



FARGO

INVASORES

En un número dedicado al fenómeno OVNI, la posibilidad de vida alienígena y las hipotéticas intenciones de estas otras formas de vidas respecto a nuestro planeta, no podía faltar un módulo de un juego dedicado por completo a esta temática. Aquí os ofrecemos una aventura para que os vayáis introduciendo en su ambientación, y empecéis a descubrir ocultas intrigas y terribles secretos

POR MARTA LÓPEZ

Carretera estatal 54, Nevada, 24 de mayo de 1981

el teniente Patrick Malone observaba el árido paisaje mientras de vez en cuando vigilaba que el camión les siguiera y comprobaba que todo estuviera en orden. Era una misión tranquila, transportar material de su base militar, Nelly, a otra base cercana: un par de jeeps, un camión y algo más de media docena de hombres para controlar la situación.

Anocheció, y prácticamente perdió contacto visual con el camión y el otro jeep, tan sólo podía ver las luces de sus faros. La carretera se doblaba abruptamente en curvas muy cerradas y en una de ellas perdió de vista al camión. Continuaron un poco y al ver que no los seguía intentó comunicarse por radio: no respondieron. Retrocedió y llegó justo a tiempo para ver como el camión explotaba y como un objeto grandioso se elevaba verticalmente para ganar altura y desaparecer en el cielo instantes después.

El soldado Jackson y él fueron los únicos supervivientes. Los pasajeros del otro jeep murieron calcinados. Informaron por radio a la base y en cuanto llegaron los escoltaron de vuelta a casa. Ya en su ciudad visitó a su hermana esperando encontrar consuelo por la pérdida de sus hom-

bres. Se quedó allí a dormir y por la mañana llamó a Jackson para quedar antes de presentarse ante los mandos. Le dijeron que había muerto esa misma noche, se había suicidado, probablemente por la pérdida de sus compañeros. Encendió el televisor esperando distraerse y se encontró con la sorprendente noticia de que su casa se había incendiado por la noche, los bomberos llegaron cuando la casa ya estaba prácticamente convertida en escombros, no sabían aún si había alguien dentro...

Fargo, Dakkota del Norte, 15 de marzo de 1995

Merith regresó a su casa después de pasar la noche en casa de su hermana a la que había ido a visitar. Se sorprendió de que Jacob, su marido, no hubiera regresado del taller. Sabía que tenía mucho trabajo atrasado así que pensó que quizás el amanecer le había sorprendido trabajando. Llegó al taller, en las afueras. La persiana estaba subida, la luz encendida y halló a su marido tirado en el suelo sobre un gran charco de sangre. Le habían disparado. Llamó desde allí a la policía y se quedó hecha un ovillo al lado de Jacob.





Patrick Malone huyó de su ciudad convencido de que su vida corría peligro al ser el único testigo, y por tanto única prueba, de lo que sucedió en Nevada. Sin decir nada a nadie (ni familiares) consiguió una nueva documentación y se refugió en el pequeño pueblo de Fargo, en Dakota del Norte. Consiguió rehacer su vida: se casó, compró un taller de reparaciones de automóviles y con el tiempo olvidó a aquél que había sido.

Habían pasado 14 años y parecía difícil que lo encontraran. Estaba cambiado y toda una comunidad que lo apreciaba y conocía bien respaldaba su nueva identidad. Hasta que leyó una noticia en un periódico de Sacramento, un extraño accidente de un convoy militar se cobraba nuevas vidas. El gobierno quitaba hierro al asunto. Se recordó a sí mismo años atrás y en un ataque de furia llamó a la que fuera su base, preguntó por uno de sus compañeros de la escuela de oficiales con la intención de explicarle lo que sucedió y pedirle que lo denunciara. Lo que él no sabía era que su compañero ahora era el nuevo coronel de la base y que había falseado el accidente del convoy al igual que sus mandos habían hecho con él.

Ya localizado el resto fue sencillo. El gobierno envió a dos agentes para asesinarlo de manera que pareciera un atraco y luego envió a esos dos mismos agentes a investigar el caso, por si se diera el caso de que quedara algún cabo suelto controlar la situación.

Fargo, Dakota del Norte, 16 de marzo de 1995

Los PJs son agentes de la policía local. Conocían bien al matrimonio Jenkyns y apreciaban a Jacob. Serán los primeros en llegar a la escena del crimen y dispondrán de unas 5 horas hasta que lleguen los agentes.

Al llegar al taller (Merith no ha tocado nada) se lo encontrarán tal y como lo relató Merith. Ella está presa de un ataque de histeria, así que es de suponer que algún PJ la acompañará a casa e intentará calmarla. Mientras no lleguen los agentes pueden llamar al forense (el médico del pueblo) y empezar a levantar el cuerpo, así como recoger huellas dactilares y registrar el taller.

El único dato relevante que pueden hallar (investigación a dif. 15) es el listado de coches a reparar. Si comprueban el listado verán que uno de los coches ha desaparecido. También pueden recoger casquillos fruto de los disparos. Al poco rato llegarán dos hombres trajeados en un Sedan negro, se presentarán como los agentes especiales Jackson y Mahen del FBI. Han

oído el aviso por radio y se han acercado porque creen que quizás está relacionado con una banda de atracadores a la que persiguen.

Recuerda que la jurisdicción crea conflictos entre los distintos cuerpos policiales, así que los PJs deberían sentirse incómodos e invadidos.

Es posible que los PJs no noten nada extraño en los agentes, pero también puede que piensen en lo rápido que han llegado a la escena del crimen, sobre todo si se fijan que su Sedan no tiene radio.

Tirando del hilo

Los agentes del FBI se harán cargo de la investigación aunque dejarán que los PJs colaboren para no levantar sospechas. El forense tardará unas 4h en darles el resultado de la autopsia que no develará prácticamente nada que ya no sepan: Jacob murió a causa de los cuatro impactos de bala que recibió en el pecho, calcula que la muerte se produjo entre las 3 y las 4 de la madrugada.

El informe de balística revelará que los casquillos pertenecen a una pistola del calibre 38.

Si deciden interrogar a las últimas personas que le vieron con vida, tarde o temprano hablarán con el viejo Moe, dueño de una gasolinera cercana al taller.

Mientras se toman un café de cortesía, Moe les dirá que lo vio esa misma noche antes de cerrar el bar de la gasolinera, sólo le dijo que tenía mucho trabajo atrasado y que aprovecharía esta noche que Merith se había ido a visitar a su hermana en Sacramento para adelantar todo lo que pudiera.

En cuanto entren o durante el transcurso de la conversación, mirará a Jackson y le preguntará si no se han visto antes en alguna parte. El agente responderá secamente que no, que sin duda lo confunde con otra persona.

Esperando los resultados

Como en la comisaría no disponen de los medios necesarios, enviarán todas las pruebas a la central en la capital del condado. Lo más lógico, durante ese tiempo de espera, es que se comuniquen con los demás pueblos de la zona para dar el aviso sobre la banda y la matrícula del coche desaparecido. Ningún agente de la policía local conoce o ha oído hablar de una banda de atracadores. Es probable que los PJs intenten sonsacar a los agentes del FBI toda la información que posean sobre la supuesta banda, con una tirada de psicología o similar a dif. 45 notarán que su historia es un poco incongruente, aunque no se contradigan (puedes apli-

car los niveles de éxito para aumentar o disminuir esa sensación).

Al día siguiente les llamará la policía de Ogden en Utah y les dirá que han encontrado el coche abandonado en la cuneta y sin gasolina, han tomado huellas y las han enviado a la central. Si durante el día pasan por delante de la gasolinera, verán que está cerrada: Moe ha sufrido un aparatoso accidente al resbalar en la ducha. Se desnucó y murió en el acto y esto es lo que encontrarán si van a su casa.

Si a estas alturas tus jugadores no sospechan de los agentes quizás en lugar de policías deberían llevar a panaderos o algo así.

El capitán les llamará al medio día, han recibido los resultados de las pruebas. Las huellas de la caja registradora corresponden a Patrick Malone, teniente de la base aérea Nelly, no hay demasiados datos: descripción física y poco más, aunque eso sí, el informe menciona que desertó en 1981. Con una tirada de investigación (si algún PJ tiene habilidades como observar o fisionomista bájales la dificultad) dif. 20 alguno de los PJs, si es mayor (de unos 35 ó 40 años), comprobará que las fechas coinciden con la llegada de Jacob al pueblo.

¿Se llega al ovillo ?

Si mencionan lo que han descubierto a los federales estos les dirán que ya lo sabían y que esa es la verdadera razón por la que se han quedado a investigar su muerte: Patrick fue testigo de un asesinato y el gobierno mediante el programa de protección de testigos le asignó una nueva identidad. Ellos han venido por lo de la banda y en principio sólo pensaban echar un vistazo pero al ver quien era la víctima se han quedado para silenciar su asesinato ya que la muerte de un testigo podría minar la confianza que los otros protegidos tienen en el programa. Este dato y las sospechas que tienen del FBI deberían impulsarles a hablar con Merith. Es de esperar que no le digan nada de la vida anterior de su marido (a ella nunca le contó nada) y le pidan ver sus efectos personales...

Patrick guardaba sus cosas en una caja de zapatos y evidentemente no la tenía sobre la mesa camilla del recibidor, así que deberán buscarla. El registro podría llevarles horas pero si preguntan a Merith (que les dirá que pasaba mucho tiempo en la buhardilla arreglando cosas y tal) o registran a fondo la buhardilla pasando una tirada de investigación, registros o similar a dif. 45 encontrarán la caja. En todo caso, como trabajan en equipo puedes dejar que vayan acumulando éxitos o que hagan una tirada combinada entre todos los que participen.



La caja contiene sus chapas militares, su pasaporte sus insignias...Lo más relevante es una foto con sus compañeros, en la que, si miran con lupa, podrán ver el apellido de sus compañeros y su rango, además del nombre de la base escrito en el cartel de la cantina. Por otra parte también hay el recorte de periódico de hace unas tres semanas sobre el accidente militar.

Es posible que los PJs decidan buscar información sobre Jacob antes de recibir los resultados de los análisis. Si encuentran la caja entonces deberán superar una tirada de investigación (si tienen una habilidad más concreta como observar, fisionomista... bájales la dif.) a dif. 30 para reconocer a Patrick en la foto. Si alguno de los PJs es más mayor también puedes bajarle la dificultad.

Después de tantos días la mujer querrá enterrar el cadáver de su esposo, el FBI no pondrá ninguna objeción.

Investigando el interior

La noticia del periódico hace referencia a una base cercana a Nelly. Pueden hablar con la redacción del periódico si lo desean, pero el gobierno se ha guardado muy bien de ocultar

sus secretos y no les darán más información de la que ya poseen.

Por lo que respecta a la foto, si llaman a Nelly, averiguarán que todos los compañeros están muertos. En cuanto a la historia de Patrick sólo pueden decirles que en un trágico accidente perdió a todos sus hombres y que desertó, era un soldado ejemplar y un gran amigo pero desde entonces no han sabido nada de él.

Recuperando las pruebas

A estas alturas los federales quieren recoger todas las pruebas y marcharse para no exponerse más. Difícilmente sabrán de la existencia de la caja, pero si quieres complicar las cosas puedes hacer que la secretaria se vaya de la lengua (si han guardado la caja en la comisaría o ha oído hablar a los PJs) o que interroguen a Merith para averiguar lo que sabe, hasta cabe la posibilidad de que la maten (por prevenir) y hagan creer que se ha suicidado.

En todo caso, si saben lo de la caja intentarán recuperarla. La investigación se les ha ido de las manos y se dejarán de sutilezas, intentarán deshacerse de cualquier persona que se interponga en sus planes, incluyendo los PJs.

Los PJs no tienen pruebas para culpar al FBI,

sólo la incongruencia de sus palabras y sus sospechas. Si intentan retenerlos contra su voluntad (encerrarlos o algo parecido) los federales intentarán huir y se iniciará un tiroteo donde por inferioridad numérica morirán aunque quizás se lleven antes a algún PJ por delante.

Si los federales mueren, al día siguiente los hombres de negro llegarán al pueblo, esperarán a que la policía no este merodeando (la gente tarde o temprano debe dormir) y mediante una orden federal se llevarán los cadáveres de los federales, el de Jacob y el de Merith (si ha muerto), así como todas las pruebas que puedan localizar.

En cuanto los PJs se enteren sólo dispondrán de esta información: unos hombres llegaron de noche con una orden federal para recoger los cadáveres, todo estaba en orden.

Si los PJs llaman durante algún momento de la aventura a la central del FBI y preguntan por el director adjunto, éste les dirá que no han enviado a nadie allí y que no conoce a ningún agente con esos nombres o descripción. Aunque sería ideal que llamarán al final de la aventura, si llaman a la mínima sospecha el FBI (real) llegará al pueblo al cabo de dos días. Para entonces todo habrá pasado, no hallarán los cadáveres y ninguna prueba salvo la orden falsificada de lo hombres de negro.

