

OPERACIÓN HISTERIA

UNA AVENTURA PARA
LOS ESOTERRORISTAS

Un escenario de
Los Esoterroristas
Por
Rubén Rivera Cisneros



Este módulo está basado en una idea original de Ulthar Kaufman
publicada en su blog el 26 de Octubre de 2008

<http://ulthar.wordpress.com/2008/10/26/histeria-modulo-para-esoterroristas/>

Gracias a él y a todos los que, desde un principio, crearon y compartieron
el material para este juego, que tanto estoy disfrutando.



OPERACIÓN HISTERIA

Este escenario corto está dirigido a un grupo de investigadores británicos de la OV, aunque con algunas modificaciones probablemente puede ser ajustado para ser dirigido en cualquier otro lugar. Está diseñado para una única sesión larga de investigación o un par de menor duración, pero puede aumentarse con escenas adicionales si es necesario.

Trasfondo

Detonante de la investigación

La policía acude a investigar un suceso extraño: unos obreros acudieron a reparar un escape en una tubería, uno de ellos se introdujo en las alcantarillas para buscar la fuga y cuando salió, descubrió que, de sus tres compañeros, uno estaba muerto, otro gravemente herido y el último en estado de shock.

El obrero llama a la policía, y esta llamada es interceptada por la red de espionaje del OV, que considera el caso lo bastante interesante como para mandar un pequeño grupo de agentes a realizar una investigación paralela, determinar si el suceso paranormal está causado por un esoterrorista y si es así, frustrar sus planes y ocultar las pruebas.

La compañía proporcionará identidades falsas a los agentes. El detonante es bastante intrascendente, por lo que identidades de agentes de la Interpol u otros medios policiales pueden resultar algo forzadas, aunque pueden aducir que ya han investigado otros casos similares. Una buena identidad sería la de psicólogo asociado a la policía.

Conspiración siniestra

Una pequeña célula esoterrorista localizada en el barrio londinense de Chelsea y liderada por el perturbado Joshua Wehner, ha conseguido convocar una Entidad de la Oscuridad Exterior conocida con el nombre de Terror Aullante.

La criatura pese a ser débil tiene el poder de producir un pánico irrefrenable en todos aquellos que la ven. El plan esoterrorista es liberarla en medio de uno de los partidos más importantes de la Premier League, el Chelsea - Manchester City y conseguir una nueva e infinitamente más mortífera versión de la Tragedia de Heysel.

Rastro de pistas

El interrogatorio a los operarios que han sufrido alucinaciones llevará a los PJs hasta una casa abandonada donde los esoterroristas realizaron el ritual de invocación. Allí encontrarán una jaula que les llevará a la tienda de animales y a una chica secuestrada que les llevará a una empresa farmacéutica.

En la farmacéutica podrán obtener una primera lista de sospechosos, mientras que en la tienda de animales podrán obtener una huella dactilar de otro, un tal Walter Kozinsky.

La visita a casa de Kozinsky, les deparará la sorpresa de que éste ha sido asesinado por su compañero esoterrorista. Investigar su ordenador y cruzar la información con la lista de la farmacéutica les llevará a un segundo nombre Joshua Wehner.

El seguir a Wehner les acabará llevando a la escena final, en Stamford Bridge, donde deberán evitar que éste libere al Terror Aullante en medio de uno de los partidos de fútbol más importantes del año en Inglaterra

Reacciones de los antagonistas

Realmente Wehner no espera que la Ordo Veritatis sea capaz de reunir las piezas del puzzle e interpretarlas antes de que libere a la entidad durante el partido, por lo que ha sido algo laxo cubriendo su rastro.

La única oposición real que los esoterroristas opondrán será la de Jack, el hermano de Joshua Wehner, un joven que apenas acaba de entrar en la órbita del esoterrorismo y que no debería ser un gran problema para los PJs.

Escenas

Alucinaciones

Tipo de escena - Introducción

Los operarios están trabajando en **Hackney**, un barrio periférico de Londres, formado en su mayor parte por fábricas, pisos baratos y almacenes; hay unas pocas casas en mal estado y con signos de abandono. El lugar es bastante deprimente, aunque unas pocas calles más allá ya se normaliza.

En la escena hay dos coches patrulla, una ambulancia y el coche del forense. Mientras el forense se encarga del cadáver, los sanitarios atienden las heridas y los agentes intentan tomar declaración a los operarios. A cargo de la policía se encuentra el **Sargento Brint**, que se muestra escéptico antes la declaración de los operarios, pero los primeros análisis confirman que no han bebido ni tomado drogas (de las que son detectables sin un análisis de sangre).

No estaría mal que los PJs cogieran una muestra de sangre para analizarla. Podrían con esto descartar de forma efectiva el uso de ninguna sustancia psicotrópica en los operarios.

El estado de los cuatro operarios es el siguiente:

- ⊖ **Marvin O'Hare** - Muerto. Parece haber muerto de un desgraciado golpe en la cabeza. Un análisis más pormenorizado de la escena (por parte de los PJs o del propio forense) indicará que el pobre desgraciado se rompió un tobillo al pisar mal en una carrera y en la caída su cabeza golpeó contra el bordillo, muriendo en el acto.
- ⊖ **Fender Wilson** - Gravemente herido. Se ha roto las dos piernas y la pelvis de una caída. Todo parece indicar que se tiró voluntariamente por el agujero de entrada a las alcantarillas, saltando en vez de bajar como parecería lógico por las escaleras.
- ⊖ **William Jackson** - En estado de shock. Presenta algunos rasguños superficiales como si se hubiese arrastrado por el suelo, pero aparte de esto físicamente está bien. Sin embargo está psicológicamente roto, preso de un pavor irracional.
- ⊖ **Lucius Herbert** - Es el único que está intacto. Él se encontraba en el interior de las alcantarillas cuando todo sucedió trabajando en detectar la avería. Primero escuchó los gritos de sus compañeros y antes de que pudiera subir a ver qué pasaba vio caer a Fender por el orificio de entrada y destrozarse las piernas. No se atrevió a subir después de eso, si no que llamó a la policía directamente desde las alcantarillas.

Lucius es el único fácilmente interrogable, pero es precisamente el único que no puede dar ningún tipo de información relevante, la cual la deberán obtener con esfuerzo o bien de Fender o de William.

Si se interroga a éstos alegan que vieron cosas extrañas, criaturas monstruosas e imágenes de pesadilla. El operario que estaba dentro de las alcantarillas no vio, ni escuchó, ni sintió nada de eso. Lo primero que le alertó de que algo raro sucedía fueron los gritos de sus compañeros.

Usar [Consuelo] tranquilizará considerablemente a los operarios, y pueden dar información sin gastar puntos en [Interrogatorio].

- ⊖ [Interrogatorio-clave] Recordarán que poco antes de ocurrir vieron a dos personas salir de una casa cercana (pueden indicar a los PJs exactamente de cuál se trata). Parecía que iban a montarse en un vehículo cercano y pasaron junto a ellos.
- ⊖ [1xInterrogatorio] Si insisten, pueden dar una descripción vaga, eran hombres, uno con gabardina y sombrero, de constitución normal parecía que llevaba un bebé (manta) en brazos. El otro iba trajeado, era calvo y entrado en carnes. El vehículo era una furgoneta negra, pero no pueden recordar el modelo.

La casa

Tipo de escena - Clave

Se llega desde: La pista en la declaración de los operarios.

La casa es antigua y está en la periferia de la ciudad, alejada de todo y absorbida por un polígono industrial, a su alrededor sólo hay fábricas abandonadas y almacenes.

Aunque el sargento Brint no está muy dispuesto a perder más tiempo en este caso, **[Jerga policial]** lo convencerá para que echen un vistazo a la casa.

En el piso superior

La casa es vieja y está abandonada, pero hay signos inequívocos de uso reciente. En el piso superior encuentran un círculo ritual pintado en el suelo, con símbolos esotéricos por el suelo y paredes. Otros elementos como velas, fetiches y demás. En el centro del círculo hay unas cadenas, fuese lo que fuese que estuviese ahí, estaba atado.

⊖ **[Ocultismo]** Por la distribución de las marcas y los fetiches, se puede deducir que en la ceremonia participaron dos personas.

⊖ **[1xOcultismo]** Las inscripciones sugieren las palabras: convocación, transformación y terror.

[Recogida de pruebas] Pueden encontrar en el suelo los restos de una jeringuilla quirúrgica que alguien parece haber roto pisándole encima. Si se es concienzudo se puede extraer una muestra del contenido de la misma para un posterior análisis.

⊖ **[Química]** Se trata de un compuesto químico conocido como **lidocaína**. Se trata de un inhibidor sensorial, un compuesto usado como anestésico local por médicos y veterinarios.

En el cuarto adyacente encuentran una pequeña jaula, con restos de pelos y excrementos.

⊖ **[Historia natural]** Por el análisis de pelos y excrementos se puede deducir que el animal parece pertenecer a una rata o a un animal similar (zarigüeya, etc). Es difícil precisar si un análisis completo.

⊖ **[1xHistoria natural]** (Aunque también pueden recurrir a un análisis profesional) Revelará que en concreto las muestras pertenecen a un **zorro volador filipino** (*Acerodon jubatus*), una especie de murciélago gigante que está en peligro de extinción y por tanto es una especie protegida.

⊖ **[Recogida de pruebas-clave]** Pegado en un lateral encuentran una pegatina con el teléfono de la tienda donde se compró la jaula.

⊖ Han limpiado cuidadosamente los elementos usados. No hay huellas dactilares, y si encuentran alguna, no da ninguna coincidencia en las bases de datos.

En el sótano

En el sótano de la casa encuentran a una joven en muy mal estado. Está encerrada en una jaula y se ha arrancado los ojos. Está en shock y no puede responder a ninguna pregunta de forma

coherente. Una vez en el hospital y pasados unos días, podrá realizar una declaración, aunque probablemente ésta llegará demasiado tarde para los PJs.

Se puede intentar forzar a la muchacha a hacer una declaración en ese momento usando [1xPsiquiatría] pero eso hará que después de responder un par de preguntas se venga abajo y le dé otro ataque que la deje aún peor. ¿Cargarán los PJs con eso en su conciencia?

- ⊖ La secuestraron dos hombres en su trabajo y la retuvieron en este sótano durante cinco días. Delante de ella no hablaban.
- ⊖ La última noche pudo escuchar unos cánticos y ruidos extraños, y luego escuchó que abrían la puerta y bajaban al sótano acompañados de un animal, luego todo lo que recuerda es confuso y aterrador, varias escenas de pesadilla que parecen alucinaciones, hasta que al final tuvo que arrancarse los ojos para intentar pararlas. No recuerda nada más.

En el suelo, fuera de la celda y del alcance de la chica se encuentra lo que parece ser su bolso. El mismo está lleno de cosas que pueden ayudar a la investigación:

- ⊖ En el monedero encontrarán su carné de identidad, que la identifica como **Samantha Budward** de 26 años de edad.
- ⊖ Hay una tarjeta de acceso en el bolso (de esas magnéticas que permiten la apertura de ciertas puertas acercándolas a un lector. Tiene un símbolo de una estilizada cruz de color verde y su nombre estampado, pero no es lo suficientemente distintivo para saber de dónde es.
- ⊖ También encontrarán el móvil de la chica, aunque está sin batería y tendrán que cargarlo antes de poder consultar su contenido.

Investigando a Samantha Budward

[Investigación] permitirá a los PJs descubrir todas estas cosas sobre Samantha Budward en los registros policiales.

- ⊖ Hay una denuncia de desaparición interpuesta por sus padres (Anthony y Gloria). Según indica la propia denuncia, la chica desapareció hace cinco días.
- ⊖ **Pista clave.** El último sitio donde se la vio fue en su lugar de trabajo, un pequeño laboratorio médico situado en Bramerton Street (en el barrio de Chelsea) de nombre **Volkan Pharmaceuticals**
- ⊖ Si se busca Volkan en internet se podrá comprobar que tiene como logo corporativo la misma estilizada cruz verde que puede verse en la tarjeta de acceso que tenía en el bolso Samantha.
- ⊖ De momento parece que los investigadores que están llevando el caso (**detectives Smith y Parker**) no tienen apenas pistas sobre la desaparición. Se ha descartado el secuestro y la fuga voluntaria y se baraja como opción que haya sido víctima de un crimen pasional, perpetrado por su actual pareja (**Clifford Stevens**), aunque éste no tiene antecedentes de violencia sexista. Igualmente se le está sometiendo a un proceso de seguimiento que de momento no ha aportado ningún dato relevante y en consecuencia está a punto de ser desestimada.

Puedes (y debes) interpretar cualquier intento por parte de los PJs de seguir la línea de investigación sobre Samantha, sea con los detectives Smith y Parker, con los padres o con el novio. Pero todas estas son vías sin salida y no reportarán ningún beneficio a los investigadores, simplemente les robará tiempo de cosas más importantes.

Cuando puedan cargar el teléfono móvil de Samantha podrán rebuscar en el mismo mediante el uso de **[Recuperación de datos]**. La información que podrán obtener es la siguiente:

- ⊖ Tiene numerosísimas llamadas perdidas, mensajes y whatsapps posteriores a su secuestro, antes de que al móvil se le acabara la batería. Prácticamente todas son de los padres de Samantha, su novio Clifford y una amiga llamada **Mandy Weatherspoon**.
- ⊖ Precisamente la última actividad de Samantha con el teléfono es una conversación de *whatsapp* con Mandy. Parece que habían quedado para cenar la misma noche en que secuestraron a Samantha. El último mensaje de Samantha es uno que pone: “¿Puedes pasar a buscarme con el coche por el curro? Me he dejado las llaves allí y tengo que volver a buscarlas. Si después tengo que ir en metro cenamos a las tantas :p”. Después de esto hay innumerables mensajes de Mandy preguntando a Samantha dónde está, ya que nunca se encontraron en la puerta de Volkan como habían quedado.

Volkan Pharmaceuticals

Tipo de escena - Clave

Se llega desde: Probablemente tengan la idea de ir allí después de obtener la información del móvil de Samantha Budward.

La sede de Volkan Pharmaceuticals es una nave industrial de dos plantas más parking subterráneo situada en el barrio de Chelsea (Bramerton Street). La planta baja está ocupada por almacenes y laboratorios mientras que la superior está destinada a los despachos de jefes y administrativos y a salas de reuniones.

El uso de unas credenciales policiales o el uso de la habilidad de **[Suplantación]** les abrirá todas las puertas en la Volkan. El gerente de la misma, el **Dr. Srivinasa Banerji**, un reputado investigador de origen indio, les atenderá en persona si le hacen saber que vienen a investigar la desaparición de Samantha.

Los datos que pueden obtener del Dr. Banerji si hacen las preguntas adecuadas son las siguientes:

- ⊖ Samantha era una trabajadora ejemplar del departamento de análisis clínico y calidad.
- ⊖ La verdad es que no notaron nada raro en ella los días previos a su desaparición, Samantha parecía estar completamente normal.
- ⊖ Conoce personalmente de alguna cena de Navidad al novio de Samantha, Clifford, y no cree que éste tenga que ver con su desaparición. Lo considera un tipo afable y cree que ambos estaban profundamente enamorados.
- ⊖ Ya lo comentó a la policía en su momento (aunque los investigadores del caso no lo hayan reflejado en sus informes por considerarlo irrelevante para la investigación), pero el mismo día que desapareció Samantha, también detectaron un pequeño hurto en los almacenes: desaparecieron varias dosis de **lidocaína** de uso clínico.

- ⊖ Entiende que el hurto lo debió realizar alguien de dentro de la empresa, ya que no saltó ningún tipo de alarma, ni se había forzado ninguna cerradura. La mayoría de ellas funcionan con cierres electrónicos que se abren aproximando una tarjeta magnética que sólo tienen los empleados.
- ⊖ En Volkan disponen de un sistema de cámaras de vigilancia, aunque no está por dentro del edificio si no que sólo se controlan los accesos (la puerta principal y la rampa del parking).

Si se lo piden, el Dr. Banerji no pondrá inconvenientes en que revisen los registros de las cámaras de seguridad. Si lo hacen y miran las cintas del día de la desaparición de Samantha podrán obtener la siguiente información.

- ⊖ Verán como apenas unos minutos después del mensaje que Samantha envió a su amiga Mandy diciéndole que se había dejado las llaves en el trabajo, ésta aparece en las cámaras de la entrada principal, confirmando que efectivamente volvió al trabajo.
- ⊖ Sin embargo, por mucho que revisen ya nunca la volverán volver a salir, ni en las cámaras de la entrada principal ni en las del parking.
- ⊖ No hay mucha gente que saliera con posterioridad a la vuelta de Samantha a la empresa. Un par lo hicieron a pie y una docena lo hicieron en coche.
- ⊖ Obviamente el secuestrado tuvo que sacar a Samantha de alguna forma de la farmacéutica y como rápidamente pensarán los PJs, la única forma de que esto pasara inadvertido es que la sacaran escondida en el maletero de un coche.
- ⊖ **[Recuperación de datos]** les permitirá ampliar las imágenes para obtener los números de las matrículas de los doce coches que salieron esa noche tras la vuelta de Samantha. Con el uso de **[Investigación]** y la inestimable ayuda del Dr. Banerji no les debería costar asociar un nombre a cada una de esas matrículas.

Es probable que los jugadores te pidan la lista de nombres y que incluso tengan intención de hacer una rueda de interrogatorios a los sospechosos, a ver si les pueden descubrir al secuestrador de esta forma. Como siempre (norma general en una partida de rol), no intentes evitar que esto pase y déjales seguir sus intuiciones.

A continuación se presenta una lista con doce nombres para que puedas proporcionársela a tus jugadores si la reclaman.

Nombre	Puesto	Matrícula	Modelo	Color
Melinda Wright	Secretaria de la gerencia	LL 59 KZB	Mini Cooper	Rojo
Matthew Hare	Operario de fabricación	LY 54 DWZ	Ford Fiesta	Azul
Andrew Peregrine	Atención al cliente	YM 58 GDW	Toyota Rav4	Negro
Bruno Werneck	Investigador I+D+I	GD 57 CHL	Toyota Auris	Blanco
Kelly Ramsey	Directora de Compras	XF 62 BOP	Porsche Cayenne	Gris
Malcolm Shepard	Supervisor de Calidad de Producto	YI 08 AWP	Chrysler Crossfire	Plata
David Blight	Responsable almacén producto acabado	YX 58 FLE	Peugeot 2008	Blanco
Joshua Wehner	Operario de envasado	RX 55 AJY	Opel Corsa	Plata
Christopher Adkins	Comercial	AK 09 WTV	Nissan Qashqai	Gris
Robert Derie	Asesor legal y normativo	BX 51 CRZ	Audi A4	Azul
Brandie Tarvin	Operaria de fabricación	LM 53 NNT	Skoda Fabia	Blanco

Si no quieres desarrollar escenas propias adicionales, lo mejor es que cuando los PJs le pidan al Dr. Banerji que quieren interrogar a las personas de la lista, éste se muestre reticente a que “molesten” a sus trabajadores.

[1xIntimidación] o **[1xConsuelo]** podrá permitir a los investigadores convencer al gerente. Éste en realidad está preocupado por que los sindicatos se le echen encima si se enteran de que no ha hecho nada para evitar esta intrusión en la vida de los trabajadores, así que permitirá a los investigadores realizar los interrogatorios sólo si le traen una orden judicial y le permiten antes mantener una reunión interna con los sindicatos para explicar la situación, por lo que pedirá un mínimo de 24 horas para organizarlo todo.

Estas 24 horas tus jugadores seguro que las aprovecharán lanzándose a seguir otras vías abiertas de la investigación. Si les lanzas de lleno en la escena 5 antes de que realicen estas entrevistas los acontecimientos se acelerarán y no será necesario que los acaben realizando (tal y como comprenderás cuando leas esa escena).

Si por el contrario te sientes con fuerzas para desarrollar los interrogatorios, hazlo sin dudar. Define esta escena como quieras, pero bajo mi punto de vista ésta debería terminar con ciertas sospechas sobre la figura de **Joshua Wehner**, pero ninguna lo suficientemente concluyente como para que puedan sacarlo de escena. Esto podría llevar a una interesante escena en que los investigadores monten un dispositivo de seguimiento sobre el mismo, que les ayude a relacionarlo con la trama esoterrorista.

La tienda de animales

Tipo de escena - Clave

Se llega desde: El teléfono encontrado en la pegatina de la jaula

La tienda de animales se llama “**Wellner & Co. Mascotas y animales exóticos**” y se trata de una modesta tienda de animales del barrio de Chelsea, situada en la calle Margarett Terrace. Si los investigadores han investigado sobre Volkan a estas alturas, les llamará la atención que ésta y la tienda de animales están apenas a dos calles la una de la otra (¿casualidad?).

El dependiente, **Lewis Rust**, parece un hombre normal, de mediana edad y complexión delgada que se mostrará colaborativo siempre que se hagan pasar por cualquier agente de la ley.

Pueden preguntarle directamente por el animal (si reconocieron qué era) o enseñarle una muestra de pelo y excrementos para que el dueño los analice. Si hacen esto él reconocerá qué animal es, pero se muestra esquivo a la hora de dar la información concreta, intentará colarles que se trata de un murciélago común.

⊖ **[Interrogatorio]** Recuerda muy bien su venta, porque un animal así es muy poco frecuente, lo encargaron por teléfono y vinieron a recogerlo dos personas, una parecía normal, que es la que más habló, a la otra no la recuerda porque se mantuvo a cierta distancia y no intervino. Pagaron en metálico. No puede darles más información.

- ⊖ [Detección de mentiras] Está nervioso, oculta algo.
- ⊖ [1xIntimidación] Es reactivo a dar más información, porque trajo al animal de contrabando y se trata de una especie protegida, por lo que sólo seguirá hablando si se le presiona. Si insisten, confesará que acaban de pasar hace pocas horas por la tienda, para comprar una jaula de viaje, pero que no sabe nada más, les pide que no lo denuncien a sanidad. Incluso se prestará a enseñarles las cámaras de seguridad.
- ⊖ [Vigilancia electrónica] En la grabación se ve a un hombre calvo y corpulento de mediana edad. La otra persona no se ve porque permanece en el coche. Es posible realizar una captura de la cara, aunque se ve bastante mal, resulta difícil apreciar las facciones. El hombre entra en la tienda, habla con el dependiente, este se mete en la trastienda, el cliente espera mientras curiosear un folleto, y cuando el empleado vuelve con una jaula de viaje, éste le paga y se marcha.
- ⊖ [Recuperación de datos] Pueden obtener una imagen más o menos enfocada de la cara e imprimirla.
- ⊖ [Huellas digitales-clave] En el folleto permite obtener una huella que da positivo en la base de datos: pertenece a **Walter Kozinsky**, aparece su ficha policial (intrascendente) y su dirección.

En este punto pueden tener una captura de pantalla más o menos reconocible con la cara del sospechoso y una dirección (puede resultarles curioso, o quizás no ya a estas alturas, que la casa de Kozinsky se encuentre en el barrio de Chelsea, cerca de la tienda de animales y de la Volkan Pharmaceuticals, en Shawfield Street).

El cuerpo de Kozinsky

Tipo de escena - Clave

Se llega desde: Al encontrar la dirección de Kozinsky en la escena de la tienda de animales.

Cuando lleguen a la dirección donde vive Kozinsky, les sorprenderá encontrarse que la calle está cortada por la policía y atestada de gente: policías, ambulancias, periodistas y meros curiosos.

De nuevo será el Sargento Brint el que se encuentre a cargo de la escena del crimen. Podrá comentar a los investigadores que el tal Kozinsky es el cadáver en este caso. Todo parece indicar que ha saltado (o le han empujado) desde la ventana de su casa, estampándose contra el frío suelo de asfalto tres pisos más abajo, donde ahora se encuentra el forense estudiando el cuerpo.

Si estudian el cuerpo de Kozinsky tirado en el suelo con **[Antropología forense]**, o preguntan al forense cuando éste acabe sus pesquisas podrán obtener los siguientes datos.

- ⊖ El cuerpo presenta graves lesiones producidas al chocar violentamente contra el suelo desde una altura considerable. A parte, el cuerpo presenta numerosos cortes y en los que aún hay restos de cristales. Todo parece indicar que el hombre saltó de su piso atravesando una ventana. No hay ningún síntoma de violencia previo a la caída por lo que parece difícil que alguien le haya empujado, lo que refuerza la teoría del suicidio.

Lo que ha pasado realmente es que Kozinsky y Joshua Wehner se han peleado por dónde desatar el poder de la entidad que han convocado. Kozinsky se oponía a la idea de Wehner de hacerlo en el partido de fútbol de esa tarde entre el Chelsea y el Manchester City en Stamford Bridge, ya que él es un ferviente hinchas del Chelsea y no quería hacerlo allí, pretendía hacerlo en cualquier otro partido, le daba igual. Sin embargo Wehner, sabedor de la repercusión mediática del partido entre dos de los aspirantes al título y que el campo estaría lleno hasta la bandera, no dudaba que ese era el mejor sitio para debilitar la Membrana de forma permanente. La discusión ha ido subiendo de tono y hasta que Wehner ha liberado el poder de la criatura contra su compañero. Las terroríficas alucinaciones sufridas por éste le han empujado a saltar por la ventana para huir del lugar a cualquier precio.

El piso de Kozinsky

Obviamente lo lógico es acercarse a investigar al piso donde vivía Kozinsky, a ver si allí encuentran alguna prueba nueva que les ayude a averiguar qué están tramando los esoterroristas.

Se trata de un piso pequeño, más bien un estudio con una cocina-comedor, un baño y dos pequeñas habitaciones, una que ejerce de dormitorio y otra de despacho/almacén/cuarto de planchar.

Efectivamente, la ventana del comedor está rota, aunque apenas hay cristales en el piso ya que el vidrio se rompió de dentro hacia afuera (cuando Kozinsky saltó por la ventana).

Registrando el piso podrán encontrar las siguientes pistas de interés.

- ⊖ **[Recogida de pruebas]** Podrán encontrar trazas de pelo de animal, que concuerdan con las encontradas en la casa abandonada de Hackney.
- ⊖ Encontrarán en la habitación de Kozinsky gran cantidad de pósters y fotos relacionados con el Chelsea F.C., incluyendo algunas fotos autografiadas por viejos jugadores como Gianfranco Zola o John Terry que posan sonrientes frente a un mucho más joven Walter Kozinsky.
- ⊖ En el estudio encontrarán el ordenador personal de Kozinsky, que más que probablemente los investigadores querrán estudiar. Los datos de interés que podrán obtener del ordenador son los siguientes:

[Investigación] Podrán obtener un listado de las “amistades” de Kozinsky, teniendo en cuenta que consideraríamos dentro de este grupo a todos aquellos con los que Kozinsky mantenía contacto frecuente vía mail o redes sociales. Es importante darse cuenta que uno de los nombres, Joshua Wehner, coincide con uno de los que ya tenían como sospechosos en la lista de la Volkan Pharmaceuticals. El listado de las amistades que puedes presentar a tus jugadores es el siguiente:

Ian Maroon	Stephen Blyton	Preston Royce
Iris Walters	Joseph Lane	Jeremy Rifkin
Joshua Wehner	Peter Wyss	Joanne Pedersen

[Contabilidad forense] Podrán analizar los movimientos de dinero de Kozinsky, llamándoles poderosamente la atención una fuerte entrada de dinero de alrededor de 15.000 libras, que llegó hace un par de días desde lo que parece una cuenta anónima en un paraíso fiscal. De las mismas 5.000 se extrajeron en metálico (es lo que utilizaron para costear la ilegal compra del animal protegido en la tienda de animales) y las otras 10.000 que Kozinsky rápidamente transfirió a una cuenta de otro de los miembros de la lista, **Stephen Blyton**.

A tu discreción como narrador, puedes permitir que un gasto extra de puntos en **[Contabilidad forense]** permita a los investigadores trazar el origen de la transferencia hasta otra célula esoterrorista o un rico promotor del esoterror y utilizar esto como disparadero de una nueva aventura.

Si, una vez conectados los nombres, se fijan detenidamente en los correos mantenidos por Kozinsky con Wehner, un gasto de **[2xCriptografía]** permitirá a los investigadores desentrañar algunos de los códigos que utilizaban ambos agentes esoterroristas para comunicarse entre ellos. No podrán entenderlo todo pero sí algunos fragmentos escondidos en dicha correspondencia como los que se muestran a continuación.

Se me ha revelado en sueños un ser de la Oscuridad Exterior y me ha explicado cómo invocar a uno de sus súbditos. ¡Esto va a ser muy grande!

Me han avisado de la tienda. Ya tienen el animal. Va a costar un ojo de la cara. Dile al Gran Tiburón que haga la transferencia mañana mismo.

No tengas miedo, el fármaco es cierto que atonta bastante pero ayuda a evitar caer bajo el influjo del Aullador Terrible.

Una compañera me pilló robando la lidocaína. La tengo retenida en la casa, no sé qué hacer con ella. Ahora no necesitamos atención.

Si los PJs sólo gastasen 1 punto en Criptografía, les daría para saber que las comunicaciones entre ambos están hechas siguiendo un código típico esoterrorista, pero no serían capaces de descifrarlas y, por lo tanto, tener acceso a la información arriba mencionada.

Un uso simple de **[Investigación]** permitirá a los investigadores hacerse con las direcciones tanto de Joshua Wehner como de Stephen Blyton, que serán sin duda los siguientes puntos lógicos que querrán seguir tus jugadores (**pista clave**).

Una visita a casa de Stephen Blyton será completamente infructuosa, ya que el hombre no se encontrará en casa y un asalto a su propiedad no desvelará ninguna conexión esoterrorista, lo máximo que hará será corroborar que efectivamente cobró esa enorme cantidad de dinero de Kozinsky.

La visita a la casa de Joshua Wehner sí que es mucho más trascendental y se cubre en la *Escena 6: Resistencia esoterrorista*.

Interrogando a los vecinos

Es bastante probable que a tus jugadores no se les pase por la cabeza que quizás puedan obtener algo de información de los vecinos de Kozinsky. Si no se les ocurre, una buena opción es que describas que cuando los PJs van a abandonar el piso de Kozinsky, se encontrarán a un par de vecinos con la puerta abierta, atentos a lo que está pasando y cotilleando entre ellos. Quizás con esta ayuda se les ocurra acercarse a ellos a preguntar, pero tampoco hace falta que fuerces la situación, ya que no es estrictamente necesario para acabar la misión. Si no se les ocurre ni con éstas, pues mala suerte.

Los vecinos estarán algo reacios a colaborar, ya que saben que Joshua Wehner ha huido y tienen miedo a posibles represalias. Sus respuesta predilecta será un “yo no he visto nada raro”, aunque eso hará saltar las alarmas de cualquier PJ que tenga **[Detección de Mentiras]**.

Será necesario el gasto de **[1xConsuelo]** o **[1xIntimidación]** para conseguir la colaboración de los asustados vecinos. Lo que éstos podrán indicar a los agentes de la OV será lo siguiente:

- ⊖ Kozinsky no estaba solo en su casa en el momento en que se tiró por la ventana, había otro hombre con él.
- ⊖ Los vecinos no saben el nombre exacto de la persona que estaba con Kozinsky (Wehner), pero sí que saben que se trataba de alguien que lo visitaba con cierta asiduidad, porque lo habían visto varias veces previamente.
- ⊖ No les costará lo más mínimo dar una descripción, hacer un retrato robot o reconocer a Joshua Wehner en una foto si los PJs pudieran conseguir alguna.
- ⊖ Justo antes de que Kozinsky saltara por la ventana, los dos se estaban peleando acaloradamente, ya que se oían los gritos por todo el edificio, “ya saben, los pisos baratos son así, los tabiques de Pladur permiten escucharlo todo”.
- ⊖ Un gasto de **[1xInterrogatorio]** hará que se les ocurra a los PJs preguntar sobre qué estaban discutiendo exactamente los dos esoterroristas. Obviamente, deja a tus jugadores un tiempo prudencial antes de ofrecerles el gasto, ya que si se les ocurre de forma espontánea a ellos, podrán ahorrarse este gasto.
- ⊖ Según los vecinos Wehner y Kozinsky estaban discutiendo sobre fútbol, porque Kozinsky no paraba de gritarle a su compañero que “no era justo, que por qué tenían que hacerlo en el partido del Chelsea, habiendo tantos otros partidos en el mismo Londres”. Kozinsky no pareció convencer a su compañero y le amenazó con impedirsele. Segundos después Kozinsky empezó a gritar como un loco, parecía aterrado y entonces escucharon como se rompían los cristales de la ventana.
- ⊖ Uno de los vecinos vio a Wehner salir de inmediato del piso de Kozinsky. Iba con prisas, con unas llaves en la mano y una enorme jaula de transporte de animales en la otra. La jaula estaba cubierta y el vecino no pudo ver qué había dentro. El hombre entró en el ascensor y luego no salió por el portal (porque miró por la ventana de su comedor, que da justo encima del portal y no lo vio pasar), así que deduce que salió por el parking del edificio, que tiene una salida a una calle lateral.

Diferentes puntos a tener en cuenta a la hora de interpretar lo que los vecinos les han dicho:

- ⊖ Las llaves que llevaba Joshua Wehner en las manos son las llaves del coche de Kozinsky, con el que ha huido del lugar para dirigirse directamente al campo del Chelsea F.C. Si buscan en casa de Kozinsky podrían llegar a deducir que las llaves que faltan son éstas, aunque es un dato que como Director nunca les darás abiertamente, podrían llegar a deducirlo.
- ⊖ Si miran en internet cuál es el siguiente partido del Chelsea (cualquier Pj que tenga **[Trivialidades]** podrá saberlo sin mirar internet, lo cual siempre queda bien para que se apunte un tanto) verá que justo hoy, en unos pocos minutos empieza uno de los partidos más importantes de la Premier League, el Chelsea – Manchester City en Stamford Bridge, el campo del Chelsea.
- ⊖ **[Vigilancia electrónica]** permitirá a los investigadores darse cuenta que justo frente a la salida del parking del edificio, hay una oficina bancaria del HSBC y que, probablemente ésta haya grabado la salida de Joshua Wehner del edificio.
- ⊖ La consulta de las cámaras de vídeo de la oficina bancaria, permiten ver a Wehner abandonar el edificio en un Hyundai Coupé blanco, con matrícula YI-44-MVP, que está registrado a nombre de Kozinsky.

El uso de **[Jerga policial]** con el Sargento Brint permitirá poner una orden de busca y captura sobre Joshua Wehner y sobre el Hyundai Coupé blanco que ha robado. Esto puede llevarles directamente a la escena Stamford Bridge, evitándoles el violento encuentro en casa de Wehner, ya que la policía localizará rápidamente el vehículo estacionado en uno de los aparcamientos del estadio del Chelsea y avisará a Brint y a los PJs.

Residencia Wehner

Tipo de escena - Opcional

Se llega desde: En el momento en que nuestros miembros de la OV consigan la dirección de Joshua Wehner, que ha salido señalado como implicado de la investigación en casa de Kozinsky.

Joshua Wehner vive en un piso a apenas 10 minutos en coche de la residencia de Kozinsky. Se encuentra ya fuera del barrio de Chelsea pero cerca, en una zona también bastante deprimida. Reside en el 3ºA de un piso alto en el que, a no ser que vayan a horas muy intempestivas, encontrarán trabajando a un viejo portero que no pondrá ninguna pega en dejarles entrar. Incluso si son lo suficientemente listos preguntando podrán sonsacarle al anciano que Joshua no se encuentra en esos momentos en el piso, pero sí que lo hace su hermano menor Jack.

Jack, pese a sólo tener 19 años, ha sido introducido no hace mucho por su hermano mayor en la conspiración esoterrorista, para la que suele trabajar como chico de los recados. Por desgracia para los nuestros sufridos miembros de la OV, en Jack Wehner se combinan tres elementos que, por sí solos ya son peligrosos, pero combinados lo convierten en una bomba de relojería: la inconsciencia propia de la juventud, una apabullante escasez de luces y la voluntad de destacar ante sus nuevos patrones esoterroristas a cualquier precio.

Jack está solo en el piso y está armado. Sabe que hoy es el gran golpe de su hermano y a la que vea a cualquiera husmeando por su casa o preguntando por Joshua, no dudará en asociarlo con un equipo de la OV, sacar la recortada que atesora y empezar a disparar a diestro y siniestro.

Jack no lo pensará demasiado. Con un poco de suerte pilla a los PJs por sorpresa y acaba con ellos (sabe que muchos equipos de investigación van desarmados). En el peor de los casos, con el tiroteo, los probables heridos del mismo, la atención que esto despertará en la policía, etc, Jack lo que espera es ganar tiempo para su hermano.

Jack Wehner (Esoterrorista novel):

Atletismo 6, Salud 8, Escaramuza 3, Disparo 8, Umbral de golpe 3

Será difícil que los PJs consigan librarse de esta escena sin enfrentarse a Jack por la vía armada. Eso sí, como siempre premia cualquier aproximación al problema especialmente imaginativa de tus jugadores dándoles ventajas tácticas (turnos de sorpresa) o incluso dejándoles solventar la papeleta sin ningún tiro.

El encuentro con Jack Wehner tiene dos finales posibles, con el chaval aún vivo y con posibilidades reales de ser interrogado por los PJs, o por el contrario con éste muerto o lo suficientemente malherido como para no poder contestar con coherencia a las preguntas de los PJs.

Jack tiene miedo a sus jefes esoterroristas, sobre todo a su hermano Joshua, pero aún así se trata sólo de un niño de 19 años, fácilmente impresionable por unos investigadores curtidos. Por lo que un gasto de **[1xInterrogatorio]** hará que el chaval se derrumbe y cante como un loro todo lo que sabe, que básicamente es:

- ⊖ Su hermano y Kozinsky convocaron una entidad de la Oscuridad Exterior llamada **El Terror Aullante**. No sabe exactamente sus poderes pero sabe que es algo relacionado con causar el miedo.
- ⊖ Joshua pretende desencadenar el poder de la criatura hoy mismo durante el partido que el Chelsea y el Manchester City juegan hoy en Stamford Bridge.
- ⊖ En general, nunca le dejarían entrar en el campo con la jaula para animales en la que lleva al Terror Aullante, pero Joshua tiene un conocido que trabaja en la seguridad del Chelsea FC y al que han sobornado más que cuantiosamente para que haga la vista gorda y les deje entrar la jaula. El hombre, un tal Stephen Blyton, no es miembro de la célula, es sólo un pobre diablo ambicioso, y realmente no tiene ni idea de lo que está ayudando a desencadenar.
- ⊖ El partido es el más importante de la jornada y uno de los más esperados de la liga, pues ambos se están jugando el liderato. Se juega en consecuencia en horario de Prime Time y se verá en más de 100 países con una audiencia potencial que ronda los 10 millones de personas.
- ⊖ Hay decenas de cámaras grabando el evento, por lo que Joshua se asegura que la histeria colectiva que la Entidad va a desencadenar quedará grabada y reflejada. Espera que la histeria acabe desembocando en avalanchas humanas del estilo de la **Tragedia de Heysel**, pero que sin duda acabarán con un número de muertos muchísimo mayor.

- ⊖ Si el plan sale bien la Membrana en toda la zona de Londres quedará permanentemente dañada, con posible afectación a nivel mundial cuando las imágenes empiecen a difundirse.

Tras hablar con Jack, podrán darse cuenta de la magnitud real de la conspiración que la célula liderada por Joshua Wehner se trae entre manos y de lo sumamente importante que es detenerlo. Tienen que ir a Stamford Bridge cuanto antes y evitar que Wehner libere al Terror Aullante en medio del estadio.

Si acabaron con Jack y no pudieron interrogarlo, siempre podrán investigar en el piso de los Wehner, llegando a recopilar las siguientes pistas:

- ⊖ **[Recogida de pruebas]** les permitirá encontrar en la papelera de la habitación de Joshua una copia de un plano de Stamford Bridge, el campo del Chelsea, lleno de anotaciones hechas a mano, donde se marcan zonas con comentarios tan sugerentes como “Buen sitio para liberar al Terror” o “¿Mejor ruta de escape?” (**pista clave**).
- ⊖ **[1xRecogida de pruebas]** les permitirá recuperar del ordenador un mail de Stephen Blyton de esta misma mañana donde le escribe a Joshua estas sucintas líneas.

“Esta tarde estará destinado en la puerta 16. Ven ya empezado el partido, mejor si puede ser en la segunda parte, ahí se relaja muchísimo la seguridad porque todo el mundo está ya dentro y me costará mucho menos colarte.”

El partido del siglo

Tipo de escena - Clave

Se llega desde: Sea porque alguien ha detectado el coche de Kozinsky que Joshua Wehner ha robado estacionado allí, sea por la información que han obtenido los investigadores en casa de los Wehner (recogiendo pruebas o de los labios del joven Jack).

El objetivo de esta Escena es el de simular una carrera contrarreloj para encontrar a Joshua antes de que consiga liberar al Terror Aullante durante el partido. Como director intenta hacerla lo más dinámica y cinematográfica posible.

Para conseguir este efecto lo mejor es que te tomes la licencia de situar temporalmente el partido para ajustarlo a la llegada allí de los PJs. Idealmente estos llegarán a Stamford Bridge cuando hace poco que ha empezado la segunda parte. Joshua ya está dentro en esos momentos, buscando el momento ideal para acercarse por los túneles interiores al terreno de juego, pues quiere liberar al Terror en el mismo campo, para maximizar su efecto y su repercusión mediática.

Dejo esta escena totalmente abierta, ya que en este punto la urgencia de la situación seguro agudiza la imaginación de tus jugadores y te saldrán con cualquier idea inesperada. Igualmente a continuación se presentan algunas ideas a tener en cuenta:

- ⊖ El peligro de rotura de Membrana es tan importante que no resulta ni mucho menos descabellado que los PJs consideren la posibilidad de utilizar su móvil seguro para avisar al Señor Verdad. Si lo hacen, y dada la excepcionalidad de la situación, éste permitirá el despliegue y apoyo de una de las unidades FES (Fuerzas Especiales de Supresión) de la Ordo Veritatis con ubicación en Londres. Esta unidad puede desplegarse en Stamford Bridge en unos siete minutos desde que reciban la llamada.
- ⊖ Sólo un uso de **[Suplantación]** o alguna otra idea similar permitirá entrar al estadio, aún más con armas de cualquier tipo.
- ⊖ Joshua ya no se encuentra con Stephen Blyton, pero sin duda éste podrá darles una ligera idea de por dónde pueden empezar a buscar al esoterrorista. Casualmente, o no tanto, esta zona coincidirá con la que Wehner tenía marcada como “Buen sitio para liberar al Terror” en el mapa que los PJs quizás encontraron en su habitación.
- ⊖ El estadio obviamente dispone de un sistema de cámaras de videovigilancia que se controlan desde una oficina de seguridad, que cualquier trabajador del estadio puede indicarles dónde está. Resultaría de gran utilidad para localizar a Joshua que alguno de los PJs se desplazase hasta allí para revisar las cámaras. Como saben lo que están buscando, no debería costarles encontrar la ubicación de Wehner con la ayuda de las cámaras. Eso sí, probablemente deban utilizar **[Suplantación]** para conseguir que les tomen por miembros de la policía o algo similar y les dejen utilizarlas.

Si han tenido la buena idea de contactar con sus superiores de la Ordo Veritatis y están siendo apoyados por un equipo de las FES, quizás desees evitarles por su buen hacer el encuentro directo con Wehner y el Terror Aullante. Si no es así, lo más probable es que esta escena acabe con los PJs encontrando y habiendo de enfrentarse a Joshua Wehner en uno de los pasillos de servicio del estadio.

Joshua Wehner (Líder de célula Esoterrorista):

Atletismo 8, Salud 6, Escaramuza 6, Disparo 6, Umbral de golpe 3

Por suerte para los PJs Wehner está desarmado y debería ser realmente fácil de eliminar, más si lo hacen por sorpresa. El problema es que como no acaben con él aprovechando este elemento sorpresa, éste al verse acorralado no dudará en liberar al Terror Aullante que desencadenará sus poderes alucinógenos y todos los de alrededor se verán afectados por horribles alucinaciones, momento en el cual el esoterrorista, si puede aprovechará para apoderarse de algún arma y como mínimo intentar huir.

Encontrarás en el apéndice las estadísticas del Terror Aullante y la explicación del poder alucinógeno del mismo.

Este efecto sólo se detendrá hasta que alguien la mate, lo cual debe resultar bastante fácil porque la criatura no es especialmente resistente y tampoco es lo suficientemente inteligente para huir de los investigadores aprovechando su vuelo, o al menos no lo hará hasta verse enormemente malherida.

El velado

Si los jugadores consiguen frustrar los planes del esoterrorista en el estadio sin que éste tenga oportunidad de liberar al Terror, podrán extender el velo fácilmente, los pocos testigos serán probablemente miembros de la seguridad del Chelsea FC, los cuales se mostrarán especialmente receptivos a recibir explicaciones de tipo policial sobre lo visto.

Si por el contrario el esoterrorista logra liberar a la criatura pero esta sólo afecta a unos pocos trabajadores del club costará mucho más crear un velado creíble debido a lo bizarro de la situación. Los jugadores podrán negar los hechos o alegar que todo se debió a la histeria colectiva, deberán ser creativos.

Si Joshua Wehner consigue liberar a la criatura y ésta alcanza el terreno de juego. A parte de las probables víctimas civiles, el velado será casi imposible, porque la criatura habrá sido grabada por numerosas cámaras. El enemigo habría vencido.

Apéndice

El Terror Aullante – Entidad menor de la Oscuridad Exterior

Estas Entidades de la Oscuridad Exterior son criaturas de escasa inteligencia, casi animal, que se alimentan del pánico que pueden causar mediante sus poderes alucinógenos en otros seres. Esta capacidad de causar el pánico más absoluto es a su vez su forma de alimentarse y su única defensa contra sus enemigos, pues se trata de una entidad físicamente bastante débil.



Hasta ahora la Ordo Veritatis no tenía registrada ninguna aparición de esta EOE a este lado de la Membrana, aunque sí se habían registrado comunicaciones de algunas células esoterroristas donde éstas hablaban de la posibilidad de su convocación. Una convocación que siempre se había desestimado por la dificultad de encontrar un recipiente morfológicamente adecuado para ejercer como anfitrión de la criatura.

La célula de Joshua Wehner ha conseguido por primera vez solventar este problema, utilizando como receptor un zorro volador filipino, cuyo aparato sónico permite al Terror utilizar su habilidad antinatural de causar terror a aquellos que lo escuchan. Por lo tanto, el Terror, una vez convocado tiene una forma similar a la de un gran murciélago deforme, de amplias mandíbulas y afiladas garras.

Ejemplo de uso de la habilidad alucinógena

En el preciso momento en el que la jaula se abre, todos los que estén cerca de la jaula sufrirán las alucinaciones (la vean o no). Tras la correspondiente descripción escabrosa por parte del director de juego, pierden 1D6 de estabilidad y no pueden hacer nada más durante este asalto.

En el siguiente asalto, los jugadores efectúan una tirada de estabilidad de dificultad 4, si la superan, pueden actuar normalmente, si la fallan perderán 1 punto de estabilidad y seguirán sin poder hacer nada más a causa de las alucinaciones.

En el siguiente asalto, todos los jugadores han de volver a tirar por estabilidad, con una dificultad de 4-(tiradas superadas con anterioridad), esto significa que si un jugador ha ido superando chequeos anteriormente, cada vez le resultará más fácil resistirse.

Los jugadores deberán seguir haciendo tiradas de estabilidad hasta que la criatura muera o la dificultad para superarlas sea nula. Los pnj no están mentalmente preparados para resistir los efectos, por lo que no pueden librarse de la alucinación.

Ejemplo: Los jugadores A y B abren la jaula, desde ese momento están afectados por las alucinaciones, pierden 1D6 puntos de estabilidad y no pueden actuar. El esoterrorista actúa. En el segundo asalto, han de efectuar una tirada de estabilidad de dificultad 4; el jugador A la supera y puede actuar normalmente; el jugador B la falla, lo que implica que continua sin poder moverse y pierde 1 punto más de estabilidad. El esoterrorista actúa. En el tercer asalto, han de volver a tirar, como el jugador A ya había superado un chequeo esta vez tira contra dificultad 3 y lo supera, puede actuar. El jugador B sigue tirando con dificultad 4 y vuelve a fallar. El esoterrorista actúa... etc.

El uso de la lidocaína o cualquier otro inhibidor sensorial, permite a cualquier PJ o PNJ librarse de los efectos de las alucinaciones, aunque tiene un efecto anestésico y como tal en cierta forma atonta a aquél que se lo haya inyectado. Si algún PJ, debido a las pruebas encontradas a lo largo de la investigación tiene la ocurrencia de inyectársela para poder resistir los poderes de la criatura, ten en cuenta este efecto secundario, que quizás quieras representar aumentando en uno la dificultad de todas sus tiradas posteriores.