

CUESTIÓN DE FE

MÓDULO PARA ESOTERRORISTAS - POR JORGE MIR Y DAVID BUENO (JALFDALTONICS)

PARA LOS "INFINITY" POR HABER SOBREVIVIDO EN AQUELLA OCASIÓN AL INEXORABLE PASO DEL TIEMPO
PARA LA ROSA DE TALLO LARGO QUE NOS RECORDÓ CON SUS ESPINAS QUE ERRAR ES HUMANO

Los esoterroristas no son los únicos que saben de la existencia del otro lado. Muchas culturas y poderes antiguos han tenido contacto con entidades extraplanares o han albergado la esperanza de tenerlo. Asgard, Olimpo, Paraíso, Pacha Kamaq... cada cultura le ha dado su propio matiz aunque todas coinciden en la moneda de cambio que exigiría abrir esta puerta: El sacrificio o devoción del alma humana.

La revolución industrial y científica trajo consigo un cambio de paradigma y una visión renovada del asunto. Así, a principios de los años 40, amparados por un estado de excepción como la 2ª Guerra Mundial, científicos estadounidenses y alemanes, cada uno por su lado, estuvieron a punto de lograr que dicha visión fuera una trágica realidad, más allá de lo que ya fue. Irónicamente fue su rivalidad la que impidió a la membrana rasgarse ya que en el caso de haber trabajado juntos el mundo, tal como lo conocemos en la actualidad, habría dejado de existir.

Tras varios años de guerra y cien millones de muertos los proyectos científicos y militares cuyo fin era abrir una puerta estable con el otro lado se desestimaron, clausuraron y archivaron. Y allí han estado todo este tiempo. Olvidados. Y en principio seguros. Pero... ¿qué pasaría si un grupo de esoterroristas con la suficiente organización y audacia consiguiese robar esa información, y tuviera acceso a los materiales mecánicos y humanos para reproducir el experimento? ¿Qué sería de nosotros y de nuestra bienamada civilización?

Pues bien, yo he visto esa posibilidad y lo cerca que estuvimos de dejar de existir. Ahora temblad con el relato de los hechos que nos llevarán desde un proyecto utópico en el MIT de Boston hasta el infame Cristo de las Favelas de Río de Janeiro.

Fragmento del prólogo de "Cuestión de Fe" por David Minguel.

Tal como menciona Minguel en su libro, un grupo de esoterroristas organizado ha recopilado estos resultados. Uniéndolos a su propio conocimiento práctico piensan estar en posesión de la solución para abrir un portal permanente y rasgar para siempre la membrana (Ver anexo). Su plan es aprovechar las jornadas mundiales de la juventud de Río, la fama de un predicador conocido como "El Cristo de las Favelas" y un sacrificio masivo para conseguir una sintonía perfecta que, tras su realización, abra las puertas al caos. Pero no cuentan con la Ordo Veritas y los intrépidos jugadores.

En principio, este desafío está pensado para un equipo con cierta experiencia que haya alcanzado un modo de juego cooperativo, ya que las excentricidades y los heroísmos podrían tener graves consecuencias. Sus personajes investigarán un extraño caso de asesinato en Boston que les llevará hasta Río de Janeiro y les pondrá sobre la pista de los siniestros planes de los esoterroristas. Allí tendrán que lidiar con distintos grupos de inteligencia internacional que, al menos en esta ocasión, parecen estar del mismo lado.

PRIMER ACTO:

UNA LLAMADA EN LA NOCHE...

Antes de empezar anota el orden de llegada de los jugadores a la partida. Si alguien se levanta de la mesa sin justificación (una llamada de móvil no está justificada :P) bájalo un puesto. A partir de ahora los sucesos extraordinarios y ataques fortuitos irán destinados a la parte baja de la lista.

La noticia saltará en los informativos vespertinos de las 9 de la noche (hora de la costa este) cuando se difunda un asesinato múltiple ocurrido en Boston, Massachusetts. Lo que debió de ser una fiesta de despedida para unos científicos extranjeros que volvían a su país, acabó siendo una sangrienta velada.

Los jugadores se enterarán de estos hechos en sus puestos de trabajo o bien en el informativo de la tarde, de la mañana o en una conexión especial (dependiendo de la zona horaria en la que se encuentren). Sea como fuere ese mismo día recibirán una llamada telefónica:

“¡Enhorabuena! Ha sido usted seleccionado como ganador del premio mensual especial de TraveltoBoston.com. Un billete para el aeropuerto internacional de Logan le espera junto con el resto del premio en su aeropuerto local según el procedimiento habitual. Que tenga usted un buen viaje”.

Burocracia o Criptografía:

Este burdo intento de enmascaramiento parece una maniobra de la Ordo Veritas para levantar un velo sobre sus propias actividades lo que da una pista de la magnitud de la investigación.

Gasto 1 punto: El OV podría llegar a desvincularse de su grupo de investigación llegado el momento.

MR. VERDAD

Tipo de escena: Introducción.

Los jugadores encontrarán en la recepción de sus aeropuertos locales unos llamativos sobres amarillos con el membrete de “TraveltoBoston.com” en donde estará el billete de avión, documentación y dinero en efectivo para gastos.

Una vez en el aeropuerto de Logan habrá una vistosa azafata llamada Candy con el cartel del concurso. Los jugadores llegarán al aeropuerto en el orden en que llegaron a la partida. Ella es una azafata contratada y no sabe nada de nada. Flirteará con los jugadores aunque para ella solo son trabajo. Todos menos el último del orden de llegada podrá utilizar **Flirtear** con ella para conocerla un poco mejor en otra ocasión. Ganará el que tenga el puesto más alto en el orden de llegada.

El grupo de jugadores será conducido a una sala de espera VIP del aeropuerto de Logan donde Candy se despedirá de ellos dándoles unos folletos informativos de la ciudad de Boston. Dejará su número de teléfono escrito en quien corresponda.

Mr. Verdad hará su irrupción a los pocos segundos de marcharse la azafata. Se trata de un hombre que ronda la treintena, con gafas redondas y un traje de viajante bastante gastado. Pondrá su maletín encima de dos asientos y sacará varios dosieres para los jugadores. En ese mismo instante les llegará un correo a su dirección privada con una copia digital del mismo protegida por contraseña, por si lo quieren consultar más adelante en sus dispositivos móviles.

Adjunto al documento tendrán sus nuevas identidades como agentes de Seguridad Nacional. Debido a que varios de los implicados son ciudadanos extranjeros y estaban

trabajando en un programa de investigación para el MIT (Massachusetts Institute of Technology) su intervención está más que justificada.

El número de víctimas supera la veintena en un único ritual lo que da a entender el envalentonamiento de los esoterroristas si, finalmente, se verifica su participación. Se requiere arrojar luz sobre el asunto lo antes posible y facilitar un velo que lo oculte de ojos curiosos.

Dossier informativo 23031/B Prioridad H Codificación MHM

El 21 de Diciembre un grupo de científicos y técnicos que trabajaban en el MIT desarrollaron un experimento energético basado en la aceleración de partículas. El objetivo era generar grandes cantidades de energía de forma contralada. Debido a un fallo de seguridad provocado por un ingenuo ayudante, el acelerador se activó sin cerrar el sistema de contención. Esto provocó una descarga fulminante que alcanzó a los miembros del equipo encargado del proyecto así como a algunos asesores.

Charles Goather, físico teórico y jefe del experimento, David Mann, ingeniero, Jorge Mairén, ingeniero experimental de nuevas tecnologías, Carlos Darcés ingeniero aeroespacial, Eduard Bay, ingeniero armamentístico, José Luís Villar, ingeniero informático y David Minguel, asesor, fueron alcanzados por la descarga y posteriormente ingresados en el Massachusetts General Hospital, en el ala de infecciosos, donde permanecieron en un coma inducido al mostrar graves derrames cerebrales.

Tras pasar 29 días en el coma los derrames fueron reabsorbidos por sus cerebros y poco a poco fueron despertando. Algunos de ellos son científicos que marcharon de España debido a la carencia de recursos para sus investigaciones y se les ofreció terminar el experimento en el MIT.

Cuando ocurrió el accidente el MIT contactó con D. Pablo Sanchez-Terán, de la embajada española, quien se hizo cargo a partir de ese momento de gestionar la comunicación con los familiares y hacer de intermediario entre ambas naciones.

El suceso tuvo más relevancia en España que en USA ya que la máquina propagandística del gobierno español enseguida se hizo eco para favorecer la Marca España. Los familiares fueron llegando junto con periodistas y el equipo de televisión de un programa "Reality Show" español que les financió el viaje.

Cuando despertaron se les dio el alta médica y se arregló la repatriación de algunos de ellos que, tras lo sucedido, decidieron volver a su país. Se les alojó en el The Boston Plaza donde ya estaba el colectivo español y donde esté decidió hacerles una fiesta de despedida.

Cuando los homenajeados acudieron al evento sorpresa y, abrieron las puertas, se encontraron con que todos habían sido asesinados y despedazados.

Fue el personal de recepción del Hotel quien avisó a las fuerzas de seguridad para que se hicieran cargo de la situación. El agente que se puso al cargo fue el inspector Luther Royce quien tomó declaración a los testigos.

A las dos horas, José Luís Villar se arrojó por una de las ventanas del Hotel precipitándose contra el asfalto. Más o menos en ese tiempo, David Minguel y Jorge Mairén, eludieron a la policía y actualmente se encuentran en paradero desconocido.

Deben de presentarse ante el inspector Luther Royce en el lugar del crimen y tomar el mando de la investigación.

Mr. Verdad se marchará tan precipitadamente como llegó, dejándoles libres para proceder como consideren tras un:

- *Confiamos en ustedes. No nos defrauden.*

LA HORA XIII

Tipo de escena: Clave.

Cuando lleguen los jugadores, el Boston Plaza estará tomado por la policía y la calle por los medios de comunicación. El hotel tiene dos entradas, la principal y una secundaria con un perímetro de la acera acordonado y con biombos para mantener alejados a los buitres del séptimo poder. Al enseñar sus identificaciones falsas les conducirán ante Luther Royce. Es un hombre relativamente joven de aspecto pulcro y decidido.



Psicología Forense

Es alguien muy observador y nada amedrentado por lo sucedido.

Gasto de 1 punto: El resto de policía sí que está muy afectada, una resolución tardía del misterio dificultará su posterior justificación.

Burocracia o Jerga Policial,

El inspector se pondrá bajo sus órdenes y les pondrá al día de lo que sabe hasta el momento.

La masacre se ha realizado en uno de los grandes salones privados del hotel. Hay treinta y tres cuerpos diferentes descuartizados en un salón decorado como una fiesta de despedida. Por razones obvias el rojo es el color predominante. Justo en la entrada del salón está escrito 'XIII' con lo que parece sangre humana.

Los camareros, miembros del "Reality Show" y enlaces de la embajada están diseminados por la habitación mientras, los familiares directos, están agrupados en el centro de la sala.

El recepcionista, Andy Papardaguli, era el que acompañaba a los homenajeados cuando se descubrieron los cadáveres y quien alertó a los servicios de emergencia.

Los homenajeados fueron conducidos a sus habitaciones después de prestar declaración. A las dos horas José Luís Villar, subió hasta la octava planta y tras romper una de las cristaleras del final del pasillo se arrojó al vacío cayendo justo delante de la puerta lateral del hotel. Cuando se informó a sus compañeros de este desgraciado incidente Jorge Mairén y David Minguel habían desaparecido.

Análisis de Documentos:

Entre la documentación que posee el inspector Royce está la lista de los fallecidos (ya que eran clientes del hotel o bien la ha facilitado la embajada). Salvo por los periodistas y miembros del consulado, todos los fallecidos eran familiares de los homenajeados menos de David Minguel que no tenía a ninguno entre ellos.

Investigación (Pista clave):

Hay marcas de que los cuerpos han sido arrastrados por todo el escenario aunque aparentemente su colocación es al azar.

Investigación o Fotografía (Pista clave):

La posición de los cuerpos tiene un significado pero a simple vista no se encuentra. Hay que tener un punto de observación elevado para poder descifrarlo. Al mover una mesa justo encima del número trece, subirse a ella y mirar desde allí, se podrá ver como las víctimas hacen la imagen de la muerte segando los cuerpos con su guadaña. Lo más curioso es que la posición desde la cual se está contemplando la macabra escena corresponde a la cámara de vigilancia del hotel situada encima de la puerta. Lo que da a entender que todo fue grabado, este puede ser un buen momento para que pidan al inspector Royce revisar las cintas de grabación del hotel.

Ocultismo

La figura de la muerte relacionada con el número 13 pertenece a una carta de Tarot en su versión de Marsella, una de las más populares.

Psicología Forense:

El asesino quiere transmitir un mensaje que sin duda ha dejado grabado en video.

**EL INTERROGATORIO DE LOS “CEREBROS”**

Tipo de escena: Clave.

El inspector Luther Royce los presentará a D. Pablo Sanchez-Terán, el enlace con la embajada quien exigirá estar presente durante los interrogatorios. Es un hombre mayor, de mucho peso en el consulado y no se dejará amedrentar por formulismos o burocracias.

Confirmará que la situación de los ciudadanos españoles era totalmente regular y no podrá responder nada acerca de los detalles técnicos de su trabajo. Solo sabe que colaboraban en un proyecto del MIT y que habían decidido volver a España.

Los interrogatorios pueden hacerse en las habitaciones de cada uno o en una sala del hotel habilitada para tal efecto. Si los jugadores no exigen nada, estos se harán de manera individual.

CHARLES GOATHER, FÍSICO TEÓRICO Y JEFE DEL EXPERIMENTO

Es un hombre muy bajito, con gafas y ademanes muy corteses. Se mantiene siempre muy sonriente, da la impresión de estar acostumbrado a tratar con personas de toda índole y estatus social. Admitirá que contactó con el grupo de asesores, amigos suyos, debido a ciertas dudas morales y técnicas sobre la realización del experimento. El accidente lo demuestra, si se hubiese utilizado a plena potencia sin los elementos de contención podrían haber muerto miles de personas.



Su proyecto se basa en liberar la energía latente de las cosas, aprovechando la transición controlada de los niveles cuánticos de vibración molecular. Charles menciona que David Minguel hizo una observación interesante al preguntar qué pasaría si se aplicasen estos mismos principios sobre una persona. ¿Se liberaría su alma? Según algunos estudios estos niveles de resonancia serían los responsables de que los seres humanos tuviesen conciencia y libre albedrío.

DAVID MANN, INGENIERO

El proyecto intentaba encontrar los modos naturales de frecuencia a la que “vibran” los objetos para extraer su energía. Personalmente opina que todo el tema es una necedad aunque de ser real reportaría un prestigio académico incomparable.



CARLOS DARCÉS, INGENIERO AEROESPACIAL

Es un hombre delgado, bien parecido que no les dará la mano ya que alegrará que las personas están llenas de bacterias.

Las aplicaciones aeroespaciales del avance que estaban investigando son enormes. Suplementando la propulsión tradicional, basada en combustibles líquidos, con la nueva fuente de energía se podría reducir la duración de los viajes espaciales a la mitad.



EDUARD BAY, INGENIERO ARMAMENTÍSTICO

Nada más entrar, Eduard les mirara con porte serio y les amenazará:
- *Si son de Seguridad Nacional, sáquenme ya de aquí, si no lo son, se han metido en un buen lío.*

Se negará a responder sus preguntas y al poco rato llegarán otros dos agentes de Seguridad Nacional que lo sacarán de allí. Son una pareja tipo, trajes negros, caucásicos, uno de ellos enorme y el otro más delgado con pinta de bastard...de mala persona.



Burocracia o Jerga Policial:

Haciéndose pasar por verdaderos agentes y alegando que ha habido una confusión administrativa conseguirán no acabar encerrados o algo peor.

LA HABITACIÓN DE JORGE MAIRÉN

Tipo de escena: Clave.

La habitación está revuelta. Huele a cerrado y hay todavía numerosas pertenencias de Mairén en ella. Las puertas de los armarios están abiertas y hay ropa tirada por el suelo.



Investigación:

La habitación no ha sido saqueada. Faltan las pertenencias indispensables de alguien que ha salido con premura aunque ha abandonado objetos importantes como el portátil donde trabajaba.

Psicología Forense:

Sus pertenencias y su colocación muestran a una persona sometida a una gran presión que ha huido desesperada.

Gasto 1 punto: Las fotografías de los familiares vueltas boca abajo muestran una gran culpa por su muerte.

Recuperación de datos:

Las últimas búsquedas en su ordenador han sido:

-Aeropuerto internacional de Logan.

-Wikipedia. La lanza de Longinos y su simbología esotérica en el régimen nazi.

-Noticias nacionales. Se prepara la final anticipada de la Superbowl para el 1 de Marzo entre los Pittsburgh Steelers y los San Francisco 49ers. El ambiente está cargado de polémica debido a las acusaciones de asociación ilegal entre equipos lo que ha precipitado el gran partido para acallar los rumores.

-Noticias internacionales. El Cristo de las Favelas.

La inminente visita del Papa a Brasil motivada por las Jornadas de la juventud. La seguridad en Río de Janeiro se está reforzando hasta niveles prácticamente de ley marcial. Los servicios religiosos han aumentado en un 4000 %. Ya se las conoce como las Jornadas de los Pobres o las Jornadas de los Jodidos, aprovechando las mismas iniciales. En esta noticia viene adjunto un video en el que se ve a un predicador que tiene un aspecto idéntico a la imagen del Jesucristo tradicional y al que han apodado el "Cristo de las Favelas". Parece ser que sus adoradores en la "Favela do espirito santo" se cuentan ya por centenares de miles.

Fotografía: El llamado Cristo de las Favelas es idéntico a uno de los cuatro invitados que fingieron ser hipnotizados en la fiesta y cuyo cuerpo falta en el depósito. Aunque esta pista solo podrá estar completa cuando vean los videos. (Ver más adelante)

LA HABITACIÓN DE DAVID MINGUEL

Tipo de escena: Opcional.

La habitación de David Minguel contrasta con la de Jorge Mairén por su orden.



Investigación:

La habitación fue utilizada con normalidad y posteriormente desalojada con premura, aunque con la dedicación suficiente para recoger todos los objetos personales.

Recuperación de datos:

El registro telefónico mostrará varias llamadas a un número internacional localizado en España.

Gasto 1 punto: El número es de la esposa de Minguel y al contactar con ella les dirá que su marido le anunció que regresaba antes de lo previsto porque les habían facilitado el viaje. El horario de la llamada demuestra que fue hecha después de encontrar los cuerpos.

Gasto de 2 puntos: La esposa de David les informará de que no acudió con su marido porque los libros de conspiraciones de su esposo han sido un fracaso tras otro y están en grave situación económica. También les confesará que le "sugirió" que se fuera a vivir con sus padres una temporada tras su última llamada.

LA HABITACIÓN DE JOSÉ LUIS VILLAR

Tipo de escena: Opcional.



Cuestión de Fe

Esta habitación correspondería a la de un maniático del orden, destacando unas pulcras libretas llenas de complicados cálculos numéricos y fórmulas. Sin embargo encima de todas ellas están las fotos de sus seres queridos.

Investigación:

En los últimos días Villar se estaba dedicando a repasar los cálculos del experimento del Doctor Goather.

También encontrarán su portátil bloqueado con una clave.

Recuperación de datos:

Además de numerosos archivos del experimento, que son copias enviadas por el doctor Goather, encontrarán un video en el que Villar manifiesta su intención de reunirse con sus padres.

Gasto 1 punto: Los datos del experimento fueron filtrados sin el consentimiento del MIT, suponiendo una grave brecha de seguridad.

Gasto de 2 puntos: Entre la documentación recogida parece ser que el proyecto del Doctor Goather es una línea abandonada del premio Nobel Niels Böhr durante su participación en el Proyecto Manhattan.

LAS GRABACIONES DE VIDEO

Tipo de escena: Clave.

Sin lugar a dudas las distintas grabaciones de video son una pieza fundamental para encaminar el caso.

LA "FIESTA"

Las primeras horas del video corresponden al servicio del hotel preparando el salón. Posteriormente se verá al supervisor verificando que todo está en su sitio. Después comenzarán a llegar los primeros invitados de la fiesta siendo atendidos por el personal del hotel. También llegarán los técnicos del programa de televisión y los miembros de la embajada. Conforme avanza la grabación observan como todos se lo están pasando en grande colocando la decoración para la fiesta, los niños corren en todas direcciones mientras sus padres intentan cogerlos, los miembros del programa entrevistan a los familiares pero, de repente, en los últimos tres segundos del video todos miran hacia la cámara quedándose quietos como estatuas con actitud inexpresiva. Después el video acaba.

Investigación:

En el momento en el que todos se detienen y miran a la cámara hay 37 personas en la fiesta. Los cadáveres encontrados fueron 33.

Psicología Forense:

Al examinar más despacio los rostros del final del video se podrá percibir que todos ellos han respondido a un estímulo externo produciendo una reacción simultánea.

Gasto 1 punto: 4 de los invitados han fingido la reacción al estímulo. Todos ellos son varones de entre 30 y 40 años. Dos con aspecto británico, otro de jugador rugby profesional y el último de hippie salido de los años 60.

Esoterismo:

No se muestra directamente en el video pero ha sido una demostración de sugestión colectiva por hipnosis.

A raíz de este video, Luther Royce dará prioridad a los resultados del forense para poder identificar a los cuatro individuos. Una vez tenga sus imágenes las contrastará con las grabaciones del Aeropuerto, estaciones de trenes principales y entradas a autopistas para cubrir su posible huida de Boston.

Trivialidades:

El rostro del hippie que sale en el video es muy familiar y está relacionado con actos religiosos. Desde luego nada que lo relacionara en primera instancia con masacres masivas.

Gasto 1 punto: Ha aparecido recientemente en las noticias como una figura muy popular en las Jornadas de la Juventud del Papa en Río de Janeiro. Se le apoda "El Cristo de las favelas". Predica habitualmente en la Favela do Espirito Santo congregando a más de cien mil seguidores en cada servicio.

HALL DE ENTRADA DEL BOSTON PLAZA

En esta grabación se verá en todo momento a Andy Papardaguli detrás del mostrador de recepción. Solo saldrá para abrir las puertas cuando comience a llegar la comitiva española y cuando finalmente acompañe a los homenajeados.

ACCIDENTE EN EL MIT

En este video se observa como el Doctor Charles Goather, antes de comenzar el experimento, se acerca al láser que ha de concentrar la energía de su haz en una zona muy específica. Junto a la consola de control, un adormecido ayudante, James Inocent, se despereza y golpea por error el mando de aplicación de energía desplazándolo hasta la primera posición de intensidad. A continuación un fuerte destello de luz blanca acaba con la grabación.

GRABACIONES DE LAS VÍAS DE HUIDA

Este análisis llevará más tiempo por lo que es fácil que sus resultados lleguen a los jugadores directamente por vía telefónica mientras estén haciendo otra cosa. Un grupo, que parece cuadrar con el perfil de los asesinos, fue grabado mientras tomaba la Autopista I-90 W en un Impala negro del 67.

EL MIT

Tipo de escenario: Clave.

Este escenario está preparado para desarrollarse después de que SN se haya llevado a Eduard Bay. Si por algún motivo se fueran a saltar la visita les puede llegar un aviso del Dr. Goather denunciando el robo del experimento.

Les atenderá James Innocent, el becario causante del accidente y que ha sido degradado a mostrar el MIT a los visitantes, única manera en la que podrá pisar un laboratorio en muchos años. Si le interrogan les dirá que aún no entiende porqué estaba tan cansado aquel día. Considerando que se había acostado pronto para el gran ensayo. Lo recuerda todo como si de una ensoñación se tratase.

Esoterismo:

Estos síntomas son comunes en todas las personas que han sufrido hipnotismo o sugestión.

Cuando les lleve a las instalaciones podrán comprobar que en el lugar faltan todos los equipos con los que se desarrolló el proyecto incluidos los discos duros. Si le interrogan enseñará la documentación por la que Seguridad Nacional y el ingeniero Eduard Bay requisaron el material.

Burocracia:

Los formularios son auténticos de Seguridad Nacional pero las firmas de varias personas están hechas por la misma mano lo que indica que son falsos.

Recuperación de datos:

En los videos de seguridad del MIT verán como cargan todos los equipos en unos furgones negros “tipo gubernamental” y se marchan.

Gasto de 1 punto: Cotejándolos con los videos del Hotel se verá que estos dos miembros de SN, que se llevaron a Eduard Bay, corresponden a dos de las cuatro personas “sobrantes” de la fiesta, los que más tarde conoceremos como Rector y Jack.

EL CUERPO DE EDUARD BAY

Tipo de escenario: Opcional.

Si los jugadores aun no han encontrado la relación entre el asesinato y Rio De Janeiro puedes usar este escenario. El cuerpo de Eduard Bay aparece en una cuneta de la autopista I-495 S, un desvío de la I-90 W.

Antropología forense:

Después de morir fue arrojado de un vehículo en marcha pues presenta numerosos traumatismos postmortem. La causa de la muerte fue el aplastamiento de la cabeza por lo que sería una animal de gran tamaño (tipo oso) ya que pueden verse a simple vista la marca de las garras clavadas en el cráneo.

Gasto 1 punto: Las heridas desprenden un olor a podrido indicando la presencia de azufre.

Investigación:

La carretera donde ha sido encontrado pasa muy cerca de un pequeño aeródromo.

EL AERÓDROMO

Tipo de escenario: Opcional.

Tras seguir la pista de la muerte de Eduard Bay hasta el “Hopedale Industrial Park Airport”, un aeródromo cerca de la localidad de Hopedale, una amable recepcionista les informará de que se alquilan aviones para vuelos privados pero que los datos de los clientes son confidenciales. Al identificarse les dirá que “sus compañeros” de Seguridad Nacional salieron hace varias horas mostrándoles la documentación pertinente.

Análisis de documentos:

Los papeles son oficiales del SN pero las firmas han sido falsificadas con el mismo procedimiento que en el MIT. En estos documentos no va incluido el destino.

Mecánica: Los aviones de este aeropuerto van desde las avionetas de corto alcance a los jets privados capaces de hacer vuelos a larga distancia.

Gasto 1 punto: Estos aviones son muy útiles para aterrizajes y despegues rápidos, además de llamar poco la atención.

Flirteo o Interrogatorio:

La recepcionista se está metiendo en un lío al contárselo, sin embargo oyó decir a uno de los mecánicos que pidieron combustible suficiente para llegar a Río de Janeiro sin problemas.

SEGUNDO ACTO:

AEROPUERTO INTERNACIONAL DE RÍO DE JANEIRO

Tipo de escena: Clave.

El aeropuerto de Río está completamente colapsado por la celebración de las jornadas de la juventud y la visita del Papa. La mayoría de vuelos llega con retraso y las filas para recuperar los equipajes son enormes.

Los reciben dos oficiales de las fuerzas especiales (BOPE) que los llevan a una furgoneta policial para entrevistarse con el Coronel Nascilla, quien se identificará como miembro de la O.V. Tienen tantos problemas entre manos que una célula esoterrorista solo puede venir a complicar las cosas.



¿Cómo se ha enterado de que venían? Ni se sabe ni se lo dirá. Lo único que queda claro es que él será el encargado de limpiar todo lo que ellos manchen.

Les advierte que si su intención es adentrarse en las Favelas deberán tener mucho cuidado, allí te matan por la ropa que llevas puesta. Les dará su número personal para que, en caso de encontrar donde se esconden esas cucarachas, puedan avisarle para tomar las medidas oportunas.

Trivialidades:

El Batallón de Operaciones Policiales Especiales (Batalhão de Operações Policiais Especiais), generalmente conocido por su acrónimo BOPE, es la tropa de élite de la policía militar de Río de Janeiro. Se caracterizan por realizar incursiones en las favelas del país contra el narcotráfico reinante en las mismas sin escatimar en la fuerza empleada. Cuentan con el apoyo del gobierno brasileño ya que en algunos casos, por su entrenamiento especial, es el único grupo capaz de resolver conflictos que la policía convencional no puede.

FAVELA DO ESPÍRITO SANTO

Tipo de escena: Clave.

Bien sea gracias al coronel Nascilla o bien por sus propios medios, la escena se trasladará finalmente a la favela do Espírito Santo situada en la periferia de Río de Janeiro. Está construida por innumerables



chabolas amontonadas unas encima de otras a todo lo largo de la ladera de una montaña. Ni que decir tiene que en época de lluvias gran parte son arrastradas o se hacen inhabitables alterando su morfología de año en año. No hay alcantarillado moderno aunque sí que hay vertederos en los laterales y una canalización rústica para desaguar. El gobierno de Río llevó ciertos servicios como agua y alumbrado en las zonas principales de uso más bien comunal. Evidentemente no se tardó mucho en “pinchar” el suministro eléctrico a muchas casas.

En una favela normal podrían llegar a vivir cerca del millón de personas. Sin embargo, la situación particular que vive Río ha cambiado también ese hecho. La ciudad se ha llenado y millones de peregrinos se trasladan hasta allí. Muchos de ellos, impulsados por los mensajes caritativos del Papa, han decidido boicotear la industria hotelera brasileña y alojarse con familias del lugar ayudando así a su economía doméstica. La moda más humanitaria es ir a residir a una favela para empaparse del verdadero espíritu de Río. Evidentemente no saben dónde se meten.

La entrada, que está marcada por una doble puerta con un arco metálico con el nombre de la misma, está atestada de peregrinos que desde primera hora de la mañana entran continuamente y comienzan a remontar sus empinadas calles en dirección a la cumbre donde da sus sermones el famoso predicador que tanta repercusión ha tenido a nivel mediático.

Bajos fondos:

Tras sonsacar a ladronzuelos, prostitutas, camellos y demás habitantes normales de la favela averiguarán que el llamado “Cristo de las Favelas” llegó hace varias semanas y comenzó a predicar por las calles. Todo el mundo pensó que estaba loco pero su carisma y su mensaje directo y cercano comenzó a calar hondo en el sentir popular.

Sin embargo fue la “conversión” de Zeu Alemao, uno de los líderes del Comando Vermelho, una de las grandes organizaciones narcotraficantes de Río, lo que le dio realmente importancia. A partir de ese momento los integrantes del comando se encargaron de su seguridad. Es el actual atractivo de las favelas, donde miles y miles de peregrinos vienen a escucharlo todos los días sin importarles demasiado el riesgo de ser desvalijados por las bandas de criminales.

Gasto 1 punto: No solo hay peregrinos en la favela. Todos cuentan que hay fuerzas extranjeras de incognito procedentes de varios países sin relación aparente.

Negociación:

Por un módico precio los PJ pueden alojarse en la casa de la familia de Paolo da Masanha para utilizarla como vivienda mientras estén en la ciudad. Ellos se irán a vivir con unos parientes y así se benefician del dinero del alquiler.

No hace falta que finjan ser peregrinos, a Paolo no le interesa lo más mínimo.

UN PASEO POR LA FAVELA DO ESPIRITO SANTO

Ahora mismo este lugar está atestado de peregrinos pero también de diferentes equipos de inteligencia que intentan pasar desapercibidos los unos de los otros con un discreto éxito.



Caminar por la favela no será tarea fácil y siempre que los PJ no se metan ellos mismos en algún lío, se puede tirar 1d6 en la siguiente tabla de encuentros.

TABLA 1. ENCUENTROS EN LA FAVELA

1.- Ataque del Comando Vermelho. Secuestran extranjeros al azar para pedir rescate, se enfrentan con otros traficantes por temas territoriales, matan a alguien para hacerse respetar o sólo por el gusto de poder hacerlo. El ataque no tiene que ser directamente contra ellos, pueden ser simplemente los espectadores privilegiados del delito.

2.- Robos menores. Las callejuelas de la favela están llenas de ladronzuelos de poca monta que se ceban con los extranjeros siempre que estos tienen un descuido.

3.- Drogas. Muchos de los delitos que ocurren en la favela están asociados a la venta o consumo de drogas. Los jugadores se topan con algún camello que les ofrece material o algún yonki que busca dinero para su dosis diaria.

4.- Evangelización. Los peregrinos aprovechan la visita para intentar convertir a cualquier alma descarriada sin aceptar un “no” por respuesta. El predicador tipo será un hombre entre los 20 y los 30 años con un grupo de adolescentes a su cargo.

5.- Tiroteo. Un enfrentamiento entre bandas rivales por tema de drogas, territorio, prostitución, etc. El motivo no es importante, el armamento utilizado sí. Aunque la zona esta desmilitarizada según las autoridades, cualquier banda que se precie esta mejor equipada que muchos ejércitos.

6.- Suceso esotérico:

Como la membrana empieza a disiparse por el proceder de la célula esoterrorista, comienzan a percibirse hechos paranormales fortuitos. La mayoría tienen poca duración, normalmente solo unos segundos, pero son suficiente advertencia de lo que ocurrirá si la membrana se rasga.

Lanza de nuevo 1d6.

1.- Monstruo comiéndose un peregrino.

Un monstruo devorará a un peregrino de un bocado y luego desaparecerá o bien varios monstruos desmembrarán a otro en un callejón para, acto seguido, esfumarse sin dejar más rastro que un charco de sangre.

2.- Perderse en la favela.

Los personajes vuelven a aparecer de forma inexplicable en la entrada de la favela.

3.- Reflejo demonizado.

Durante unos pocos segundos uno de los jugadores ve su reflejo, o el de alguno de sus compañeros, con apariencia demoníaca en un espejo de coche o charco.

4.- Comida instantáneamente podrida y llena de gusanos.

Bien al parar a comer o al ser exhibida en los numerosos puestos de comida callejera.

5.- Paredes manando sangre.

Mana sangre de una pared o cualquier superficie vertical que se te ocurra. Puedes reservar este fenómeno para finalizar alguna escena dramática que presencien.

6.- Los caminantes ausentes.

Estos hombres misteriosos trataran a los PJ como si fuesen meros espectadores de lo que ocurre y estuviesen condenados a ser testigos de la villanía que se está instalando en la favela. En cuanto les pierdan de vista desaparecerán.

Vigilancia:

Tras realizar una investigación sabrán que el Cristo de las favelas está custodiado permanentemente por una unidad de adolescentes con fusiles de asalto del Comando Vermelho. Nadie puede acercarse a él armado. Solo sale al público en una plaza situada en lo más alto de la Favela, protegida celosamente por su guardia. También verán a dos agentes de otro servicio de inteligencia que están siguiendo la pista del predicador.

Esoterismo:

Mezclados con algunos grafitis hay símbolos esotéricos colocados sin ningún orden preciso por toda la favela.

Vigilancia electrónica:

A través de un dispositivo para interceptar señales conseguirán meterse en la frecuencia de comunicaciones del equipo de espionaje de la CIA, que opera en la favela.

Gasto 1 punto: Pueden interceptar la señal de otro comando que habla en árabe. Ambas pueden ser rastreadas si pierden el tiempo necesario y consiguen los equipos o contactos adecuados.

HADAR DAFNA

Tipo de escena: Clave.

A través de una vigilancia activa podrán seguir a los dos agentes hasta una casa en la zona alta de la favela. Los agentes tienen cierto aspecto de oriente medio y son bastante discretos denotando un alto nivel de profesionalidad.

En la casa opera un grupo del Mossad. Se están dedicando a interrogar, con el siempre efectivo modo de la bolsa de plástico en la cabeza, a miembros del Comando Vermelho. Si les sorprenden merodeando serán reducidos y una vez se verifique que no son guerrilleros, serán “invitados” a entrar.

El comando lo forman:

Reuven Shiloaj: Agente con conocimientos de Contraesoterrorismo.

Zvi Zamir: Arqueólogo.

Cuatro miembros de fuerzas especiales que les dan soporte: Iser Harel, Najum Admoni, Meir Amit e Yitzhak Hofi.

Reuven, el líder del comando, tiene en su poder parte del informe genocidio. (*Fuente de Energía: Genocidio*) Tras la caída del tercer Reich, la documentación de los intentos de Hitler por romper la membrana cayó en manos privadas. Dichos documentos fueron comprados en subasta por un conglomerado de empresas israelíes que financia a algunas divisiones del Mossad.

Al parecer, el hombre conocido como el Cristo de las Favelas se infiltró dentro del Mossad con el sobrenombre de Uziel. Él y un colaborador que responde al nombre de Rector, robaron la información relacionada con dicho informe. Para su sorpresa, en vez de desaparecer, se dejó grabar por las cámaras de todo el mundo hasta que pudieron seguir su rastro fácilmente hasta Brasil. Desconocen la afiliación de dicho personaje o si simplemente perpetró el robo contratado por un tercero.

Es la única pista que tienen para recuperar dicho informe. Su mejor opción pasa por capturar a Uziel en una incursión nocturna. Saben por los hombres torturados que duerme en un complejo de viviendas conocido como “la Plantación”.

Zvi Zamir, el arqueólogo, está convencido que igual que Hitler tenía la lanza de Longinos, Uziel debe tener algo parecido como el Arca de la Alianza y que piensa realizar algún tipo de ritual en un lugar sagrado o donde haya gran confluencia mística..

La única pista que tienen a este respecto es un leve rastro de energía que Najum Admoni aún no ha conseguido localizar.

Arqueología:

La forma piramidal de la favela y ciertos túmulos antiguos, disimulados ahora por las instalaciones eléctricas, recuerdan a la estructura de antiguas construcciones ceremoniales precolombinas.

Gasto 1 punto: Descubren la zona donde es más probable que esté la entrada según la distribución típica de las construcciones antiguas amazónicas. Coincide con el conglomerado de casas conocido como “La Plantación”.

Vigilancia electrónica:

La huella energética de los datos de Zvi presenta el mismo perfil que las del ensayo de Charles Goather del MIT.

“A CASA BRANCA”

Tipo de escena: Clave.

A través de **Vigilancia electrónica** habrán podido localizar la unidad de la CIA que opera en la zona en la única casa blanca de toda la favela. Aunque intentan pasar por peregrinos su musculatura y complexión les delatan.

Jerga policial:

Pueden contactar con ellos para pedirles su colaboración en el caso utilizando su tapadera de agentes especiales de SN.

El comando está formado por:

Thomas Holop, descendiente de finlandeses, agente antiterrorista.

Ian Bawers, Doctor Ingeniero químico con una controvertida tesis sobre obtención de energía de fuentes no convencionales.

Cuatro miembros de fuerzas espaciales que les dan soporte: Gabriel Percy West, Harry Sporren, Steven Trash, James Ridley.

Este grupo tiene acceso al informe “Fuente de Energía: Manhattan” que fue sustraído también por Uziel y los suyos dejando tras de sí un rastro de cadáveres de agentes muertos.

Llevar varios días rastreando las huellas energéticas de la zona pero con escaso éxito, su ubicación no es la más adecuada. No quieren acercarse a Uziel hasta que tengan localizada esta fuente a la que se referirán siempre como “el paquete”. No quieren dar sus motivos pero si les insisten indicaran que no quieren que se repita el incidente Bishop, y no mencionarán nada más avergonzados.

Recuperación de datos:

Podrán ayudar al Dr. Ian Bawers con la localización de la fuente de energía. Parece ser que lo que tiene tan desconcertado al buen doctor es que la energía está dispersa, como cuando se toma una foto sin enfocar. Si se discretiza el plano espectral de la favela,

usando las frecuencias propias de la emisión, se puede “enfocar” la medida y situar su origen dentro de una especie de cavidad subterránea. La superficie apantalla su emisión y es la que dispersa y dificulta su localización.

Ocultismo:

El uso de una cámara para fotografía auras (Kirilian), desde una distancia adecuada, permitiría ver que la propia montaña que alberga la favela está brillando con una intensidad suficiente para distinguirla desde la luna. Cualquier medida radiestésica en la zona daría valores sin ningún sentido.

Cuando hayan hablado con el Mossad y con la CIA y tengan las dos partes del informe tendrían que deducir fácilmente la verdadera intención de acumular tanta gente en la favela. Utilizar la tecnología del Dr. Goather para liberar las almas de forma simultánea y romper así la membrana. Sin embargo, queda el asunto de la llave...

SI MAHOMA NO VA A LA MONTAÑA...

Tipo de escena: Alternativa.

Los sermones y capacidad de convocatoria de Uziel, han llamado la atención de Al Qaeda. Sus blasfemias, proclamándose un dios viviente, atentan directamente contra el Corán por lo que han decidido forzarle a finalizar su predicación y ascenderlo directamente a mártir.

Bajo Vigilancia podrán dar con ellos, a no ser que los encuentren rondándoles. Para ello necesitarán una tirada de la habilidad.

El comando lo dirige Agmed, un veterano jihaidista con amplios conocimientos religiosos y militares. Le acompañan: Raschid, Mustafa, Jabiv, Abdalá y Abudai.

Antropología:

Su jerarquía como organización y sus motivaciones responden a una célula integrista de libro (al menos de las de la CIA que estudian todos los servicios secretos occidentales) lo que puede permitir a los jugadores acercarse a ellos mostrándose como un posible aliado con metas comunes.

Adulación:

Están en una guerra santa contra el infiel, dispuestos a dar la vida por su fe, se ven a ellos mismos como mártires, si los jugadores muestran respeto y valoran este dogma podrían conseguir llegar a cooperar con ellos. Agmed les contará que el “Cristo” está atrayendo toda la fe hacia él suplantando al mismísimo profeta lo que es una grave herejía y le condena directamente al infierno de los embusteros. Mustafa lleva colocadas cargas de C4 como para volar un edificio de cinco plantas.

Esoterismo (si han leído los informes Genocidio y Manhattan):

Esto explicará, si no lo han adivinado ya, que no hay lanza de Longinos ni Arca de la Alianza y que “la llave” que canalizará toda la fe del ritual será el propio predicador.

EL LLANERO SOLITARIO

Tipo de escena: Clave.

A través de **Vigilancia** hallarán a Jorge Mairén haciendo grafitis esotéricos cada vez más cerca del Comando Vermelho. Él piensa que fue culpa suya que atacaran a su familia y

está enloquecido por el dolor. Ha dejado atrás su cautelosa fachada de científico pareciéndose más a un pandillero. Él no sabe que fue Eduard quien vendió el experimento (por error) a los esoterroristas. Gracias a la documentación de Minguel sabe de estas células y pretende ajustar cuentas con Uziel y los suyos. Las cercanas playas de Río era donde pensaba ir a descansar con su novia cuando se recuperara finalmente del accidente.

Está pintando los símbolos para que contacten con él y poder hacer justicia con el arma que ha comprado en la favela. No sabe exactamente qué es lo que está pintando por eso están distribuidos sin orden aparente. Inicialmente se mostrará agresivo puesto que la favela no le ha tratado bien. Incluso es posible que intente huir si se ve muy superado. Tras alcanzarlo y/o reducirlo puede que les cuente un par de cosas.

Interrogatorio:

Los 4 contactaron con él en primera instancia para acceder a los procesos finales del proyecto del Doctor Goather, intentando seducirle con abundantes beneficios y proyecciones de futuro. Eran enigmáticos y tras sus mensajes siempre firmaban o dejaban tarjetas con extraños símbolos pertenecientes a cartas del Tarot.

Aquello le intranquilizó mucho y pidió consejo a su amigo David Minguel quien en seguida le advirtió que rompiera todo contacto con ellos y que no dejara ninguna duda de que no iba a ayudarles.

Jorge, avergonzado de haberse planteado aceptar su oferta no dijo nada de la tentativa de robo del proyecto. Minguel tampoco por respeto (y temor) por su amigo.

Mairén está convencido de que la masacre de la fiesta es una represalia brutal contra él y que es el culpable de la muerte de su familia. No guarda reservas, quiere matar a los 4, y no le importa morir en el intento.

Jorge Mairén puede convertirse en un aliado a partir de ese momento, siendo muy útil como conocedor del proyecto de Goather. En el caso de que los jugadores rechacen su ayuda seguirá obstinado en su venganza y morirá en un encuentro mortal con Jack.

LA PLANTACIÓN

Tipo de escena: Clave.

Este complejo de chabolas y contenedores de barco es en realidad una intrincada instalación empleada para la elaboración de metanfetaminas bajo el escudo de viviendas civiles. El Comando Vermelho lo dirige y protege con un pequeño ejército.



Tras todo este complejo está la habitación de Uziel, que es en realidad la entrada al primitivo templo precolombino donde hay una réplica casi exacta de las instalaciones del MIT, en el cual se pretende reproducir el experimento pero esta vez a plena potencia.

Cuando comience esta escena, la favela bullirá de emoción al empezar a reunirse todo el mundo en la cumbre. Uziel va a realizar el llamado Sermón de la Favela y todos dicen que este día va a cambiar el mundo para siempre. Acuden a lo alto como corderos al matadero.

Se ha iniciado una cuenta atrás y los jugadores tendrán una hora de partida (tiempo real) para resolverlo o el módulo concluirá a favor de los esoterroristas. (Obviamente dejamos en manos del master variar este tiempo en función del grupo que esté dirigiendo y como hayan llevado la partida hasta entonces).

Negociar:

A través de sobornos podrán hacer que alguno de los habitantes de la Plantación les revele la verdadera utilidad de esos misteriosos contenedores de barco.

Gasto de 1 punto: También les comentará que es allí donde duerme Uziel y que nadie se ha aventurado tan lejos.

Infiltración y Jerga policial:

Uno de los jugadores se puede disfrazar de miembro del Comando para adentrarse en la Plantación. Una vez en el interior del complejo de contenedores puede acceder a la habitación de Uziel que no es más que una puerta que lleva al templo bajo la montaña. Allí puede ver la máquina pero también algo inesperado: El Dragón. (Si lo has leído bien, hay un dragón). Es otro indicio de que la membrana se está empezando a debilitar en la zona. El que una neblina blanca cargada de restos químicos y subproductos de la fabricación de drogas flote en el ambiente también podría ayudar.

Se deberá superar una tirada difícil de Infiltración ya que el Dragón huele al intruso. De no superarlo éste será devorado, incinerado o aplastado por la criatura mítica.

Vigilancia electrónica:

El infiltrado podrá llevar una cámara. Si el grupo no tiene este conocimiento pueden llegar a un acuerdo con el equipo de la CIA para que les presten el material necesario.

Este es un buen momento para llamar al Coronel Nascilla y a los Bope.

TERCER ACTO:

POSIBLES DESENLACES

Si los jugadores han conseguido llamar a los Bope antes de que Uziel reúna la gente necesaria para su sermón final, estos entrarán en la favela con sus Calaveras (vehículos blindados), y harán una incursión contra la Plantación abatiendo a los efectivos del Comando Vermelho y adentrándose en el templo. Allí se las verán con Rector convertido en Dragón al que conseguirán abatir, no sin antes destruir el templo por completo, perder numerosos hombres y munición.

Con el GES controlado, Uziel desistirá de su plan y tendrá que abandonar el lugar junto con el resto de la célula superviviente, dejando a sus feligreses despertando de un sopor producido por la sugestión continua de su talento natural. Para huir puede convencerlos con solo un par de palabras de que se abalancen en masa sobre jugadores y tropas militares.

En cuanto al resto de grupos que operan en la favela sufrirán diferentes desgracias (a no ser que los jugadores intervengan significativamente). El miembro de Al-Qaeda que



Llevaba los explosivos hará una visita al equipo de la CIA inmolándose creyendo que es a Uziel a quien está elevando a mártir y haciendo saltar por los aires a todo el comando americano. El resto de miembros integristas se inmolarán por Alá en diferentes puntos de la favela creyendo también que están acabando con Uziel.

Reuven, el capitán del Mossad, asesinará a todos sus hombres con su arma reglamentaria. Cuando despierte se volará la cabeza al ver lo que ha hecho.

Estas muertes son cortesía de Jack, el más violento e irracional de la célula esoterrorista y un cruel enemigo que puede ser recurrente en futuras campañas.

EL VELO

Debido a la crueldad habitual de las favelas producida por las guerras del narcotráfico no hará falta más que achacar al comando Vermelho la totalidad de las muertes brutales. El caso de Boston es otro asunto. Si a los jugadores no se les ocurre ningún velo apropiado quedará la teoría de un asesinato ritual debilitando la membrana en Boston lo que producirá numerosos encuentros sobrenaturales.

En cuanto a David Minguel, el último de los cerebros, permanecerá en paradero desconocido durante una año para regresar con un Best Seller superventas titulado “Cuestión de Fe”.

Y SÍ UZIEL Y LOS SUYOS TIENEN ÉXITO

En el caso de que la OV fracase y el sermón de la favela concluya, el experimento del Doctor Goather funcionará a la perfección liberando las almas de los millones de personas concentradas en la favela. Cegados por la fe hacia un nuevo mesías, Uziel se manifestará como “la llave” necesaria para rasgar la membrana definitivamente.



Una brutal explosión tendrá lugar en Río de Janeiro, dejando a meras anécdotas Hiroshima y Nagasaki. A partir de entonces un ejército infinito de criaturas oníricas y monstruosas entrarán por la brecha subyugando el resto de Río en unas horas, Brasil en dos días y América del sur en una semana. Las potencias del mundo reaccionarán brutalmente lanzando sus arsenales contra la pesadilla. El resto de zonas del planeta donde la membrana era frágil terminarán de romperse abriendo nuevos portales y en seis meses lo que se conocía como el planeta azul se convertirá en un nuevo planeta rojo.

ANEXO: PONIENDO TODO EN ORDEN

FUENTE DE ENERGÍA: GENOCIDIO (GENOCIDE ENERGY SOURCE, GES)

Poseído por: Mossad, esoterroristas.

El ser humano nace, crece y desarrolla su enorme potencial a lo largo de su vida. No son solo los instintos quienes gobiernan sus decisiones sino también una serie de actitudes hacia su entorno y hacia una visión abstracta del mismo que está fuera de ese ámbito primario. Este motor de desarrollo personal es lo que la mayoría de religiones conocen como fuerza vital o simplemente alma. Si observamos este potencial, en términos energéticos, es enorme y también tan variable que ciertamente es difícil de calibrar.

Los experimentos llevados a cabo en los años treinta y cuarenta por el tercer Reich fueron la primera versión de la GES. Los científicos alemanes llegaron a la conclusión que al morir, un ser humano, libera totalmente ese potencial de energía. El verdadero reto consistía en hallar un receptor sensible capaz de recibir y canalizar esa energía. Profundizaron en el tema y descubrieron que la liberación de energía producida por una muerte traumática y a la vez ligada a un objeto, como por ejemplo un cuchillo, un anillo de boda, etc, crea un canal de transmisión a través de la membrana. Otorgando a dichos objetos el estatus de “llaves”. Estos fenómenos son conocidos popularmente como maldiciones u objetos malditos. Se deduce entonces que “una llave” es solo un receptor (objeto) que ha sintonizado en la misma frecuencia (emoción ante la muerte) con un emisor (ser humano) en un momento de liberación traumático de energía (muerte del sujeto).

Influidos por los círculos esotéricos afines al régimen se pensó que la Lanza de Longinos, la misma que se usó para abrir el costado de Cristo en su calvario, sería la llave para abrir la primera puerta dimensional con un colectivo “donante” del cual iban a desprenderse de todas maneras: El Pueblo Judío. Los estudios que realizaron dieron a entender que, dicha etnia, hubiera sido mucho más receptiva ante el Arca de la Alianza pero la Lanza fue hallada y el Arca les fue arrebatada por el bando contrario según dicen. Para forzar que la energía de los emisores tuviese la misma frecuencia probaron diferentes estímulos como el terror aunque sus notas posteriores concluían que el camino que mejor habría funcionado hubiese sido la Fe.

Cuando un emisor entra voluntariamente en alto nivel de este sentimiento en concreto las barreras instintivas de autoconservación se relajan de tal manera que se puede estar dispuesto a emitir la onda Alma de forma voluntaria, inmolándose.

Así se planteó y ejecutó el genocidio de los judíos. Sin embargo no consiguieron su objetivo, el suministro de energía fue continuado pero insuficiente para activar la llave. No consiguieron desarrollar ningún tipo de puerta dimensional.

El problema fue que nunca se pudieron almacenar cantidades suficientes como para intentar abrir el portal. La naturaleza multifrecuencia de la energía generada hacía que fuese muy inestable y que, una vez se almacenaba en la lanza de Longinos, sufriese múltiples procesos de reordenación. De esta manera la mayor parte de energía liberada se acababa disipando y perdiendo. Aunque no se pudo encontrar una solución practicable si se teorizó sobre alternativas que funcionaban, al menos sobre el papel. Los factores limitantes eran la cantidad de energía liberada inicialmente. Si se consiguiese generar una gran cantidad de energía a la vez y se sintonizase esta pérdida se podría abrir el portal. Sin embargo el régimen nazi se colapsó antes de poder terminar los experimentos.

FUENTE DE ENERGÍA: MANHATTAN (MANHATTAN ENERGY SOURCE, MES)

Poseído por: CIA, esoterroristas.

La filosofía americana siguió su propio camino. Minimizando la necesidad de una llave hasta prescindir de ella. Se centró en que si se consiguiese liberar la cantidad suficiente de energía mediante la “donación” simultánea de muchas personas, bastaría recoger una parte para poder abrir el portal.

Ellos pensaban que esa emisión masiva de onda crearía una disipación del tejido entre planos. Un acceso a una nueva dimensión y por lo tanto a un sin fin de culturas, tecnologías y recursos naturales. De ahí que el proyecto se denominara Proyecto Manhattan.

Su entrada y participación en la guerra siempre tuvo como objetivo probar las armas atómicas contra una población lo suficientemente grande.

La guerra estaba acabando y el Proyecto iba retrasado. El tema del receptor (o llave) era un enorme espacio en blanco en la ecuación. Cuando Alemania capituló se aprobó que el proyecto fuera utilizado con unas incertidumbres muy altas acerca de su resultado. Sin embargo no había más tiempo. Se fijaron los objetivos sobre Japón.

La utilización del arsenal nuclear tuvo consecuencias devastadoras y terribles bien conocidas. A pesar de que Japón estaba listo para rendirse la diplomacia estadounidense alargó innecesariamente la guerra para que les diera tiempo de intentar abrir una brecha dimensional. Al no tener indicios de lo que podría pasar al rasgar la membrana mejor que fuera en un país extranjero que en poco tiempo iba a estar ocupado militarmente. La Fe del gobierno en el éxito de dicha operación incluso le llevo a repetir su primer y fracasado intento. Ni Hiroshima ni Nagasaki dieron los resultados esperados.

Sin embargo a pesar de todos los esfuerzos y de 2 mil millones de dólares gastados en el desarrollo del Proyecto, la puerta no se abrió.

Posteriormente se intentó abordar de nuevo el proyecto pero el coste era inasumible sin un estado de excepción como fue la guerra mundial. Quedó un equipo mínimo para mantener viva la investigación mas no pudieron dar respuestas satisfactorias a los interrogantes de cómo conseguir que cien mil personas o más tuviesen el mismo sentido anímico y como crear una llave que representase y concentrase ese sentimiento.

LA CONSPIRACIÓN DE UZIEL

Uziel y los suyos, esoterroristas muy veteranos, habían conseguido sus pequeñas victorias con la membrana y habían obtenido del otro lado ciertos poderes que les ofrecían una ventaja muy significativa sobre el resto de los humanos. Uziel tenía el don de la sugestión, Fausto era capaz de memorizar cualquier información visual o escrita, Rector podía mutar su cuerpo hasta convertirse en dragón y Jack, bueno eso es otra historia.

Fue Fausto quien leyó por primera vez acerca de los proyectos gubernamentales para la apertura de portales, sin embargo fue Uziel quien diseñó un plan y animó al resto de la célula a recopilar la información de los proyectos Genocidio y Manhattan. Para ello, y tras seis años de búsqueda, asaltaron numerosas instalaciones secretas en cinco países dejando tras de sí un numeroso rastro de cadáveres, millones de dólares en pérdidas y varios grupos de la OV heridos o muertos. Su plan era concentrar más de un millón de personas en un mismo sitio: la favela. Todos en la misma sintonía, la fe, y canalizados a partir de una misma llave (Uziel convertido en predicador) para después volarlos por los aires con el acelerador del Dr. Goather. De esta manera se liberaría la energía suficiente según la fórmula del proyecto para desgarrar por fin "la membrana" y unificar un mundo con el otro.

Cada uno de ellos tenía un arcano mayor del tarot como símbolo (Uziel la estrella, Rector el diablo, Fausto el sumo sacerdote y Jack la muerte), lo que da a entender que forman parte de una organización más compleja. Esto es especialmente preocupante para la OV que ya tiene bastante con los locos esoterroristas solitarios. Si han tenido éxito los jugadores serán los encargados en futuras aventuras de acabar con esta organización.

CÁLCULO DE APERTURA

En 1957, Francis Crick y James Watson, los eminentes científicos que describieron por primera vez la hebra doble de ADN, descubrieron que al fallecer ciertas estructuras

cerebrales desaparecen y el peso de las mismas oscila en 21 gramos. En estas estructuras y en el sistema oscilante que configuran, radicarían las funciones de la conciencia.

Ese potencial latente que se encuentra encerrado en esa cifra desaparece, se degrada, en el momento de la muerte y finalmente se pierde o, apoyándose en términos religiosos, vuelve a la madre tierra, al círculo infinito de reencarnaciones o a Dios según nuestro entendimiento de él.

La apertura del umbral requiere un mínimo de energía capaz de desgarrar el velo. La muerte de un ser humano lleva asociada la pérdida de 21 gramos, lo que se considera el peso del alma. El potencial máximo energético de esta liberación se puede calcular a partir de la conocida expresión de la relatividad de Einstein como

$$E = m \cdot c^2 = 1,9 \cdot 10^{15} \text{ J}$$

Esta cantidad de energía es equivalente a la energía necesaria para calentar y evaporar unos $3,5 \cdot 10^{10}$ kg de agua. Es decir el potencial energético asociado a la muerte de una persona es capaz de generar el calor necesario como para evaporar 35 millones de toneladas de agua, unas 15 veces la misma energía que liberó la bomba de Hiroshima.

Las cuentas de la célula de Uziel estiman que, aprovechando un 10% de la energía sería suficiente con sacrificar unas 10000 personas.

PERSONAJES

Jorge Mairén

Atletismo 3, Salud 4, Escaramuza 4, Disparo 3, Estabilidad 2, Vigilancia 3, Mecánica 6, Química 7.

Modificador al daño: +0

Miembro del Comando Vermelho

Atletismo 7, Salud 6, Escaramuza 7, Disparo 6, Estabilidad 4, Vigilancia 5.

Modificador al daño: +1 (Arma de fuego pesada)

Soldado de Fuerzas Especiales (Mossad, CIA o Al Qaeda)

Atletismo 8, Salud 8, Escaramuza 8, Disparo 8, Estabilidad 4, Vigilancia 8.

Modificador al daño: +1 (Arma de fuego pesada)

Rector (Convertido en Dragón)

Atletismo 15, Salud 150, Escaramuza 20, Disparo 8, Estabilidad 4, Vigilancia 10.

Modificador al daño: Letal

Cuando no está transformado tiene la apariencia de un hombre especialmente robusto, si es atacado automáticamente se convierte en Dragón salvo que supere una tirada de estabilidad para no perder el control.

Uziel

Atletismo 8, Salud 8, Escaramuza 9, Disparo 6, Estabilidad 4, Vigilancia 9.

Tiene el poder de Sugestión por lo que automáticamente siempre esperarán lo mejor de él y si no superan una tirada de estabilidad con Dificultad 8 caerán bajo su control.