



# OPERACIÓN ASTA

UNA AVENTURA PARA  
LOS ESOTERRORISTAS

# OPERACIÓN ASTA

Este escenario corto está dirigido a un grupo de investigadores británicos de la OV, aunque con algunas modificaciones probablemente puede ser ajustado para ser dirigido en cualquier otro lugar. Está diseñado para una única sesión rápida de investigación, pero puede aumentarse con escenas adicionales si es necesario. Los investigadores se enfrentan a un tiempo límite, el de la protesta de la Alianza de la Campiña, que empezará en Londres el día después de que los Personajes sean llamados para investigar el ritual. Sin embargo, los jugadores no serán conscientes de esto hasta el final del escenario, así que siéntete libre de cambiar la fecha, si es que los jugadores avanzan lentamente y claramente no van a llegar a tiempo.

Asumiremos que este escenario empieza el 4/3/2013, así el ritual “esotérico” tendría lugar la noche del 3/3/2013 (siguiendo el tema de que los 3 son números ritualmente significativos) y además permite tener la conjunción astrológica que se presenta en esta aventura (ver más adelante).

## Trasfondo

### Detonante de la investigación

Unos ciervos sacrificados ritualmente son encontrados en una granja en Cumbria. Se proporciona al grupo la identidad encubierta de oficiales de DEFRA (*Department for Environment, Food and Rural Affairs*, Departamento de Asuntos Rurales, Alimenticios y Medioambientales) enviados para investigar los hechos. Se sospecha que los ciervos hayan podido ser sacrificados en un ritual Esoterrorista, y la verdadera misión de los investigadores es descubrir si es el caso, y qué se pretendía lograr con el ritual.

### Conspiración siniestra

La rama británica de los Esoterroristas ha inventado una nueva criatura “Esotérica”, que planea usar para sembrar el caos en Londres. Los investigadores Esoterroristas británicos han diseñado una criatura que se parece al legendario hombre astado, y un ritual para crearla.

La criatura será liberada en Westminster durante una protesta de la Alianza de la Campiña en contra de la interferencia de parlamento en los asuntos rurales. Se espera que el resultante tumulto televisado genere miedo y terror que sirvan para aumentar los rituales ejecutados en suelo británico.

## Rastro de pistas

Hablar con el granjero lleva hasta un entusiasta de los OVNI. El entusiasta de los OVNI proporciona la descripción de un camión de ganado.

Por otro lado el análisis de los cuerpos de los ciervos sacrificados permite encontrar un chip de identificación que llevará a los PJs hasta una granja-criadero. El análisis de los videos de seguridad de la granja permite obtener la matrícula del camión.

La matrícula del camión les lleva a enterarse que éste ha aparecido accidentado cerca de allí. En el camión encuentran un móvil y de allí obtienen un número de teléfono, que conduce a una estación de servicio y al Hombre Astado.

## Reacciones de los antagonistas

Los Esoterroristas han intentado cubrir su rastro todo lo posible al planear esta operación, y dado que tienen una hora límite realmente no cuentan con tiempo de intentar frustrar los planes de los investigadores...

## Escenas

### Sesión informativa

Tipo de escena - Introducción

Los miembros del equipo son contactados durante las primeras horas de la mañana y se les pide que se reúnan en una estación de servicio cerca de Carlisle. Puede llegarse por carretera o, si los investigadores están demasiado lejos, pasando por el aeropuerto de Carlisle.

Al amanecer, son informados en la cafetería de la estación de servicio, por un Sr. Verdad elegantemente vestido y con un bombín (parecido a Steed de la serie *Los vengadores*), sobre una taza de té y un sandwich de bacon. Les habla de unas mutilaciones de ciervos ocurridas en una granja en el pueblo de Brunstock, cerca del Muro de Adriano (al ser el Muro de Adriano un punto de referencia tan obvio y antiguo, es empleado a menudo en los rituales Esoterroristas del norte del país).

Proporciona a los investigadores documentos que les identifican como oficiales gubernamentales enviados por DEFRA para evaluar posibles contaminaciones del entorno y posibles riesgos de enfermedades generados por las mutilaciones. Habrá una unidad de policía en el lugar. Los investigadores reciben una pequeña furgoneta con el logo de DEFRA pintado y un mapa para llegar a la granja, y son dejados a su suerte.

## Granja de poco consuelo

Tipo de escena - Clave

### Descripción

Al llegar a la granja Wall Cross, justo cuando la niebla matinal está despejándose, los investigadores encuentran una tienda de incidentes de la policía erigida sobre una gran parte del campo (cubriendo de hecho una sección del Muro de Adriano), varios coches de policía y una furgoneta de retransmisión de la BBC Cumbria.

Hay unos 6 policías en el lugar. La escena es supervisada por el sargento de policía **Mark Piper**, que tiene órdenes de no tocar nada antes de que lleguen los Personajes. Los reporteros de las noticias intentan entrevistar a los Investigadores cuando se acercan a la tienda. Al avanzar el día llegarán todavía más equipos de periodistas.

### Un primer vistazo

Mostrar sus identificaciones al policía de guardia permitirá a los Investigadores entrar en la tienda. Una vez en el interior resulta evidente por qué la tienda es tan grande:

- ⊗ Hay 27 ciervos dispuestos formando aproximadamente un triángulo. Cada lado está formado por 9 ciervos, y mide unos 18 metros de largo. Uno de los lados del triángulo es paralelo al Muro de Adriano.
- ⊗ El Muro de Adriano está embadurnado de lo que parece ser una combinación de pinturas rupestres, formas geométricas (parecidas a círculos de sembrados) y nudos celtas, todo dibujado con sangre de ciervo.
- ⊗ Los ciervos han sido decapitados, y sus cabezas se han colocado formando un círculo en el centro del triángulo, mirando todas hacia el interior.

### Hablando con el Sargento Piper

Mark Piper es bastante hosco y muy poco amigable ya que no le gusta tener a nadie, y menos a la DEFRA que él considera un cuerpo menor, rebuscando entre sus asuntos. El empleo de **Jerga Policial** para caerle bien suavizará enormemente el trato del policía, pasando a mostrarse mucho más colaborador.

Explicará a los Investigadores que, **Burt Hawser**, el granjero propietario de Wall Cross llamó a la policía en torno a las 4:00 a.m. de esa madrugada para informar de un alboroto. Una patrulla se dirigió al lugar señalado por Hawser, encontrándose con la escena que tienen delante. Ante lo inusual de la escena, la patrulla llamó a la central para pedir instrucciones sobre cómo operar. Al cabo de muy poco tiempo, mientras estaban acordonando la zona, recibieron una llamada de sus superiores indicándoles que vendrían los PJs y que no tocaran nada hasta que éstos llegaran. Él personalmente, aunque a desgana, ha velado para que esta instrucción se cumpliera.

El granjero, se encuentra en esos momentos en la casa, a unos setecientos metros por el camino de la granja, y está disponible para ser interrogado.

### Investigando a fondo

**Recogida de Pruebas:** Encontrarán huellas de neumáticos de un camión grande, suelo revuelto por pezuñas de ciervo, la cantidad de sangre en el lugar sugiere que éstos fueron masacrados aquí.

*Gasto de 1 Punto:* Podrán sacar un molde de las huellas de neumáticos e identificar pisadas de botas existentes en el suelo revuelto.

*Gasto de 2 Puntos:* averiguar el número de personas (3) a partir de las variaciones en las pisadas de botas, calcular el peso y tamaño aproximados del camión.

**Antropología forense:** El uso de esta habilidad para estudiar los mutilados cuerpos de los ciervos les permitirá averiguar lo siguiente:

- ⊖ Los ciervos murieron de un disparo de rifle dirigido a la base del cráneo. Se les decapitó con posterioridad.
- ⊖ **(Pista clave)** Todos los ciervos tienen implantado subcutáneamente un chip de identificación que los PJs podrán extraer sin problemas.

**Ocultismo:** El uso de esta habilidad para interpretar las pinturas hechas con sangre que se encuentran en el Muro de Adriano podrá revelarles la siguiente información, que obviamente servirá para que los PJs descarten definitivamente la opción de que se trate de un simple acto vandálico y puedan asegurar que efectivamente todo el montaje tiene un marcado carácter ritualista.

- ⊖ Entre la mezcla de símbolos de todo tipo los PJs pueden reconocer los símbolos que los alquimistas medievales utilizaban para simbolizar algunos de los planetas del sistema solar. En concreto salen representados la Tierra, el Sol y Mercurio.

*Gasto de 1 Punto en Astronomía:* Permite identificar que los símbolos no están dispuestos aleatoriamente si no que representan una alineación astral. Se representa a Mercurio entre la Tierra y el Sol, lo cual es una conjunción astral real que pasa cada 116 días y conocida como “**ciclo sinódico de Mercurio**”.

*Gasto de 2 Puntos en Astronomía:* Permite saber que justo la noche anterior (noche del 3 al 4 de marzo de) se produjo precisamente esa conjunción astral. Esto también lo podrán averiguar sin gasto alguno si lo buscan específicamente en Internet.

- ⊖ También encontrarán símbolos de origen celta escritos en el muro.

*Gasto de 1 Punto en Antropología:* Permite identificar entre los símbolos célticos la representación del dios pagano **Cernunnos** (Dios relacionado con la fertilidad y la regeneración, divinidad de la abundancia y amo de los animales salvajes. Su rasgo más particular son los cuernos de ciervo).

**Balística:** El uso de balística permite identificar que los ciervos han sido abatidos con una escopeta de caza del calibre 12 con cañón cilíndrico. Se les ha ejecutado a un metro de distancia, ya que hay un único orificio de entrada del orden de los 3 cm. y no diversos orificios producidos por perdigones aislados y dispersos.

Si los personajes han tomado el molde de la huella del neumático podrías permitirles:

**Gasto de 1 Punto en Huellas digitales:** Cotejar contra la base de datos de huellas de neumáticos de la policía permitirá identificar las rodadas como pertenecientes a un vehículo que calzaba unas ruedas “Continental HSW 2 Scandinavia”.

Si los personajes han encontrado los chips de identificación subcutáneos en los cadáveres de los ciervos e intentan averiguar qué son esos chips y a dónde pueden llevarles, podrán hacer uso de:

**Investigación:** Permite saber que se trata de chips de identificación para animales. Implica que los ciervos sacrificados no son animales salvajes si no ciervos criados en cautividad. El chip permite identificar a la granja-criadero que ha vendido estos animales (**Granja Woodfellow**) que con una simple búsqueda en Internet podrán situar a las afueras de **Appleby-in-Westmorland**, una población a unos 50 minutos en coche de donde se encuentran ahora (**Pista clave**).

## Interrogando al granjero

El granjero, Burt, no está especialmente cooperativo, sobre todo tras sus tratos con DEFRA (y su agencia predecesora) durante las épocas de miedo a la ECJ y a la fiebre aftosa.

Emplear **Consuelo** para convencerle de que los Investigadores no están ahí para llevarse su ganado hará que se suelte un poco con ellos. Revelará lo siguiente:

- ⊖ No podía dormir y salió al porche a tomar algo de aire fresco en torno a las 3:30.
- ⊖ (**Pista clave**) Vio luces de coche en uno de los campos más alejados y se preguntó si sería otra vez ese “chalado de los OVNI”.
- ⊖ Se metió en su todoterreno para conducir hasta allí. Cuando llegó no había nadie, sólo ciervos muertos por todas partes.
- ⊖ Llamó a la policía.
- ⊖ Normalmente no hay ciervos en sus tierras ni, que él sepa, por la zona.

Cuando se le pregunte sobre el “chalado de los OVNI” mencionará que hay un joven que ha estado rondando por el lugar desde que el verano pasado se encontró un círculo en los cultivos en su terreno. A menudo le encuentra entrando sin autorización y vigilando el cielo en alguno de sus campos más elevados. Ha informado de él a la policía, que ha avisado al joven de que se aleje. Burt afirma que la policía lo sabe todo sobre él y sobre quién es; a Burt no le importa, mientras se mantenga fuera de sus terrenos.

El Sargento Piper puede proporcionar los detalles del joven a los Investigadores casi de inmediato. Su nombre es **Lance Baron**, y vive en Brunstock (el pueblo está a menos de un cuarto de hora de la granja en coche). Ha sido cazado numerosas veces allanando los terrenos de varios granjeros locales y regularmente llama a la estación de policía informado de algún OVNI.

Le tienen catalogado como alguien bastante excéntrico por no decir directamente majareta, pero siempre le ha dado la sensación de ser bastante inofensivo y no le cree capaz de hacer algo así. En cualquier caso instará a los PJs a que vayan a hablar con él para salir de dudas.

# Vigila el cielo

Tipo de escena - Clave

**Se llega desde:** Los detalles sobre Lance que el Sargento Piper proporciona a los Investigadores.

## Descripción

Lance es el típico entusiasta de los OVNI y de los círculos de los cultivos. Vive en una pequeña y destartada casa en la zona sur del pueblo de Brunstock. Como en estos momentos se encuentra sin empleo, puede permitirse vigilar los cielos durante la noche en busca de signos de vida extraterrestre. Luego se pasa la mitad del día dormitando en su casa donde los PJs no tendrán problemas en encontrarlo.

Las paredes de su pequeña casa están cubiertas de fotos de Gillian Anderson, de OVNI y de círculos de los cultivos. Muchas son obviamente recortadas de diversas revistas especializadas en parapsicología y misterios, pero otras claramente se ve que son fotos "caseras". Se trata de fotos aéreas de los cultivos cercanos a Brunstock.

## Interrogando a Lance Baron

Inicialmente recela mucho de los Investigadores, sospechando que son hombres de negro, y no hablará con ellos.

**Suplantación** le convencerá de que realmente pertenecen a DEFRA y no están interesados en abducirle. Puede contarles lo siguiente:

- ⊖ Ocurren sucesos extraños en torno al Muro de Adriano.
- ⊖ La policía no hace caso a nada de lo que él dice.
- ⊖ La granja de Wall Cross está situada en el punto de cruce de tres líneas ley (curiosamente, justo donde se llevó a cabo el ritual) y los OVNI siguen las líneas ley.
- ⊖ **(Pista clave)** Estaba fuera, vigilando el cielo la noche pasada, pero no cerca de la granja de Wall Cross. En su camino de vuelta a casa (en torno a las 3:40 am) casi lo atropella un camión azul de ganado a gran velocidad, no demasiado lejos de la granja.

**Fotografía: (pista clave)** Muchas de las fotografías de la pared son tomas aéreas de los terrenos circundantes. Si se pregunta a Lance sobre esto, explica que ha estado usando su avión ultraligero para sacar fotografías de la zona, preparándose para la temporada de círculos de los cultivos en verano. Ayer tomó fotos durante el día, y se están revelando en la sala oscura. Una de esas fotos muestra un camión azul aparcado junto a un granero en un campo remoto (Lance puede indicarles dónde fue tomada). El camión es un **Mercedes-Benz Actros**.

**Recuperación de Datos:** Un *Gasto de 1 Punto* permite usar un ordenador para ampliar la imagen, hasta mostrar a dos figuras con boinas saliendo del camión, una de ellas llevando una escopeta de caza (que podrían identificar como del calibre 12) sobre su hombro. La ampliación es demasiado borrosa como para identificar a ninguno de los presentes o leer la matrícula del camión.

## Asalto al granero

Tipo de escena - Secundaria

**Se llega desde:** Con la ubicación del granero que les proporcionará Lance Baron después de que los PJs hayan visto la fotografía.

### Descripción

El granero está a unos 45 minutos de la granja de Wall Cross. Puede que los investigadores esperen encontrar algún tipo de resistencia en el granero y que por lo tanto monten algún tipo de plan de asalto. No los desanimes aunque la verdad es que ese es un callejón sin salida ya que cuando lleguen al granero los esoterroristas ya lo habrán abandonado hace unas horas.

El granero en sí parece en mal estado y abandonado. Tanto la puerta principal como la lateral están abiertas.

### Investigando fuera del granero

#### **Recogida de Pruebas:**

- ⊖ Huellas de pisadas de botas en el barro del suelo. Las huellas son iguales a las encontradas en la granja Wall Cross.
- ⊖ Hay más marcas de neumáticos en el barro, indicativas de la presencia de al menos otro vehículo a parte del camión.
- ⊖ Un *Gasto de 1 Punto* permite identificar que pertenecen a otros 2 vehículos. Podrán tomar moldes de huellas de neumático para todos ellos.
- ⊖ Un *Gasto de 2 Puntos* permite identificar los vehículos como un todoterreno con remolque y un coche pequeño; una persona entró en el camión, otra en el coche, y una última en el todoterreno.
- ⊖ Hay muchos rastros de ciervo en el barro.
- ⊖ Un cadáver, o más bien un montículo de huesos se encuentra tirado en el suelo cerca de donde las rodadas parecen dejar intuir que estuvo estacionado el camión.

**Antropología forense:** El uso de esta habilidad para estudiar los huesos que se encuentran en el suelo (y que son los restos de un tentempié que los esoterroristas han dado al hombre astado) revelará los siguientes datos a los PJs:

- ⊖ Se trata de huesos de ciervo. En ciertas partes aún pueden encontrarse adheridos a los huesos partes de carne y de los tendones.  
Un *Gasto de 1 Punto* permite identificar marcas de masticación en los huesos. El tamaño y fuerza de las marcas no parecen concordar con ningún animal oriundo conocido. Quizás un tigre o un león pudieran hacer algo así, pero sin duda ningún animal local.

Si los personajes han tomado moldes de las huellas de neumáticos podrías permitirles:

*Gasto de 1 Punto en **Huellas digitales**:* Cotejar contra la base de datos de huellas de neumáticos de la policía permitirá identificar las rodadas como:

- ⊖ Camión → Neumático “Continental HSW 2 Scandinavia”.
- ⊖ Todoterreno → Neumático “Pirelli Scorpion Zero”
- ⊖ Coche utilitario → Neumático “Firestone Multihawk”

### Dentro del granero

El suelo está cubierto de estiércol de ciervo, pero no se observa sangre evidente. En medio del granero destaca un barril de aceite vacío, aún caliente. Obviamente ha sido empleado para quemar ropa, papeles y otras evidencias fáciles de eliminar.

**Recogida de Pruebas:** Se distinguen varios trozos de papel chamuscados enganchados en una de las vigas de madera situadas sobre el barril de aceite (los papeles fueron elevados por el aire caliente, saliendo del barril). Un Control de **Atletismo** de Dificultad 3 permite recuperarlos.

Son cuatro trozos en total. Uno es ilegible, uno muestra la fecha de mañana (5/3/2013), en otro se lee “...alineación astr...” y en el último “...protesta de...”.

## Proveedores de ciervos de alta calidad

Tipo de escena - Clave

**Se llega desde:** Análisis de los chips en los ciervos sacrificados en Wall Cross.

### Descripción

La granja Woodfellow es un enorme rancho que se encuentra a las afueras de Appleby-in-Westmorland, una población de tamaño medio situada en una zona boscosa de suaves colinas.

Al llegar allí podrán ver de primeras unos enormes cercados dentro de los cuales pastan tranquilamente varios centenares de ciervos, muchos de ellos aún muy jóvenes. Cerca de los cercados hay un enorme edificio de planta plana que parece ejercer múltiples funciones. Una parte de este edificio parece haberse destinado a hacer de tienda.

Un enorme aparcamiento de tierra se encuentra delante mismo del edificio, aunque en estos momentos está prácticamente vacío, a excepción hecha de 3 o 4 coches, que en verdad son de los trabajadores del lugar.

Cualquier PJ que disponga de al menos un punto en **Vigilancia Electrónica** se dará cuenta de forma automática que en el aparcamiento (así como en los cercados donde se encuentran los ciervos) hay un sistema cerrado de videovigilancia (**pista clave**).

**Nota:** Esta pista clave si no la obtienen por esta vía también se la podría dejar caer el propio **Walter Woodfellow** al hablar con él (ver más abajo).

### Interrogando a Walter Woodfellow

Dentro de la tienda, detrás de un mostrador y sentado sobre un taburete alto se encontrarán con Walter Woodfellow, un hombre de unos cuarenta años, de complexión fuerte, facciones marcadas y poblado mostacho.

Interrogar a Walter es una tarea fácil si los PJs se presentan como agentes de la DEFRA, aunque en un principio creará que los PJs vienen a hacerle una inspección (otra más), como la Granja Woodfellow está realmente al día en la aplicación de todas las legislaciones vigentes, Walter se mostrará colaborador. Si además le explican realmente por qué están aquí pasará a mostrarse como amistoso.

Lo que les podrá explicar Walter es lo siguiente:

- ⊖ Walter es el primogénito de la familia Woodfellow, una familia de campesinos de toda la vida de la región. Cuando Walter comprendió que las actividades agropecuarias tradicionales resultaban cada vez menos lucrativas, en vez de abandonar ese estilo de vida para irse a la ciudad como tantos otros buscó una alternativa de negocio un tanto singular. Utilizó las antiguas pocilgas de su padre y las dedicó a la cría de ciervos.
- ⊖ Los ciervos salvajes son animales protegidos y su caza está muy restringida. Sin embargo hace un tiempo que varios cotos de caza privados de pago, lo que hacen es comprar ciervos criados en cautividad y liberarlos en zonas no protegidas para que los cazadores puedan cazarlos.
- ⊖ Esta actividad está regulada y entre las numerosas cosas que el Gobierno pide se incluye la identificación uno a uno de estos ciervos criados en cautividad mediante la implantación de chips subcutáneos.
- ⊖ Mediante estos chips es como los agentes rurales pueden diferenciar a los cazadores “legales” de los furtivos.

Si le dan a Walter uno o varios de los chips que hayan podido extraer de los cuerpos de los ciervos sacrificados en Wall Cross podrá leerlos con su sistema informático y trazar el seguimiento hasta el número de compra concreto. Otra forma de que Walter llegue a identificar el número concreto de la compra es que le den los detalles del número de ciervos masacrados en Wall Cross. Woodfellow no vende todos los días 30 ciervos de golpe (es lo que compraron los esoterroristas) e imaginará rápidamente de qué transacción se trata

Con el número de compra Walter básicamente podrá decirles dos cosas:

- ⊖ La fecha y hora de la compra: día 1 de marzo a las 16:30 aproximadamente
- ⊖ El nombre del comprador: un tal **John Horn**

Cualquier personaje que tenga al menos un punto en **Burocracia** podrá recordar que normalmente para este tipo de compras el establecimiento está obligado a tener una copia del carné de identidad o la licencia de caza del comprador. Si se la piden a Walter éste les imprimirá una copia de la misma sin problemas. Cualquier PJ que tenga una puntuación mínima de 1 en **Análisis de Documentos** verá rápidamente que el documento es una falsificación.

El nombre del comprador es un callejón sin salida, ya que se trata de un nombre falso. Pero si pasan la fotografía asociada a ese carné a sus contactos en la OV éstos podrán identificar al personaje de la foto como **Peter Gregson**, un Esoterrorista de bastante bajo nivel. E incluso podrán proporcionarles su última dirección conocida (aunque está algo alejada de la zona).

### El análisis del video

Si se han dado cuenta del sistema de vigilancia que hay en la Granja Woodfellow, es probable que piensen en usarla para identificar a los esoterroristas involucrados.

Podrán solicitarle las cintas a Walter, que se las entregará sin demasiados problemas. Si han sido hábiles a estas alturas ya sabrán cuál fue la fecha y hora aproximada en la que los esoterroristas vinieron a comprar los ciervos (el 1 de marzo a las 16:30) con lo que podrán ir directamente a la parte interesante para ellos (si no les esperaría un largo visionado de cintas).

Efectivamente el día 1 de marzo, aproximadamente a la hora señalada, podrán ver en las cintas pertenecientes a la cámara del aparcamiento como llega a la Granja Woodfellow un camión de transporte de ganado **Mercedes-Benz Actros de color azul**, que como ya sabrán a estas alturas es el mismo que estuvo en la granja Wall Cross y en el granero abandonado.

Del camión sale una persona con boina, que es quien hace la transacción y se queda revisando como cargan posteriormente todos los ciervos al camión. Todo el proceso dura hora y media más o menos. No hay cámaras de proximidad por lo que a priori no se ve la cara del hombre de la boina, pero obviamente se trata de Peter Gregson.

**(Pista Clave)** El uso de **Recuperación de Datos** o **Fotografía** con el video, permitirá realizar una ampliación de imagen lo suficientemente nítida como para visualizar la matrícula del camión: **K599LYJ**.

**(Pista Clave)** Si investigan usando **Investigación**, a través de este número de matrícula podrán ver que ésta es robada y pertenece realmente a un Mini (se denunció el robo de la matrícula hace una semana). Sin embargo se ha abierto un atestado policial hace unas horas ya que se ha encontrado un camión con esa matrícula estampado contra una columna de hormigón en **Penrith**.

## El piso de un esoterrorista

Tipo de escena - Secundaria

Se llega desde: La identificación de Peter Gregson hecha por la OV

### Descripción

Peter Gregson vive en un pequeño piso en la ciudad de **Carlisle**, se trata de un sobreático en un bloque de edificios de frío hormigón situado en un barrio obrero realmente pobre de la ciudad.

Los PJs encontrarán vacío el piso si se desplazan hasta allá, ya que precisamente es Peter el esoterrorista que se ha desplazado junto a los miembros de la Alianza de la Campiña para liberar al hombre astado en Londres y en estos momentos se encuentra en South Mimms.

### Rebuscando en el piso

El piso se encuentra enormemente desordenado y descuidado y resulta difícil buscar en él algo de interés. Sin embargo, no resulta del todo imposible.

**Recogida de Pruebas:** Colgado de un imán en la nevera se encuentra un panfleto publicitario de la Alianza de la Campiña. Hay un número de teléfono marcado con un subrayador amarillo y con tres signos de admiración detrás. Se trata del número de teléfono de **Darren Masterson**.

A discreción del Director, un *Gasto de 1 Punto* en **Recogida de Pruebas** podría reportar a los PJs un retazo de información de futuros planes esoterroristas que les llevaran a una futura misión que el Director tenga pensado introducir en su campaña (y al correspondiente reconocimiento por parte de sus superiores en la OV).

## Un accidente simulado

Tipo de escena - Clave

**Se llega desde:** La búsqueda de información con el número de matrícula del camión.

### Descripción

Cuando los PJs lleguen a **Penrith**, podrán desplazarse al lugar donde se ha encontrado el camión azul de transporte de ganado. Se trata de una carretera secundaria que pasa por debajo de una comarcal. La comarcal se eleva por encima de sus cabezas sostenida por unas enormes columnas de hormigón armado y, estampado contra una de ellas se encuentra un camión.

El camión parece haber ardido a causa de la colisión y en estos momentos el lugar se encuentra acordonado por la policía y se está desviando el poco tráfico que puede pasar por esa carretera hacia otras vías secundarias, con lo que el **Sargento Martin Roth**, el oficial de la policía al mando de la situación no meterá especial prisa a los investigadores si estos se ponen a investigar.

Eso sí, será necesario el uso de **Adulación** o el *Gasto de 1 punto* en **Intimidación** para conseguir que el sargento deje husmear a unos agentes de la DEFRA en un accidente de tráfico.

### Analizando el camión accidentado

Lo que rápidamente podrán contrastar respecto a los datos que ya disponen en esos momentos es que:

- ⊖ La cabina del camión está quemada. Aún está caliente al tacto y humeante.
- ⊖ Se trata de un Mercedes-Benz Actros de color azul
- ⊖ La matrícula es la misma que habían visto en el video de la Granja Woodfellow: K599LYJ
- ⊖ El camión calza una ruedas del modelo “Continental HSW 2 Scandinavia”
- ⊖ No hay ni rastro del conductor

**Recogida de Pruebas:** En la guantera del camión están los restos semi-calcinados de un teléfono móvil. El móvil no funciona pero casi por suerte aún está en suficientemente buenas condiciones para poder leer el número de serie del móvil y el modelo (se trata de uno de esos modelos promocionales de una compañía de telefonía, en este caso O2, que te regalan con puntos).

Ponerse en contacto directamente con la compañía y el uso de **Suplantación o Jerga Policial**, hará que en ésta a partir del número de serie del móvil localicen el número telefónico asociado y a partir de éste puedan proporcionarles un listado de llamadas del mismo.

El móvil se contrató hace muy poco, apenas una semana por un tal Peter Gregson y apenas ha hecho llamadas con él. En verdad sólo ha hecho una llamada, hace unas horas al número de teléfono de **Darren Masterson (pista clave)**.

**Química:** En la cabina podrán encontrar rastros de acelerante (gasolina), con lo que parece obvio que el incendio no fue causado por el choque si no que fue provocado a posteriori.

## Una llamada telefónica

Tipo de escena - Clave

**Se llega desde:** Llamando al teléfono de Darren Masterson, hayan obtenido el número de donde lo hayan obtenido

Llamar al número de teléfono permite escuchar un mensaje grabado:

*“¡Hola! Lo lamentamos, pero en estos momentos estamos todos en la protesta de la Alianza de la Campiña en Londres. Sin embargo, si desea unirse, esta noche nos encontraremos en la estación de servicio de South Mimms, y nos dirigiremos a Londres mañana a las seis de la mañana. Si desea participar en el paseo a caballo por Westminster, por favor siéntase libre de traer su remolque para caballos. Un saludo.”*

El número pertenece a Darren Masterson, que vive en Kent. Es uno de los principales organizadores de las recientes protestas de la Alianza de la Campiña, pero no es un Esoterrorista y no tiene relaciones con éstos.

Con un poco de suerte, llegados a este punto, los Investigadores sospecharán que los Esoterroristas están planeando hacer algo durante la protesta, y empezarán a pensar en ir a la estación de servicio para intentar evitarlo.

**Sugerencia para una posible escena adicional/alternativa:**

Los Investigadores pueden querer visitar el hogar de Darren Masterson, aunque no encontrarán a nadie en casa. Si entran por la fuerza (**Infiltración**) encontrarán mucho papeleo relacionado con la obtención de permisos para ésta y otras protestas de la Alianza de la Campiña pero nada relacionado con el esoterrorismo.

**Destino ninguna parte**

Tipo de escena - Clave

**Se llega desde:** El mensaje de teléfono sobre una reunión en South Mimms.

South Mimms es una típica estación de servicio de autopista, situada cerca de la unión de la A1 y la M25. Empleen el medio que empleen los Investigadores para llegar, ya sea por avión (volando desde Carlisle a Heathrow, Stansted o Gatwick) o coche (con un viaje de 5 ó 6 horas), será de noche cuando lleguen. El aparcamiento está lleno de coches, camiones, furgonetas, todoterrenos, vehículos de granja y unos cuantos remolques para caballos. Si los Investigadores se han dado cuenta de que buscan un remolque para caballos pueden centrarse en ellos. En otro caso tendrán que estar atentos a cualquier persona o elemento sospechosos.

Hay una especie de ánimo festivo, con casi la mitad de los protestantes de pie en el aparcamiento bebiendo y charlando y el resto dentro, en el pub del lugar. Hay una ligera presencia policial (unas pocas furgonetas y unos 10 oficiales) para mantener vigiladas las cosas.

Usar **Jerga Policial** revela que la policía no espera que haya ningún problema esta noche (salvo quizás por el típico borracho o alguna conducta escandalosa), pero mañana por la mañana llegará mucha más policía, para cuando todos los protestantes entren en la carretera.

Aparentemente, los protestantes sólo pretenden pasar un buen rato y, muy probablemente, los Investigadores reciban invitaciones para servirse bebidas de muchas botellas situadas por todo el aparcamiento. La policía no debería permitir a los protestantes beber fuera de la estación de servicio, pero mientras el ambiente siga siendo positivo no van a forzar el asunto.

**Suplantación** permitirá a un Investigador hacerse pasar por un protestante y ser dirigido hasta Darren Masterson. Él está sentado con una guitarra en el suelo del ruidoso pub, cantando desafinados temas folk a una audiencia igual de borracha y desafinada.

**Adulación** hará ganar muchos puntos con Darren, sobre todo si se centra en su forma de cantar. Está muy borracho, pero puede contar lo que sabe, si bien lo hará arrastrando las palabras:

- ⊖ Conoce a bastantes de los presentes, pero no a todos.
- ⊖ Planean dirigirse a Londres a las seis de la mañana, pero su intención es conducir muy despacio para interrumpir el tráfico, aunque realmente carecen de permiso para eso.

- ⊖ Pretenden aparcar los remolques para caballos frente a las Casas del Parlamento y cabalgar por el césped; tampoco tienen permiso para hacer esto.
- ⊖ **(Pista clave)** Había un desgraciado que vino pero que no quería tomarse una copa con él. Le describe como el gruñón y su gruñón caballo, porque no paraba de hacer “todo tipo de sonidos extraños”. Cuando se le pregunta dónde está este hombre ahora, Darren dice que en el aparcamiento, se ríe y se cae.

Ahora los Investigadores ya deberían saber que están buscando un remolque para caballos (y un hombre gruñón). Una caminata de 15 minutos por el aparcamiento revelará un todoterreno con un remolque de caballos enganchado, aparcado en la esquina más alejada de la gente, la policía y la estación de servicio, en el que aún está a bordo su conductor, con aspecto sospechoso, lanzando miradas a su alrededor.

Se trata de **Peter Gregson**, al cual podrán reconocer sin problemas si habían tenido acceso a la fotografía del documento de identidad falsificado en la Granja Woodfellow. Otra forma de asegurarse de que realmente ése es el todoterreno que están buscando es a través de las ruedas del mismo, ya que éstas se ve claramente que se tratan de unas “Pirelli Scorpion Zero”, coincidiendo con las rodadas encontradas en el granero abandonado.

Gregson es un Esoterrorista de bastante bajo nivel al que se ha asignado la tarea de llevar al Hombre Astado a Londres y liberarlo allí. Ha sido ayudado en la tarea de convocar a la criatura por dos miembros de más alto nivel, pero ahora le han abandonado para que se encargue del trabajo sucio. Es prescindible, y lo sabe.

### Peter Gregson

Atletismo 8, Disparo 8, Escaramuza 4, Estabilidad 2, Salud 6, Vigilancia 4

Modificador al Daño: +1 (Escopeta, un cañón), +2 (Escopeta, ambos cañones), +1 (pica eléctrico para ganado)

**Psiquiatría** revelará que está muy, muy nervioso, cansado, asustado y paranoico. Si se acercan demasiado a su remolque de caballos o a su todoterreno, abrirá la ventanilla y les dirá que “se vayan a dar por saco a otra parte”. Si insisten, saldrá del todoterreno enseñándoles que tiene una escopeta e intentará asustarles para que se vayan.

Cualquier muestra de agresión causará que Peter crea que le ha llegado la hora y empiece a disparar su escopeta. Se abrirá camino a disparos hasta el remolque de caballos, y lo abrirá para dejar salir al Hombre Astado, antes de intentar salir corriendo para salvarse.

Si está rodeado y claramente a punto de ser capturado se rendirá y entregará su arma él mismo.

Nota: Si con posterioridad a esta escena y como colofón analizan la escopeta con **Balística**, verían que las balas encontradas en los cuerpos de los ciervos coinciden con este arma, por lo que ya es imposible que Gregson niegue su implicación en el ritual y por tanto el ser miembro de una célula esoterrorista.

Un Control de **Infiltración** permitirá a los Investigadores acercarse al remolque o todoterreno sin ser detectados. Cualquiera que esté cerca del remolque oírá extraños sonidos (como de gruñidos, de masticación y de desgarro) del interior del mismo (es el Hombre Astado, disfrutando de otra comida a base de ciervo). La única manera de echar un vistazo al interior del remolque es abrirlo. No importa con cuánto sigilo intenten abrir el cierre del remolque, la criatura se quedará en silencio súbitamente cuando lo hagan (como si se preparase para intentar obtener la libertad). Si abren la puerta, incluso sólo un poco, la criatura se lanzará contra ella para intentar abrirla por la fuerza: quien esté sujetando la puerta tendrá que realizar una Confrontación de **Atletismo** para mantenerla sujeta. Una vez esté fuera, el Hombre Astado atacará a la primera persona que vea. Cualquiera que vea al Hombre Astado deberá superar un Control de **Estabilidad** de Dificultad 4.

## El Hombre Astado

Atletismo 10, Escaramuza 10, Salud 8. Umbral de Golpe: 3

Arma: +2 (Astas/cuernos). Protección: +1 contra Disparo, +1 contra Escaramuza

Descripción: Alto, delgado y huesudo. Aunque tiene forma humana, los huesos de la criatura parecen estar torcidos, haciendo que se mueva sobre las cuatro extremidades, aunque puede erguirse para sostenerse sobre las dos piernas. Los rasgos faciales están ocultos tras una masa de largo cabello grasiento del que surgen dos enormes astas, una a cada lado de la cabeza. Todo el cuerpo de la criatura está cubierto de pequeños cuernos de diversas longitudes y de aspecto atroz. Sus “brazos” y “piernas” terminan en pezuñas similares a las de los ciervos. La criatura ataca cargando o sacudiendo sus miembros en una especie de danza macabra que emplea los cuernos de su cuerpo para desgarrar a su víctima. Le gusta la carne de ciervo. No le gustan las descargas eléctricas. Los Investigadores están desarmados, aunque a discreción del DJ pueden tener una pistola de dardos y dardos calmantes en su equipo, siempre que superen un adecuado Control de **Preparación** (pero es improbable que tengan nada más letal).

La pistola de dardos sigue las reglas usuales para golpear, pero sus efectos deberían manejarse de un modo adecuadamente dramático. Seguramente sean necesarios varios dardos para derribar al Hombre Astado.

Peter tiene una escopeta y los bolsillos llenos de cartuchos; según los acontecimientos previos, los Investigadores pueden tener acceso a ellos. También está la pica eléctrica para ganado, en el asiento de pasajero del todoterreno de Peter. Funciona como un arma de Escaramuza (+1 al daño), pero Peter y sus amigos Esoterroristas han estado condicionando al Hombre Astado a las descargas eléctricas, por lo que funciona bien para mantener a la criatura a raya. En general los protestantes saldrán huyendo, pero uno o dos pueden tener escopetas o rifles.

Peter intentará salir corriendo si alguien deja salir al Hombre Astado. La policía pedirá inmediatamente refuerzos por radio cuando comiencen los disturbios; inicialmente sólo están armados con táseres y porras. Se centrarán en poner a la gente a salvo en vez de enfrentarse al Hombre Astado. Sólo solicitarán el envío de unidades de respuesta armada si las cosas realmente se desmadran.

Si todo va mal, y los Investigadores no ven modo alguno de controlar la situación, un equipo de barrido fuertemente armado de las fuerzas especiales de la OV llegará para “limpiar” el problema.

## Sin retorno

Pase lo que pase, seguramente sea necesario llamar a la OV para que limpie parte del desaguisado. Si gracias a un milagro todo queda controlado y resuelto rápida y discretamente, los Investigadores recibirán felicitaciones y recomendaciones en sus expedientes de la OV (lo que significa que serán asignados a misiones más peligrosas e importantes en el futuro). El reducir al mínimo la destrucción y la pérdida de vidas también será aplaudido. Si las cosas salieron realmente mal, puede que los Investigadores no reciban una respuesta tan entusiasta (y en el futuro serán asignado a misiones menos importantes pero, seguramente, no menos peligrosas).

Si Peter Gregson es capturado puede proporcionar poca información sobre sus compañeros conspiradores. Dará nombres y descripciones, pero falsos. Teme a sus amos Esoterroristas más de lo que teme a la OV.

## El Velado

El Velado queda a discreción de los Investigadores, pero una sugerencia es que las mutilaciones de ganado se expliquen como causadas por fanáticos partidarios de la caza masacrando ciervos, mientras que el ataque del Hombre Astado puede explicarse como un toro en celo (de camino al mercado de ganado) escapando en el aparcamiento de una estación de servicio.