



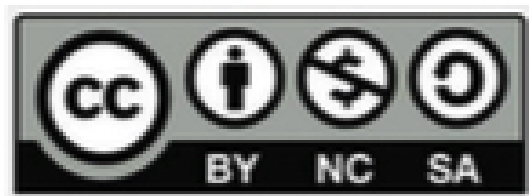
OPERACIÓN VERDAD

UNA AVENTURA PARA
LOS ESOTERRORISTAS

POR

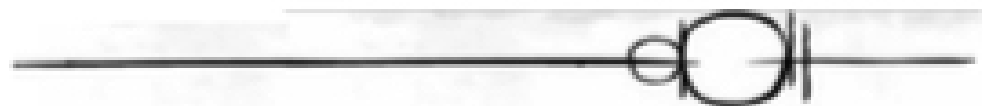
RUBÉN RIVERA CISNEROS

Un escenario de
Los Esoterroristas
Por
Rubén Rivera Cisneros



Escenario basado en el módulo original "Geist in the shell"
publicado en el 2012 en el blog Unbound Publishing:

<http://www.unboundbook.org/>



Operación Verdad

Desencadenante de la investigación

Karl Geist está muerto. Aunque no lo habrías adivinado a simple vista, Karl, un anodino hombre de mediana edad, llevaba una doble vida: por un lado como un reputado hacker y tecnólogo, por otro como miembro de la Ordo Veritatis. Y sabía más sobre la amenaza del mundo Esoterrorista de lo que lo hacían la mayoría de los altos rangos de la OV.

Y fue este conocimiento el que lo ha llevado a ser asesinado. Depende de los agentes de la OV averiguar cómo Geist fue asesinado y su cerebro extirpado. Por supuesto, este misterio llevará a los personajes a descubrir mucho más...

Un vigilante en la oscuridad

Geist, hijo de familia acaudalada, fue un niño prodigio con la electrónica y las computadoras. Incluso a muy temprana edad ya tenía diseñado su brillante futuro planeado al detalle: una beca para el MIT, un puesto de responsabilidad en cualquiera de las corporaciones multinacionales más prestigiosas del mundo, y luego simplemente sentarse a ver el dinero fluir a su cuenta corriente. Sin embargo, eso fue antes de que él desarrollara su lado más extraño, asociado a la creencia en teorías francamente perturbadoras y conspiranoicas sobre el estado del mundo.

Después de unos años en el MIT sintió que ya no cabía dentro de la sociedad "normal", y así eligió simplemente abandonar la existencia. Convirtiéndose en un recluso en su propia casa, Geist comenzó a usar sus excepcionales dotes de programación y habilidades web (tanto las legítimas como las más ilegales) para mantenerse en ese estilo de vida, al que rápidamente se acostumbró también.

Mientras tanto, a medida que crecía su reputación como hacker y experto en seguridad, Geist comenzó a utilizar su acceso aparentemente ilimitado a los datos más seguros del mundo para aprender más sobre 'la verdad'; las conspiraciones y los horrores que enfrenta la humanidad. Como era de esperar, el acceso a dicha información rápidamente lo hizo extremadamente paranoico y aún más desconectado del resto de la sociedad, convirtiéndolo a su vez en una enciclopedia viviente de lo sobrenatural y el Esoterror.

Pese a lo bueno que era Geist como hacker, sus incursiones en las bases de datos seguras de la Ordo Veritatis no podían pasar indefinidamente inadvertidas para una organización tan megalítica y con tantos recursos y talento en su interior. Así fue como Geist fue abordado y reclutado por la OV. Karl aceptó sin dudarlo, no quería ni plantearse que habría hecho la Ordo con él si hubiera rechazado la proposición, nunca fue tonto y era consciente de que sabía demasiado.

Geist empezó como analista de datos, pero fue rápidamente ascendiendo, hasta llegar a ser el Señor Verdad principal de la ciudad de Londres.

Hasta la noche de ayer, Karl Geist, había hecho poco más que mirar la pantalla de su computadora y seguir desde allí la guerra invisible entre la OV y los Esoterroristas, con una fascinación mórbida por el conflicto en sí mismo. Sólo salía de su casa cuando tenía que reunirse con algún equipo de campo de la OV para darle instrucciones.

La muerte de Geist

A pesar de su interés y comprensión en lo oculto, Geist acostumbrado al proceder esoterrorista de células pequeñas y aisladas, no sabía que su fisgoneo lo haría convertirse en el blanco de una organización mucho más grande y peligrosa.

Hace aproximadamente una semana, Karl fue infectado con una Entidad de la Oscuridad Exterior, a través de su propio ordenador. Esta entidad, un Stalker, sólo se hizo realidad cuando comenzó a pensar más y más sobre él. De simples pensamientos, a sombras imaginarias, el Stalker se hizo real la noche pasada y rápidamente reclamó su trofeo: el cerebro de Geist.

El rastro de pistas

Esta aventura consta de sólo un puñado de escenas centrales que verán como los agentes obtienen acceso al apartamento de Geist, descubren el cuerpo del hacker y consiguen aprender algo más sobre su muerte. Hay algunas pocas escenas opcionales incluidas, pero como una introducción a una historia más grande, éstas se presentan de una manera que, con suerte, generará más preguntas que respuestas, pretendiendo ser el inicio de una futura crónica. Por lo tanto quedas avisado, ésta no es una aventura autoconclusiva si no que pretende tener un final abierto que, cual cliffhanger, sea la palanca para futuras aventuras.

Reacciones de los antagonistas

Así como los eventos en el ático de Geist han alertado a la Ordo Veritatis, también podría haber desencadenado una respuesta similar de cualquier cantidad de células Esoterroristas.

Durante este escenario, hay algunas escenas donde los antagonistas podrían intentar interceptar a los agentes, ya sea para evitar que aprendan más, o simplemente para descubrir por ellos mismos, lo que está pasando. Quiénes son estos grupos y a qué nivel están involucrados se deja en manos del Director según le sea conveniente.

Como un problema adicional, también es posible involucrar al departamento de policía de la ciudad en la investigación, especialmente cuando es obvio que los agentes enviados a desactivar la bomba en la casa de Geist, no son del equipo habitual de Desactivación de bombas. Un curioso o entusiasta detective de policía puede usarse para agregar otro obstáculo extra a las investigaciones de los personajes, siendo incluso un posible futuro recluta de la propia OV.

La reunión (Escena de introducción)

Cada uno de los agentes es contactado a través de su teléfono móvil, durante una tarde de lo que es, por todo lo demás, un día bastante típico y tranquilo. Cuando se responde, una voz masculina bastante anodina solicita la identificación y las palabras clave de la OV, y solicita que el agente se persone de inmediato en la planta más alta del aparcamiento del hotel más grande de la ciudad, el Royal National Hotel en Bloomsbury. Allí se encontrarán con un controlador de la OV que les informará sobre la situación y les proporcionará la tapadera apropiada.

A su llegada, los agentes verán una camioneta de Desactivación de bombas como el único vehículo estacionado en este nivel del aparcamiento. Dentro, esperándolos, se encuentra un joven (de unos 20 años) vestido con el uniforme de botones del hotel. Su insignia dorada le identifica como 'CHAD' y se presentará como su nuevo Señor Verdad.

Una vez que se finalicen las presentaciones, Chad entregará a los agentes una carpeta con un informe sobre Karl Geist. Cualquier PJ que eche un vistazo rápido a la carpeta de Karl Geist verá una foto del hombre, al que rápidamente reconocerán: se trata del hombre del traje oscuro y el bombín, el Señor Verdad que les había encomendado las tareas hasta ahora (ver aventuras previas como **Operación Asta**, **Operación Histeria** u **Operación Cuatrocientos**).

Tras entregárselo informará al equipo sobre lo siguiente:

- ⊖ Hace aproximadamente una hora, se recibieron informes de residentes de Harbor View (un edificio de apartamentos de lujo situado al lado del puente de Blackfriars) acerca de disparos de armas de fuego en el ático.
- ⊖ Ésta es la última residencia conocida de Karl Geist, miembro de la propia Ordo Veritatis y que, como tal, podría poseer información privilegiada sobre actividades esoterroristas o de la Ordo que habría que evitar que cayera en manos equivocadas.

- ⊖ A la llegada de las unidades regulares de la policía, éstas informaron sobre una presunta bomba o dispositivo explosivo montado en la puerta principal del apartamento de Geist, y se solicitó el apoyo de un equipo especializado en desactivación de bombas.
- ⊖ Como se desconoce la cantidad de información que Karl Geist podía poseer (teóricamente no se permite guardar información fuera de las bases de datos propias de la OV, pero Geist nunca se caracterizó por ser un agente demasiado ortodoxo), el objetivo del equipo es hacerse pasar como dicha Unidad de Desactivación de Bombas y obtener acceso al apartamento de Geist. Una vez allí, deben determinar si lo acontecido está o no relacionado con el Esoterror y ver si Geist sigue vivo o no. Si, Dios no lo quiera, Geist no está allí o estuviera muerto, deben hacer todo lo posible para extraer cualquier información confidencial que Geist pudiera tener y eliminar todo rastro antes de dejar acceso a la verdadera policía.
- ⊖ Una vez que la situación esté controlada, unidades de limpieza de la OV estarán disponibles para ayudar a Geist en cualquier cosa que necesite y/o completar el restablecimiento del Velo.

Para ayudar a los personajes con su tapadera, la camioneta de la Unidad de Desactivación de Bombas es suya para usarla según necesiten y está completamente equipada para poder afrontar la mayoría de las situaciones con explosivos y químicos. Es decir, incluye trajes protectores, equipos de análisis, un vehículo de operación remota (VOR) electrónico, etc.

“Chad” proporcionará al grupo su número de teléfono de contacto e intentará responder cualquier otra duda que pudieran tener los agentes (que dado que él mismo tiene poca información adicional, serán por desgracia muy pocas). Si el grupo tarda demasiado en partir o muestran sus intenciones de obtener más equipo o recursos, Chad afirma que la premura es esencial en esta situación, y que la camioneta debería tener todo lo que puedan necesitar, así que les apremiará a partir.

El cordón policial (Escena Núcleo)

Como era de esperar, toda la manzana alrededor de los apartamentos Harbour View ha sido acordonada por la policía. Como están esperando la llegada del equipo de Desactivación de Bombas, ya han completado un peinado del edificio y asegurado que todos los civiles hayan sido evacuados.

Dejarán entrar a la furgoneta de los agentes dentro del cordón sin demora y allí se encontrarán con el oficial al cargo, el Sargento Tom While. While les hace un resumen rápido de la situación tal como está actualmente.

- ⊖ Las primeras unidades llegaron en respuesta a una llamada de emergencia con respecto a los disparos en el ático.

- ⊖ A su llegada, el Gerente de día les dio acceso al ático y acompañó a los dos oficiales hasta el ascensor.
- ⊖ Al acercarse a las puertas principales, ambos oficiales informaron haber escuchado un mensaje electrónico de voz que indicaba que había una trampa explosiva conectada a las puertas, y que cualquier intento de abrirlas resultarían en su detonación. De ahí la solicitud de la Unidad de Desactivación.
- ⊖ Actualmente se ha erigido un cordón de seguridad que abarca toda la manzana y todos los civiles han sido evacuados del mismo.
- ⊖ Tres parejas de agentes se encuentran actualmente dentro del cordón - uno en el vestíbulo principal, otro en la entrada de servicio de Harbor View y el último en el vestíbulo del propio apartamento. Estos se retirarán tan sólo lo pidan los agentes.
- ⊖ Tanto unidades regulares como SWAT están en posición de ayudar, si así lo solicita el equipo de Desactivación.
- ⊖ No se ha podido contactar, ni visual ni telefónicamente con nadie en el ático pese a haber apostado agentes en edificios vecinos y tener un helicóptero de la policía sobrevolando la zona.

While dejará claro que el equipo está a cargo de la situación (al menos hasta que se confirme si la amenaza de bomba es verdadera o no), y que él y su equipo ayudarán de cualquier manera que puedan.

Los operadores que se tomen el tiempo necesario, tienen la oportunidad de averiguar un poco más de información sobre Karl Geist y sus hábitos.

- ⊖ **Jerga policial** - Geist no tenía ningún antecedente policial. While dispone del historial académico del joven, que básicamente dice que Karl era un joven que obtuvo constantemente las mejores notas, obtuvo una beca para el MIT y luego a mitad de carrera acabó abandonando las clases sin razón aparente. No tiene trabajo conocido y dado lo costoso de Harbor View, eso hace pensar a While que el hombre esconde alguna actividad fraudulenta, por lo que se ha tomado más en serio si cabe la amenaza de bomba.
- ⊖ **Jerga policial / Burocracia**: el gerente de Harbour View, Travis Polk, está furioso, no sólo por el desastre que está causando este incidente, si no más bien por todo el trabajo que esto le causará al final del día. No hace falta mucho para que Travis hable, diciendo que ésta no es la primera vez que Geist ha causado problemas. Anteriormente sus artefactos electrónicos ya produjeron un cortocircuito que dejó sin suministro eléctrico a todo el edificio, y otra vez se acabó avisando al cuerpo de bomberos cuando se detectó un olor extraño procedente del ático. En cuanto al propio Geist, Polk dice que es una especie de ermitaño que casi nunca deja el

edificio. No tiene amigos que conozca, y nunca le ha permitido entrar en el apartamento. Aparte de eso Geist es un buen inquilino que paga bien y puntualmente.

Una vez que los agentes estén listos para proceder, While y otros dos oficiales conducen al equipo hasta el edificio y el ascensor. Una vez en el lobby, su escolta y los dos agentes que hacen guardia aquí abandonarán la zona tan rápido como les sea posible (nadie quiere estar cerca cuando se pongan a jugar con los supuestos explosivos).

El ático de Geist (Escena Núcleo)

El vestíbulo del apartamento es una habitación pequeña y funcional, sin ventanas al mundo exterior. Hay tres salidas desde el vestíbulo: el ascensor, la puerta de la escalera de emergencia y un par de puertas dobles adornadas que conducen al ático en sí mismo. A parte de las puertas, los únicos objetos en la habitación son una pequeña mesa auxiliar y un gran espejo roto con marco dorado.

La puerta delantera

Tan pronto como los agentes se encuentren a unos pocos metros de las puertas del ático, un dispositivo electrónico de voz, que emana de un par de altavoces colgados en la pared a ambos lados de la puerta, se puede escuchar diciendo: *"Esta puerta está conectada a una carga explosiva. Cualquier intento de obtener acceso a este apartamento dará lugar a la detonación de la misma"*.

- ⊖ **Explosivos:** un rápido examen de la puerta revela que, efectivamente, sí que hay una pequeña trampa explosiva conectada a la puerta.
- ⊖ Un gasto de 1 punto confirmará que no hay otros explosivos o dispositivos secundarios presentes.
- ⊖ La bomba, un explosivo de contacto simple, está diseñada para detonar cuando la puerta se abre. Está conectada directamente a la puerta, alrededor de la altura del mango.
- ⊖ Cualquier personaje con la habilidad de **Explosivos** puede desactivar la bomba. Esto se hace perforando cuidadosamente la puerta para atravesarla y quitando los puntos de contacto del explosivo en el otro extremo.
- ⊖ **Vigilancia electrónica:** Cualquier agente con esta habilidad podrá observar que existen cámaras de vigilancia en este hall. Podrán acceder a las imágenes de éstas a través del ordenador de Geist (ver escena "Fantasmas en la máquina") o bien a través del gerente de los apartamentos, Travis Polk, al que para convencer deberán hacer algún gasto en **Intimidación**, **Jerga Policial** o **Negociación**.

OPERACIÓN VERDAD

Una vez que los explosivos de la puerta han sido desarmados, o después de unos 20 minutos, el sargento While se pondrá en contacto con los agentes para ver cómo están progresando. Él quiere a sus chicos presentes cuando entren al apartamento, y se necesita un gasto de 1 punto en **Jerga Policial** o **Burocracia** para evitar que los envíe en ese momento.

El ático

El ático de Harbour View no es tan grande como otras suites del complejo de apartamentos. No obstante, empequeñece el tamaño de cualquier apartamento que hayan visto los agentes. Desde el lobby, las puertas principales se abren a una gran sala rectangular de planta abierta, con cocina, comedor y gran salón dentro. La habitación es oscura, con las grandes cortinas que cuelgan desde el techo al suelo y sin luces encendidas.

Recordemos que la policía tiene un helicóptero y francotiradores en los edificios vecinos, así que si abren los cortinajes, éstos podrán observar qué están haciendo dentro del apartamento y despertar sus suspicacias. Salir de un embrollo así requerirá sin duda el gasto de algún punto en Habilidades Interpersonales.

Lo primero que llama la atención de los agentes es el olor: una mezcla de putrefacción, sudor y basura varia. Una ojeada rápida desde la puerta revela que hay cuatro salidas desde esta sala principal, dos en cada uno de los lados del rectángulo, y que en toda la sala el desorden es completo: cajas vacías, electrónica, revistas y multitud de cables se pueden ver desperdigados al azar sobre cualquier superficie disponible.

A menos que se encienda una luz o se abran las cortinas (toda la pared de enfrente a la puerta es un gran ventanal), se requiere una prueba de **Atletismo** (3) para moverse de forma segura alrededor del salón. Un fallo no da como resultado ninguna pérdida de **Salud**, pero sí una gran cantidad de ruido cuando el agente se enreda en cables, derriba cajas o algún tipo de equipo electrónico.

La cocina y el comedor son realmente desagradables, con restos de comida dispersa, y sólo una botella de leche agriada en la nevera. De hecho, los únicos artículos comestibles que parece haber en la casa son el contenido de un par de bolsas de papel (marcadas con el logo de los supermecados "Huang's Grocery") que hay sobre la mesa del comedor: "nuggets" de pollo, patatas fritas, fideos "noodle" y más comida rápida del estilo.

⊖ **Recogida de pruebas:** El gasto de un punto en esta habilidad les revelará un dato sin duda llamativo. Las bolsas de papel del supermercado no son ordinarias, si no que tienen un extraño doble fondo. Si éste se raja, oculto en el mismo se puede encontrar un amuleto, una especie de collar de cuentas que entrelaza varias plantas.

Historia Natural: Se pueden reconocer las plantas que componen el amuleto cómo: muérdago (*Viscum album*), ayahuasca (*Banisteriopsis caapi*) y peyote (*Lophophora williamsii*). Todas son plantas con capacidades psicoactivas.

Ocultismo: El investigador reconocerá el amuleto como un fetiche. El objetivo del cual parece claro, expandir involuntariamente la conciencia mística de aquellos que se encuentran cerca del amuleto.

La parte del salón de esta sala está dominada por enormes pantallas de televisión (una rota por lo que parece haber sido un impacto de un plato de comida), y una butaca reclinable de pinta casi tan cómoda como cara. También hay todo tipo de consolas de videojuegos y demasiados juegos como para pararse a contarlos.

Una sección del salón se ha configurado como una especie de área de trabajo. Aquí hay un banco de madera grande (completamente fuera de lugar respecto al resto de la habitación), sobre el cual se encuentran todas las herramientas y componentes necesarios para el montaje y mantenimiento de componentes electrónicos.

⊖ **Explosivos:** el personaje notará que todo lo necesario para el montaje del explosivo que acaban de desactivar en la puerta se encuentra presente sobre el banco de trabajo.

Las otras salidas de la sala conducen a un dormitorio y un estudio (las dos puertas del extremo norte), y la habitación del servidor de Geist y el baño (las dos puertas del extremo sur).

⊖ **Vigilancia electrónica:** Cualquier agente con esta habilidad podrá observar que existen cámaras de vigilancia (bueno, más bien una especie de webcams que cumplen con esa función) distribuidas por las diferentes habitaciones del apartamento. Su contenido sólo se puede obtener a partir del ordenador de Geist (ver más adelante).

El dormitorio principal

Esta habitación, si cabe, es aún más desagradable que la habitación principal. Es grande y debería poderse considerar un dormitorio de lujo, pero cuesta mucho hacerlo cuando todo está cubierto con ropa sucia, y no precisamente reciente. A pesar de este lío, la obsesión de Geist con la tecnología es palpable incluso en el dormitorio; televisores LED gigantes llenan la mayor parte del espacio vacío de la pared (no hay lugar para cuadros o fotos). Más allá del hedor y la suciedad, es obvio que el ocupante tenía gustos simples, la ropa que se encuentra en la habitación es de buena calidad aunque no excesivamente extravagante.

Cualquier persona dispuesta a llevar a cabo un examen más exhaustivo del dormitorio, puede encontrar un par de datos interesantes sobre su objetivo.

⊖ En la mesita del lado de la cama, ordenadas dentro de uno de los cajones, hay varias facturas de tarjetas de crédito que datan de los últimos años.

Contabilidad forense (Requiere gasto de 1 punto): Al examinar estas facturas, hay dos compras que llaman la atención del agente: un pago semanal recurrente por cantidad de 150 libras a nombre del “Huang’s Grocery”, y el segundo, una serie de cargos irregulares de una compañía llamada Spearage. El gasto con la segunda compañía varía de unos cientos a decenas de miles de libras, pero no proporcionan detalles sobre lo que se compró.

⊖ Geist tiene una cantidad nada desdeñable de libros de ocultismo dentro de una vieja caja de plátanos en el fondo de su armario vestidor.

Ocultismo: el agente podrá decir que estos libros no tienen nada especial y que podrían haberse comprado fácilmente en cualquier librería especializada (vamos, que no están relacionados con el Esoterror). Sin embargo, parecen fuera de lugar entre toda la electrónica y la tecnología que dominan el ático.

⊖ En uno de los armarios del dormitorio, se encuentran pulcramente ordenados y planchados hasta cinco trajes exactamente iguales de color negro, diversas camisas blancas y zapatos de vestir negros y tres sombreros de bombín. Es la ropa con la recuerdan haber visto siempre a Geist en sus encuentros, antes de que le pusieran nombre y para ellos sólo fuera el Señor Verdad.

Baño

Con una gran cabina de ducha y una bañera de hidromasaje ocupando un buen cuarto de la habitación, el baño es típico de cualquier apartamento de lujo. Al igual que el resto del ático, la habitación es un desastre, como si no hubiera sido limpiada en semanas. Nada de especial interés se puede encontrar en esta sala.

La sala del servidor

Siempre y cuando no hayan cortado ellos la electricidad por alguna razón, mientras los agentes se acercan a la sala, pueden escuchar claramente el sonido de las computadoras zumbando y una unidad de aire acondicionado con exceso de trabajo detrás de la puerta. La puerta misma está cerrada con un simple candado con combinación. El candado se puede abrir fácilmente con un chequeo de **Infiltración** (3), o simplemente se puede sacar la puerta de sus bisagras y extraerla cómodamente.

Una vez abierta, la sala se revela como una granja de servidores, formada por media docena de racks de servidores de aspecto profesional. Las diversas luces parpadeantes, las computadoras y el incesante zumbido del aire acondicionado hacen que toda la habitación parezca algo surrealista y fuera de lugar en comparación con el resto del apartamento.

En una de las esquinas de la habitación hay una gran cantidad de cajas vacías

y embalajes surtidos. Si bien son de diferentes tamaños y formas, todos están etiquetados como provenientes del proveedor: Spearage Electronic Supplies (SES).

Aquellos con las habilidades adecuadas podrán reunir las siguientes pistas:

- ⊖ **Recuperación de datos:** se puede acceder a los servidores a través de una computadora dedicada en la sala. Si bien la mayoría de los servidores no tienen nada sospechoso (Geist administraba un servicio privado en la nube para varios jugadores en línea, etc.), uno de los dispositivos está aislado del resto. En un examen más detallado parece que se han utilizado algunos algoritmos avanzados para encriptar los datos en este servidor solitario.
- ⊖ **Criptografía:** los datos en el servidor aislado son demasiado difíciles de descifrar sin herramientas y aplicaciones especializadas. La entrega de este servidor a analistas de seguridad de datos parece ser la única forma en que cualquiera puede obtener algo de ella.
- ⊖ **Recogida de Pruebas / Vigilancia Electrónica / Recuperación de Datos:** La sala en sí está muy limpia y ordenada, y es obvio que no tiene uso más allá de como una granja de servidores. Sin embargo, para el ojo entrenado, hay algo raro que llama la atención a primera vista, en cada uno de los servidores parece haber conectado un pendrive USB extraño. Un examen más detallado certifica que éste es definitivamente una especie de dispositivo de almacenamiento USB casero.

Estudio de Geist (Escena Núcleo)

Karl Geist actualmente se encuentra muerto en el estudio, sentado en su butaca; un lugar sin duda apropiado para un hombre tan centrado en la tecnología. Aquí también es donde los agentes encontrarán gran parte de las pistas que conducirán el resto de la investigación hacia adelante.

La primera y más obvia cosa que los agentes verán es el cuerpo de Karl. Desplomado sobre el gran escritorio de la computadora (que mira hacia la puerta), se necesita poco para darse cuenta de que se le ha quitado la parte superior de la cabeza. Ver esto requiere una tirada de **Estabilidad** (4). Una vez superados los efectos de esta visión, los agentes pueden ver que el estudio está, como la mayoría del ático, lleno de computadoras y otros elementos de alta tecnología.

El cuerpo

Los operadores que examinan el cuerpo de Geist pueden descubrir lo siguiente:

- ⊖ Va vestido con un pijama manchado y una bata sin lavar, Geist está inclinado hacia adelante sobre el teclado de la única computadora de la habitación. Una pistola de 9 mm yace junto a él en el escritorio.

OPERACIÓN VERDAD

⊖ **Antropología forense:** Geist está definitivamente muerto. La parte superior de su cráneo ha sido removida con un arma de filo muy afilada pero imprecisa. También es obvio que su cerebro ha sido extraído (no hay signos de que el cerebro se encuentre aquí ni en ningún otro lugar del ático).

Un examen más profundo revela grandes hematomas alrededor del cuello y la cara, como si Geist hubiera estado en posición vertical cuando se le abrió la cabeza.

La mano derecha de Karl está rota, con muchos de los huesos rotos, como aplastados por un peso inmenso.

Con un gasto de 1 punto, se puede encontrar una especie de suciedad gris debajo de sus uñas rotas. Cualquier agente con **Química** podrá dilucidar que esta sustancia no parece de origen terrestre. Si se toma una muestra y se envía a la OV para su análisis, al cabo de 24 horas recibirán la información de que este tejido pertenece a una EOE conocida como Stalker. La OV tiene poca información sobre esta entidad más allá de que se le considera extremadamente poderosa e inmune a ataques físicos. Por suerte parece que la entidad no es capaz de estar demasiado tiempo en nuestra dimensión. Sólo es capaz de materializarse gracias al miedo y los pensamientos oscuros que sobre ella tenga un ser vivo. Poco a poco se va tornando más corpórea hasta que acaba con el pobre desgraciado que sin quererlo la ha convocado. Poco tiempo después sin el sustento del miedo de la persona que la volvió corpórea, la entidad acaba desvaneciéndose y volviendo a la Oscuridad Exterior.

Pistas en la habitación

También hay evidencias que se puede encontrar en la habitación, que apuntan no sólo a los eventos que rodearon la muerte de Geist, si no también a lo que éste podría haber estado haciendo.

⊖ **Recogida de Pruebas:** un examen de la habitación revela una serie de elementos interesantes.

En un cajón oculto de la mesa principal, hay una caja de seguridad de acero abierta. Contiene un plástico moldeado con la forma de una pistola, es obviamente donde Geist guardaba la pistola de 9 mm que ahora yace junto a él en el escritorio. Dentro de la caja fuerte también hay una caja de munición de 9 mm abierta, donde faltan 10 de las 50 balas que venían originalmente en el paquete.

En el suelo, cerca del escritorio, hay una banda para la cabeza con varios parches electrónicos adjuntos. En un examen más detallado, cualquier operario con **Trivialidades** (u otra habilidad adecuada) podrá identificar uno de los dispositivos adjuntos como un dispositivo Bluetooth.

- # Se pueden encontrar dos balas de 9 mm incrustadas en el marco de la puerta del Estudio (obviamente quien disparó apuntaba a algo que había en la puerta o quizás en la sala principal). Una tercera bala se encuentra en el suelo, en mitad de la sala. Está comprimida, como si hubiera impactado en algo imposible de atravesar.
- # La computadora de sobremesa en la que se encuentra Geist tiene el mismo dispositivo USB casero conectado, igual que el que se encontró en la sala de servidores.
- ⊖ **Mecánica:** la diadema parece ser una especie de dispositivo de Electroencefalografía (EEG) hecho en casa, aunque su uso exacto es difícil descifrarlo sin una investigación más pormenorizada.
- ⊖ **Balística:** el arma en el escritorio al lado de Geist es una pistola semiautomática Glock 26 9 mm subcompacta. Examinarla en detalle revela que está casi nueva. Faltan tres balas del cargador completo de 10.
- # Al observar la trayectoria de las balas disparadas, es obvio para el ojo entrenado que Geist disparó rápidamente sin pensarlo, y no era un tirador experto.
- # La bala aplastada obviamente golpeó algo más duro que el acero, ya que el daño recibido, dada su energía en ese rango, debería haber resultado en que la bala se astillase al contacto en lugar de simplemente comprimirla.

Fantasmas en la máquina

El acceso a la computadora personal de Geist permite a los operarios descubrir aún más sobre Geist. Un agente con la habilidad de **Criptografía** es capaz de descifrar el sistema de contraseñas de Geist en aproximadamente una hora, mientras que un gasto de 1 punto reduce el tiempo necesario a unos 10 minutos.

- ⊖ **Recuperación de datos:** una rápida mirada al sistema de Geist revela que el sistema se encuentra en ese mismo instante ejecutando un protocolo de reformato automático que parece estar haciendo un muy buen trabajo para destruir cualquier dato que la computadora pudiera tener. Por suerte, un usuario experto puede detener rápidamente esta rutina y examinar lo que queda.
- # El ordenador está conectado a un servidor local etiquetado "ESO". Éste es el servidor aislado mencionado anteriormente.
- # Sólo queda un contacto en el cliente Skype de Geist. Éste es el de Tim 'Rascal' Pulling. Los detalles sobre Pulling se pueden encontrar en la siguiente escena.
- # Un programa desconocido etiquetado como 'Controller' se ejecuta como un servidor virtual en el ordenador. Este es el Controlador de Ondas Beta en el que

Geist estaba trabajando y que servía para controlar remotamente su red. Está conectado a la diadema casera encontrada en el piso.

- ⊖ **Vigilancia electrónica:** Geist había conseguido derivar la imagen de varias cámaras del apartamento, tanto internas como externas, a través de este servidor, y aunque gran parte de los datos se han borrado, gastar puntos en esta habilidad puede recuperar parte de las grabaciones.

Sin gasto de puntos: Se puede recuperar una grabación de primera hora de la tarde anterior, cinco minutos de grabación de la cámara de la puerta delantera (ubicada en lo alto y que cubre el hall de entrada completo desde los ascensores a la puerta al ático). Pasados treinta segundos de grabación, el ascensor se abre y un hombre asiático entra el hall de entrada con dos bolsas de papel marrón. Los deja en la pequeña mesa auxiliar, y hace sonar el timbre de la puerta una vez antes de regresar a las puertas del ascensor. Aunque no se le ve claramente la cara en ningún momento, el hombre usa un delantal de supermercado distintivo y gorra con el logo de 'Huang's Grocery' bordado sobre ellos. Inmediatamente después de que el repartidor desaparece de la imagen, la puerta de entrada del ático se abre y aparece Geist despeinado y sin aseo. Se acerca para agarrar las bolsas, pero parece saltar en estado de shock como si hubiera visto algo en el espejo al lado de la mesa. Geist rápidamente se da la vuelta, con una mirada salvaje en sus ojos. Agarrando las bolsas, se retira a toda prisa dentro del ático. Unos instantes más tarde, el espejo se agrieta como golpeado por algo, aunque en la grabación no se ve nada que lo golpee.

Gasto de 1 punto: Se pueden recuperar varios fragmentos de video grabados dentro del propio ático, dentro de los cuales se ve a Geist actuando de manera extraña. Por ejemplo, en uno parece estar en medio de algún tipo de ritual (que los investigadores con la habilidad Ocultismo reconocerán como un antiguo ritual gitano para protegerse del mal). En otro se lo ve escondido debajo de la mesa del comedor, tratando de ocultarse a sí mismo cubriéndose con todo tipo de objetos.

Gasto de 2 puntos: Permite recuperar dos escenas adicionales. La primera es un breve trozo de la cámara de entrada, donde se puede ver a un hombre con un traje oscuro parado cerca de la puerta del ático. Al estar de espaldas a la cámara no se pueden ver detalles, y la imagen se corta justo cuando éste comienza a girarse. La segunda es una grabación de Geist sentado desnudo en el sofá mirando inexpresivamente los televisores. Aunque las pantallas de TV no se pueden ver. Sin embargo, Geist parece en trance. Esta escena continúa por casi 2 minutos y nada cambia, incluida la expresión de Geist. Justo antes de que la imagen se corte, sin embargo, a los investigadores les parece que una sombra de alguien o algo se levanta detrás del sofá; aunque incluso lleguen a pausar la grabación, nadie puede estar seguro de si algo está realmente allí en la oscuridad o sólo es un juego de luces.

⊖ **Criptografía:** Hay poco más que los agentes puedan extraer de los discos duros ahora parcialmente reformateados en la computadora, aunque los investigadores que pasen el tiempo necesario desenscriptando pueden descubrir lo siguiente.

A pesar de la conexión directa al servidor seguro marcado como “ESO”, éste todavía parece imposible de acceder.

Entre el código que queda de los protocolos de formato y los archivos ahora corruptos, se pueden encontrar algunas palabras de activación de Esoterror, con varias referencias al servidor seguro “ESO”.

Gasto de 1 punto: todavía existe una cantidad de fragmentos de datos de la "aplicación" que convocó al Stalker a la realidad de Geist. Lo que implique la reconstrucción de esta aplicación para el personaje que lo intente, se deja a discreción del DJ, aunque se sugiere que no sea precisamente agradable.

Siguiendo pistas (Escena Núcleo)

Una vez que los agentes hayan realizado sus descubrimientos iniciales, querrán asegurar el ático. Con una llamada telefónica a Chad, una unidad policial que realmente trabaja para la OV será asignada al caso (reemplazando a los hombres de Tom While), y el cuerpo y las computadoras de Geist serán trasladados a un lugar seguro para un examen más detallado.

Chad se reunirá con ellos en un tranquilo aparcamiento subterráneo debajo de un centro comercial abandonado, donde se hará cargo de la camioneta de desactivación de bombas y se asegurará de que se "limpie". Aunque el caso parece un callejón sin salida, asignará al grupo para investigar cualquier pista que puedan haber encontrado en el apartamento de Geist. Es bastante obvio que Geist investigaba por su cuenta algo sobre las acciones de los Esoterroristas, y a menos que se encuentre alguna forma de descifrar el encriptado en sus archivos de datos, la OV podría nunca descubrir cuánto sabía realmente.

El resto de esta escena recopila las diversas pistas menores que los agentes podrían querer seguir. No hace falta que sigan todas las líneas de investigación, pero para hacer avanzar la historia es necesario que por una vía o por otra consigan obtener la pista de la localización de la Iglesia de Santa María.

Tienda de comestibles de Huang

Huang's Grocery es una gran tienda tipo supermercado ubicada en los arrabales de la ciudad, en el barrio de Brixton. Ofrece un servicio de entrega a domicilio para comestibles y pequeños productos en toda la ciudad, y procesa cientos de pedidos cada día.

Dirigido por una familia malaya muy querida, los agentes que hablen malayo (aunque probablemente nadie tenga ese idioma, seamos sinceros) encontrarán que podrán granjearse fácilmente la complicidad del encargado de pedidos o del repartidor, y obtener la siguiente información. Si nadie habla malayo, un gasto de 1 punto en la habilidad de **Negociación**, **Consuelo** o incluso **Intimidación** puede asegurar la misma información.

- ⊖ Karl Geist es un cliente habitual de su servicio de entrega, y ha tenido una cuenta con ellos durante los últimos 12 meses. La entrega más reciente fue a las 5 p.m. de la noche anterior.
- ⊖ Nunca ordenó nada fuera de lo común, con la mayoría de sus artículos siendo alimentos congelados o precocinados. Parece que Geist no estaba muy interesado en frutas o verduras frescas.
- ⊖ Los repartidores nunca vieron a Geist, ya que dio instrucciones explícitas de que todas las compras debían dejarse en la mesa auxiliar del vestíbulo del apartamento.
- ⊖ Un gasto de un punto en la habilidad de **Recogida de pruebas** les dará una pista importante y es que el agente que realice el gasto se fijará en que el diseño de las bolsas de entrega que se ven en el supermercado y las que vieron en el apartamento de Geist difieren ligeramente.

Si preguntan a los dueños de Huang's Grocery sobre esta diferencia éstos les dirán que eso es imposible, que sólo tienen un diseño de bolsas y que es el mismo desde hace más de 5 años.

Esto debería ponerles sobre la pista de que alguien ha estado dando el cambiazo a las bolsas de entrega. Si ya vieron el extraño fetiche que hay dentro de las bolsas “falsas” quizás puedan atar cabos y comprender que alguien cambiaba las bolsas para introducir ese amuleto, si no quizás puedan volver atrás ahora y revisar las bolsas del apartamento.

Los mismos dueños les asegurarán que los pedidos salían de la central en Brixton empaquetadas en las bolsas “normales”. Si les convencen de que hubo alguna “irregularidad” en la entrega, los dueños insistirán en que ésta sólo podría haberse cometido en el camino hasta casa del cliente, por lo que todo apuntará al repartidor que se encarga de distribuir en la zona de Blackfriars donde se ubican los apartamentos Harbour View: Alexander Murray.

Entrevistando a Alexander Murray

Si los agentes piden entrevistarse con Murray, los Huang no tendrán problemas, pero exigirán estar ellos presentes. Se necesitará gastar un punto en **Negociación** o **Jerga Policial** para asegurarse de que no lo estén (siempre es mejor que no haya testigos pues nunca se sabe cuando verá la luz información sensible).

Una pequeña investigación previa sobre Alex Murray en diferentes bases de datos mediante el uso de **Investigación** podrá indicar que se trata de una persona con antecedentes policiales.

- ⊖ Básicamente varios asaltos y hurtos de no excesivo importe que acabaron con sus huesos en prisión por un tiempo de 3 años.
- ⊖ Salió de la cárcel hará aproximadamente un año y medio
- ⊖ Se trata de una persona culta, ingeniero industrial de profesión.
- ⊖ Durante su estancia en prisión, Murray se apuntó voluntariamente a un programa de lucha contra la ludopatía.

Cuando se entrevisten con Murray, éste se mostrará muy nervioso. Tiene un temor casi rayando lo paranoico a volver a prisión. En principio no reconocerá que hubiera nada raro en las entregas a Geist, asegurando una y otra vez que él no hizo nada diferente con ese cliente con respecto a los demás. Cualquier agente con **Detección de mentiras**, sabrá claramente que el repartidor les está mintiendo.

Existen varias formas de conseguir que Murray diga lo que sabe, implicando todas el gasto de un punto en la habilidad pertinente:

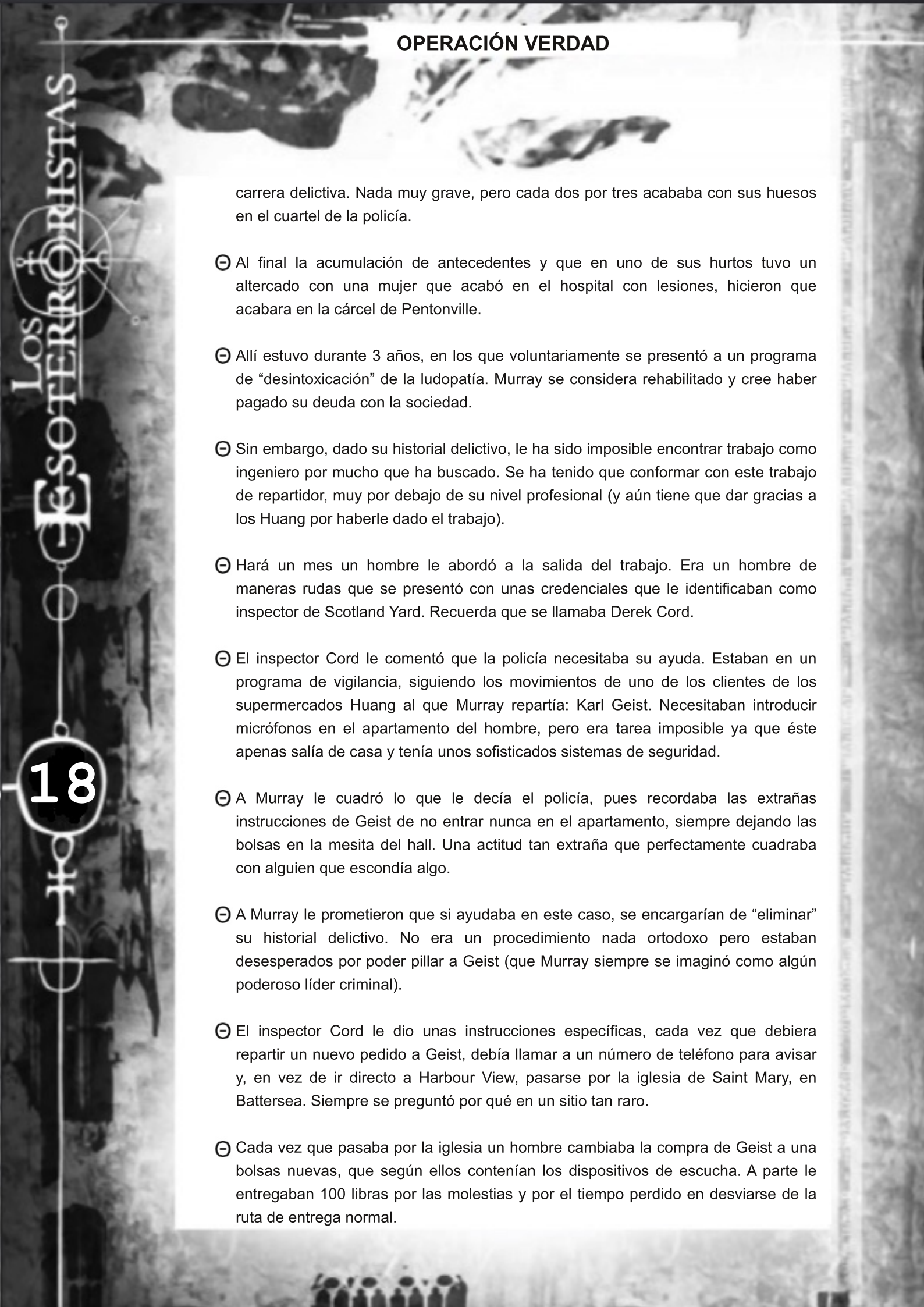
- ⊖ Con **Consuelo** los agentes podrán reconfortarle y tranquilizarlo asegurándole que puede hablar libremente, que la investigación no va con él y que diga lo que diga no acabará de nuevo con sus huesos en la cárcel.
- ⊖ Con **Suplantación**, haciéndose pasar por agentes de policía y metiéndole miedo de que si no acepta colaborar se asegurarán de que acabe con los huesos en la cárcel.
- ⊖ Con **Interrogatorio**, aprovechándose de su nerviosismo y bombardeándole a preguntas hasta hacerle caer en tantas contradicciones que se derrumbe y acabe diciendo la verdad.

Sea mediante cualquiera de los métodos arriba expuestos o cualquier otra ocurrencia de tus jugadores que tú valores positivamente, al final Alex Murray les acabará contando su historia y dando los siguientes datos:

- ⊖ Alex era un ingeniero con un buen trabajo y un nivel de ingresos razonables hasta que se metió en el mundo de las apuestas deportivas por internet. Lo que empezó como un juego para darle un poco de sabor a los partidos del fin de semana, despertó algo muy oscuro en su interior que acabó desembocando en auténtica ludopatía.
- ⊖ Pronto había perdido tanto su trabajo como sus ahorros. Su enfermedad le llevó a intentar obtener el dinero por cualquier otra vía, momento en el que empezó su

carrera delictiva. Nada muy grave, pero cada dos por tres acababa con sus huesos en el cuartel de la policía.

- ⊖ Al final la acumulación de antecedentes y que en uno de sus hurtos tuvo un altercado con una mujer que acabó en el hospital con lesiones, hicieron que acabara en la cárcel de Pentonville.
- ⊖ Allí estuvo durante 3 años, en los que voluntariamente se presentó a un programa de “desintoxicación” de la ludopatía. Murray se considera rehabilitado y cree haber pagado su deuda con la sociedad.
- ⊖ Sin embargo, dado su historial delictivo, le ha sido imposible encontrar trabajo como ingeniero por mucho que ha buscado. Se ha tenido que conformar con este trabajo de repartidor, muy por debajo de su nivel profesional (y aún tiene que dar gracias a los Huang por haberle dado el trabajo).
- ⊖ Hará un mes un hombre le abordó a la salida del trabajo. Era un hombre de maneras rudas que se presentó con unas credenciales que le identificaban como inspector de Scotland Yard. Recuerda que se llamaba Derek Cord.
- ⊖ El inspector Cord le comentó que la policía necesitaba su ayuda. Estaban en un programa de vigilancia, siguiendo los movimientos de uno de los clientes de los supermercados Huang al que Murray repartía: Karl Geist. Necesitaban introducir micrófonos en el apartamento del hombre, pero era tarea imposible ya que éste apenas salía de casa y tenía unos sofisticados sistemas de seguridad.
- ⊖ A Murray le cuadró lo que le decía el policía, pues recordaba las extrañas instrucciones de Geist de no entrar nunca en el apartamento, siempre dejando las bolsas en la mesita del hall. Una actitud tan extraña que perfectamente cuadraba con alguien que escondía algo.
- ⊖ A Murray le prometieron que si ayudaba en este caso, se encargarían de “eliminar” su historial delictivo. No era un procedimiento nada ortodoxo pero estaban desesperados por poder pillar a Geist (que Murray siempre se imaginó como algún poderoso líder criminal).
- ⊖ El inspector Cord le dio unas instrucciones específicas, cada vez que debiera repartir un nuevo pedido a Geist, debía llamar a un número de teléfono para avisar y, en vez de ir directo a Harbour View, pasarse por la iglesia de Saint Mary, en Battersea. Siempre se preguntó por qué en un sitio tan raro.
- ⊖ Cada vez que pasaba por la iglesia un hombre cambiaba la compra de Geist a una bolsa nueva, que según ellos contenían los dispositivos de escucha. A parte le entregaban 100 libras por las molestias y por el tiempo perdido en desviarse de la ruta de entrega normal.



Nota: Seguir la pista de Derek Cord (identidad falsa) y del número de teléfono (perteneciente a una línea virtual a la que se ha accedido a través de la "Deep web") son líneas de investigación muertas que no llevan a ninguna parte. Puedes alargar esos hilo de investigación lo que consideres como Director, pero entendemos que resulta recomendable cortar rápidamente estos hilos y hacer que se centren en el resto de pistas que sí se detallan a continuación.

Equipo directivo de Harbour View

Si los agentes aún no lo han hecho, pueden dirigirse al Administrador de los apartamentos Harbour View (Travis Polk) o a la propietaria (Janice Time). Travis sólo puede proporcionar la información ya descrita arriba en la escena "El cordón policial".

Janice, por otro lado, puede localizarse utilizando **Burocracia**. Con base en su impresionante mansión de la cual apenas sale, ella es una octogenaria que sólo hablará con los agentes si logran sortear a sus diversos empleados. Sin embargo, una vez que estos problemáticos obstáculos son superados, Janice Time no tendrá problemas en discutir lo que sabe.

Consultando sus archivos, ella tiene poco que agregar a lo que Travis pudo darle a los agentes, sin embargo, los personajes con las habilidades adecuadas podrán sacarle algo más de información.

⊖ **Detectar mentiras:** Aunque Time dice la verdad sobre su conocimiento de Geist, es obvio que hay algo más sobre esta situación que la hace sentir incómoda.

⊖ **Adulación (o Flirteo):** Revela que el grupo no es el primero en acercarse a ella para hablar sobre Geist. Hace una semana, otro hombre le hizo preguntas muy similares. Ella dice que le dijo al caballero, un tal Derek Cord, exactamente las mismas cosas que ahora les dice a los agentes; que nunca había conocido personalmente a Karl Geist, ya que precisamente para eso tiene a Polk, para ocuparse del día a día del negocio en Harbour View.

⊖ **Consuelo:** Janice dice que Cord le mostró una identificación de Scotland Yard, pero no era el tipo de persona que imaginarías trabajando para la policía. Ella en todo momento estuvo muy incómoda con su actitud brusca y su línea de preguntas, y una vez que se había ido, ella usó parte de su influencia para contactar a uno de los altos cargos de Scotland Yard. Basta decir que no tenían registro de ningún agente con el nombre de Derek Cord.

Tim 'Rascal' Pulling

Si bien la mayoría de los datos en las computadoras de Geist han sido encriptados o borrados, los investigadores han podido recuperar el nombre de una persona en su lista de contactos de Skype: Tim Pulling.

Pulling alquila espacio del servidor de Geist y juega varios juegos en línea con él. Nunca se ha encontrado con Karl en persona (viven en lados opuestos del continente) aunque han hablado muchas veces.

Obviamente no está planteado que los agentes vean nunca a Pulling en persona, pero podrán concertar una entrevista telefónica o por Skype.

En general, Tim sólo tiene cosas buenas que decir sobre Karl, aunque mencionará que parecía ser un poco teórico de la conspiración.

⊖ **Detección de mentiras:** Pulling parece nervioso y da la sensación de estar ocultando algo cuando los agentes discuten un par de temas relacionados con Geist: el interés de éste en las ciencias ocultas y los servicios de espacio de servidor que Pulling le alquilaba.

⊖ **Intimidación:** cualquiera que tome una línea agresiva de preguntas obligará a Pulling a revelar un par de datos que éste inicialmente prefería reservarse:

Que la última vez que habló con Karl, estaba actuando de manera muy extraña. Habló sobre cosas extrañas en su apartamento y parecía estar teniendo visiones, como si estuviera hasta arriba de "ácido", antes de cortar la llamada. Tim simplemente pensó que estaba drogado en ese momento, pero a la vista de lo sucedido le parece que quizás había algo más.

El espacio que le alquilaba Pulling a Geist en su granja de servidores era para alojar datos de "Dark Echelons", un MMORPG del que Pulling es administrador y al que ambos jugaban asiduamente. Pese a que le costará reconocerlo, Pulling acabará admitiendo que, pese a todos sus sistemas de seguridad, hace dos días que vio que hará un par de semanas que el código fuente de "Dark Echelons" fue infectado con un código malicioso, que todavía no ha conseguido depurar (puede asegurar que quien lo hiciera era un hacker realmente bueno). Lo extraño es que el ciberataque no parecía buscar ninguno de los típicos objetivos de éstos (robo de información personal y cuentas, tumbar los servidores o cosas similares). Aún está analizando el código y probablemente le lleve un par de semanas más acabar de analizarlo, pero parece que el objetivo del mismo es lanzar imágenes subliminales a algunos usuarios específicos.

Spearage Electronic Supplies

La empresa Spearage Electronic Supplies (SES) es fácil de encontrar. Están ubicados también en Londres, y tienen un sitio web impresionante que detalla la ubicación y el horario de apertura de su propia tienda.

Investigar a SES revela la siguiente información.

⊖ **Investigación:** SES es propiedad y está dirigida por Ron Spearage, un inventor y emprendedor respetado. Cabe destacar que Spearage ha participado en el desarrollo de dispositivos de interfaz Cerebro-Computadora para varias organizaciones de salud públicas y privadas. Estas máquinas buscan ayudar a los pacientes con limitaciones físicas a interactuar con los demás a través del control del pensamiento, y han tenido un gran éxito durante la última década al permitir que las personas atrapadas dentro de cuerpos que no responden puedan comunicarse.

Gasto de un punto: profundizando un poco más en datos fuera de las redes públicas, el nombre de Ron Spearage aparece relacionado con proyectos de investigación militar para la OTAN durante los últimos 30 años. Si bien los detalles son escasos, parece que estuvo involucrado en experimentos de control mental para el Ejército.

⊖ **Trivialidades:** SES es un proveedor general de partes de computadoras y electrónica. Sin embargo, comercializan sus propios productos: el que le suena al agente es un dispositivo de masaje que sube y baja automáticamente por la espalda del usuario. Un producto comercializado por teletienda que se hizo bastante popular entre los consumidores de avanzada edad hace unos años (si el agente recuerda correctamente el anuncio publicitario).

Situado en el Parque empresarial de Stockley Park, un lugar bastante tranquilo, Spearage Electronic Supplies es un avispero de actividad. Como la mayoría del personal en las salas de exposiciones y acciones no sabe nada de Karl Geist o sus actividades, los operativos apuntan hacia el propio Ron Spearage.

Aunque ahora tiene poco más de 60 años, Ron es el tipo de persona cuyo entusiasmo contradice su edad. No tendrá ningún problema en hablar con los personajes y rápidamente buscará aclarar cualquier confusión sobre su participación o la de SES con Geist.

⊖ A Ron siempre le ha gustado compartir sus ideas, y cuando conoció a Geist en una reunión online, discutió la investigación que había hecho con las interfaces cerebro-computadora. Animó a Geist a investigar la tecnología cuando éste mostró interés. Esta relación también resultó en SES suministrando a Geist cierta cantidad de partes de servidores y computadoras.

⊖ **Consuelo:** si los agentes prometen no ir a contárselo a todos, Ron compartirá con ellos que Geist era sin duda una especie de genio. La última vez que se vieron en una reunión virtual, Karl le mostró los avances que estaba haciendo en un prototipo de diadema EEG. Los avances eran impresionantes, ya que Geist había conseguido construir una versión que, aunque no tenía funcionalidades nuevas, si era unas cinco veces más barata de producir que las interfaces que SES comercializa hoy en día. La diadema tenía algunos problemas que impedían su construcción y comercialización a gran escala, pero como prototipo era mucho más

prometedor que cualquier cosa que se hubiera hecho en el ramo en los últimos 5 años. Por cierto, Spearage estará más que interesado en conseguir el último prototipo (los dispositivos USB y la diadema EEG del ático de Geist) e indicará sutilmente a los agentes que pagaría cuantiosamente por tener acceso a los mismos.

- ⊖ Spearage dará acceso sin problemas a los agentes al listado de compras y envíos de Karl Geist. Básicamente el listado coincidirá con los pagos que habían visto en el ordenador de éste. Cualquier investigador con **Contabilidad Forense** verá algo raro en el penúltimo envío que se realizó a Geist (hará tres semanas). Éste se ve que fue retenido antes de su salida durante un par de días, en el motivo aparece un escueto “Problema aduanero”.
- ⊖ Si se le pregunta por el “Problema aduanero”, el señor Spearage les indicará que fue un suceso bastante extraño, ya que recibieron una citación policial para retener varias de sus partidas, bajo el pretexto de una investigación por supuesta importación fraudulenta. Se personaron varios policías dirigidos por un inspector de Scotland Yard (si preguntan, efectivamente era el famoso Derek Cord) y requisaron varias partidas “para su revisión”. Extrañamente, al día siguiente, mientras SES estaba movilizándolo a su departamento legal en masa, recibieron un comunicado de Scotland Yard indicándoles que todo había sido un lamentable error y que lamentaban las molestias. Al final de ese día, vino un furgoneta de una casa de transporte urgente a devolverles las partidas confiscadas. Aún guarda toda la documentación, desde el comunicado de Scotland Yard hasta el albarán de recepción de la empresa de paquetería.
- ⊖ Si algún agente se interesa en el comunicado de Scotland Yard, verá que éste es escueto y no aporta más información que la que ya les ha dado Spearage. Pero si el agente dispone de **Análisis de documentos**, podrá declarar que el documento es falso y que realmente no procede de Scotland Yard.
- ⊖ Con el albarán de entrega en su poder, tendrán un número de seguimiento del envío. Una llamada a la empresa de paquetería les permitirá rastrear el origen del envío. Un origen sin duda bastante extraño para un paquete policial: la iglesia de Saint Mary’s Church, en Battersea.

La persecución (Escena Opcional)

Esta escena se puede dirigir si el Máster quiere incluir un poco más de acción en el escenario, o quizás demostrar a los jugadores que definitivamente hay algunas fuerzas humanas involucradas en el misterio. Los eventos que siguen se pueden jugar en cualquier momento en que los agentes estén viajando entre dos puntos distintos de la ciudad.

- ⊖ Con una tirada exitosa de **Vigilancia** (4), el conductor o sus pasajeros notan que un Ford marrón les ha estado siguiendo desde que salieron de su última cita. Poco se puede ver sobre el vehículo que les persigue o sus tres pasajeros, ya que se mantiene siempre discretamente a una distancia prudencial.
- ⊖ Si el conductor intenta escapar de su perseguidor, se requiere una tirada de **Conducción** (5) para despistar al Ford entre el tráfico, aunque este tipo de acción podría llamar la atención de la policía local más de lo que se desearía.
- ⊖ Alternativamente, el grupo podría intentar enfrentarse a sus perseguidores. Esto no es fácil, ya que los perseguidores harán todo lo posible para evitar ser cogidos. Si los personajes encuentran una manera de detener e interrogar a los hombres del Ford, todos ellos sacan credenciales de Scotland Yard, e intentarán abandonar la escena lo antes posible.

Saint Mary's church (Escena Núcleo)

La iglesia de St. Mary, en Battersea, lleva abandonada más de veinte años. Es una pequeña iglesia, formada por la capilla principal, y un par de habitaciones contiguas. Sin embargo, la principal área de interés para los agentes es el sótano, que alberga no sólo el cerebro de Geist, si no muchos otros.

Trabajo de campo

Los agentes que se tomen algo de tiempo para investigar la historia de St. Mary y para echarle un vistazo al vecindario, descubren lo siguiente:

- ⊖ La pequeña extensión descubierta que hay alrededor de la iglesia está rodeada por una alta cerca de alambre, mientras que las ventanas y puertas del edificio han sido tapiadas. Hay algunas señales de vandalismo y graffitis en el exterior, pero no tanto como en otros edificios cercanos.
- ⊖ Cualquier personaje que haga una tirada de **Vigilancia** (4) nota que varias cámaras de seguridad de última generación se colocaron en las paredes de la iglesia. Cualquier persona con **Vigilancia Electrónica** notará que no se han colocado correctamente, y que éstas proporcionan numerosos puntos ciegos que se podrían utilizar para acercarse al sitio sin ser grabados.
- ⊖ **Investigación / Historia:** Saint Mary una vez fue una iglesia presbiteriana vibrante y concurrida en un barrio de clase trabajadora de la ciudad. Sin embargo, a medida que el vecindario cambió para volverse más industrial, la gente que iba a la iglesia disminuyó hasta que el Consejo Local Prebiteriano decidió cerrar Santa María y abrir una nueva iglesia en otra ubicación más cerca de su congregación. El edificio ha estado a la venta muchas veces, pero no se ha encontrado un comprador para el mismo.

- ⊖ **Bajos fondos:** Preguntando a los lugareños - algunos trabajadores, vagabundos e incluso camellos se pueden encontrar en el área a todas horas – se puede descubrir que hace aproximadamente un mes se hizo alguna obra considerable en la iglesia, aunque no se hizo nada para mejorar el exterior. Además, desde entonces se ha visto un gran camión refrigerado estacionado en la parte trasera varias veces, aunque nadie ha notado que haya trabajadores que lleguen o se vayan.

En los terrenos de la Iglesia

Una vez dentro de la valla de seguridad, los operarios necesitan una tirada exitosa de **Infiltración** (5), para evitar ser detectados. Incluso si los personajes fallan esta tirada, lleva un tiempo que el responsable de seguridad adopte una respuesta apropiada. Esperemos que éste sea tiempo más que suficiente para que los agentes descubran lo que está sucediendo.

Una vez despejada la seguridad, el equipo puede descubrir lo siguiente.

- ⊖ **Recogida de pruebas:** hay numerosas huellas de neumáticos en el terreno y un punto obvio donde se puede abrir la valla para permitir el acceso del vehículo.
- ⊖ Cerca de la iglesia, los personajes pueden escuchar un sonido bajo que emana de debajo de la iglesia.
- ⊖ En la entrada externa al sótano, hay instaladas dos puertas de acero, cosa que llama bastante la atención pues normalmente uno se esperaría encontrar allí puertas simples de madera. Estas puertas son frías al tacto y están cerradas con una cerradura electrónica con teclado numérico.

Cualquier agente que explore la iglesia propiamente dicha la encontrará tal y como uno esperaría de un edificio que ha estado abandonado durante mucho tiempo. Está cubierto de polvo, con abundantes escombros, excrementos de animales y el cadáver de algún ave ocasional. Curiosamente, no hay acceso desde la iglesia al sótano que hay debajo.

Subterráneo

Las puertas de acero del sótano pueden abrirse o bien con las herramientas adecuadas (pero hacerlo por la fuerza disparará la alarma si no la han disparado ya) o bien a través del teclado (con un gasto de 1 punto en **Vigilancia electrónica**). Con la entrada forzada, los agentes son recibidos con grandes bocanadas de aire frío que escapan de las puertas abiertas y los sonidos de los motores del equipo de refrigeración que obviamente es necesario para mantener la cámara a tan baja temperatura.

- ⊖ A pesar de que está totalmente negro, la iluminación automática se enciende tan pronto como alguien descende por el corto tramo de escaleras hacia el sótano. Con esta iluminación se puede ver un corto pasillo que conduce a una cámara grande.
- ⊖ El sótano ha sido totalmente renovado, con aislamiento de última generación y suelo especial antideslizante. También se pueden ver media docena de cámaras de seguridad en el pasillo, que parecen abarcar la mayoría de los ángulos, lo cual impide atravesarlo sin ser detectado.
- ⊖ El corredor contiene una docena de cajas cerámicas idénticas de color gris. De 50 centímetros en todas las dimensiones, están vacías a excepción de una capa de aislamiento. No hay marcas de identificación en ninguna de ellas.

Un descubrimiento macabro

Al pasar a la cámara principal del sótano, la temperatura es aún más fría que en el pasillo y el sonido de los motores del equipo de refrigeración son bastante molestos.

- ⊖ Lo primero que los agentes ven al entrar a esta sala es que está llena de alrededor de un centenar de cajas de exactamente el mismo tamaño y forma que las encontradas en el pasillo.
- ⊖ Al abrir cualquiera, se requiere que el personaje haga una prueba de **Estabilidad** (4), al darse cuenta de que cada uno de ellos contiene un cerebro. Estos cerebros están fríos al tacto y parecen provenir indistintamente de adultos y niños.

El guardián

Tras unos breves momentos en la sala, aparece una EOE convocada para proteger a la iglesia, obviamente buscando un identificativo que le permita discernir si ha de atacar al grupo o no. Puede que los agentes se teman estar delante del Stalker del que les han hablado, sin embargo están de suerte, ya que el Stalker ha desaparecido y ahora se encuentran con una EOE menor simplemente conocida como El Guardián.

- ⊖ La criatura se fusiona desde una rejilla oscura en el suelo, en una forma ahumada y sombreada. Esta aparición requiere de una prueba de Estabilidad (6), la situación es aún más aterradora cuando se dan cuenta de que los observa con expectación. Si hay una gran cantidad de agentes, el Director debería sentirse libre de agregar Guardianes adicionales.
- ⊖ Como el equipo no tiene manera de aplacarla, la EOE ataca después de unos 20 segundos, usando sus habilidades de sombra para confundir al grupo y lograr que se ataquen entre sí.
- ⊖ Las estadísticas de la entidad de la oscuridad exterior conocida como El Guardian son las que se presentan en la página siguiente:

- o Atletismo 10, Salud 7, Pelea 10
- o Umbral de acierto: 6
- o Arma: +1 - Zarcillos helados del Guardián
- o Armadura: nada
- o Rápido: puede atacar dos veces en una ronda.
- o Sombras: al atacar, el Guardián oscurece el área circundante (la visión es como si se hubiera asentado una espesa niebla gris). Cada turno, cualquier agente que quiera atacar debe hacer una tirada de Vigilancia (5) para tener una visión clara del Guardián. Cualquiera que falle esta tirada no estará seguro de ver bien al objetivo y si atacan de todos modos tienen la misma probabilidad de golpear a cualquiera de los combatientes (es decir, con 5 agentes y el Guardián, solo hay una probabilidad de 1 en 6 de que este ataque golpee a la EOE).

Tras el combate

Cuando el Guardián sea derrotado, el escenario ha llegado a su fin. El grupo ahora está en posesión de varios cerebros humanos criogenizados, pero no están seguros de por qué alguien los ha reunido aquí, o cuál podría ser el de Geist.

El velo

Como ésta es la aventura inicial de lo que podría ser una campaña más amplia, el Velo que los agentes utilicen sólo debe detallarse si lo consideran oportuno (o bien si la han liado sobremano durante sus investigaciones). Más allá de esto, los equipos de limpieza de la OV cubrirán la mayor parte de lo descubierto, permitiendo que los personajes continúen la investigación.

- ⊖ Como se señaló anteriormente, el ático de Geist está acordonado y limpio de toda evidencia incriminatoria; el cuerpo del difunto se envía a un sitio seguro para un examen más detallado.
- ⊖ Los datos encriptados de las investigaciones de Geist sobre el Esoterror se envían a analistas especializados, y tienen el potencial de ser la fuente de muchas pistas y aventuras en el futuro.
- ⊖ A menos que los agentes fueran demasiado “comunicativos” en las entrevistas con las personas interrogadas, la mayoría de éstas nunca sabrán que han estado involucradas en una amenaza Esoterrorista, con lo que no habrá que cubrirse las huellas en ese sentido.
- ⊖ Con el sitio descubierto y asegurado por la OV, la organización que creó el depósito de cerebros en la iglesia de Santa María lo abandona. La OV asegurará rápidamente la iglesia y transportará sus contenidos a lugares de almacenamiento propios. Una vez hecho esto, la iglesia será comprada y demolida a la semana siguiente.

Más misiones

Al completar esta misión, es probable que los agentes tengan muchas preguntas sobre lo que está sucediendo. Esto es una buena cosa, como punto de arranque para una crónica más larga y ambiciosa. Lo que pretenden los eventos acaecidos en esta aventura es poner en movimiento una campaña larga, mostrando una conspiración de implicaciones mucho mayores. Para aquellos Directores que quieran expandir esta historia por ellos mismos, sugiero que exploren las siguientes preguntas.

¿Quién mató a Geist?

Entonces, ¿quién fue el que realmente orquestó la muerte de Geist? ¿Y por qué lo hicieron? Lo más probable parece ser que haya sido un grupo Esoterrorista que se había enterado de su fisgoneo, pero ¿por qué no simplemente matarlo en lugar de robarle el cerebro? Tal vez fue una organización gubernamental, o tal vez alguien de dentro de la propia OV que no quería que Geist siguiera investigando por su cuenta (pero entonces ¿por qué involucrar a los agentes?).

¿Quién montó el almacén bajo la iglesia y cuál era su propósito?

Ésta es obviamente una operación grande y costosa, pero una que quien la construyó no pudo dedicarle demasiada seguridad. ¿Por qué una vieja iglesia en medio de un barrio decadente? ¿Dónde estaban los guardias? ¿Y cuál era el propósito de los cerebros? ¿Estarían destinados a algún tipo de experimento, para ser usados como sacrificio, o incluso se buscaba devolverlos de alguna forma a la vida?

¿Dónde están todas las personas desaparecidas?

Seguramente alguien debe haber notado más de cien cadáveres con los cerebros extirpados. Incluso como un caso aislado, una muerte tan extraña como esa habría llegado a los medios con total seguridad. ¿Tal vez no sean de humanos? ¿Quizás fueron extraídos en algún lugar donde la gente no puede quejarse debido a su difícil situación?

¿Qué más existe dentro de los datos cifrados de Geist?

Es obvio que Geist sabía mucho sobre el Esoterrorismo y quizás incluso sobre las acciones de los Esoterroristas mismos. ¿Qué información se puede extraer de su servidor seguro (o tal vez incluso de su cerebro, si se puede encontrar)? ¿Llevará a operaciones más directas contra las diferentes células en el país o en todo el mundo? ¿O revelará hechos que no sólo avergonzarán a la OV, si no que amenazarán su propia existencia?

OPERACIÓN VERDAD

¿Quién es Derek Cord?

El omnipresente suplantador que se hacía pasar por agente de Scotland Yard. ¿Quién era en realidad? Era miembro de alguna célula esoterrorista o de algún otro poder fáctico en esta guerra encubierta que los agentes desconocen. ¿Puede haberse enterado de alguna forma de que los agentes han investigado sobre él y querrá eliminar cabos sueltos?

