un investigador británico —James Allen— quien proponía la teoría de ubicar la Atlántida en el Altiplano andino, establecía que el oricalco correspondía a la aleación natural de oro y cobre existente en las minas de Urukilia, en Pampa Aullagas.

La realidad va mucho más allá, el oricalco es un metal único que, si bien comparte muchas de las características físicas del oro, incluyendo una textura y un color similares —con un ligero matiz más anaranjado—, presen-

ta unas propiedades únicas de conductividad eléctrica, con unos valores que sobrepasan ampliamente los del grafeno —el mayor conductor eléctrico conocido por el ser humano hasta la fecha—. El Oricalco es, sin embargo, un metal artificial cuyo origen se pierde en el pasado de la raza atlante y cuya fabricación es un arte que se ha transmitido a lo largo de generaciones en la casta de los *Metallourgós*, quienes lo forjan en el corazón de Atlantis.

Sociedad

La sociedad atlante está organizada en forma de castas. Estas castas son grupos sociales que se conforman en torno las capacidades mentales de los individuos, las cuales son identificadas en los primeros años de la adolescencia y determinan el camino que debería recorrer para desempeñar un papel útil dentro de la sociedad. Seguir este camino no es una obligación absoluta y el individuo puede escoger una vía diferente, con algunas excepciones.

Dentro de las castas, los atlantes se agrupan en núcleos familiares entendidos de una forma bastante amplia. Al ser una sociedad con unos niveles de natalidad extraordinariamente bajos —solo un 3% de las hembras atlantes son fértiles— la mayoría de los nuevos nacidos proceden de un banco de donación de óvulos —al que las hembras fértiles están obligadas a contribuir— o de un procedimiento de clonación aplicado sobre material genético almacenado a tal fin. Esta circunstancia, sumada a la gran longevidad de la raza atlante, provoca la existencia de familias con un número bastante elevado de miembros en diferentes franjas de edad. Al mismo tiempo, la limitación de espacio vital y de recursos obliga a un estricto control sobre los nacimientos que se realiza de directamente sobre los individuos clonados o los nacimientos a partir del banco de donaciones. En ningún caso se aplica control alguno sobre los nacimientos naturales, los cuales son celebrados como eventos de gran importancia dentro de la sociedad atlante.

La mayoría de los individuos nacidos dentro de una casta desarrollan capacidades mentales afines a la misma —algo que se puede predecir con gran exactitud cuando se trata de nacimientos a partir del banco de donaciones y que se puede escoger sin margen de error en los casos de clonación—. Aun así en ocasiones se dan nacimientos en los que el nuevo atlante desarrolla cualidades diferentes que lo cualifican para desempeñar un papel diferente al de sus progenitores dentro de la sociedad. Esto sucede más a menudo cuando se trata de nacimientos naturales y normalmente es debido a que sus progenitores o alguno de sus antepasados proceden de castas diferentes. Este emparejamiento —entre atlantes que pertenecen a castas diferentes— no es demasiado frecuente, sobre todo cuando se trata de castas con un nivel de influencia muy diferente dentro de la sociedad atlante.

Las principales castas, ordenadas en función de su relevancia dentro de la sociedad atlante, son las siguientes:

Hoplitês

La casta de los guerreros es en la actualidad la más importante y la más numerosa de las castas principales — uno de cada cinco atlantes pertenece a ella—, ocupando los puestos más relevantes dentro de su sociedad.

No todos los miembros que pertenecen a los Hoplitês poseen exactamente las mismas cualidades o capacidades mentales. De hecho algunos son tan diferentes que originariamente formaban sus propias castas, aunque con el paso del tiempo fueron asimiladas y pasaron a formar parte de los *hoplitês*. Aunque siguen conservando sus viejos nombres de casta, dichos nombres se asocian en la actualidad al papel que desempeñan dentro de los Hoplitês, pudiendo distinguir de entre sus miembros:

Los *Kavaláris* —término que se traduce como “jinete”—, expertos pilotos que son capaces de proyectar su mente a través de la tecnología que controla las naves atlantes.

Los *Toxótes* —término que se traduce como “arqueros”—, artilleros con capacidad para dotar de energía a los poderosos cañones de las naves atlantes.

Náftis

Pese a los intentos de los Hoplitês por incluir a los miembros de esta casta dentro de su organización, los *Náftis* —término que se traduce como “navegantes”— siguen siendo una casta independiente y con mucha influencia dentro de la sociedad atlante. Son los encargados de hacer volar las grandes naves de su raza —incluida la gigantesca nave Atlantis— tanto en el interior de las atmósferas planetarias como, sobre todo, a la hora de surcar grandes distancias en el espacio.

Su energía mental posee cualidades muy concretas pero extremadamente poderosas —de un modo similar al de los *Toxótes*— necesitando de grandes cantidades de Oricolco para multiplicar aún más sus efectos. Algunas naves necesitan varios *Náftis* para poder volar, pues el esfuerzo agota sus energías a gran velocidad y los obliga a largos periodos de reposo. La Atlantis, por ejemplo, requiere de la colaboración simultánea de al menos medio centenar de miembros de esta casta solamente para poder despegar. A un *Náfti* no le está permitido renunciar a su casta para seguir otro camino.

Metallourgós

Otra casta cuyos miembros son escasos pero valiosos en extremo, es la de los *Metallourgós* —término que se traduce como “herrero”— pues son los únicos capaces de crear Oricolco a partir de la compleja y antigua maquinaria situada en el corazón de Atlantis y que se conoce como *Sfyrilástisi*, “la forja”. Ningún atlante conoce y comprende aquel lugar como los miembros de esta casta, los cuales viven tradicionalmente en los alrededores de la

misma. Una antigua superstición atlante afirma que el día que caiga el último *Metallourgós*, será el día en que su raza desaparezca. Los *Metallourgós*, como los *Náftis*, tampoco tienen permitido renunciar a su casta.

Sophós

Siendo la segunda casta en número de miembros —sin contar a los *Periecos* de los que hablaremos a continuación— la influencia de los *Sophós* ante la sociedad ha decaído en las últimas generaciones frente al ascenso de los Hoplitês. Los *Sophós* son los técnicos, científicos, filósofos, profesores... en resumen, los pensadores de la raza atlante, guardianes del saber, las artes y las ciencias. Las mentes más brillantes de la raza atlante pertenecen, sin duda, a esta casta.

Pueden encontrarse *Sophós* en todas las áreas de la vida atlante, sin embargo sus divisiones internas son tantas que han perdido la capacidad para ofrecer un frente común de cara a recuperar el papel preeminente que tenían en la sociedad atlante de antaño. Estas divisiones hacen referencia a las diferentes cualidades, capacidades o profesiones que desempeñan dentro de la sociedad y por las que son conocidos, formando pequeñas divisiones dentro de la casta que no favorecen esa forja de una identidad común.

Periecos

Los *Periecos* no son realmente una casta en sí misma —entendiendo como casta un grupo de individuos con capacidades mentales similares—, sino que conforman un grupo heterogéneo donde se incluyen a todos aquellos atlantes cuyas capacidades son limitadas o enfocadas a tareas muy concretas —lo que no quiere decir que no tengan su importancia—. Son los más numerosos con diferencia y, sin embargo, apenas tienen fuerza como grupo dentro de la sociedad atlante.

Dentro de los *Periecos* existen también algunos individuos que carecen por completo de la capacidad de utilizar sus energías mentales para ningún tipo de tarea. Estos individuos crecen totalmente marginados dentro de la sociedad atlante, que se refiere a ellos bajo el término *Ilotas* —nombre que en la antigua Grecia se asociaba con una suerte de esclavitud bajo propiedad del estado—. El número de estos *Ilotas* es realmente bajo, a causa principalmente de los estrictos controles de natalidad existentes en la sociedad atlante. Aun así, este caso se produce aproximadamente en uno de cada diez mil nacimientos atlantes.

Sistema político

El sistema político de la sociedad atlante está en manos de la *Gerousía*, un Senado conformado por doce *Gerousiastís* (Senadores). Cada una de las castas está representada por un Senador más un número variable en función de los individuos pertenecientes a la misma. Las castas

menores se consideran una sola lo que las iguala a los *Hoplitês* como una de las principales fuerzas —en número de representantes— dentro de la *Gerousía*. En la práctica estos representantes pertenecen a grupos muy diferentes con intereses y opiniones diversas, por lo que su fuerza resulta irreal y rara vez determinante, lo que permite a los *Hoplitês* dominar el Senado con mucha claridad. En la actualidad la *Gerousía* está formada por los siguientes miembros:

- 4 Representantes de los *Periecos*
- 4 Representantes de los *Hoplitês*
- 2 Representantes de los *Sophós*
- 1 Representante de los *Náftis*
- 1 Representante de los *Metallourgós*

Entre todos los miembros del Senado se escoge al *Arconte Epónimo*, quien es en la práctica el máximo gobernante de Atlantis. Tanto el *Arconte* como los *Gerousiastís* ostentan el cargo de forma vitalicia, pudiendo abandonarlo voluntariamente o ser depuestos del mismo por una moción en el Senado que debe ser refrendada mediante votación pública por un mínimo de nueve Senadores. En la actualidad ostenta este título Milcíades Zervas, el principal líder de la casta de los *Hoplitês*.

Ejército

El ejército atlante está formado por todos los miembros de la casta de los *Hoplitês* que incluye, como vimos anteriormente, no solo soldados sino también pilotos y artilleros. Su estructura es similar a la de cualquier ejército de la tierra, con una escala de oficiales que pueden tener bajo su mando tropas, una nave o una flota cuyo tamaño variará en función de su rango.

Todas las naves de la flota de guerra atlante comparten la característica de que pueden unirse entre sí hasta formar una única estructura cuyas capacidades exceden con mucho a la suma de sus partes. Sin embargo la división habitual consiste en una flota de una docena de naves individuales que conforman lo que los atlantes conocen como *Stólo* —los humanos se refieren a estas agrupaciones como naves ciudad o naves nodriza—.

Las naves individuales son instalaciones militares en las que también presta servicio un pequeño número de civiles, principalmente científicos y personal de mantenimiento. Cada nave tiene una tripulación de en torno a doscientos soldados, por lo que una *Stólo* suma algo menos de tres mil atlantes entre militares y civiles.

Cada nave cuenta con un militar al mando, el *Keleustes* —una especie de Comandante, por utilizar un título humano más similar a su función real— y cada *Stólo* está bajo las órdenes de uno de ellos que recibe el título de *Proreo* —un Almirante si nos referimos a una flota naval— que responde directamente ante el *Strategos*, nombre con el que se conoce al máximo responsable de las fuerzas militares atlantes.

Actualmente el *Arconte Epónimo* Milcíades Zervas ostenta también el título de *Strategos* de Atlantis, aglutinando en un solo atlante el poder político y militar de toda su raza.

Una breve cronología Atlante

Los detalles que se narran a continuación están basados en lo que cualquier atlante versado en el tema podría llegar a conocer de su propia historia, fragmentada e incompleta en algunos puntos. Faltan una gran cantidad de datos y algunos de los que se presentan podrían ser incorrectos o directamente falsedades, provocadas por errores, escasez de documentación sobre algunos aspectos de su pasado o, en algún caso, por la manipulación intencionada de los hechos por parte de aquellos encargados de recopilarlos.

La mayoría de los atlantes apenas conocerán los detalles más comunes, confundiendo algunos fragmentos de su historia con leyendas o viejas supersticiones. Existen otros, por supuesto, que sabrán incluso más de lo que aquí se narra. Sin embargo estos últimos son muy escasos y no deberían entrar en contacto con los protagonistas a lo largo de esta primera temporada e incluso haciéndolo, es poco probable que lo hagan en los términos apropiados para una intensa conversación sobre los orígenes de su raza. Esa información adicional estará a disposición de los directores en futuras temporadas pero por el momento, con lo que estás a punto de leer, tendrás lo necesario para poder construir nuevas y emocionantes historias para tus protagonistas.

Desde estas líneas recomendamos poner esta información en manos de los jugadores con precaución, desvelando muy poco a poco el misterio de los atlantes. Recuerda que ni siquiera aquellos rebeldes que puedan aliarse con la causa humana desean ser expulsados de nuestro planeta a causa de la historia pasada de su raza.

El origen de la raza atlante

Ningún atlante recuerda el lugar de nacimiento de su propia raza, ni tan siquiera el nombre que se daban a sí mismos antes de quedar reducidos a un puñado de individuos en una nave solitaria. Los pocos datos que quedan de sus orígenes, almacenados en olvidados salones de la vieja Atlantis, no son más que mitos y leyendas que hablan de un planeta perdido en una lejana galaxia del que se vieron obligados a huir para evitar ser destruidos por su propio creador, un ser omnipotente y omnisciente que habita en los confines del universo desde su mismo nacimiento.

Los textos hablan de catástrofes naturales que asolaron el planeta durante semanas, terribles criaturas llegadas

desde los confines del universo, enviadas por su creador para destruirlos, héroes legendarios que dieron sus vidas enfrentándose al enemigo, consiguiendo para su pueblo el tiempo necesario para huir y ponerse a salvo. Pocos quedan hoy que tomen en serio los viejos mitos y menos aún que tengan interés en descubrir que hay de verdad tras ellos.

Éxodo y colonización

Sin un planeta al que regresar, los atlantes —así los llamaremos ya que en los textos no se hace referencia a su nombre original— decidieron separarse en busca de un nuevo lugar al que llamar hogar. Cientos de enormes naves espaciales surcaron el vacío en todas direcciones, recorriendo enormes distancias que, en algunos casos, los llevaron a los confines de su propia galaxia. Pasaron varias generaciones antes de que los habitantes de una de las naves decidieran abandonar su huida y se atrevieran a descender sobre un nuevo planeta.

Otras naves imitaron a sus congéneres y muchos planetas fueron colonizados aunque los atlantes ya nunca volvieron a estar reunidos en un único lugar. Aun así las diferentes colonias mantenían el contacto entre ellas y el sentimiento de pertenencia a una misma raza de supervivientes creaba un fuerte lazo que facilitaba la comunicación, el intercambio de ideas y el desarrollo social y tecnológico, a pesar de las grandes distancias. Con el tiempo, incluso llegaron a olvidar cuál fue su hogar y por qué lo abandonaron.

El regreso del enemigo

Pasaron incontables generaciones. La raza atlante continuó expandiéndose, viajando más allá de los límites de su galaxia y estableciendo contacto con otras especies —existen muy pocas referencias a estos otros seres, pero los textos dan a entender que algunas de esas especies eran inteligentes, si bien no todos los contactos fueron pacíficos—. Su tecnología continuó desarrollándose y se alcanzaron logros científicos, sociales y espirituales que marcaron una época dorada de paz y prosperidad.

Sin embargo estos tiempos felices fueron bruscamente interrumpidos de nuevo. El enemigo, que no había cejado en su empeño en todo este tiempo, localizó finalmente uno de los planetas colonizados por los atlantes y atacó por sorpresa, destruyendo por completo el planeta y a todos los que habitaban en él. La terrible noticia viajó de asentamiento en asentamiento y los atlantes se volvieron a sus viejas leyendas en busca de conocimiento sobre aquello a lo que se enfrentaban, en un intento por encontrar un modo de defenderse de sus agresores. Ninguno de sus dirigentes era capaz de concebir que, en el punto álgido de su civilización, no fueran capaces de encontrar una forma de derrotar a sus enemigos.

La guerra de la extinción

Y combatieron. Planeta a planeta. Sistema a sistema. Combatieron y perdieron. Una y otra vez. Sin embargo las victorias cada vez resultaban más caras para el enemigo y la posibilidad de una victoria atlante resultaba una perspectiva más real tras cada nuevo enfrentamiento. Las armas evolucionaron y se adaptaron para atacar los puntos débiles del enemigo. Se diseñaron nuevos sistemas de defensa que mejoraban la protección de tropas, naves y planetas. Y aun así la victoria se resistía a llegar.

Finalmente el Senado atlante decidió evacuar todos los planetas colonizados y centenares de naves volvieron a despegar en un segundo éxodo masivo hacia lo desconocido, dejando atrás a un contingente de soldados que cubrieron la retirada de la enorme flota, combatiendo al enemigo hasta su último aliento.

La última nave

De entre todas las colonias atlantes dispersas por el universo, la más lejana la conformaba el pequeño asentamiento de *Gea*. Los habitantes de la nave Atlantis habían bautizado con el nombre de su descubridora a su hogar adoptivo, un pequeño planeta azul, el tercero de un sistema solar situado en uno de los brazos de una remota galaxia espiral.

La guerra quedaba lejos para los habitantes de Atlantis pero cuando el Senado decretó que todas las naves debían abandonar sus asentamientos también informó que la ubicación de todos ellos era ya conocida por el enemigo. No quedaba más opción que partir y así lo hicieron, dejando atrás el que había sido su hogar durante varias generaciones.

Fue un largo viaje desde el lejano planeta hasta el punto de reunión designado por el Senado. Varias décadas de navegación espacial que la Atlantis realizó en solitario. Sin embargo nunca llegaron a encontrarse con el resto de la flota.

Al llegar al lugar designado todo lo que pudieron encontrar fueron los restos de una terrible masacre. Cientos de naves atlantes reducidas a escombros, flotando sin rumbo a la deriva, esperando que el tiempo y la casualidad las acercase demasiado a una estrella o al campo gravitatorio de algún planeta cuya atmósfera las terminase de reducir a cenizas.

Durante generaciones recorrieron el universo conocido en busca de supervivientes. Una sola nave que hubiese podido escapar de la aniquilación. Un solo planeta en el que todavía quedase un asentamiento atlante con vida. Nunca encontraron nada... salvo al enemigo.

La batalla de Deucalión.

Con el tiempo, la propia búsqueda perdió su sentido y los atlantes se convirtieron en un pueblo errante. Navegando de planeta en planeta, deteniéndose solo el tiempo suficiente para hacer acopio de recursos o para solucionar los problemas de una nave cada vez más vieja y desgastada. Fue en una de estas paradas cuando el enemigo los encontró una vez más.

Eran apenas media docena de naves pero los sensores de la Atlantis detectaron su presencia en cuanto surgieron del hiperespacio y penetraron en el sistema. Todos los protocolos de emergencia se activaron y las viejas armas, diseñadas para luchar contra este enemigo pero nunca utilizadas antes de ese momento, fueron dispuestas para su uso.

Conscientes de su enorme inferioridad, el *Strategos* Deucalión decretó que la única opción posible era huir si no querían ser aniquilados por completo. Dispuesto a dar una oportunidad a los suyos, el propio *Strategos* al frente de un grupo de voluntarios *Hoplitês*, salió al encuentro del enemigo. La lucha fue breve y desigual, pero Deucalión consiguió su objetivo —destruyendo una de las naves del enemigo según las leyendas— y la Atlantis logró escapar.

Una raza moribunda.

En la actualidad, convertidos en un pueblo nómada, la población de la Atlantis pasa por sus peores momentos. La vigilancia es constante, con los *Hoplitês* atentos a cualquier señal que indique que el enemigo ha vuelto a localizarlos. La población es cada vez menor, con una tasa de nacimientos tan pequeña que hace mucho que la clonación se ha convertido en la única forma de mantener un número estable, dando prioridad a los nacimientos de *Hoplitês* sobre los de otras castas. La propia Atlantis está en unas condiciones terribles, con grandes extensiones de la nave que permanecen cerradas desde hace generaciones, cientos de salas abandonadas cuya función hace tiempo que nadie recuerda.

El último enfrentamiento contra el enemigo sucedió hace seiscientos años —según el cómputo de la tierra— y hace ya tiempo que falleció el último atlante que lo vivió. Algunos de los más jóvenes ni siquiera creen en la posibilidad de que vuelva a ocurrir y aquella última batalla comienza a abrirse paso entre las historias que se cuentan de padres a hijos, como esas viejas leyendas cuya veracidad es dudosa.

Pocos son los atlantes realmente conscientes del precario momento por el que pasa su raza, cuya extinción pende de un hilo. Uno de estos individuos es Milcíades Zervas, el actual líder político y militar de Atlantis.

Milcíades Zervas.

Milcíades es mucho más que un *Hoplitê*. A pesar de haber sido criado como un soldado, este líder carismático es un atlante versado en la historia pasada de su pueblo, la cual ha tenido mucho tiempo para estudiar... tres vidas completas para ser exactos. Y es que Milcíades guarda para sí un increíble secreto: lleva viviendo casi ochocientos años.

Todo empezó en la última batalla contra el enemigo, hace ya seiscientos años. Milcíades era en aquel entonces el *Strategos* de Atlantis y, como tal, era su obligación liderar a los *Hoplitês* en la lucha, sacrificándose para proporcionar a su pueblo el tiempo suficiente para escapar, tal y como los *Hoplitês* llevaban haciendo desde la mítica batalla de Deucalión. Durante la batalla, a merced del enemigo después de que la Atlantis escapara a través del hiperespacio, Milcíades descubrió algo sobre sus adversarios, un posible punto débil que un ejército bien entrenado y con el armamento adecuado debía poder explotar.

Sabedor de que ese conocimiento no podía perderse, Milcíades luchó con fiereza hasta lograr abrir un hueco en las filas enemigas por el que consiguió escapar con su propia nave. Encontrar de nuevo a la Atlantis no fue sencillo y Milcíades vagó en solitario, maltrecho y malherido, durante semanas, hasta dar con ella en un golpe de fortuna que no hizo sino reafirmar su convicción de que había sido elegido para salvar a su raza de la extinción.

Milcíades entró en la Atlantis a las puertas de la muerte pero con su último aliento logró convencer a uno de los *Sophós* que lo atendía de llevar a cabo en secreto un plan descabellado: volcar su mente completa sobre uno de los cuerpos que estaban siendo clonados, introduciendo en él todos sus recuerdos, sus vivencias y su aprendizaje. Una segunda vida.

El plan funcionó y el joven Milcíades se hizo pronto un hueco en la sociedad de sus mayores, siendo uno de los pocos *Hoplitês* que renunciaba a su casta en favor de una vida como *Sophós*. Dedicó sus años al estudio y la investigación, en busca de los conocimientos necesarios que le permitieran desarrollar un arma para derrotar al enemigo. Cuál no sería su sorpresa al descubrir que parte del trabajo ya había sido llevado a cabo por otros antes que él: un arma diseñada y construida para atacar el punto débil del enemigo, pero tan poderosa que ni tan siquiera las increíbles mentes de los *Náftis* eran capaces de hacerla funcionar. Era necesario ir un paso más allá, evolucionar la propia raza más allá de sus límites. Y ambas cosas, tanto el arma como la posibilidad de mejorar la raza atlante, se encontraban en *Gea*.

Con aquella información en su poder y un plan tomando forma en su mente, Milcíades esperó y poco antes

de morir volvió a transferir su mente al completo a un nuevo cuerpo clonado, ayudado por un puñado de fieles seguidores. No le resultó complicado destacar entre los suyos en su tercera reencarnación y con el tiempo todos comprendieron que no había nadie mejor para ostentar los cargos de *Arconte Epónimo* y *Strategos*.

Ha sido decisión suya regresar a *Gea* —la Tierra, como ahora la llaman los humanos que la habitan— consciente de que es el único lugar del universo en el que su raza tiene una oportunidad para sobrevivir. Una vez en el sistema solar, el descubrimiento de la enorme evolución que los humanos habían experimentado durante su ausencia provocó grandes discusiones entre los senadores acerca de la forma de entrar en contacto con los habitantes de la tierra. Varios de los senadores, liderados por la casta de los *Sophós*, abogaban por un acercamiento pacífico y negociador al que Milcíades se oponía.

Una aproximación dialogante no era algo que Milcíades pudiera asumir. El tiempo se antojaba una cuestión primordial y las negociaciones nunca se resuelven con rapidez. Era necesario por lo tanto tomar el planeta por la fuerza. Sus argumentos ante el senado para justificar una invasión hostil se basaron en la división existente entre los propios terrícolas, con un planeta partido en infinidad de territorios en muchos casos enfrentados entre sí. Esa división y el hecho de que muchas de estas naciones contasen con poderosas armas de destrucción que podrían ser utilizadas contra ellos justificaban —según sus propias palabras— un ataque rápido y definitivo que les permitiera controlar el planeta en poco tiempo. Fue un debate intenso pero en la primera votación la opinión del *Arconte* se impuso sobre las demás con los votos a favor de los *Hoplitês*, los *Náftis* y tres de los senadores *Periecos*.

Milcíades tiene muy claros sus objetivos y posee un plan a largo plazo, una agenda oculta que solo algunos de sus más íntimos colaboradores conocen. Esta agenda se centra en dos objetivos fundamentales, en primer lugar solucionar el problema de la infertilidad entre los atlantes, permitiendo con ello que vuelvan a nacer individuos únicos y puros, cuyas mentes alcancen las cotas de poder que necesita para la segunda parte de su plan, combatir al enemigo y derrotarlo, de una vez y para siempre. Y por fin los atlantes podrán volver a tener un hogar.

Preguntas y respuestas.

La primera temporada de *Not Alone* se centra en el conflicto bélico entre los humanos y los invasores atlantes. La mayoría de las historias narradas en estos episodios girarán en torno a grupos de humanos que se enfrentan a la amenaza o intentan sobrevivir a ella. A continuación daremos respuesta a una serie de preguntas que ayudarán a comprender los eventos que están teniendo lugar y cómo desarrollar historias a partir de ellos.

¿Cómo finalizará la primera temporada?

Con independencia de las historias que decidamos contar, los episodios han de ir avanzando en busca de un desenlace final que sienta las bases para la segunda temporada.

El final previsto por el estudio para esta primera temporada es uno en el que los humanos logran recuperar la desventaja que los atlantes les llevan en la guerra por el control del planeta, forzando a los invasores a firmar un alto el fuego. La alianza entre los humanos y los rebeldes atlantes debería tener un papel relevante en este giro de la situación, propiciando un cambio de gobierno en Atlantis que sitúe a en el poder a Eurípides, uno de los líderes de la casta de los *Sophós*.

Milcíades, junto con un importante número de *Hoplitês*, abandonará Atlantis y se ocultará en algún remoto lugar de nuestro planeta, huyendo de la justicia humana y dispuesto a continuar la lucha por su cuenta. La supervivencia de Milcíades es de vital importancia pues desempeñará un papel clave en la segunda temporada de la serie.

¿Qué está pasando con los humanos varones capturados?

Los atlantes han capturado humanos en buena parte del planeta, aunque no ha sido ese el único objetivo de todas las flotas destacadas en los cinco continentes. Los varones capturados están siendo utilizados de muchas formas diferentes: como mano de obra en algunos asentamientos atlantes, como rehenes, como espías infiltrados en las filas enemigas a diferentes niveles o directamente como tropas, enviando humanos a luchar contra otros humanos.

La forma de capturar a los varones para realizar con ellos el proceso de reprogramación mental no ha sido siempre el mismo. La abducción masiva de humanos ha sido una forma rápida de conseguir especímenes y, al mismo tiempo, una forma de diezmar al enemigo, pero también se han utilizado métodos más sutiles, con ataques quirúrgicos destinados a capturar a individuos concretos cuya influencia, conocimientos o capacidades resultaban especialmente útiles en un momento determinado.

¿Dónde están las mujeres capturadas?

Las mujeres están siendo utilizadas en múltiples experimentos reproductivos a todos los niveles, desde terapia genética para provocar la producción de óvulos con características atlantes hasta la fecundación artificial de algunas de ellas para analizar las diferencias en el proceso de gestación.

Las mujeres que muestran un avance positivo en cualquiera de estos procesos son en ocasiones trasladadas, existiendo en algunos rincones remotos de nuestro planeta instalaciones creadas por los atlantes para tales

fines, como modernos campos de concentración destinados a la experimentación médica. Una de estas instalaciones, a la que trasladan los casos más prometedores, está situada en la propia Atlantis.

Aquellas mujeres que por su edad o condición no son aptas para la experimentación son, en la mayoría de los casos, manipuladas mentalmente del mismo modo que a los hombres y utilizadas con los mismos fines que éstos.

¿Es cierto que los atlantes destruyeron la ciudad de Hangzhou?

Ese rumor es completamente cierto. Las grandes naves ciudad —las *Stólo*— poseen armamento con una capacidad destructiva comparable a la de un ataque nuclear y a lo largo de la guerra será utilizado en más de una ocasión.

¿Qué hacen los atlantes en las pirámides?

Las pirámides forman parte del plan de Milcíades pues los antiguos textos de su raza hacen referencia a ellas como parte fundamental del arma que sus antepasados diseñaron para acabar con el enemigo. Teotihuacan y Chichén Itzá, la meseta de Guiza y Dahshur, el valle de Visoko en Bosnia-Herzegovina y otros sitios tan remotos como la Antártida o el corazón de África están cayendo bajo el control de los atlantes. En el interior de estas pirámides, camufladas y ocultas a la vista de ojos curiosos, unas enormes estructuras de diseño atlante apuntan hacia los cielos.

A lo largo de la primera temporada los atlantes dominarán estos y otros lugares, concediéndoles una gran importancia estratégica. Sin embargo, como tantas veces ocurre en la realidad, ni los *Hoplitês* que controlan estos lugares ni los rebeldes atlantes que puedan aliarse con los humanos son conscientes del verdadero fin para el que estos lugares fueron creados. Ni tan siquiera podrán estar seguros de que sean en realidad armas pues su diseño escapa a la comprensión de la mayoría de los *Sophôs* ya que, a pesar de haber sido construidas en un pasado muy remoto, también es cierto que lo fueron cuando la civilización atlante se encontraba en su apogeo y contaba con medios de los que ahora carecen. Estudiarlas en profundidad revelará que parte de su función consiste en proyectar hacia el exterior del planeta la energía mental de un gran número de atlantes, pero su verdadero fin seguirá siendo un misterio, al menos por el momento.

¿Qué es lo que están construyendo los atlantes por todo el mundo?

Durante la temporada, los protagonistas habrán tenido la ocasión de descubrir que los atlantes estaban construyendo alguna clase de maquinaria en el interior de la torre Sears, posiblemente un arma de algún tipo. Más armas del mismo tipo se están construyendo en otros lugares del planeta.

El diseño de estas armas está basado en los mismos principios que las estructuras ocultas en el interior de las pirámides y también forman parte del plan original de los atlantes para derrotar al enemigo, quienes tuvieron que abandonar nuestro planeta antes de poder completar la tarea de construir muchas más pirámides en otros lugares del mundo. Milcíades sabe que estas estructuras son necesarias para garantizar el correcto funcionamiento del arma y su intención es terminar el trabajo que comenzaron sus predecesores.

¿Han viajado los atlantes a otros planetas del sistema solar?

Si, el *Arconte Epónimo* ha dispuesto varias misiones de reconocimiento a otros planetas y pequeñas expediciones atlantes han visitado Marte, Venus y la luna. Nadie sabe qué pretendía encontrar con esas misiones pues se llevaron a cabo en secreto y a espaldas de la *Gerousía*. Algunas de esas misiones no han regresado y existen rumores de que se han construido bases atlantes tanto en la Luna como en Marte. Estos rumores son ciertos en el caso de la Luna, pero ninguna expedición futura será capaz de encontrar nada parecido a una base atlante ni en Marte ni en Venus.

Las expediciones a estos planetas tienen relación con el arma contra el enemigo que Milcíades intenta poner en funcionamiento con desesperación y volveremos a ello —concretamente a Marte— en una futura temporada. Por el momento todo debería quedar en rumores sin confirmar.

¿Hay gobiernos que hayan contactado con los atlantes?

Por supuesto. Muchos gobiernos han establecido contacto con los atlantes, en algunos casos con células rebeldes, en otros con representantes de alguna de las castas principales. Rendición incondicional, negociaciones, labores de espionaje e incluso alianzas con el enemigo. Todo el abanico de posibles relaciones está disponible para ser explotado a lo largo de esta primera temporada. Qué gobiernos caen en cada una de las categorías es algo que queda a criterio de cada director, pues ninguna decisión afectará de forma irreparable a los acontecimientos de futuras temporadas —siempre que éstas no impidan que la ésta temporada llegue al desenlace previsto—.

Semillas de aventura

Seguro que con la información presentada en las páginas anteriores estás ya comenzando a escribir el guion para el próximo episodio de la serie. Aun así, si todavía la musa no ha bajado a inspirarte, dejamos a continuación unas cuantas ideas para que desarrolles el correspondiente guion a partir de ellas.

Tres hombres y un biberón

Un grupo de protagonistas intercepta una comunicación enemiga descubriendo la ruta que va a tomar un transporte atlante que porta un cargamento de gran importancia. Tras emboscar y derrotar al enemigo en una dura batalla, logran hacerse con el control del transporte solo para descubrir que el valioso cargamento es una hembra atlante con un hermoso y rollizo bebé alienígena recién nacido. La hembra, visiblemente enferma, muere a los pocos minutos suplicando a los humanos que cuiden de su hijo.

Espías como nosotros

Los protagonistas despiertan en un hospital de campaña en el interior de unas grandes instalaciones militares. El médico que les atiende les informa de que han sido operados con éxito para extirparles un mecanismo de control mental instalado por los atlantes. Reincorporados a la vida útil, los protagonistas descubren pocos días después que su operación ha sido una farsa cuando recuperan la consciencia tras un tiempo indeterminado y se encuentran a sí mismos encerrados en una sala con el cuerpo asesinado del comandante de la base y un arma humeante aún en las manos.

De la tierra a la luna

Un pequeño equipo de soldados de élite de diversas nacionalidades es convocado para una misión de alto secreto. Durante la reunión son informados de la existencia de una base atlante en la cara oculta de la luna, descubierta hace años por las misiones Apollo pero mantenida en secreto para la opinión pública. Se cree que los atlantes han recuperado y vuelto a poner en marcha esa base. La misión consistirá en viajar hasta la luna a bordo de una nave atlante, eliminar o capturar a los alienígenas que encuentren y destruir la base. Para la misión contarán con la ayuda de un piloto atlante rebelde.

Estación polar Zebra

Los protagonistas son un grupo de científicos de la Base Amundsen-Scott, en la Antártida. Es verano en el polo sur y hace ya más de un mes que las comunicaciones se han cortado, dejándolos incomunicados del resto del mundo. Tampoco se espera ningún vuelo con suministros desde la base de McMurdo hasta dentro de un par de meses. Una mañana, a unos pocos kilómetros de su posición, una nave alienígena aterriza y varias criaturas ataviadas con enormes armaduras cuadrúpedas se en-

caminan hacia la base. Mientras tanto los atlantes proceden a excavar en busca de una antiquísima pirámide oculta por los hielos.

Memorias de África

Diversas tribus del corazón de África han recibido la visita de los “dioses”, que están atacando los poblados, llevándose a sus mujeres y hombres más jóvenes, dejando al resto a merced de las terribles bestias que los acompañan. El chamán de una de las tribus, ayudado por las extrañas hierbas que utiliza en sus rituales, ha sido capaz de entrar en contacto con el mundo espiritual y controlar a varias de las bestias, salvando su vida y las de otros, obligando a las criaturas a luchar entre sí. Ahora, con dos bestias supervivientes y la ayuda de algunos de los mayores de su tribu, tendrá que luchar por rescatar a los jóvenes antes de que los dioses asciendan con ellos a los cielos.

Hermanos de sangre

Los protagonistas son habitantes de un pequeño pueblo que los atlantes tienen bajo asedio. Los primeros días tras la llegada de los alienígenas lograron resistir con valor y aunque perdieron a muchos de sus vecinos, lograron incluso eliminar a varios de los atacantes. Ante esta situación, los atlantes han decidido esperar y utilizar contra ellos un arma terrible: un grupo de los antiguos habitantes del pueblo, cuyas mentes han sido manipuladas por los atlantes, entre los que están algunos amigos íntimos o familiares de los protagonistas. Ahora estos tendrán que decidir cómo lidiar contra el ataque y, al mismo tiempo, evitar que sus seres queridos mueran durante el mismo.

Diplomacia

El gobierno de una pequeña nación de la tierra ha decidido rendirse ante los alienígenas a fin de no ver a su población terriblemente diezmada. Los protagonistas son un grupo de diplomáticos y escoltas de seguridad que acompañan al presidente a una reunión con unos representantes atlantes. Toda la situación comienza a torcerse cuando en el vuelo hacia la nave nodriza los protagonistas descubren que uno de los diplomáticos lleva un montón de explosivos atados a su cuerpo y conectados a un detonador.

En tierra hostil

Una nave atlante en misión de reconocimiento se estrella en mitad de un pequeño bosquecillo, pocos kilómetros a las afueras de una ciudad bajo control humano. La nave está inservible y los alienígenas, aturdidos y malheridos, tienen que esperar unas horas hasta que otra patrulla pueda ir a recogerlos. Su espera es interrumpida al escuchar como una enorme partida de humanos, armados y con perros, está peinando el bosque en su búsqueda. Por supuesto, los actores interpretan a los atlantes.

APÉNDICE 2

BESTIARIO

Vehículos, aeronaves y drones

Jeep. Estrés: 3; Armadura: 1;

Consecuencias: Leve;

Camión. Estrés: 5; Armadura: 1;

Consecuencias: Moderada;

Helicóptero. Estrés: 6; Armadura: 3;

Consecuencias: Leve – Moderada;

Bombardero B-2.

Aspectos: *Casi indetectable; Extraordinaria capacidad aerodinámica; Habilitado para funcionar a grandes altitudes;*

Estrés: 5; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Armadura: 6 (sin efecto ante las naves atlantes);

Armamento: Misiles de crucero con carga Nuclear (Daño: irrelevante) *Ineficaces contra blancos pequeños o de gran movilidad.*

Caza Atlante.

Aspectos: *Por mar y aire; Maniobras imposibles;*

Habilidades (del piloto): Disparar (+3); Conducir (+2); Investigar (+1); Percepción (+1);

Armadura: 5; **Estrés:** 4

Armamento: Cañones de energía (Daño: 7)

Nave de Transporte Atlante.

Aspectos: *Resistente y robusta; Gran capacidad de carga; Baliza de rescate;*

Habilidades (del piloto): Conducir (+2); Disparar (+1);

Armadura: 4; **Estrés:** 6

Armamento: Solo el que porten los pasajeros.

Drone de vigilancia.

Aspectos: *Esfera voladora; Pequeña y rápida; Sensores múltiples; Construcción sólida;*

Habilidades: Investigar +5; Atletismo [volar] +4; Percepción +3; Disparar +2; Sigilo +1;

Estrés Físico: 3; **Consecuencias:** Leve

Armadura: 2

Ataques: Disparo energía (Daño: 2); Descarga (Daño: 2)

El drone de vigilancia es una esfera voladora de unos veinte centímetros de diámetro que dispone de múltiples sensores de detección en el interior de una estructura de un compuesto sintético reforzado similar a las armaduras atlante. Dispone de un arma que puede ser utilizada para combate o para abrirse paso a través de estructuras en caso de emergencia. También puede atacar con una descarga de energía a corta distancia, así como liberarla a través de toda su superficie en caso de ser retenida por la fuerza.

El drone tiene una autonomía enorme, aunque la energía que lo alimenta ha de ser proporcionada por los atlantes – como el resto de su tecnología, la fuente de energía es su propia mente – quedando almacenada en su interior merced al oricalco. Como toda la tecnología atlante, también puede ser controlado mentalmente, accediendo a sus sensores y a la información que estos captan, hasta una distancia que dependerá de la capacidad mental del atlante y de otros equipos tecnológicos que puedan estar siendo utilizados para potenciar dicho alcance.

Criaturas

Skýlo.

Aspectos: *Sabueso alienígena multiforme; Extremidades prensiles; Piel resbaladiza; Anfibio; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Físico +5; Investigar +4; Pelear +3; Atletismo +2; Percepción +1

Estrés Físico: 5; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas:

Detector de feromonas. +2 a las pruebas de Investigar y Percepción para rastrear o detectar a criaturas que experimenten fuertes sensaciones, como miedo, dolor o deseo.

Armadura natural. Si la criatura sufre una mutación y crea algún aspecto que le otorgue armadura, gana automáticamente Armadura: 2.

Regeneración. La criatura puede regenerar sus heridas, eliminando sus consecuencias a un ritmo de una por escena. Durante ese tiempo, el Skýlo permanecerá inmóvil e indefenso.

Cambia formas. La criatura puede cambiar de forma para adaptarse al entorno. Este cambio se ve reflejado en una variación en sus puntuaciones de habilidades, así como en sus aspectos. El Director puede intercambiar el valor entre dos habilidades que tengan un nivel de diferencia o modificar un aspecto. El proceso de transformación dura una Toma por cada intercambio o por cada aspecto que se modifique durante el cual la criatura no puede actuar. El único aspecto que no puede ser modificado es “Sin sentido de la vista”.

Skýlo acuático.

Aspectos: *Sabueso alienígena multiforme; Adaptado al agua; Piel resbaladiza; Anfibio; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Físico +5; Atletismo +4; Pelear +3; Sigilo +2; Percepción +1;

Estrés Físico: 5; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas: Detector de feromonas; Cambiaformas; Regeneración; Armadura natural;

Skýlo, mutación de Lajes.

Aspectos: *Sabueso alienígena multiforme; Extremidades prensiles; Camuflaje natural; Piel escamosa; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Físico +5; Pelear +4; Sigilo +3; Atletismo +2; Investigar +1;

Estrés Físico: 5; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas: Detector de feromonas; Cambiaformas; Regeneración; Armadura natural;

Skýlo, mutación nocturna.

Aspectos: *Sabueso alienígena multiforme; Extremidades prensiles; Camuflaje nocturno; Anfibio; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Atletismo +5; Físico +4; Sigilo +3; Pelear +2; Percepción +1;

Estrés Físico: 4; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1).

Proezas: Detector de feromonas; Cambiaformas; Regeneración; Armadura natural;

Skýlo, mutación de Mt. Olive.

Aspectos: *Sabueso alienígena multiforme; Garras afiladas; Camuflaje nocturno; Piel blindada; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Atletismo +5; Físico +4; Sigilo +3; Pelear +2; Percepción +1;

Estrés Físico: 4; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 2).

Proezas: Detector de feromonas; Cambiaformas; Regeneración; Armadura natural;

Skýlo, mutación inteligente.

Aspectos: *Sabueso alienígena multiforme; Por paredes y techos; Camuflaje adaptable; Piel blindada; Sin sentido de la vista;*

Habilidades: Investigar +5; Físico +4; Pelear +3; Atletismo +2; Saber +1;

Estrés Físico: 4; **Consecuencias:** Leve – Moderada

Ataque: Colmillos y garras (Daño: 1). **Armadura:** 2.

Proezas: Detector de feromonas; Cambiaformas; Regeneración; Armadura natural;

Kynigós.

Aspectos: *Rapaz alienígena; Garras talonadas; Enormes alas membranosas; Sentido de la vista adaptable; Aguijón en la cola;*

Habilidades: Atletismo +4; Físico +3; Pelear +2; Sigilo +1;

Estrés Físico: 3; **Consecuencias:** Leve – Moderada


Armadura: 1; **Ataque:** Garras (Daño:1); Aguijón (Daño:2)

Proezas:

Ataque en picado. +2 a las pruebas de PELEAR para *apresar* a una criatura realizando un ataque en carga desde el aire.

Veneno paralizante. Si el kynigós hiere a alguien con su aguijón, la presa debe hacer una prueba de FÍSICO Grande (+3), en caso de fallar recibirá el aspecto *Paralizado*. Este aspecto puede eliminarse repitiendo la prueba de FÍSICO. Esta prueba se podrá realizar una vez por escena.

Aguijonear la presa. +2 a las pruebas de PELEAR para atacar con el aguijón a una criatura que haya sido *apresada*.

El aguijón del kynigós inyecta un potente veneno que paraliza a la presa, facilitando su traslado hasta su nido. Este mismo aguijonazo se utiliza para liberar varios huevos que se alojan y desarrollan en el interior del individuo, hasta eclosionar como nuevas criaturas en tres semanas —tantos huevos como símbolos  hayan salido en la tirada de ataque—. Tras los primeros días de incubación, el portador comienza a sufrir *mareos y fiebre*.

Es posible descubrir los huevos en esta primera fase mediante un examen médico y una prueba de INVESTIGAR Enorme (+4) —salvo que se sepa ya lo que se está buscando, en cuyo caso resultará una tarea Normal (+1)—. Extraer los huevos es un proceso sencillo con el instrumental adecuado, siendo necesaria una prueba de SABER Normal (+1)

En una segunda fase, a partir de la primera semana, el portador recibirá una consecuencia leve en forma de *vómitos incontrolados y fiebre muy alta*. Una prueba de INVESTIGAR Buena (+2) servirá para encontrar los huevos, que ya serán considerablemente más grandes y habrán agarrado en su portador. A partir de este momento extraerlo es bastante más difícil, ya que habrán comenzado a ser asimilados por el cuerpo anfitrión y se corre el riesgo de causar daños graves. La prueba para lograrlo es de SABER Grande (+3) y cualquier fallo causará estrés al portador.

La última fase, en la tercera semana, mostrará a un portador con el *cuerpo hinchado y dolorido*, lo que contará como una consecuencia moderada. Localizar el problema será ya una cuestión evidente para cualquiera con conocimientos médicos, sin embargo extraer los huevos será tan peligroso para el portador como dejarlos. La prueba para extraerlos será de SABER Fantástica (+5) y un fallo será letal para el paciente. Aun teniendo éxito en la operación, el portador deberá realizar una prueba de FÍSICO Magnífica (+6) para defenderse contra el daño sufrido, recibiendo puntos de estrés en caso de fallo.

Drákon.

Aspectos: Terrorífico depredador alado; Blindaje de escamas; Sentidos aguzados; Astuto y cruel; Muy grande.

Habilidades: Físico +6; Pelear +5; Atletismo +4; Percepción +3; Provocar +2; Voluntad +1;

Estrés Físico: 6; **Armadura:** 3

Consecuencias: Leve (x2) – Moderada – Severa

Ataques: Garras y dientes (Daño: 3)

Proezas:

Vuelo de Drákon. Utiliza FÍSICO en lugar de ATLETISMO para sus pruebas de movimiento cuando está volando.

Aliento ácido. El Drákon puede escupir un chorro de ácido que afecta a un objetivo hasta una distancia de dos zonas, utilizando la habilidad de FÍSICO. El aliento puede utilizarse de forma gratuita una vez por escena; usos posteriores en la misma escena requieren del gasto de un punto de Destino. El objetivo del aliento ácido recibe el aspecto **cubierto de ácido corrosivo** que puede ser invocado para causar daños adicionales.

Ataque múltiple. El Drákon es capaz de combatir a varios adversarios al mismo tiempo, golpeando con sus garras, colmillos, cola e incluso las alas.

Tiburón Sarda (Bull Shark).

Aspectos: Animal acuático grande; Depredador agresivo;

Habilidades: Pelear +3; Percepción +3; Sigilo +2; Atletismo +2; Físico +1; Voluntad +1

Consecuencias: Moderada

Ataques: Mordisco (Daño: 2)

Proezas:

Sentido Ciego. Puede localizar criaturas bajo el agua y en su misma zona, incluso si no puede verlas debido a las condiciones ambientales u ocultación.

Olfato. Su sentido del olfato es más sensible y puede utilizarse para hacer pruebas de PERCEPCIÓN sin oposición, salvo que el objetivo haya tomado medidas específicas para enmascarar o camuflar su olor. Funciona hasta un kilómetro y medio de distancia.

Nadador natural. Obtiene un +2 en persecuciones o competiciones que impliquen nadar.

Atlantes Genéricos

Soldado Atlante.

Aspectos: Enorme alienígena humanoide; Necesita adaptarse al entorno; Armadura cuadrúpeda de combate; Entrenado para la guerra;

Habilidades: Físico +5; Atletismo +4; Disparar +3; Pelear +3; Provocar +2; Percepción +2; Voluntad +2; Investigar +1; Sigilo +1; Conducir +1; Saber +1;

Estrés Físico: 5; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada

Armadura: 4;

Armamento: Garras (Daño: 2); Rifle de energía (Daño: 3, ráfaga rápida)

Proezas:

Impacto brutal. Cuando tiene éxito con estilo en un ataque cuerpo a cuerpo, puede optar por reducir el valor del ataque en uno con el fin de desplazar a su oponente una zona, siempre que no existan aspectos de escena que impidan ese movimiento.

Ataque en carga. Obtiene un +2 al ataque cuerpo a cuerpo si tiene ocasión de desplazarse al menos una zona sin oposición antes de realizar el ataque.

Técnico Atlante.

Aspectos: Enorme alienígena humanoide; Necesita adaptarse al entorno; Armadura cuadrúpeda de combate; Científico de amplio espectro;

Habilidades: Saber +5; Máquinas +4; Investigar +3; Físico +3; Empatía +2; Voluntad +2; Percepción +2; Atletismo +1; Carisma +1; Provocar +1; Pelear +1;

Estrés Físico: 4; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada

Armadura: 3;

Armamento: Garras (Daño: 2);

Proezas:

Lector mental. Puede utilizar su VOLUNTAD para buscar información específica en la mente de otra criatura con la que establezca contacto físico. Si la criatura se opone a su escrutinio puede defenderse de la lectura mental con una prueba de VOLUNTAD, pero sufrirá estrés mental si no se defiende con éxito.

Camuflaje. La armadura puede reflejar su entorno haciéndose *virtualmente invisible* mientras permanezca completamente inmóvil. En movimiento concede un +2 a las pruebas de sigilo pero no amortigua el sonido de la armadura.

Oficial Atlante.

Aspectos: *Enorme alienígena humanoide; Necesita adaptarse al entorno; Armadura cuadrúpeda de combate; Militar experimentado;*

Habilidades: Físico +5; Atletismo +4; Disparar +4; Pelear +3; Provocar +3; Voluntad +3; Carisma +2; Percepción +2; Conducir +2; Investigar +1; Sigilo +1; Saber +1;

Estrés Físico: 5; **Estrés Mental:** 4;

Consecuencias: Leve – Moderada – Grave

Armadura: 4;

Armamento: Garras (Daño: 2); Rifle de energía (Daño: 3, *ráfaga rápida*)

Proezas:

Ecolocalización. La armadura emite ondas sonoras e interpreta el eco que los objetos a su alrededor producen debido a ellas, permitiendo operar en total oscuridad y otorgando un +2 a las pruebas de PERCEPCIÓN.

Actuar primero. Puede gastar un punto de Destino para actuar primero sin necesidad de tirar iniciativa. Si varios personajes utilizan esta proeza, tirarán iniciativa para decidir el orden de actuación entre ellos, seguidos del resto de personajes.

Atlantes Rebeldes

Argyros Schizas.

Aspectos: *Genetista experto en técnicas reproductivas; No está dispuesto a sacrificar una raza por otra; Obsesionado por salvar a su pueblo; La violencia no es el camino;*

Habilidades: Saber +6; Investigar +5; Contactos +4; Máquinas +3; Físico +3; Carisma +2; Engañar +2; Voluntad +2; Percepción +1; Atletismo +1; Provocar +1;

Estrés Físico: 4; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada – Grave

Armadura: 3;

Armamento: Garras (Daño: 2);

Proezas:

Lector mental. Puede utilizar su VOLUNTAD para buscar información específica en la mente de otra criatura con la que establezca contacto físico. Si la criatura se opone a su escrutinio puede defenderse de la lectura mental con una prueba de VOLUNTAD, pero sufrirá estrés mental si no se defiende con éxito.

Control remoto. Puede utilizar su VOLUNTAD para activar y utilizar equipamiento tecnológico con el cual esté familiarizado íntimamente, sin necesidad de utilizar una armadura ni ningún otro elemento adicional. Si el equipo que quiere utilizar es desconocido para él sufrirá estrés mental y solo podrá operarlo de forma muy básica y rudimentaria.

Argyros posee una red bastante importante de contactos, tanto fuera como dentro de la insurgencia rebelde. Eso incluye a todos los rebeldes a bordo de la nave principal que sobrevuela Chicago donde, entre científicos, algunos militares de bajo rango y personal de mantenimiento, apenas hay una veintena de rebeldes. Si los protagonistas buscan un interlocutor con una cierta capacidad de influencia y toma de decisiones, Argyros es su atlante.

Shafra Aswad.

Aspectos: *Científico atlante rebelde; Enamorado de la raza humana; Estudios en genética y clonación; La Tierra es el primer planeta que ha visitado;*

Habilidades: Saber +5; Máquinas +4; Investigar +3; Físico +3; Empatía +2; Carisma +2; Voluntad +2; Percepción +1; Atletismo +1; Provocar +1; Pelear +1;

Estrés Físico: 4; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada – Grave

Armadura: 3;

Armamento: Garras (Daño: 2);

Proezas:

Lector mental. Puede utilizar su VOLUNTAD para buscar información específica en la mente de otra criatura con la que establezca contacto físico. Si la criatura se opone a su escrutinio puede defenderse de la lectura mental con una prueba de VOLUNTAD, pero sufrirá estrés mental si no se defiende con éxito.

Telépatha. Tiene capacidad para proyectar imágenes y pensamientos en la mente de otra criatura (humana o atlante). Si la criatura se opone al contacto se produce un asalto de combate utilizando ambos atributos de VOLUNTAD, causando estrés sobre el perdedor.

Aikaterine Katsaros.

Aspectos: Ingeniera aeroespacial rebelde; Su superior directo sospecha que es una rebelde; Responsable de los hangares en la sección δ' ; Tiene aptitudes como piloto; Estuvo cerca de pertenecer a la casta hoplita;

Habilidades: Máquinas +4; Conducir +3; Físico +3; Disparar +2; Voluntad +2; Saber +1; Engañar +1; Atletismo +1;

Estrés Físico: 4; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada

Armadura: 3;

Armamento: Garras (Daño: 2);

Proezas:

Manipulación Mental. Puede utilizar su VOLUNTAD para introducir ideas en la mente de otro individuo ganando una prueba enfrentada de dicha habilidad para crear un aspecto temporal.

Resistencia Mental. Aikaterine tiene una Armadura: 2 que se aplica a la hora de calcular el estrés mental sufrido en un ataque.

Eirene Katsaros.

Aspectos: Nacida para surcar la galaxia; La mejor entre los Náftis; Es una de las elegidas para navegar Atlantis; Fue capaz de mantener en solitario una Stólo durante varios minutos antes de desvanecerse; De carácter retraído se refugia en la personalidad de su hermana Aikaterine.

Habilidades: Voluntad +5; Saber +4; Contactos +3; Físico +2; Percepción +2; Atletismo +1; Conducir +1;

Estrés Físico: 3; **Estrés Mental:** 5;

Consecuencias: Leve – Moderada – Grave

Armadura: 3;

Armamento: Garras (Daño: 2);

Proezas:

El peso de la reputación. Puede utilizar CONTACTOS en vez de CARISMA para crear ventajas basadas en su enorme fama y reputación.

Concentración extraordinaria. Una vez por escena, cuando crea una ventaja con VOLUNTAD basada en su capacidad de concentración, gana una activación gratuita adicional.

Kallikrates Lasko.

Aspectos: Hoplitâ rebelde; Necesita que le digan qué hacer; Se siente cómodo en el cuerpo a cuerpo; Armadura cuadrúpeda de combate; Tiende a pasar inadvertido;

Habilidades: Físico +5; Pelear +4; Disparar +3; Atletismo +3; Provocar +2; Percepción +2; Voluntad +2; Investigar +1; Sigilo +1; Conducir +1; Saber +1;

Estrés Físico: 5; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve – Moderada

Armadura: 4;

Armamento: Garras (Daño: 2); Rifle de energía (Daño: 3, ráfaga rápida)

Proezas:

Desgarrar. Cuando tiene éxito con estilo en un ataque cuerpo a cuerpo puede obligar a su enemigo a coger una consecuencia.

Ataque en carga. Obtienes un +2 al ataque cuerpo a cuerpo si tienes ocasión de desplazarte al menos una zona sin oposición antes de realizar el ataque.

Kontar Rashidi.

Aspectos: Perieco rebelde sin nada que perder; Acceso restringido; Su trabajo consiste en trasladar material entre naves;

Habilidades: Físico +3; Conducir +2; Robar +2; Voluntad +1; Saber +1; Sigilo +1;

Estrés Físico: 4; **Estrés Mental:** 3;

Consecuencias: Leve

Proezas:

Atajos. Dentro de las naves hay muchos caminos que solo unos cuantos conocen. Una vez por escena, pagando un punto de destino, Kontar conocerá otra forma de llegar hasta cualquier punto de la nave a través de pasadizos de mantenimiento y estrechos conductos.

ILUSTRACIONES

Portada; Earth and Moon, as in the 2001 opening; Rubén Moreno Montoliú; <https://www.flickr.com/photos/ruben3d/8163749518/>

Pag. 6; Rodaje; KeyKam; <https://www.flickr.com/photos/keykam/10440361445/>

Pag. 12; ISS; Sam Churchill; <https://www.flickr.com/photos/samchurchill/4343762727/>

Pag. 18; Soyuz and Progress Spaceships docked at station; NASA; <https://www.flickr.com/photos/nasamarshall/34829351675/>

Personajes pregenerados del episodio 1x00

Pag. 22; 98_06862; Nasa Johnson; <https://www.flickr.com/photos/nasa2explore/9353493302/in/album-72157677594211745/>

Pag. 23; jsc2010e038787; Nasa Johnson; <https://www.flickr.com/photos/nasa2explore/9444500285/in/album-72157663341251084/>

Pag. 24; jsc2014e079954; Nasa Johnson; <https://www.flickr.com/photos/nasa2explore/15166779476/in/album-72157634907525620/>

Pag. 25; Cosmonaut Oleg Novitskiy; Nasa Johnson; <https://www.flickr.com/photos/nasa2explore/7106206951/in/album-72157627449708222/>

Pag. 26; jsc2009e142092; Nasa Johnson; <https://www.flickr.com/photos/nasa2explore/9416540312/in/album-72157627325835207/>

Pag. 27; Parmentier; © Iñaki Raya; Utilizada con permiso del autor.

Pag. 28; Heathrow airport; Hiroyuki Kambe; <https://www.flickr.com/photos/kambe/8509815646/>

Pag. 42; Distant islands; Oqbal Osman; <https://www.flickr.com/photos/82066314@N06/15214326782/>

Pag. 42; Corvo – Praia sem Vigilância; AnetteWho; <https://www.flickr.com/photos/149829667@N08/33987465712/>

Pag. 45; Diver; Licencia CC0

Pag. 50; Eurofighters del Ala 11; Ejército del Aire Ministerio de Defensa España; <https://www.flickr.com/photos/ejercitoaire/35505613186/>

Pag. 52; Insignia 3er escuadrón RAF; © UK Crown Copyright; Se permite su uso con fines no comerciales.

Pag. 55. Boceto skylo; © Daniel Hidalgo “Verzobias”; Utilizada con permiso del autor.

Pag. 58; EXCOMM meeting; Cecil Stoughton; Public Domain; https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:EXCOMM_meeting,_Cuban_Missile_Crisis,_29_October_1962.jpg

Pag. 62; OperationUpshot-knothole-Badger001; National Nuclear Security administration/Nevada Site Office; https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Operation_Upshot-Knothole_-_Badger_001.jpg

Pag. 63; Fire and Water 2; Jay Huang; <https://www.flickr.com/photos/50663863@N02/35401519526/in/dateposted/>

Pag. 71; France Best Squad – Day 3; 7th Army Training Command; <https://www.flickr.com/photos/7army-jmtc/21757540534/in/album-72157658926250488/>

Pag. 89; Paseos nocturnos; Andrés Nieto Porras; <https://www.flickr.com/photos/anieto2k/7580620574/>

Pag. 91; Statue of Liberty during Daytime; James Baker; <https://www.flickr.com/photos/153345195@N06/36461357095/>

Pag. 106; Iraq; The US Army; <https://www.flickr.com/photos/soldiersmediacenter/509334241/>

Pag. 109; Rangers in action; Us Army Africa; <https://www.flickr.com/photos/usarmyafrica/4604863245/>

Pag. 111. Campamento Azul-Este, Mt. Olive; © Daniel Hidalgo “Verzobias”; Utilizada con permiso del autor.

Pag. 114; 170110-Z-NI803-130; New Jersey National Guard; <https://www.flickr.com/photos/njnational-guard/32250381625/>

Pag. 121; Tunnel Systems Map; Metropolitan Water Reclamation Distric of Greater Chicago; <https://www.mwrd.org/irj/portal/anonymous?NavigationTarget=navurl://ca65389b8d5507c8b15671132c92c9fa>; MWRD images are available for non-commercial, educational and personal uses.

Pag. 126; TARP Thornton Reservoir Connecting Tunnel; Metropolitan Water Reclamation Distric of Greater Chicago; <https://www.flickr.com/photos/mwrdgc/10193347364/>

Pag. 131; Navy Pier's Long Stretch; Ashley Diener; <https://www.flickr.com/photos/ashleydiener/15589511486/>

Pag. 145; Warrior; Tinou Bao; <https://www.flickr.com/photos/tinou/1333854180/>

Pag. 146; Friendly Young Man; Tony Alter; <https://www.flickr.com/photos/78428166@N00/15693866739/in/album-72157649011033930/>

Pag. 147; Sin título. CC0 Public Domain. <https://pxhere.com/en/photo/1386221>

Pag. 148; Sin título. CC0 Public Domain. <https://pxhere.com/en/photo/1409817>

Pag. 149; It's Hard...; David Robert Bliwas; <https://www.flickr.com/photos/oneworldgallery/3108318949/>

Pag. 150; D7K_9685; Motoki Tejima; <https://www.flickr.com/photos/chokomochoko/15081215966/>

Pag. 151; Marine Veteran; © Dreamstime; <https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photo-marine-veteran-image2482475>

Pag. 152; City of Chicago-Christmas Tree; Jovan J.; <https://www.flickr.com/photos/enfamous2j/15389377013/>

Pag. 161; Sears Tower; Ashish Gupta; <https://www.flickr.com/photos/45907476@N08/4771655852/>

Pag. 172; Illinois Tunnel Map 1904; Public Domain; Illinois Tunnel Company; <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:IllinoisTunnelMap1904.png>

Pag. 174; B-2; Michael Pereckas; <https://www.flickr.com/photos/beigephotos/979910001/>

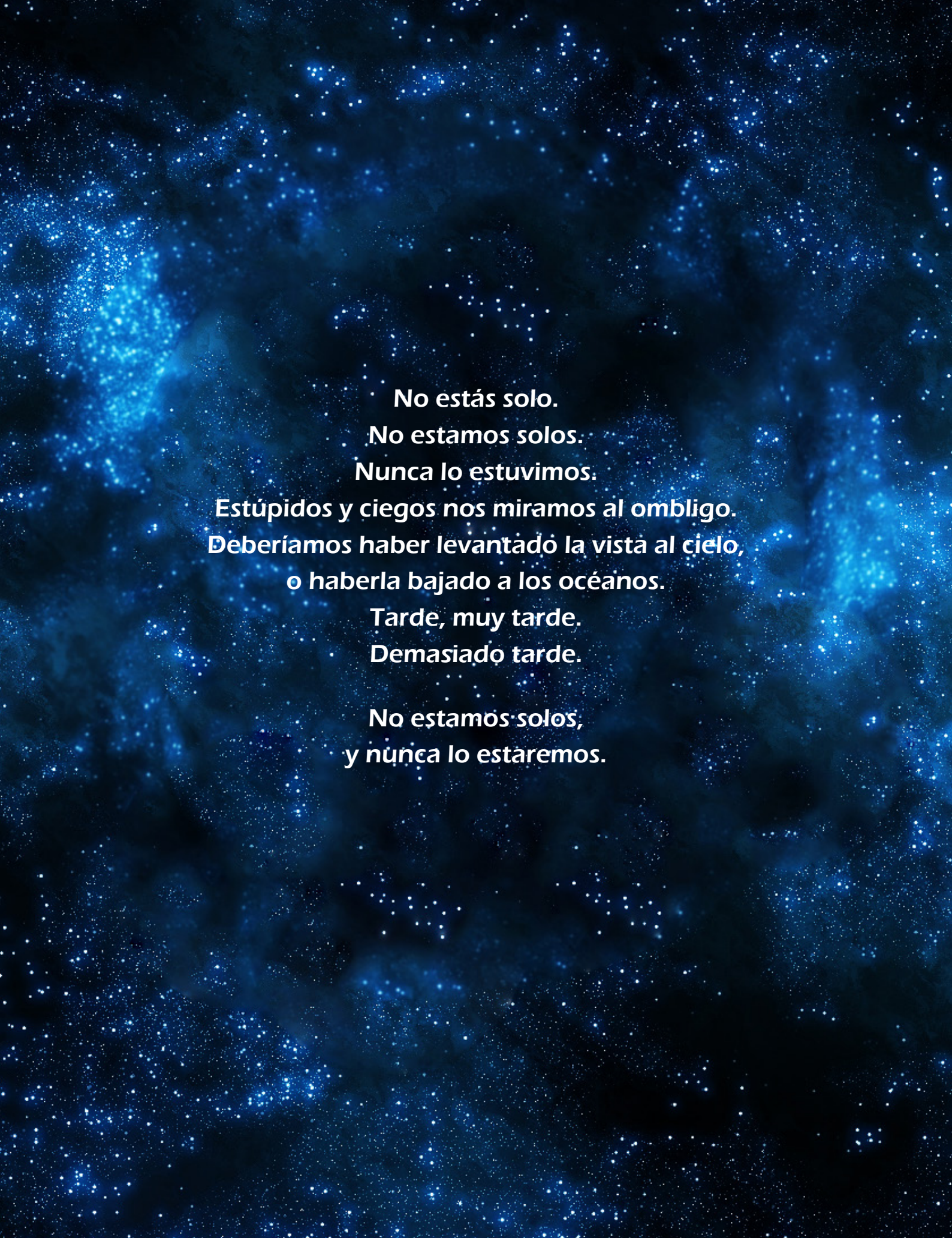
Pag. 175; Photo Manipulation; Javier-Rodriguez; CC0 Creative Commons; <https://pixabay.com/es/foto-manipulaci%C3%B3n-extraterrestre-1825450/>

Pag. 183; Tartarus Lower Deck; Tim Hartin; http://paratime.ca/cartography/sf_spaceships.html

Pag. 184; Tartarus Middle Deck; Tim Hartin; http://paratime.ca/cartography/sf_spaceships.html

Pag. 185; Tartarus Upper Deck; Tim Hartin; http://paratime.ca/cartography/sf_spaceships.html

Contraportada; Space; Sweetle187; <https://www.flickr.com/photos/58782395@N03/5519580228/>



No estás solo.
No estamos solos.
Nunca lo estuvimos.
Estúpidos y ciegos nos miramos al ombligo.
Deberíamos haber levantado la vista al cielo,
o haberla bajado a los océanos.
Tarde, muy tarde.
Demasiado tarde.

No estamos solos,
y nunca lo estaremos.