

tenderles una emboscada. Si los agentes son despistados, todavía quedará una baza: el detector que los personajes jugadores llevan en su furgoneta y que únicamente Roe sabe que existe, tal y como se explica en su historial.

La misión de los perseguidores es interferir en la misión todo lo que puedan. Aunque esto pueda parecer contraproducente, lo cierto es que Gervas Schreiber actúa de acuerdo con la particular forma de pensar de Los Templarios: si los personajes jugadores son los elegidos, entonces ocurra lo que ocurra perseverarán. Si no lo son, serán heridos o incluso muertos. En cualquier caso, el conocimiento de La Revelación se incrementa confirmando o rechazando el cumplimiento de alguna de las profecías que la componen. Si necesitas conocer los rasgos de juego de los agentes que siguen a los personajes los encontrarás al final de la aventura, en el apartado "Personajes no jugadores" (pág.14), junto con información adicional acerca de la información que poseen y sus objetivos.

Solucionado el detalle de los perseguidores el peso de la escena debe recaer de nuevo en los jugadores. Pregúntales si quieren hacer algo especial en el viaje hasta Volzhsky y, solucionadas dichas peticiones, pídeles que preparen entre dos y cuatro pequeñas escenas que ilustren las peripecias que ocurren en el viaje. Estas escenas pueden incluir a cualesquiera de los personajes y consistir en cualquier cosa, desde diálogos entre ellos intercambiando información hasta un anodino dependiente de gasolinera que atiende al más arisco de los personajes para venderle unos sándwiches. La cuestión es que en parejas o tríos preparen estas pequeñas escenas de forma superficial y luego las interpreten ante el resto del grupo, como si se tratase de las escenas de transición de una *road movie*. De esta forma conseguimos que la historia avance, que los jugadores sigan dentro de sus personajes y darles un papel más activo al permitirles dar sabor a un viaje que, de otra forma, sería obviado desperdiciando esta oportunidad narrativa.

A modo de ejemplo, presentamos algunas propuestas por si os jugadores se sienten poco inspirados:

- Un diálogo entre Kellen e Ilse que muestre el afecto que se profesan. Debería dar pie a que Ilse reflexione sobre la misión que le ha sido encomendada.
- Otro diálogo, pero esta vez entre Ilse y Steindel, en el que éste trata averiguar más detalles acerca de ella.
- Roe y Aniukov haciendo alguna pequeña tarea (por ejemplo, echando gasolina o cambiando una rueda que ha reventado) y conversando acerca de trivialidades.
- Una discusión entre Roe y otro agente porque pretenden saltarse el protocolo de agentes capturados dejando que Steindel de un pequeño paseo para estirar las piernas, o cualquier otro privilegio semejante.

## ESCENA TERCERA. SECRETOS ENTERRADOS

Llegamos finalmente a la escena principal de nuestra historia, donde ésta alcanzará su clímax. Los Templarios llegan con Steindel a Volzhsky y deben dejarse guiar por sus indicaciones sobre la orientación del búnker. No es preciso que el jugador que interpreta a Steindel realice tirada alguna, pero estaría bien que le solicitases en privado (o mediante una nota, si prefieres no levantarte de la mesa) que se invente alguna colorida explicación acerca de cómo hallar el búnker, al más puro estilo de los tesoros piratas. Un ejemplo válido podría ser "doscientos pasos una vez que el sol se ha puesto y tu diestra mira al edificio más alto de la ciudad". Lo que tratamos con esto es mostrar a Steindel como el extraño, huraño y extravagante personaje que es.

El lugar donde se encuentra el búnker es bastante inhóspito. Se encuentra lo suficientemente alejado de Volzhsky como para que los personajes jugadores puedan sentirse tranquilos, pero a la vez es un sitio muy expuesto a emboscadas: un terreno rocoso en el que la vegetación es escasa y de poca envergadura y sin apenas lugares donde esconderse. Cualquier personaje con la Habilidad Táctica que estudie la zona con éxito sabrá rápidamente que serían blanco fácil para cualquiera, pero a su favor cuentan con que ellos también lo detectarían. Si él fuera la persona que tuviera que tender una emboscada a los visitantes del búnker usaría rifles de francotirador desde unos árboles que se encuentran a unos cientos de metros, lo suficientemente discreto como para no disparar las alarmas. Esperamos que el jugador que se haya tomado las molestias de hacer estas averiguaciones tenga en cuenta esta información, pues puede que más adelante salve la vida a su personaje...

Pero estábamos hablando de la ubicación del búnker, ¿verdad? Con las indicaciones de Steindel no será difícil encontrar un punto que ha sido tapado con cemento (¿Han traído los personajes jugadores picos y palas? Si no lo han considerado quizá uno de ellos pueda sacrificar un Punto de Drama para mencionar a los demás que las metió a última hora "por si acaso" y se encuentran en una caja en la furgoneta...), en total nada que unos chequeos de Atletismo no puedan arreglar. La Dificultad será 0, pudiendo realizar una tirada por cada media hora (en el mundo de juego). Cuando acumulen un total de siete éxitos habrán llegado a la entrada del búnker.

### DENTRO DEL BÚNKER

El B047 tiene como puerta de entrada una escotilla con un mecanismo rotatorio para su apertura que se encuentra visiblemente deteriorado por el paso del

tiempo. Puedes solicitar chequeos de Atletismo o de Fuerza si lo deseas, pero abrir la escotilla no debería ser más que una cuestión de esfuerzo. Si los personajes desean examinar la escotilla y poseen conocimientos de Seguridad sabrán rápidamente que puede abrirse desde ambos lados, pero también tiene un mecanismo de cierre automático que seguramente se pueda activar desde dentro del búnker. Actualmente el mecanismo no está activado, así que podrán entrar sin problemas.

Una vez abierta, la escotilla muestra unas escaleras de mano que descienden hasta el punto de no alcanzar a ver el fondo. Los personajes deberán descender por ellas de uno en uno para poder explorar el búnker. Caerse escaleras abajo supone 1d6+5 puntos de daño contundente.

A partir de este punto los personajes son libres de investigar cómo y dónde quieran. Para facilitar tu labor como Director de Juego hemos incluido un plano (pág.8) sólo para tus ojos en el que encontrarás una serie de números que se refieren a las descripciones de las estancias del búnker que realizamos a continuación. Utilízalas como base para que los personajes jugadores se desenvuelvan a su antojo.

- 1. Recibidor.** Descendiendo un buen número de metros desde la entrada de la escotilla se encuentra el recibidor del búnker, aunque no haga honor a su nombre. Una habitación cuadrada en la que lo que más destaca es que la pared norte está ocupada por un cristal

tipo "pecera" que muestra lo que parece ser el cuarto de guardias. En la pared oeste se encuentra un plano del búnker escrito en ruso, donde se puede leer "La ubicación de este es lugar se considera alto secreto", además de un equipo anti-incendios que incluye un hacha. Para acceder al resto de habitaciones hay que atravesar una puerta de seguridad que, afortunadamente, se encuentra abierta. Para poner nerviosos a los jugadores no está de más hacer ver a cualquiera que se fije lo suficiente en que la puerta está hecha para retener a los que se encuentran dentro del búnker, no para evitar entradas del exterior.

- 2. Pasillo.** El largo pasillo en forma de ele es lo que comunica todo el recinto. Las paredes, de tono grisáceo, se encuentran salpicadas aquí y allá de pequeñas manchas incoloras, como si alguien las hubiera salpicado con agua. Esto es debido a algunas irregularidades en el traslado de las sustancias químicas que manejaban en el búnker, pero no deja de ser un elemento crispante más para aquellos que desconocen esta información.

- 3. Cuarto de guardia.** Ésta es la habitación con la cristalería tipo "pecera" descrita en el recibidor. Efectivamente es el cuarto de guardia, en el que además de la susodicha superficie de cristal se encuentra un arcaico ordenador y varios monitores estropeados que supuestamente debían servir para vigilar el recinto. También hay una caja incrustada

