

STATEMENT OF RECOGNITION OF DECEASED

1. BELIEVED TO BE (BTB) IDENTIFIED DECEDENT

Full Name	Rivera, Richard Louis	Unit	42	1234	197108
REGISTRATION		RVN			
GRU					
CEIN	PRO	EV			
	A. Wood	N/A			
ETA	OF	EN	CAT	N	
ATE	(YAM)	b.			
	2015	08	1		

d. I HAVE PERSONALLY VIEWED THE REMAINS BTB IDENTIFIED ABOVE. RECOGNITION IS BASED ON Birthmark and mole, left collarbone below line of amputation.

//PRIMER CONTACTO//



// Un escenario de inicio para Delta Green: EL Juego de Rol //



Primer Contacto

Un escenario para Delta Green: El Juego de Rol
Escrito por Juancho Duma

Este es un escenario de introducción para nuevos Agentes que se publica como FAN MADE para Delta Green. La propiedad intelectual conocida como Delta Green es TM y © por el partenariado Delta Green, que puede o no licenciar su uso a conveniencia. El contenido de este escenario, excepto los elementos que son componentes de la propiedad intelectual de Delta Green, está entregado para su uso no comercial a cualquiera que lo desee. Esta es una obra de ficción.

Introducción

Delta Green no lo sabe, pero oculto en las montañas del paso del Wakhan entre Afganistán y Tayikistán, se encuentra una guarida Mi-Go. Los experimentos de estos extraterrestres son protegidos por unas marionetas similares a los Yetis o los Pies Grandes, conocidas localmente como "Barmanu". Los Barmanus son controlados mentalmente como constructos a distancia, y son muy similares a los clásicos Metoh-Kangmi. En los últimos meses unos contratistas norteamericanos trataron de encontrar un sustancioso yacimiento de Cobalto, en unas extrañas exploraciones. El mineral no tiene mucho más misterio desde cualquier punto de vista, pero los Mi-Go han descubierto que tiene enorme potencial para crear la Bomba del Juicio Final. Las tareas humanas sobre el terreno casi descubren la guarida Mi-Go, y estos han decidido acabar con varios pájaros de un tiro: primero, eliminando a los contratistas, abduciendo a los niños con propósitos ignotos, extrayendo los conocimientos de por qué los humanos buscan el Cobalto y enviando una señal clara de que esa zona no debe ser explorada.

Primer Contacto es una Misión para entre uno y seis Agentes no inducidos y sin conocimientos sobre Delta Green. Está diseñada para que los Jugadores tengan una entrada fácil en una Campaña y es corta y lineal.

Puede servir para inducir Agentes en una Campaña mayor. Las campañas de Delta Green pueden ser letales y es una buena idea tener Agentes de repuesto. Esta misión es perfecta para ello. Pone en contacto a los Agentes con una entidad sobrenatural, les proporciona una montaña de preguntas, tiene una resolución rápida y fácil y les devolverá sanos a una oficina de Delta Green en los Estados Unidos, preparados para ser inducidos en El Programa.

Los Agentes sobre el terreno

Los Agentes pueden ser perfectamente los que vienen por defecto para el módulo, pero en absoluto han de ser estos. Si los jugadores o el Instructor lo creen conveniente pueden hacer Agentes desde cero.

El Caso

Ishkashim, frontera entre Tayikistán y Afganistán.
Lunes 23 de abril de 2017.

Tres días después de la jura de Donald J. Trump como 45º presidente de los Estados Unidos de América.

36°43'53.4"N 71°35'50.6"E

17 contratistas afganos han muerto en misteriosas circunstancias. Su trabajo, a cargo del gobierno de los EE.UU, era la investigación de un yacimiento mineral en la región. Fueron vistos por última vez en la casa de huéspedes Aydar Malikmadov, en la aldea de Vrang. Este tipo de yacimientos son de importancia vital en la infraestructura económica de los EE.UU, así que el gobierno ha enviado a un Agente recién salido de la academia del Servicio Secreto (Peter Manning), para que haga un informe y compruebe la posible injerencia de otro país. Además se envía a un agente del FBI en prácticas, James M. Cain. Su labor es investigar las muertes y hacer un informe. Ambos parecen pollitos mojados al salir del Antonov An-28.

Se ponen rápidamente los abrigos al sentir el lacerante frío de los tresmil metros sobre el nivel del mar. Detrás de ellos, con cara de alucinado, llega el médico militar Mayor Byers, de paisano. Byers es perro viejo y saca un gorro de piel de cabra tayiko. Está allí para determinar la causa de las muertes de los contratistas.

Los tres son los únicos con destino Ishkoshim, y se quedan un momento en la raquítica pista. Los novatos se colocan inseguros sus pistolas en la sobaquera y miran alrededor. No hablaron mucho durante el viaje entre ellos. Sólo lo imprescindible después de la reunión y el intercambio de carpetas en la base militar de Bagram.

James mira las chozas que hacen las veces de torre de control.

-¿No viene nadie a recibirnos?- Peter asiente.
-Sí. El "Agente Tusker" debería estar por aquí. Byers se destose y agarra el maletín y su maleta con fuerza. James y Peter hacen lo propio con sus mochilones de lona. Peter mira con la mano en la frente un destartalado Lada Niva que llega levantando polvo. Frena delante de los recién llegados y de él sale el contacto, indudablemente norteamericano, pero vestido como un auténtico panji.

-Buenas tardes, señores. Soy el Agente Tusker. Vengan conmigo, les llevaré a una fogata antes de que se eche la noche. Aquí hace un frío cuando se va el sol que se le pelan a uno los cojones

Byers mira las heladas aguas del río Panj, frontera con Afganistán.

- Hace un puto frío de la hostia en este lugar perdido de la mano del Señor... joder, he visto hielo en vodkas más calientes que ese puto torrente de agua- Alarga su mano al agente Tusker, y se aprieta más fuerte el gorro contra su reluciente calva.

- Bueno, vayamos a ver qué nos espera... -hace memoria arrugando el entrecejo - eh... Vrang, ¿no? Byers golpea con camaradería a Peter en el hombro, poniéndose en camino al destartalado todo terreno, dando saltitos para alejar el frío.

Manning suelta una risa nerviosa que acompaña al golpe de Byers, me pongo firme con la misma rapidez.

- Cuánto antes mejor, no quiero seguir soportando éste frío infernal.

En movimiento

El lada sale como un cañón circulando por los caminos empedrados. Tusker circula como un salvaje, cruzando el pueblo a toda leche y con radio Inshalláh a un volumen atroz. Parece que se ha adaptado bastante bien a la zona. Grita por encima del ruido. *-¡Esto está lleno de turistas europeos con mucha pasta! ¡Los muy idiotas quieren entrar en Cachemira por Afganistán y hacer montañismo! ¡Yo no vendría a este culo del mundo de vacaciones ni borracho! ¡Creo que ustedes tendrán que ponerse algo de ropa para que puedan pasar por turistas!.* En seguida llegan a la casa de huéspedes en las afueras de Ishkashim.

-Bueno, hemos llegado, aquí dormimos. Mañana salimos temprano. La comida no está mal, para lo mal que se come por aquí, al menos es más higiénica. Aprovechen para descansar, mañana son 3 horas de baches e incertidumbre. Más vale que estén listos.



La mina que trataban de poner en funcionamiento los contratistas era de cobalto, que es un mineral estratégico para los EEUU por construirse con él baterías y material nuclear para maquinaria médica. En su versión radiactiva podría usarse para hacer la "bomba del fin del mundo", lo cual es una quimera tecnológica. Los contratistas trabajaban para una empresa interpuesta, propiedad del gobierno de los EEUU. Pagados bien, seguros de vida, contratos de exclusividad y confidencialidad. Que hayan muerto los diecisiete a la vez es muy sospechoso. Tusker está allí desde hace dos semanas, pero no ha podido llegar a Vrang debido a un derrumbe en la carretera que sigue el río Panj. Ha conseguido un contacto que habla inglés. En la zona se habla persa darí y ningún Agente lo conoce (alguno podría chapurrear malamente urdu y árabe). Hay ochenta kilómetros hasta Vrang, unas tres horas de camino en el 4x4. Anochecerá en un par de horas y el camino es peligroso. En el alojamiento el Agente Tusker tiene un ARC15 corto, cargadores y un chaleco AR3, además de algún arma corta.

Tusker también dispone de un teléfono satelital para hablar con la CIA en Virginia de forma limitada. El último mensaje que le ha llegado es:

AGENTE DEA 5TH FAST AFGANISTAN NOMBRE EN CLAVE Jardine YA LOCALIZADO EN ZONA. SOLICITAN COLABORACION. POSIBLE ACTIVIDAD MAFIA OPIO. AGENTE JARDINE DEA 5TH FAST EN VRANG. INVESTIGA MISMO CASO QUE SU OPERACION.

Lo que quiere decir que se encontrarán en algún momento con un Agente de la DEA que investiga la posible actividad de las mafias del opio en el asesinato de los contratistas.

Casa de Huéspedes Ren

Aún se puede salir a cenar a la terraza, aunque sea para ver el impresionante paisaje nocturno. Un grupo de turistas alemanes comen salchichas de cabra y pan de pita animadamente. El guía Farrukh se une en la cena. Por aquí todos el mundo huele a leche ágría.

-No frío todavía, ahora primavera, flores salen ahora, cabritillas.- se ríe dejando ver una boca sin dientes- *invierno sí que frío pero sí dólares ¡Inshalláh! compramos carbón.-* Algunos críos juegan aquí y allá.

-Menudo cabrón eres Farrukh, todas la cabritillas son para ti, seguro.- dice Tusker.

-No cabrón, Tusker Sahib, yo cabras sólo, masallah.- Luego mira a los demás.

- ¿Chutoor hasta?

Tusker se despide de Farrukh hasta la mañana siguiente, mientras acompaña al resto a la sala privada. Allí les espera una opípara cena. Son las 20:00. Fuera el viento ruge y la neblina escupe un tanto sobre los cristales. Es hora de que los Agentes pongan en común sus conocimientos sobre el caso, en función de los que el Instructor les haya podido contar en base a sus trasfondos.



El primer día que Tusker conoció a Farrukh le pidió unos AK, munición, prismáticos y material de montaña. A cambio de casi 2000\$, el tayiko llamó a sus primos afganos y le llegaron 3 AK47 de la guerra soviética con una caja de 200 balas herrumbosas y los cargadores originales (lamentablemente, solo uno para cada AK). Además, unos prismáticos italianos y ropa de escalada marca ADI RTVE "Al filo de lo imposible". Esto último fue un regalo de una expedición europea de los años 90. La comida tiene pinta de ser oveja dura. Matar un cabritillo es carísimo. La carne, en general, es carísima en los países pobres.

Mañana a primera hora hay que llegar donde se encuentran los cuerpos de los contratistas afganos, examinar la causa de la muerte, comprobar dónde murieron y por qué, establecer quién pudo ser el responsable y trasladar los cuerpos, y en la medida de lo posible gestionar viudedades y contratos. Tusker es quien conoce el terreno como ninguno, así que por ahora están en sus manos. El resto de Agentes si están aquí es por algo. Alguien ha visto algo en ellos o no les habrían enviado. Tusker se echa para atrás en la silla con un suspiro y observa hacia los lados un tanto desconfiado.

Agarra una bolsa de lona que tiene detrás apoyada en la pared. Primero saca un teléfono satelital que se guarda en el bolsillo, y luego les mira mientras mantiene la mano dentro de la bolsa.

- Bueno... Ir de compras por aquí es complicado, no habia mucho donde elegir o rascar. No sé si habréis podido traer algo de casa, pero si la cosa se pone fea, Santa Claus ha dejado esto en mi calcetín.- Tusker saca unos viejos Aks 47 soviéticos con un cargador cada uno y 200 cartuchos viejos de 7,62 a repartir. - Espero que no haga falta usarlos, pero por si acaso... esto es mejor que nada. Sed discretos, simplemente por si fuera necesario.

Los Ak47 son de los años 80; sus características son: AK47 Daño:1d12+1 Auto. Munición 7,62x39mm, cargador 30 (30) Distancia 90/270/450 Pifia 90-00 (están realmente viejos). Algunas buenas tiradas de Armas de Fuego podrían mejorar un poco el rango de pifia.

Los fusiles quedan aparcados en el suelo con un cajón de balas negro del tamaño de una pequeña caja de zapatos en el que pone Вооружённые Силы Советского Союза 200 7,62MM.



// Primer Contacto //

Tusker revuelve en el petate y extrae unos prismáticos italianos y ropa de escalada marca ADI RTVE "Al filo de lo imposible".

- Posiblemente esto último fue un regalo de alguna expedición europea. El caso es que nos vendrá muy bien si queremos pasar desapercibidos.

Después de la correspondiente charla de la cena todo el mundo se mete en la habitación común, excepto Tusker, que tiene su diminuta estancia. Los ronquidos y el revuelto de oveja con frijoles hacen efecto y pronto la segunda planta del Guesthouse Ren se convierten en un concierto en Fa mayor.

El Instructor debería empujar a los Agentes a que interpretaran su papel. Que hagan preguntas y lancen los dados para averiguar algunas cosas, conseguir contactos o herramientas, mapas o vehículos a partir de las habilidades adecuadas. La región es ignota, pero existe una montaña de información que se puede entregar a los agentes si el instructor hace su trabajo previo.

Tusker debería ser el anfitrión de la expedición y lo mejor es que sea interpretado por un jugador veterano en Delta Green -uno que quizá ya ha perdido a su Agente en otra Noche en la Ópera.



El camino a Vrang

Los despertadores android suenan al unísono a las 4:30 de la mañana. En una hora amanece, no hay agua caliente y la docena de turistas han decidido también salir al amanecer. La vía del Panj se ha abierto y todos quieren salir pronto. Así que allí deben estar, en el patio frente al cohe, con el chándal narcolímpico de RTVE. A las 5:00 todos esperan en el parking con las maletas y mochilas. Tusker tira la colilla y se mete a conducir con Farrukh de copiloto mientras el resto se acomoda.

-Ahí detrás tenéis sitio. Ya veremos en Vrang.

Farrukh llega comiendo una naranja.

-¿Chutoor hasta, shaibi?

Tusker agarra el camino de macadam hacia el noreste siguiendo el ascenso del río Panj y la frontera afgano tayika. Farrukh se toma muy en serio su papel de guía y en cada revuelta nombra los picachos y los valles en persa dari y árabe.

-Ese Udren Zon. Ese Nowshak. Ese tayiko, Qullai Khirskhabol, lago grande y frío. Derecha Lunkho e Dosare. Izquierda pico de Ejército Soviético... mucha mina.-

Farrukh sigue su cantinela por encima de la música de cascabeles y organillos. El impresionante valle está jalonado por las estribaciones del Indu Kush y el Karakorum, el paso del Wakhan en la ruta de la seda. Una maravilla natural machacada por la guerra infinita. Los Agentes no tienen porqué saberlo, pero por estos lares, hace 2300 años, un tal Alejandro Magno pasaba con su ejército una mañana tal que la de hoy.

Se cruzan un par de poblachos mientras amanece del todo y se escucha a los almuédanos llamar al rezo con sus voces aflamencadas. *Allajú akbar*, gritan lastimeros. Farrukh sigue, ajeno al rezo.

-Más adelante juego de fútbol ¿gustan fútbol en amerika, Tusker shaib?

-¿Te refieres a soccer? Allí les gusta el fútbol americano, el soccer es cosa de mujeres.

-¿Y buzkashi? Yo chapandás de buzkashi.

El coche llega a la venta de Alidodov en el pueblecito de Darsai. Allí hay un pequeño embotellamiento debido al derrumbe recientemente arreglado que hay un poco más allá. Los paisanos del lugar tratan de vender las cosas más insospechadas por las ventanillas. Después de cruzar el pueblecito, la carretera se convierte en un campo a través. Tusker frena y rebota la suspensión. El Equipo queda esperando a que pasen los turistas de los 4x4 que van delante. Tusker adelanta caballos, esquiva ovejas y pastores que quieren vender corderos, dejando atrás algunos Hyundais.

El Agente que conduzca deberá pasar algunas tiradas para manejar correctamente el vehículo en esas pistas. Una pifia significará un retraso o quizá quedarse sin el coche.

A las 8:30 el vehículo entra en la Aldea de Vrang, frente a la tienda Magazin Dalish. Farrukh se baja y habla con el dueño en la misma puerta del coche. Compra unos bidones de agua y tabaco y se despide entrando de nuevo.

- Afgani muertos están en la Aydar Malikmadov.-

El Turista

El Niva queda aparcado frente a la tienda y el guía Farrukh coloca sus cosas bajo un olivo. Un poco más allá un turista se cubre de la sombra. Lleva pulseras de hilo encerado en las muñecas, una con los colores de Argentina y otra con los colores del Boca. En la redecilla lateral derecha de la mochila tiene un termo de agua caliente, en la lateral izquierda un estuche de tela que guarda el juego de calabaza, bombilla y el paquete de yerba mate... Pero este tío no es argentino. Parece un agente encubierto de la DEA. Así es, claro, pero esto quizá no lo sepan los Agentes y se sientan amenazados. Entra en juego la capacidad de los jugadores para interpretar correctamente los papeles asignados. En este contexto, Jardine es una agente encubierto de la DEA y quizá se sienta un auténtico As del disfraz. Pero Tusker, (y quizá algún otro Agente si se hizo así), está respaldado por la CIA y ya conoce que por allí tiene que andar el Agente Jardine.



El hostal-casa de huéspedes de Aydar Malikmado.

No se tarda mucho en llegar al hostal-casa de huéspedes de Aydar Malikmado. Farrukh saluda a propios y extraños, en especial a las mujeres tayikas, que parecen mucho más occidentales de lo que alguno esperaba. En menos de 10 minutos llegan a la puerta del hostal donde está Aydar y sus hermanos, quienes también son los de Farrukh: todo el mundo es hermano de todo el mundo por aquí. El muecín, pariente de Aydar, recibe a Farrukh con mucho salamaleikum- aleikumsalám y Farrukh responde con reverencia.

-Dicho que vosotros polichía Bagram Estados Unindios. Cuerpos de afganii en cueva detrás. Este Shurman Almohad, jefe local de Vrang.-

Shurman Almohad Shaib saluda muy respetuoso. ¿Todo el mundo habla en voz baja en Asia?

-Salam aleikum. ¿Chutoor hasta?

Una montaña de niños y de perros acosan a los recién llegados, pidiendo una dolar, shaibi, mientras los agentes saludan respetuosamente a Shurman Sahib. La parte trasera tiene un establo donde pacen seis pollinos con cara de sorpresa. Farrukh, Aydar y Shurman echan a los niños con algunos pescozones y se puede acceder al recinto, que tiene una puerta encastrada en la pared de la roca que hace las veces de muro. Ese debe ser el lugar. Farrukh dice:

-Familia de Aydar trajeron cuerpos en burros y mulas. Muy pelicuroso, muy carísimo, bastante lejos. Hace seis días ya. -Aydar mete la llave en la cerradura, abre la puerta y efectivamente, el aroma a cecina encurtida hace que lagrimeen los ojos. El interior es bien oscuro. Farrukh, Aydar y Shurman entran mientras la luz se acostumbra a la estancia.

Habrá que hacer tiradas de Salud Mental: Violencia 0/1. Quien falle vomitará con violencia cerca de las mulas y burdéganos, que rebuznan y relinchan riendo: TURISTAAAAHNJ, parecen decir. Un par de perros corren a disputarse las vomitonas. Quien sacara la mejor tirada de Salud Mental se mete un cigarrillo partido en los orificios de la nariz. Luego se acerca y examina los cuerpos, para reconocerlos bien. Quien tenga mejores conocimientos de Medicina o Biología debe examinarlos. Hace falta luz, algo de instrumental y un sitio donde poder trabajar con calma. Los cuerpos están razonablemente bien conservados en la cueva pero habría que sacarlos o quizá más sencillo, meter en el lugar unos focos y algo que haga de camilla.

Los tayikos están encantados de ayudar; pero como decía Rick Blade a Ugarte en Casablanca: por un precio.

-Muy caro, shaib, y las mulas hasta aquí, muy caro también, y peligroso.-

Luego Aydar hace el signo internacional de "la cuenta" y en menos de 15 segundos regresa con un facturero. Increíble, pero cierto: han registrado los conceptos de cada trabajo. Aydar y Farrukh discuten a toda leche acerca del dinero, hablando al unísono. Farrukh llama a los Agentes.

-Shaib, Aydar no vende luces, sólo alquila; también mulas.

Cinco días de mulas ida y vuelta, siete mulas, el trabajo de dos personas, su comida, y guardar los cuerpos. Más ahora las luces y la estancia de los cinco al menos un par de días...

-Novesientos ocheneta dollars, Tusker Shaib. Con cincuenta sentavo.»

Diecisiete cadáveres

Negociando

Los Agentes pueden tratar de negociar un mejor precio, pero lo cierto es que la CIA les ha dado algunos miles para este tipo de circunstancias. Shurman Almohad murmura en voz baja y los demás asienten. -*Na'am* -dice Shurman Almohad. Luego Aydar dice. -*Nuevesientos dolara ¿Sí?*

- *Haznos un buen descuento amigo Aydar* -dice Jardine confiado- *y cada uno de nosotros te escribe una recomendación en TripAdvisor, en total cinco recomendaciones.*

Aydar le quita la mano y le pone la factura en las narices.

-*Nuevesientos.*

Si se sigue tratando de negociar, intervendrá Farrukh, decidiendo por todos.

-*Ochosientos, Tusker Shaib, mucha familia, mucho taliban viene y va, mucho hambre, poco cabra.*

Lo cierto es que cinco días de seis mulas ya cuestan 500 pavos, así que tampoco es descabellado. Poco a poco medio pueblo de Vrang ayuda a traer los focos de la verbena. Un carro es desarmado y se prepara una cama forense improvisada en el interior de la gruta. El mayor Byers estará visiblemente nervioso, y hay que contenerle con los niños que corretean entre las mulas. A mediodía se ofrecerá un tentempié de queso fresco, cuajo, cecina, pita y té.

Los Agentes se ponen bajo un limonero y se friegan un poco en la fuente mientras las gentes rezan el mediodía. Diecisiete cuerpos... no se van a poder hacer autopsias completas. Habrá que examinarlos por encima y llevarlos a Baghrān. Una auténtica mierda por tierra, y una pesadilla logística por aire. Y además hay que examinar el lugar de los decesos. Después de tomar el punto y limpiar el carburador de un motor de camión puesto en un carricoche, por fin suena un trueno y sale una bocanada negra de humo. Las luces se encienden y Farrukh llega con una galonera roja.

-*Luz disel para seis horas, Shaibi-* dice señalando con la mano el número cuatro.

Las autopsias

Finalmente los focos de la verbena, la camilla improvisada, los niños correteando entre las mulas, y la cueva llena de cadáveres quedarán más o menos presentables. Mientras unos agentes hagan las autopsias otros podrían buscar más material: Para el transporte necesitarán frío. Hay turistas, así que tendrán que traer la comida aquí de alguna forma, en camión frigorífico. Y necesitan dónde transportarlos; bolsas de basura o precinto de embalar podrían valer. Farrukh se vuelve y busca a Shurman en busca de esos materiales. Hay seis horas por delante antes de que oscurezca para encontrar opciones de traslado y empezar a pensar en acercarse al lugar de los decesos.

Los contratistas afganos no eran del pueblo. Dio la alarma un pastor que encontró hace siete días los cuerpos en el camino. Fueron encontrando uno tras otro, hasta llegar a la caseta donde dormían y hacían su trabajo, a 4500 metros de altitud.

La tarde pasa mientras el pueblo hace comandita, traen un montón de embalaje y se van guardando y clasificando los cuerpos en el interior de la cueva. Farrukh dice que llamará a su primo de Iskhasim para que traiga el camión frigorífico que hace la ruta cuando es ramadán. Son otros 500USD innegociables; llegará mañana por la mañana. Se puede hacer que desde Iskhasim un avión militar traslade los cuerpos a Baghrān (Correspondiente tirada de Burocracia, Ciencia Militar o similar). Cuando todo parece más o menos afinado, se acaba el diesel, el sol baja y las autopsias terminan. En función de los buenas que hayan sido las tiradas de Medicina se podrán saber más o menos cosas.

Cinco de los cuerpos están casi troceados por heridas que pueden concordar con caídas entre unas peñas afiladas. Hay tres con sendos agujeros de bala: uno en la boca, le ha levantado los sesos y otros dos tienen uno en la sien cada uno. Hay dos cuerpos con señales de congelación en pies y manos, sin guantes ni calzado o calcetines; uno de ellos sigue con una raquílica camiseta. Hay una pistola soviética Makarov en el pantalón de uno de ellos, con algunas balas del 9x18mm. Los siete cuerpos restantes no tienen una causa directa de muerte. Tienen los dedos azulados, parecen ahogados pero tienen los pulmones secos.

La pistola Makarov no tiene nada de extraño, siendo además extremadamente común en la región. Es una pistola Makarov PM con un cargador con 5 balas (cargador de 8) del 9x18mm. Si alguien la quiere la puede guardar. El lugar donde fueron encontrados los cuerpos ahogados se encuentra cerca de su refugio donde hacían el muestreo para la posible mina. El campamento donde dormían está a 4500 metros de altitud y a unos 15 kilómetros por caminos de cabras, subiendo hacia el noroeste.

El pueblo se guarda mientras suenan los cánticos del anochecer. Farrukh, Aydar y Shurman invitarán a cenar a los Agentes muy educadamente. Es muy descortés declinarlo y necesitan descansar. Quizá después de una ducha y un kabuli palaw puedan fumar un cigarro y poner en común los pensamientos. Y mañana por la mañana, mejor prepararlo todo y salir para el lugar de los hechos.

Con que uno de los Agentes se quede en Vrang para gestionar el transporte de los cuerpos sería suficiente, pero esto puede hacerse a la vuelta de investigar los cuerpos de la montaña.

Durante la cena los tayikos insistirán que allí arriba no hay nada excepto cabras y algún animal salvaje. En ocasiones algún contrabandista esconde sus cosas allí. Si se les pregunta por quién creen que ha podido acabar con los contratistas afganos quedarán consternados. No tienen ni la menor idea y les resulta muy doloroso que les puedan acusar de algo así a ellos.

Finalmente Vrang y el valle de Wakhan duermen. El Equipo se mete en las habitaciones de la casa de huéspedes Aydar Malikmadox después de la frugal cena con Shurman, Aydar y Farrukh.

Aydar y dos de sus hijos acompañarán a los Agentes un tramo para indicar el lugar donde encontraron los cuerpos. Por lo visto no hay pérdida, ya que la torrentera del río que desemboca en el Panj a la altura de Vrang es el camino a tomar. Pocos kilómetros más allá el valle se abre y se pierden los caminos, pero no hay más valles o cambios en el terreno, así que es difícil salirse del cauce. Unos quince kilómetros más allá están los glaciares rocosos que alimentan los arroyos del Wakhan. A sus pies encontraron los últimos cadáveres. Los demás los encontraron a lo largo del valle, solos o en parejas.



Unos quince kilómetros más allá están los glaciares rocosos que alimentan los arroyos del Wakhan. A sus pies encontraron los últimos cadáveres. Los demás los encontraron a lo largo del valle, solos o en parejas.

El amanecer del Wakhan

A las seis de la mañana la actividad de los pastores ya es febril, quizá para quitarse de encima el frío.

Sorprendentemente, las flores de buena parte del valle se abren en cuanto sale el sol, dando un halo sobrenatural a la zona. El equipo debe desperezarse y preparar los aprestos. Las mulas están preparadas. Es posible que los Agentes no sepan montar, pero son animales muy dóciles. Mientras no hagan carreras, todo irá bien. Las mochilas de lona son colocadas bien profesionalmente y Aydar habla con Farrukh, que quiere acompañarlos.

-Yo con cabras, pero voy cinco kilómetros- dice haciendo con los dedos de la mano el símbolo de tres. Luego Aydar espera a que se de la orden de partida.

Byers gruñe.

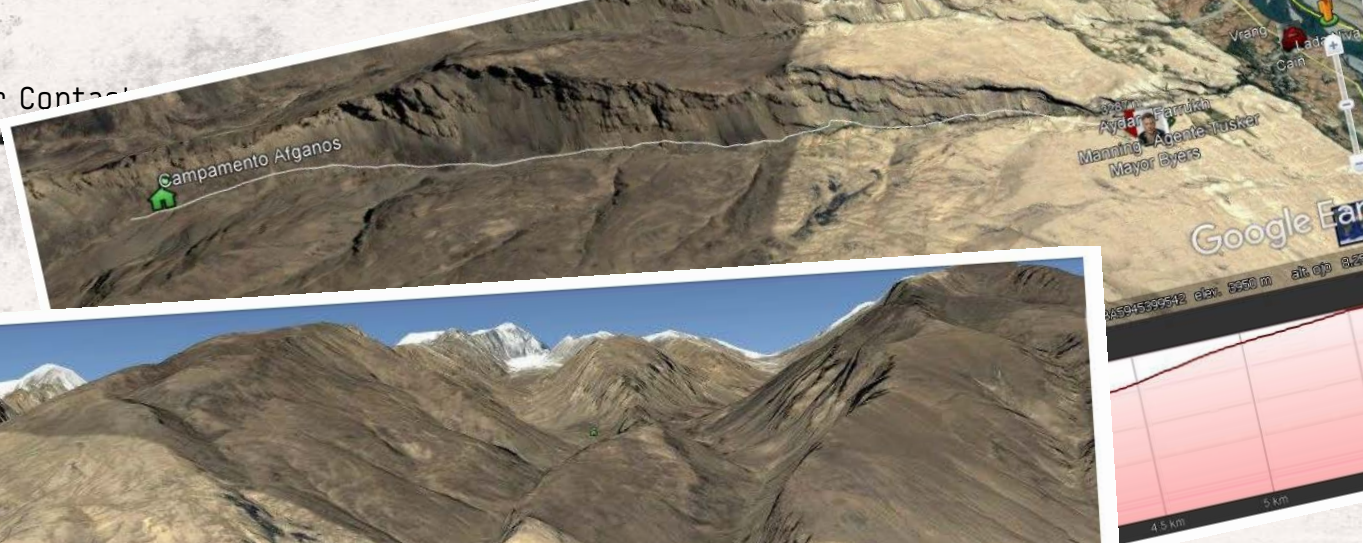
- Otra deliciosa mañana en el paraíso. Una temperatura deliciosa, y animalitos silvestres acompañándonos.- Arruga la nariz mientras la mula se caga a escasos centímetros de su bota y lanza un puntapié a una cabra que olfatea su bolsa. Se calza su gorro de piel bien fuerte y se cierra el último botón del abrigo.

- Yo he podido pegar ojo pensando qué asustaría tanto a un puñado de gente acostumbrada a este tipo de vida.

Tusker aparece pertrechado con un chaleco táctico con cargadores que tapa con su abrigo. Se cuelga del hombro un ARC15 que previamente ha revisado, así como su Glock. Las mulas comienzan a recorrer el camino. Media docena de niños y otros tantos perros siguen a la comitiva chillando y ladrando mientras se comienza a ascender en zig zag. A los quince minutos los Agentes pasan por un morabito donde reza un paisano. El viento sopla a medida que suben. Aydar reparte pan de amapola, "para la cabeza" y quien lo pruebe comenzará a sentirse a gusto.

Quizá los contratistas se pasaron con la amapola...





Aunque hace frío, el sol recorre menos atmósfera a esta altitud y enseguida todos se ponen algo en la cabeza: gorras y gorros, pañuelos y sombreros. Es una buena caminata y Farrukh no para de hablar.

-Ese morabito de Mobarak Ghadam Vakhani ¡Gran santo, grande de los al-anbiyā!

Las mulas piafan y castigan la columna. El rítmico catclás-clás, cataclás de sus cascos produce la somnolencia de una cuna. Un poco más arriba los tayikos paran a coger agua en un pozo. Las palabras se van quedando atrás a medida que el cansancio se acumula. Dos horas después comienza la bajada habiendo superado la torrentera y accediendo al valle.

-Una hora shaib. ¿La mula aprieta culo? ¿Chutoor hasta? -Farrukh está de cachondeo.

Las mulas ascienden desde el valle y pasa una hora. Los paisanos indican el lugar donde encontraron el primer cuerpo, tirado en el cauce. No hay nada que ver en absoluto. Los demás aparecieron cerca del campamento, más arriba.

Peter vuelve a preguntar cuánto falta mientras se limpia la frente con una toallita húmeda Johnsons&Johnsons.

-Una hora, Shaib- dice Farrukh mostrando el índice y el anular.

-Ah, joder, el chiste de "ahorita mismo". Ya me lo se, oiga, estuve en suramérica de vacaciones hace un par de años.

Pero esta vez es cierto, y antes del medio día llegarán hasta el campamento de los Afganos: una caseta de piedra de techo medio caído y unos 5 metros cuadrados y una montaña de basura cerca.

-Primer afgano lo cogimos en río.

Una finca en las afueras

Mientras rastrean en busca de pruebas de las muertes, empezarán a darse cuenta del lugar enorme en el que se encuentran. Parece una finca en Marte. En todo el valle no hay vida para llenar un vaso de té, ni una planta. Entre la basura se pueden ver medio centenar de latas de atún de varias marcas, bidones de agua, bolsas de plástico y sacos de tela de arroz de diez y veinte libras.



El silencio es total, aparte del piafar de las mulas, el lijar del viento y el arroyo raquíutico que circula por el fondo.

De pronto se escuchan unos estallidos cataclísmicos, como si Alah, o Shiva o el mismísimo Indra soltaran truenos sobre el valle. Retumba y el eco rebota un millón de veces. Los hijos de Aydar siguen haciendo bromas sobre la mula. Aydar se apoya mirando hacia el sonido, despreocupado. Farrukh, que decía que iba a acompañar un poco, se urga la nariz con gesto imbécil.

- *¿Qué ha sido eso?*-preguntarán los Agentes. Aunque una tirada de crítica de Supervivencia o Ciencia: Geografía puede también dar con la respuesta, los tayikos se miran y Aydar responde con tranquilidad.
- *Es glaciarse moviéndose, Shaib. "Seracs" se rompen y hielo se mueve.*

Sorprendidos, los Agentes seguirán moviéndose en el paisaje alienígena. Los tayikos sujetan a las mulas mientras sigue la inspección. Está claro que ellos mismo se encargaron de limpiar la zona de cualquier cosa que pareciera útil.

De hecho, es raro no encontrar más armas por los alrededores. Lo más probable es que los pastores hicieran caja con los restos.

Las siguientes pruebas deberían ser suministradas por el Instructoren función de las tiradas de investigación y las interpretaciones de los Agentes.

Algunas pistas

Hay un rastro de huellas en dirección norte. Lo lógico sería que intentaran huir hacia el pueblo y no hacia el Norte. Pero no todos huyeron hacia allí. Posiblemente el resto estuviera trabajando más arriba cuando sufrieron el ataque.

Hay otras pisadas pisadas que se dividen en dos. Un grupo vino hacia el sur, huyendo de algo por la forma en que marcan las punteras en la tierra, y fue cayendo al suelo. Otro grupo grande se fue a la parte alta. Hay algunos rastros de mula, pero son viejos. En el interior de la casa hay una montaña de pruebas de que los trabajadores hacían turnos. Entre ellas, un diario de trabajo, aunque está en dari, debajo de un colchón mugroso. Salieron de la casa como ciervos asustados. Alrededor hay marcas de lucha: rocas raspadas, goma de suelas de bota.

Mientras tanto, las mulas patean nerviosas.

-Hasta, habibi- dice Farrukh mientras palmea la suya en el cuello. Aydar tratará de leer el diario pero no parece muy ducho.

Finalmente, la última prueba en ser encontrada será una pisada extrañísima: o hay osos sueltos, o alguien calza un 75. No puede ser de un oso porque es *demasiado* humana (Biología, Antropología). Es la huella de un bípedo de unos 200 Kg que cruzó el río bastante deprisa.

El Mayor Byers quedará pálido ante esta revelación y quizá se le pueda sacar alguna palabra sobre experiencias pasadas. Tartamudea, está blanco y muy afectado, y apesta a miedo por todos sus poros.

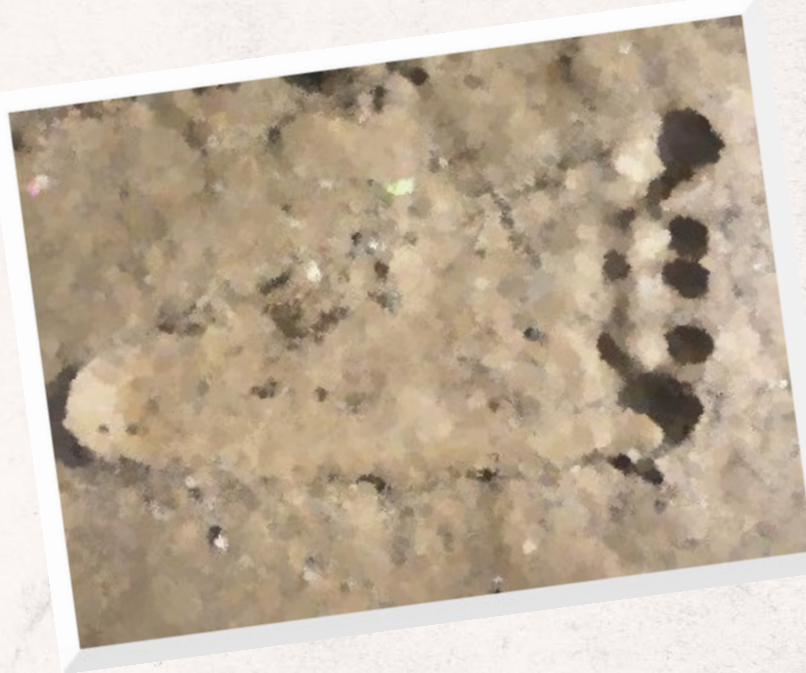
Una tirada de Conocimientos Ocultos o Paranormal permitirá murmurar una palabra: Barmanu, el Yeti del Indu Kush.

La tarde se está echando. Habla Farrukh en un aparte a la luz del atardecer.

-Hay siempre historias, desde Iskenderun, los iraníes, - Farrukh aspira un cigarro gorroneado- pakistani, hindii, todos querían amapola. Primero vinieron ruskis y tremenda guerra. Tanto muerto que nadie veía raro nada. Luego vinieron talibán y todos en cueva, pocos viejos y todos niños con AKás, minaron afgania. Luego vinieron yankii y todo cambió pero seguía igual. Amapola siempre trae dinero, ruta Wakhan trae dinero, ahora turista trae dinero. Claro que hay cuentos, el afgano cuenta que hay tigres, que hay osos, que hay barmanu. Yo nunca he visto nada. Cabras nunca suben tan alto, aquí sólo piedra, hielo y mala suerte.

Si se le interroga sobre el barmanu, seguirá un poco:

-Barmanu cuento de viejas para que niñas no suban al monte. Hombre peludo de las montañas. Tigre coge cabras, oso lleva mulas, barmanu lleva mujeres.



El Barmanu del MiGo

De pronto un mugido apoteósico invade el valle. Las mulas rebuznan enloquecidas y lanzan a uno de los niños al suelo mientras Aydar y Farrukh tratan de someterlas. Huyen hacia la parte de abajo del valle; mientras las ven marchar el miedo atenaza los corazones de los Agentes. Ese ruido parecía un grito: un relincho, una cortina monstruosa que se rasga, el canto de una ballena. Aydar abandona su mula de un salto y se acerca al hijo, que se queja lloricando con un brazo partido por la caída de la montura. Farrukh sigue tratando de mantener el control, pero ya las mulas están completamente perdidas y asustadas.

A unos 500 metros de los Agentes, Farrukh cae al río. De allí mismo aparece una sombra ominosa que lo agarra de la cabeza y lo lanza, ¡flus! como un niño haría con un click de playmóvil, volando contra las rocas.

-¡Barmanu!- Dice Aydar, mientras agarra a su hijo en brazos.

Quien falle la correspondiente tirada de Salud Mental: Paranormal, gritará como un energúmeno balbuceante:

-¡El Yeyo! ¡EL YETO! ¡El yayo! ¡Allí, allá! ¡Atiende, el teti! ¡EL TETO!- Señala obnubilado en lontananza con la cara roja mientras trata de agarrar de la solapa a otro Agente. -¡El yeti!- logra articular. Luego sale corriendo como Ronaldo en un desmarque en dirección contraria a la lejana aparición, al glaciar, superando todos los límites de la física en su carrera. Pierde el gorro, un zapato y la caja de las balas se le abre, saliendo estas volando de la mochila con cada zancada, como si se hubiera convertido en un pimentero humano. Hay un ser a medio kilómetro, así que no se diferencia de un oso o algo similar. No se ve qué hace. Las mulas siguen corriendo como almas en pena y se pierden de vista a la mayoría. Algunas suben por la ladera enloquecidas y se las ve despeñarse, chof, chof, ante la imposibilidad de subir la cresta.

De Farrukh no se sabe nada. Aydar agarra a su hijo herido y empieza a subir valle arriba, siguiendo al Agente huído.

Los Agentes miran alternativamente a las laderas y el río. No hay salida posible y el bicho parece multiplicarse. El Barmanu aparece de pronto entre ellos, como si de un holograma se tratara, o una teletransportación. Medirá un par de metros, y es el maldito abominable hombre de las nieves. Se puede incluso olerlo: Una mezcla de vinagre y ozono. A sus pies, Aydar y su hijo rezan en su idioma. Los Barmanu aullan su risa de hiena y el aire vibra como si la realidad se rasgara. Media decena aparecen alrededor y se pierde toda esperanza. Por supuesto, los Agentes dispararán, pero los recuerdos a partir de este momento empiezan a disgregarse como un azucarillo.

La realidad se funde en negro y caerán en un sueño sin sueños.



Las entidades que controlan a los Barmanu son viejas conocidas para Delta Green: Son Mi-Go, alienígenas aleteantes completamente ajenos al mundo de los Agentes. Una mezcla de hongo e insecto, el Migo puede volar, leer las mentes y asustar como un demonio. De hecho, llevan años estudiando a los humanos por medio de marionetas alienígenas: hombrecillos grises y humanoides de toda especie, a los que usan como herramientas para sus oscuros propósitos.

La actividad de estos seres en las montañas tayikas es un misterio para Delta Green, aunque quizá el evento que ha tenido lugar produzca algún tipo de interacción con estos seres en el futuro...

// Primer Contacto //

Los Agentes despertarán en una celda médico-militar de Bagram. Ocho meses después, serán liberados, pero estarán suspendidos hasta nueva orden. No será hasta junio de 2018 que recibirán la primera llamada para su incorporación al servicio.

La llamada la hace el Agente Harold Ford, del FBI. Laboratorio Analógico de Criminalística Medioambiental.

Cuando por fin les sueltan, es enero de 2018. El mundo ha cambiado mucho. Hace poco más de quince días, el edificio Burj Khalifa de Dubai sufrió un horroroso ataque terrorista, relacionado con el que hubo en Mesa Prieta hace un par de años y con el de Manassas. Una célula estadounidense, sin embargo, logró desarticular a la organización terrorista "Misanropía". A los Agentes les hubiera gustado participar en aquello, pero su misión en tayikistán fue un desastre horrible.

El puto yeti. Un Agente suspira mientras pasea por el monumento a Lincoln con las manos en los bolsillos. No le extraña que le tomaran por loco. Le dijeron que Tusker había pedido un ataque aéreo y que cualquier prueba de lo ocurrido quedó borrada.

Tayikistán cerró la frontera y ya no se puede volver al valle del Wakhan. Perdieron la memoria, les tuvieron metidos ocho meses en celdas militares y civiles y les quitaron la acreditación. Les creen locos y les siguen y monitorean, eso seguro. ¿Quién va a dejar que trabajen para el gobierno otra vez, si en su primera misión le echan la culpa del fracaso al bigfoot?

Hasta que llega la llamada, claro.

DO NOT TYPE IN THIS

031.0090C/

DEC 10 1

ATP PRIORITY
UNCLASSIFIED
 (Security Classification)
FOREIGN SERVICE DESPATCH

FROM : American Embassy, Kathmandu

TO : THE DEPARTMENT OF STATE, WASHINGTON.

REF : Embassy, New Delhi, Despatches 1475, June 22, 1959 and 374, September

DATE: November 30, 1959

For Dept. Use Only	ACTION	DEPT.
	REC'D	IN F O OTHER
	NEA-4 12/7	RM/R-1, INC-8, L-2, H/O-1, H/OB-1, IES-5, ICA-11, CIA-10, HSA-10, OSD-4, OCB-1, ARMY-4, NAVY-3

SUBJECT: REGULATIONS GOVERNING MOUNTAIN CLIMBING EXPEDITIONS IN NEPAL - RELATING TO YETI

There are, at present, three regulations applicable only to expeditions searching for the YETI in Nepal. These regulations are to be observed in addition to the 15 clauses as listed in Mountaineering and Scientific Expeditions in Nepal.

The three regulations are as follows:

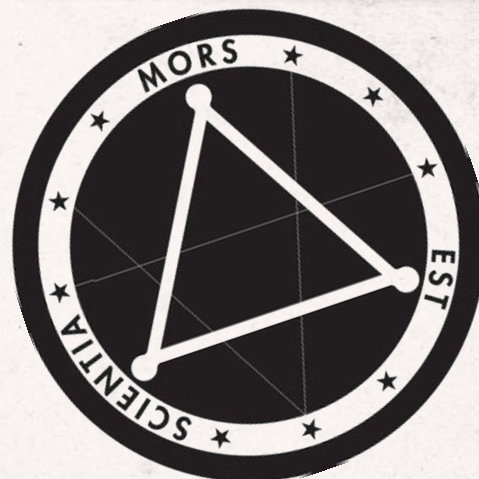
1. Royalty of Rs. 5000/- Indian Currency will have to be paid to His Majesty's Government of Nepal for a permit to carry out an expedition in search of 'Yeti'.
2. In case 'Yeti' is traced it can be photographed or caught alive but it must not be killed or shot at except in an emergency arising out of self defence. All photographs taken of the animal, the creature itself if captured alive or dead, must be surrendered to the Government of Nepal at the earliest time.
3. News and reports throwing light on the actual existence of the creature must be submitted to the Government of Nepal as soon as they are available and must not in any way be given out to the Press or Reporters for publicity without the permission of the Government of Nepal.

FOR THE AMBASSADOR:

Ernest H. Fisk
 Ernest H. Fisk
 Counselor of Embassy

JROlingerman
 REPORTER

UNCLASSIFIED
 INFORMATION COPY



Audio recogido B.O. (Operación Negra).
Agente Tusker (AT) Base de Bagram (BB) F18 Tnt. J.M Mayors. (F18)
ALTO SECRETO
14:05 25/04/2017

AT: Agente Tusker. Solicitando a
6-79, prioridad Alpha, agentes e
BB: 6-79, indique posición.
AT: 43 Sierra Bravo Bravo 57497
BB: Confirmamos coordenadas 4.
AT: Confirmando. (Ruidos de batal
BB: 6-79, eso es Tayikistán, cor
AT: ¡Ya se que es Tayikistán!,
... estática.
BB: Agente B.O. Charlie, India
minutos.
AT: ¡No tenemos seis minuto
...Estática...disparos automá
F18: Aquí Super Dragón VCI
BO sobre localización 43 S
BB: Agente Tusker, póngas

EL ATAQUE TIENE LUGAR

Informe del 30 de abril de 2017 en relación a los hechos sucedidos en
frontera afgana-tayika, valle de Panj, ruta del Wakhan.
SOLO OJOS DELTA GREEN NIVEL DE ACREDITACIÓN 5 ALTO SECRETO.
INFORME DE INCURSIÓN PARANORMAL
Agentes
James M.Cain, FBI
Mathew Garcia, DEA
Mayor Edward Byers, Cuerpo Médico del Ejército
Peter Manning, Servicio Secreto
Phoenix Whitaker, CIA
El Equipo fue comisionado oficialmente sin intervención DG entre el 22
el 25 de abril de 2017 para investigar las muertes de 17 contratistas
afganos en Vrang. Los contratistas investigaban una posible fuente de
cobalto para uso industrial de los EEUU. La zona era conocida por El
Programa debido a frecuentes avistamientos de un metoh kangmi local
llamado barmanu. Estos seres han sido considerados marionetas de las
entidades conocidas como MI-GO, al igual que otras como los llamados
Grisés. La relación entre los MI-GO está fría desde los eventos que
desconectaron a la mayoría de los Grisés. Los Agentes realizaron un trabajo
de campo durante el cual fueron atacados por uno o más metoh kangmi.
Según el testimonio del único superviviente nativo, las mulas en las que
viajaban entraron en estampida dejando al grupo abandonado a 4250msnm.
La entidad mató a los guías locales (dos tayikos adultos y un niño). El
superviviente era un niño de siete años hermano de uno de los fallecidos.
En el ataque, los Agentes fueron perdiendo sucesivamente la memoria
(supuestamente por la actividad del Metoh Kangmi) finalmente el Agente
Tusker (Phoenix Whitaker) ordenó un ataque aéreo desde Bagram a la
posición de la guarida de la/las entidades (adjunto audio). El ataque
destruyó parcialmente el glaciar del valle y



... (Continúa informe) los Operativos implicados fueron recogidos en estado catatónico en las cercanías de las coordenadas del ataque aéreo por el servicio DEVGRU de rescate y trasladados a la Base de Bagram. El Operativo J.M. Cain fue apartado del servicio y se le ordenó volver a la instrucción si mayores contratiempos después de que trasladar a los cuerpos de los contratistas.

Agente Phoenix Whitaker, con amnesia total de aquel día, no recuerda nada desde el ataque sufrido. Dice no recordar que pidiera ningún ataque aéreo.

Mayor Edward Byers, con amnesia total de aquel día, sufrió una crisis psiquiátrica y abandonó su puesto, pero no recuerda nada más.

Agente Peter Manning, con amnesia total de aquel día.

Agente Mathew García, también con amnesia total.

Los cuatro Agentes fueron recluidos por la autoridad militar de Bagram hasta 01/01/2018 y suspendidos de servicio. Sus expedientes fueron trasladados a DG para examinar su posible incorporación como agentes activos. En la actualidad se encuentran bajo vigilancia DG.

No se encontraron restos de la o las entidades que provocaron la incursión, ni restos que pudieran analizarse al derrumbarse el glaciar sobre la localización. El reto diplomático creado al atacar un área protegida tayika no permite volver a investigar. El Wajhan se ha cerrado a los extranjeros.

Se supone que la actividad MI-GO se relaciona con la posibilidad de que se pudiera encontrar cobalto en la zona, dada la importancia que este ha tenido en los eventos apocalípticos de 2016 y 2017. Se ha presupuesto que la entidad quería auyentar a la población de la extracción del mineral. Se desconoce por qué dejó a los Agentes con vida y acabó con los locales, pero de acuerdo a la perniciosa actividad del MI-GO, no se duda de que fue a propósito: quizá una forma de congraciarse con DG.

Se recomienda la investigación de este último extremo.

Fin del Informe.

Recompensas

El Primer Contacto no está pensado para que los Agentes mejoren sus atributos ni habilidades más allá de realizar una o dos Escenas del Hogar, en función de su actividad de interpretación. Los Agentes serán trasladados e investigados en secreto durante algunos meses, hasta que Harold Ford, un Jefe de célula de El Programa se ponga en contacto con ellos para inducirlos en Delta Green. A partir de ahí es cosa del Instructor y los Agentes continuar en una campaña, realizar más misiones o establecer una célula por su cuenta.

Extras y secundarios

Los turistas extranjeros que están en el Corredor del Wakhan son rusos, chinos y algún norteamericano. En su mayoría son oficinistas con ínfulas aventureras. Consideradlos Oficinistas o Estudiantes Ordinarios según la página 354 del *Manual del Instructor*. A elección del Instructor podrían disponer de algún elemento exótico o valioso de ayuda para los Agentes, como un teléfono satelital o un vehículo que prestar en caso de emergencia.

Los afganos y tayikos son gentes amables, durísimas, en apariencia inocentes, pero justos y honorables. Farrukh, Ren, los jefes de Vrang, Aydar y su hijo se hacen querer con facilidad y sus destinos deberían afectar un poco a los Agentes. Puedes considerar a los nativos un poco como desees en cada momento, estableciendo su enorme adaptabilidad y haciendo que parezcan siempre un paso por delante de los Agentes en cuanto a la exploración y los conocimientos locales. Ellos no lucharán en primer término contra los Barmanu, ni mucho menos al MiGo que los controla, pero si ven amenazadas a sus familias lucharán con denuedo para protegerla. Todo nativo local sabe cómo encontrar un fusil AK47 en menos de media hora, y aunque herrumbosos, saben manejarlos con mucha soltura.

El Barmanu

El barmanu es una criatura bípeda con pelo enmarañado muy largo, de unos 2,5 metros y que semeja un gorila peludo. En el interior de su abultado cráneo se oculta la inteligencia de un Mi-Go. El Barmanu puede moverse flotando centenares de metros y polilocalizarse mediante el Lung-goma-pa y el Shespa-po del misticismo tibetano. El Barmanu puede usar tecnología Mi-Go. Los operativos de Delta Green que se encontraron con el metoh-kangmi en Nepal y el Tíbet no tenían ni idea de que eran los mismos seres que los terrores alados de Vermont y los Apalaches más profundos. Un Barmanu usa la INT del Mi-Go que lo controla.

Las características del Barmanu son:

FUE 16 CON 14 DEX 13 INT n/a VOL 13 PV 14 FV 13
AR 3 puntos de recubrimiento ablativo.

HABILIDADES: Alerta 80%, Atletismo 80%, Sigilo 40%.

ATAQUES: Desoxigenador 40%

Patada 40%, daño 1D8.

Garras 40%, daño 1D6 o borrado

DE-OXIGENADOR: Este rayo es emitido como parte del grito agudo del barmanu; quita el oxígeno del aire en un radio de tres metros alrededor del objetivo, lo que desencadena una asfixia inmediata (ver página 62 del Manual del Agente) en cualquiera que no lleve equipo de oxígeno. Cuesta 2 FV por uso.

Las uñas del barmanu pueden inyectar un sustancia que evita la creación de recuerdos durante 12 horas. La víctima "vuelve en sí" 12 horas más tarde y pierde 0/1 SAN. Toda la SAN perdida durante el ataque se recupera, y se vuelve a infligir sólo si el objetivo descubre el tiempo perdido. LUNG-GOM-PA: El metoh-kangmi puede moverse hasta 100 metros en un turno gastando 2 FV.

SHESPA-PO: Al gastar 2 FV, el Barmanu puede crear una ilusión convincente de sí mismo hasta 8 km de distancia. La ilusión puede hablar y sentir su entorno pero no puede ser afectado por la fuerza física. (Por 4 FV puede proyectar su doble invisible a esa ubicación.) El Barmanu puede gastar 6 FV para cambiar de lugar instantáneamente (e indetectablemente) con su doble.

PÉRDIDA DE SAN: 0/1D4.

PERSONAL

NOMBRE Y RANGO

Peter Manning / BUSTER / Jeremiah Duncan

PROFESIÓN Y EMPLEADOR

Servicio Secreto (PPDD)

SEXO:

☒ M ☐ F ☐

EDAD/FdN

25/10/1993

DESCRIPCIÓN FÍSICA


Caucásico, de cabello negro y ojos color marrón. 1.76m 63kg.

OBSERVACIONES

DETALLES PERSONALES

Recién asignado al PPDD, es su primera misión sin supervisor.

Peter Manning nació en Austin, Texas. Fue desde pequeño, una gran mente que siempre supo lo que quería ser. Justo antes de entrar a la Universidad perdió a su madre en un accidente de tránsito, meses después comenzó a estudiar terminología, la USSS pagó su beca. Se comprometió al estudio y a la causa y más temprano que tarde se graduó con todos los honores. En su corto plazo dentro del SS ha tenido misiones en la mismísima Casa Blanca, ha hablado con el anterior Presidente de Estados Unidos (Barack Obama) y por último ha sido puesto a prueba en el extranjero.



- Vive en el 12 de los Apartamentos Array de Riverside, Austin, TX 78741. Su Identidad alternativa es Jeremiah Duncan.

EQUIPO Y NOTAS

MOTIVACIONES

Contar a la gente mentiras sabiendo la verdad.
Entender lo sobrenatural.
Hacer un trabajo que nadie más podría realizar.
Resolver el misterio del Yeti

ENTRENAMIENTO ESPECIAL

HABILIDAD/ESTADÍSTICA

EQUIPAMIENTO

ARMAS	%	DAÑO Y NOTAS	DISTANCIA	PERFORA
Desarmado	60%	1d4-1		0
Glock 17	61%	d10 9x19mm (17/17/17)	15/30/75	0
BLINDAJE				
El blindaje reduce el daño de todos los ataques excepto los localizados y las tiradas de letalidad exitosas.				

HERIDAS Y DOLENCIAS

¿Ha sido sometido a Primeros Auxilios desde la última herida? ☐ Si es así, sólo Medicina, Cirugía o descanso pueden ayudar más.

DATOS ESTADÍSTICOS

ESTADÍSTICAS	VALOR	x5	RASGOS DISTINTIVOS	MAX	ACTUAL
Fuerza (FUE)	12	60		18	12
Constitución (CON)	12	60		18	12
Destreza (DES)	15	75	Reflejos felinos	18	15
Inteligencia (INT)	10	50		18	10
Voluntad (VOL)	13	65	Centrado	18	13
Carisma (CAR)	10	50		18	10

DATOS PSICOLÓGICOS

VÍNCULOS	VALOR
Mamá y papá	2
Su exnovia Jennifer Lowett, ingeniera de American Airlines	8

Estadísticas derivadas	MAX	ACTUAL	DESÓRDENES
Puntos de Vida (PV)	12	12	
Fuerza de Voluntad (FV)	13	13	
Salud Mental (SM)	99	57	
Punto de Quiebre (PQ)		52	

INCIDENTES DE PÉRDIDA DE SALUD MENTAL SIN VOLVERSE LOCO

Violencia ☐ ☐ ☐ adaptado Indefensión ☒ ☐ ☐ adaptado

HABILIDADES

Contabilidad (10%)	30%	Los Auxilios (10%)	10%	Montar (10%)	10%
Alerta (20%)	61%	Forense (0%)	02%	Ciencia (0%):	20%
Antropología (0%)	00%	Maquinaria Pesada (10%)	10%	Física	
Arqueología (0%)	00%	Armas Pesadas (0%)	50%	Buscar (20%)	22%
Arte: (0%)	00%	Historia (10%)	10%	SIGINT (0%)	00%
		HUMINT (10%)	64%	Sigilo (10%)	51%
Artillería (0%)	00%	Leyes (0%)	40%	Cirugía (0%)	00%
Atletismo (30%)	50%	Armas de melé (30%)	50%	Supervivencia (10%)	50%
Burocracia (10%)	31%	Medicina (0%)	00%	Nadar (20%)	50%
Computadoras (0%)	30%	Ciencia Militar (0%):	00%	Desarmado (40%)	60%
Manual (0%):	20%			Paranormal (0%)	01%
Mecánica		Navegación (10%)	50%	Idiomas y otras habilidades:	
Criminología (10%)	61%	Con. Oculto (10%)	15%		
Demoliciones (0%)	40%	Persuasión (20%)	21%		
Disfraz (10%)	30%	Farmacia (0%)	00%		
Esquivar (30%)	50%	Pilotar (0%):	00%		
Conducir (20%)	51%				
Armas de Fuego (20%)	61%	Psicoterapia (10%)	10%		

PERSONAL

NOMBRE Y RANGO

Phoenix Whitaker/Harry Tusker

PROFESIÓN Y EMPLEADOR

Agente del SOG de la CIA

SEXO:

☒ M ☐ F ☐

EDAD/FdN


03/06/1977

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Varón caucásico pelo negro grisáceo. 185cm 95Kg. Ex Ranger.

OBSERVACIONES

DETALLES PERSONALES



EQUIPO Y NOTAS

MOTIVACIONES

ENTRENAMIENTO ESPECIAL

Paracaidismo

Buceo

HABILIDAD/ESTADÍSTICA

Atletismo

Nadar

EQUIPAMIENTO

ARMAS	%	DAÑO Y NOTAS	DISTANCIA	PERFORA
Desarmado	60%	1d4		0
Glock 21	80%	d10+2 .45ACP (13/13/13+1)	15/30/75	0
ARC15 Auto ACOG	80%	d12+1 5,56mm (30/30/30)	60/120/300	3

BLINDAJE

Chaleco antibalas 4 RA.

El blindaje reduce el daño de todos los ataques excepto los localizados y las tiradas de letalidad exitosas.

LESIONES

HERIDAS Y DOLENCIAS

¿Ha sido sometido a Primeros Auxilios desde la última herida? ☐ Si es así, sólo Medicina, Cirugía o descanso pueden ayudar más.

DATOS ESTADÍSTICOS

ESTADÍSTICAS	VALOR	x5	RASGOS DISTINTIVOS	MAX	ACTUAL
Fuerza (FUE)	15	75	Rocoso	18	15
Constitución (CON)	14	70	Salud de Hierro	18	14
Destreza (DES)	16	80	Quarterback de NFL	18	16
Inteligencia (INT)	12	60		18	12
Voluntad (VOL)	10	50		18	10
Carisma (CAR)	7	35	Cínico y amargado	18	7

DATOS PSICOLÓGICOS

VÍNCULOS

Sus dos hijos de un matrimonio fracasado

9

Estadísticas derivadas

	MAX	ACTUAL	DESÓRDENES
Puntos de Vida (PV)	15	15	
Fuerza de Voluntad (FV)	10	10	
Salud Mental (SM)	99	45	
Punto de Quiebre (PQ)		40	


INCIDENTES DE PÉRDIDA DE SALUD MENTAL SIN VOLVERSE LOCO

Violencia ☒ ☒ adaptado Indefensión ☐ ☐ adaptado

HABILIDADES

Contabilidad (10%)	10%	Los Auxilios (10%)	30%	Montar (10%)	10%
Alerta (20%)	80%	Forense (0%)	01%	Ciencia (0%):	00%
Antropología (0%)	00%	Maquinaria Pesada (10%)	10%		
Arqueología (0%)	00%	Armas Pesadas (0%)	50%	Buscar (20%)	41%
Arte: (0%)	00%	Historia (10%)	10%	SIGINT (0%)	00%
		HUMINT (10%)	30%	Sigilo (10%)	70%
Artillería (0%)	0%	Leyes (0%)	00%	Cirugía (0%)	00%
Atletismo (30%)	50%	Armas de melé (30%)	50%	Supervivencia (10%)	50%
Burocracia (10%)	11%	Medicina (0%)	00%	Nadar (20%)	40%
Computadoras (0%)	20%	Ciencia Militar (0%):		Desarmado (40%)	60%
Manual (0%):	00%	Tierra	51%	Paranormal (0%)	01%
		Navegación (10%)	50%	Idiomas y otras habilidades:	
Criminología (10%)	10%	Con. Oculto (10%)	23%	Árabe	20%
Demoliciones (0%)	40%	Persuasión 20%)	40%	Urdu	20%
Disfraz (10%)	30%	Farmacia (0%)	00%		
Esquivar (30%)	50%	Pilotar (0%):	00%		
Conducir (20%)	40%				
Armas de Fuego (20%)	80%	Psicoterapia (10%)	10%		

20

PERSONAL	NOMBRE Y RANGO		PROFESIÓN Y EMPLEADOR		
	Mathew García / TRANQUILO / Frank Norton		DEA		
OBSERVACIONES	SEXO:	EDAD/FdN	DESCRIPCIÓN FÍSICA		
	<input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> _____	06/07/1990	Hispano, 1,70, 60Kg; ágil y carismático.		
	DETALLES PERSONALES		EQUIPO Y NOTAS		
	Mathew García nació en Oregón de padre ecuatoriano y madre estadounidense. Una estrella del parkour en youtube (Fr33jumper), estudió psicología, entró en la DEA como especialista y luego destacó en la infiltración en varios cárteles de droga colombianos por su capacidad para mimetizarse. Imita gran cantidad de acentos y es capaz de esconderse con habilidad, lo que le ha valido para no cometer errores que le costaran la vida. Es obsesivo con los detalles en la investigación y aplica métodos heterodoxos (como el dadaísmo epistemológico de Feyerabend) Divorciado sin hijos. Vive en el portal 440 de la 441w 47st NY 5ºD		<div>ED</div> <div>ACCESS</div> <div>GREEN</div> <div>DELTA</div> <div>ORON</div> <div>SECRET</div> <div>REQUIRE</div> <div>TOP</div>		
	<div></div> <div>//Identidad alternativa: Frank Norton. Madre colombiana, Noelia Martínez, padre Henry Norton//</div>				
			MOTIVACIONES		
			Proteger a personas inocentes de la muerte. Resolver problemas con diplomacia. Explorar lugares exóticos. Disfrutar del parkour como hobby. Estudiar lo Sobrenatural.		
			ENTRENAMIENTO ESPECIAL		
			HABILIDAD/ESTADÍSTICA		
			Bilingüe español-inglés		
EQUIPAMIENTO	ARMAS	%	DAÑO Y NOTAS	DISTANCIA	PERFORA
	Desarmado	51%	1d4-1	-	-
	Glock 17	63%	d10 9x19mm (17*)	15/30/75m	0
LESIONES	BLINDAJE				
	El blindaje reduce el daño de todos los ataques excepto los localizados y las tiradas de letalidad exitosas.				
	HERIDAS Y DOLENCIAS				
	¿Ha sido sometido a Primeros Auxilios desde la última herida? <input type="checkbox"/> Si es así, sólo Medicina, Cirugía o descanso pueden ayudar más.				

DATOS ESTADÍSTICOS					
ESTADÍSTICAS	VALOR	x5	RASGOS DISTINTIVOS	MAX	ACTUAL
Fuerza (FUE)	10	50		18	10
Constitución (CON)	11	55		18	11
Destreza (DES)	14	70	Ágil	18	14
Inteligencia (INT)	11	55		18	11
Voluntad (VOL)	14	70	Tenaz	18	14
Carisma (CAR)	14	70	Embaucador	18	14

DATOS PSICOLÓGICOS			
VÍNCULOS			VALOR
Su hermana			8
Su Madre en Oregón			5
Su amigo Robert Miller. Analista de Información de la DEA			14
Berri Holloway y los otros Runners			9
Estadísticas derivadas	MAX	ACTUAL	DESÓRDENES
Puntos de Vida (PV)	11	11	
Fuerza de Voluntad (FV)	14	14	
Salud Mental (SM)	99	63	
Punto de Quiebre (PQ)		48	
INCIDENTES DE PÉRDIDA DE SALUD MENTAL SIN VOLVERSE LOCO			
Violencia <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptado Indefensión <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptado			

HABILIDADES					
Contabilidad (10%)	10%	Los Auxilios (10%)	12%	Montar (10%)	10%
Alerta (20%)	51%	Forense (0%)	00%	Ciencia (0%):	01%
Antropología (0%)	00%	Maquinaria Pesada (10%)	10%	Astronomía	
Arqueología (0%)	00%	Armas Pesadas (0%)	00%	Buscar (20%)	63%
Arte: (0%)	00%	Historia (10%)	11%	SIGINT (0%)	00%
		HUMINT (10%)	72%	Sigilo (10%)	72%
Artillería (0%)	00%	Leyes (0%)	21%	Cirugía (0%)	00%
Atletismo (30%)	71%	Armas de melé (30%)	40%	Supervivencia (10%)	10%
Burocracia (10%)	10%	Medicina (0%)	00%	Nadar (20%)	20%
Computadoras (0%)	00%	Ciencia Militar (0%):	00%	Desarmado (40%)	51%
Manual (0%):	00%	Navegación (10%)		10%	Paranormal (0%)
		Idiomas y otras habilidades:			
Criminología (10%)	62%	Con. Oculto (10%)	13%		
Demoliciones (0%)	00%	Persuasión (20%)	71%		
Disfraz (10%)	71%	Farmacia (0%)	00%		
Esquivar (30%)	61%	Pilotar (0%):	00%		
Conducir (20%)	50%				
Armas de Fuego (20%)	63%	Psicoterapia (10%)	30%		

PERSONAL

NOMBRE Y RANGO

Mayor Edward Byers AKA HOUSE AKA Daniel Symons

PROFESIÓN Y EMPLEADOR

Mayor en la reserva. Cuerpo de médicos militares.

SEXO:

☒ M ☐ F ☐

EDAD/FdN

07/08/1958


DESCRIPCIÓN FÍSICA

Varón caucásico 175cm 80kg

OBSERVACIONES

DETALLES PERSONALES

Adicto a la adrenalina, sin familia más que una (ahora ex) mujer, sólo el fragor de la primera línea le mantiene con esa sensación de vivo. Antes pensaba que era la adrenalina incendiando su sistema nervioso, pero ahora, años después, sabe que no. Que es esa sensación de todo o nada, de límite, lo que hace que la vida sea vida y que se sienta vivo. Nada, ni el sexo, ni el alcohol, ni la familia que nunca tuvo, pueden llegar a eso. Es una droga. Y no la puede controlar. Así que, a falta de tenerla en su dosis necesaria, recurre a las drogas terrenales. Opiáceos que le calman, sacan su sed de adrenalina. Hasta que le cazaron en un control: alguien se fue de la lengua. Hizo un buen amigo en Sam: era joven y divertido y casi ocupó en esos largos meses en el desierto el rol de hijo que Edward nunca tuvo. Una noche, en las cercanías de Besmayah, el teniente salió de patrulla con su equipo y se recibió un aviso de emboscada. La información era confusa, no se hablaba de insurgentes sino de sombras y gruñidos. La comunicación se cortó, y Edward salió con la segunda patrulla a investigar. Al llegar, los cuerpos de los militares estaban destrozados y mutilados salvajemente.



Entre los restos sanguinolentos, sólo tres soldados sobrevivían, entre ellos el teniente. Se les transportó al hospital de campaña, dos de ellos murieron entre terribles pesadillas en las que no paraban de describir seres abominables que descuartizaban la carne y los huesos.

-Vive en 128 Rhode Island St Highland Park, Michigan 42°23'56.4"N 83°05'13.5"W

EQUIPO Y NOTAS

MOTIVACIONES

-Sentirse vivo y en primera línea, aunque sea con drogas.

-Aprovechar lo sobrenatural.

-Averiguar qué le ocurrió a Samuel Reily.

ENTRENAMIENTO ESPECIAL

HABILIDAD/ESTADÍSTICA

EQUIPAMIENTO

ARMAS

%

DAÑO Y NOTAS

DISTANCIA

PERFORA

Desarmado

60%

d4-1

SIG-Sauer P229

40%

d8+d4 .357SIG (12/12/12+1)

15/30/75

0

BLINDAJE

El blindaje reduce el daño de todos los ataques excepto los localizados y las tiradas de letalidad exitosas.

LESIONES

HERIDAS Y DOLENCIAS

¿Ha sido sometido a Primeros Auxilios desde la última herida? ☐ Si es así, sólo Medicina, Cirugía o descanso pueden ayudar más.

DATOS ESTADÍSTICOS

ESTADÍSTICAS

VALOR

x5

RASGOS DISTINTIVOS

MAX

ACTUAL

Fuerza (FUE)

10

50

18

10

Constitución (CON)

14

70

Como un roble

18

14

Destreza (DES)

10

50

18

10

Inteligencia (INT)

15

75

Pensamiento lateral

18

15

Voluntad (VOL)

10

50

18

10

Carisma (CAR)

7

35

Secuelas del jaco

18

7

DATOS PSICOLÓGICOS

VÍNCULOS

VALOR

Su amigo Sam Reily (en coma)

6

Sus amigos del Cuerpo

5

Estadísticas derivadas

MAX

ACTUAL

DESÓRDENES

Puntos de Vida (PV)

12

12

-Adicción: opiáceos.

Fuerza de Voluntad (FV)

13

13

Salud Mental (SM)

89

53

Punto de Quiebre (PQ)

35

INCIDENTES DE PÉRDIDA DE SALUD MENTAL SIN VOLVERSE LOCO

Violencia ☒ ☒ adaptado

Indefensión ☒ ☒ adaptado

HABILIDADES

Contabilidad (10%)

10%

Los Auxilios (10%)

80%

Montar (10%)

10%

Alerta (20%)

40%

Forense (0%)

00%

Ciencia (0%):

60%

Antropología (0%)

00%

Maquinaria Pesada (10%)

10%

Biología

Arqueología (0%)

00%

Armas Pesadas (0%)

20%

Buscar (20%)

40%

Arte: (0%)

00%

Historia (10%)

10%

SIGINT (0%)

20%

HUMINT (10%)

11%

Sigilo (10%)

10%

Artillería (0%)

00%

Leyes (0%)

00%

Cirugía (0%)

50%

Atletismo (30%)

30%

Armas de melé (30%)

50%

Supervivencia (10%)

10%

Burocracia (10%)

50%

Medicina (0%)

61%

Nadar (20%)

20%

Computadoras (0%)

00%

Ciencia Militar (0%):

00%

Desarmado (40%)

60%

Manual (0%):

08%

Paranormal (0%)

12%

Robótica

Navegación (10%)

10%

Idiomas y otras habilidades:

Criminología (10%)

10%

Con. Oculto (10%)

52%

Demoliciones (0%)

00%

Persuasión 20%)

41%

Disfraz (10%)

10%

Farmacia (0%)

50%

Esquivar (30%)

50%

Pilotar (0%):

00%

Conducir (20%)

20%

Armas de Fuego (20%)

40%

Psicoterapia (10%)

10%

PERSONAL

NOMBRE Y RANGO

James M. Cain , Agente en prácticas

PROFESIÓN Y EMPLEADOR

FBI

SEXO:

☒ M ☐ F ☐

EDAD/FdN

07/04/1995

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Varón caucásico, castaño, delgado. 175cm. 60Kg.

OBSERVACIONES

DETALLES PERSONALES

Su madre murió por una sobredosis y su padre en unas maniobras en Iraq. El compañero de escuadrón y líder se encargó de él al volver a casa y dejó el ejercito, incorporándose a la policía mientras criaba al niño. James, nombrado como su abuelo, crece con un fuerte sentido de la justicia y estudia criminología en la universidad, apasionado por el Crimen Organizado y las operaciones de la DEA. En cuanto tiene la edad, continúa con su camino hacia el FBI.


EQUIPO Y NOTAS

MOTIVACIONES

Sentido de la justicia.
Encontrar a su familia materna.

ENTRENAMIENTO ESPECIAL

HABILIDAD/ESTADÍSTICA



EQUIPAMIENTO

ARMAS

%

DAÑO Y NOTAS

DISTANCIA

PERFORA

Desarmado

60%

1d4-1

BLINDAJE

El blindaje reduce el daño de todos los ataques excepto los localizados y las tiradas de letalidad exitosas.

LESIONES

HERIDAS Y DOLENCIAS

¿Ha sido sometido a Primeros Auxilios desde la última herida? ☐ Si es así, sólo Medicina, Cirugía o descanso pueden ayudar más.

DATOS ESTADÍSTICOS

ESTADÍSTICAS	VALOR	x5	RASGOS DISTINTIVOS	MAX	ACTUAL
Fuerza (FUE)	12	60		18	12
Constitución (CON)	11	55		18	11
Destreza (DES)	12	60		18	12
Inteligencia (INT)	15	75	El primero de su clase	18	15
Voluntad (VOL)	12	60		18	12
Carisma (CAR)	10	50		18	10

DATOS PSICOLÓGICOS

VÍNCULOS

VALOR

Su padre adoptivo10

Los compañeros de quinta del FBI10

La decana de Psicología10

Estadísticas derivadas

MAX

ACTUAL

DESÓRDENES

Puntos de Vida (PV)1212

Fuerza de Voluntad (FV)1212

Salud Mental (SM)9960

Punto de Quiebre (PQ)48

INCIDENTES DE PÉRDIDA DE SALUD MENTAL SIN VOLVERSE LOCO

Violencia ☐☐☐adaptado Indefensión ☐☐☐adaptado

HABILIDADES

Contabilidad (10%)	10%	los Auxilios (10%)	30%	Montar (10%)	10%
Alerta (20%)	50%	Forense (0%)	30%	Ciencia (0%):	0%
Antropología (0%)	20%	Maquinaria Pesada (10%)	10%		
Arqueología (0%)	0%	Armas Pesadas (0%)	0%	Buscar (20%)	50%
Arte: (0%)	20%	Historia (10%)	10%	SIGINT (0%)	0%
Dibujo naturalista		HUMINT (10%)	60%	Sigilo (10%)	10%
Artillería (0%)	0%	Leyes (0%)	50%	Cirugía (0%)	20%
Atletismo (30%)	30%	Armas de melé (30%)	50%	Supervivencia (10%)	10%
Burocracia (10%)	40%	Medicina (0%)	0%	Nadar (20%)	20%
Computadoras (0%)	0%	Ciencia Militar (0%):	0%	Desarmado (40%)	60%
Manual (0%):	0%	Navegación (10%)	10%	Paranormal (0%)	0%
				Idiomas y otras habilidades:	
Criminología (10%)	50%	Con. Oculto (10%)	10%	Español	20%
Demoliciones (0%)	0%	Persuasión 20%)	50%		
Disfraz (10%)	10%	Farmacía (0%)	0%		
Esquivar (30%)	30%	Pilotar (0%):	0%		
Conducir (20%)	50%				
Armas de Fuego (20%)	50%	Psicoterapia (10%)	40%		

23

// OPEN GAME LICENSE Version 1.0a //

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v. 1.0, © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Legend, © 2011, Mongoose Publishing.

Unearthed Arcana, © 2004, Wizards of the Coast, Inc.

Delta Green: Agent's Handbook, © 2016, Dennis Detwiller, Christopher Gunning, Shane Ivey, and Greg Stolze.

Delta Green: Need to Know, © 2016, Shane Ivey and Bret Kramer.

ADENDA: ESTE ES UN PRODUCTO GRATUITO Y FAN MADE QUE SE HACE SIN NINGUNA INTENCIÓN DE LUCRO, SOLO CON EL OBJETIVO DE ENTRETENER. SI ALGUNA DE LAS IMÁGENES DEL DOCUMENTO TIENE UN DUEÑO LEGAL QUE PREFIERE QUE SE RETIRE O SE LE NOMBRE, NO HAY NINGÚN PROBLEMA: PÓNGASE EN CONTACTO.