

NOCHE DE POQUER EN LA CANTINA

Copyright 1997 Dennis Detwiller

Traducción y edición: Marzo 2001 Fco. Blanca. Mapa e informe: Neddam

Un escenario introductorio para Delta Green/La Llamada de Cthulhu

=====

"Noche de Póquer en la Cantina" está pensado para desarrollarlo con un pequeño grupo de jugadores -dos o quizás tres es lo ideal. Está diseñado para introducir nuevos investigadores a los misterios de la conspiración de los Mi-Go/Grisés y para hacerlos adecuados para ser reclutados por Delta Green en un futuro. Lo ideal es que juegues este escenario con un par de jugadores, y "Marionetas y Sombras Chinescas" con otros dos jugadores, introduciéndolos a todos en la campaña por diferentes caminos.

Para empezar, tus jugadores deben crear nuevos investigadores que hayan servido en las Fuerzas Aéreas. Usa las plantillas de profesiones del Piloto de la Fuerza Aérea o Paracaidista de Rescate de la Fuerza Aérea en la pg. 254 del manual de Delta Green (N.T.: del manual en inglés). Ten en cuenta que estas ocupaciones reflejan el entrenamiento de los investigadores y sus habilidades, y no su ocupaciones actuales.

Los investigadores son inadaptados de la Fuerza Aérea. Han tenido un largo historial de cargos por mala conducta y tal vez hayan pasado cortos periodos de tiempo bajo arresto. Obedeciendo a su persistente talento para fastidiarla, han sido asignados a la Base Aérea de Platte.

La Base

=====

La Base Aérea de Platte es la última parada en el camino de los cargos por deshonor. Está a solo un paso de la prisión militar, y esto se refleja en ella. Está compuesta por una docena de edificios y dos pistas aéreas en medio de la tundra de Nebraska, y tiene tráfico aproximadamente una vez al mes. Es principalmente un cementerio para aviones desechados. Helicópteros, aviones de entrenamiento y tal vez algún reactor vienen a parar aquí antes de ser vendidos a un gobierno extranjero o usados como chatarra.



Doce militares componen el personal de la base. Los investigadores pueden ser cualquiera de ellos (menos el comandante de la base, por supuesto), pero cuando llega el sábado, llueva o haga sol, es noche de póquer en la cantina. Incluso el comandante de la base juega, y también los que están aquí por mala conducta (la mitad del personal, generalmente) bajan la guardia. La noche de póquer es uno de los eventos señalados de la semana para el personal de la base (los demás son Guardacostas), solo por el simple hecho de poder ganarle dinero a un superior.

Pero la noche de póquer de este sábado va a acabar mal.

Sucesos Extraños

=====

Durante los últimos 12 años, luces extrañas -disolviéndose, reapareciendo y moviéndose a una velocidad increíble- han sido vistos en el condado de Platte. Al principio no eran nada más que una molestia, hasta que empezaron las mutilaciones. Fue en 1981, y desde entonces más de un centenar de vacas y toros han sido encontrados diseccionados.

Los avistamientos parece que se vienen haciendo más y más frecuentes conforme pasan los años, y desde 1988 que se produzca uno por la noche no es extraño. La matanza de ganado continua esporádicamente, y va a haber una hoy mismo.

Las luces son conocidas en la zona como las "luces fantasmales", nunca han sido fotografiadas con éxito y tampoco se han encontrado evidencia física de su actividad. Los granjeros de los alrededores han cambiado de ganadería o se han aguantado con las matanzas.



Han sobrevolado la base una vez, pero el comandante no ha hablado de hombrecillos del espacio ni de Ovnis. Para él, el caso está cerrado desde 1969 con la Operación LIBRO AZUL. Si los militares dicen que no está allí, es que no está allí. Pronto se dará cuenta de que lo que dice la Fuerza Aérea y lo que hace son cosas distintas.

La Historia Real

=====



Las mutilaciones y las luces son parte de un complejo plan de los Mi-Go. A principios de 1975 un análisis de la zona probó que esta era excepcionalmente rica en los materiales extradimensionales tan deseados por los Mi-Go, y poco después una pequeña base fue construida en una mina abandonada al norte del condado de Platte.

En 1981, como parte de sus continuos experimentos sobre genética y psicología humana, los Mi-Go empezaron a robar material genético del ganado y abduciendo a humanos confiados. Encontraron que la soledad y la falta de sofisticación del Condado de Platte muy útil para desarrollar sus experimentos sin llamar la atención. Los Mi-Go están aquí y tienen el control, pero esto va a cambiar rápidamente.

Llega SONNET

=====

A primera hora de la tarde antes de la Noche de Póquer, una gran furgoneta negra llega a la puerta principal de la Base de Platte. El conductor, un poco atractivo hombre vestido de traje, muestra una identificación de las Fuerzas Aéreas y un montón de órdenes y hojas de código. Es rápidamente atendido y deja la furgoneta en la puerta frontal; aparca cerca de la cantina. Dos hombres vestidos con blindaje pesado y portando fusiles M-16 con lanzagranadas salen de la furgoneta y se ponen a cada lado, mirando en las dos direcciones. Encienden las luces de la furgoneta. Y permanece quieta.



Por la megafonía, el comandante anuncia: "El personal de la base no debe acercarse a la furgoneta aparcada en el área de la cantina. No interfieran con el personal visitante. Es una operación clasificada. Esto es todo."

Cualquiera que mire con atención se apercibirá de que la furgoneta tiene un buen puñado de tiras anti-estáticas, y de que los guardias llevan unos cascos excepcionalmente pesados, cubiertos con superficie anti-reflectante (también puede observarse esto con una tirada exitosa de Descubrir). También, se puede oír un zumbido bajo a una centena de metros de la furgoneta si se consigue una tirada de Escuchar.



Los efectos del Dispositivo EM

El dispositivo EM (N.T: Electro-Magnético) no ha sido perfeccionado y aunque sea letal, tiene algunos defectos. Cubre un área de aproximadamente tres kilómetros cuadrados. Sus principales efectos son:

- * Todo personaje al aire libre (o sea, fuera de un edificio) y dentro del alcance del dispositivo debe hacer un chequeo de Cordura cada cinco minuto o perder 1 punto de Cordura. Si sufre una locura permanente o temporal, generalmente será catatonia o esquizofrenia violenta. El Guardián puede querer hacer estas tiradas y mantener un registro de los resultados secretamente.

- * Si se falla un chequeo de Cordura, debe hacerse una tirada de Idea. Si se falla, se sufre una alucinación. Estas alucinaciones son de carácter translúcido y obviamente imaginarias -aunque, mientras duren, provocarán distracciones. Las habilidades tienen un -30% durante las alucinaciones, que terminarán en un número de segundos igual a la Cordura del personaje menos su INT. También el Guardián puede querer pedir tiradas de Idea a los personajes, para que las alucinaciones simplemente ocurran sin una relación causal obvia entre la tirada y el efecto.

- * Cualquier personaje dentro de un edificio o cubierto por un objeto grande (como por ejemplo un tanque de gasolina) no está sujeto a los efectos del dispositivo.

- * Cualquier personaje al aire libre que lleve cualquier tipo de metal sobre su cabeza -como un casco o incluso un cacharro de cocina- recibe un +20% a su tirada de Cordura contra los efectos del dispositivo.

- * Después de que los científicos hayan sido electrocutados (ver más abajo), el dispositivo solo hace pulsos una vez cada treinta minutos en vez de continuamente.

Lo que Ocurre Realmente

La historia real de esta extraña furgoneta empieza en 1995, en Virginia. Un equipo del BLUE FLY del Proyecto MOON DUST de Majestic-12 (Delta Green, p. 79) estaba observando una nave alienígena no identificada cuando un miembro del equipo decidió dejar a un lado las precauciones y se puso su casco de guerra NBQ (Nuclear/Biológica/Química). Gracias a la tintura de su visor pudo ver la nave con claridad: un cristal flotante, de alrededor de 10 metros de diámetro que no correspondía con ninguna nave conocida de los Grises. Momentos después, el resto del equipo comenzó a sufrir las consecuencias: ataques, pérdida del control, o simplemente colapsándose en un estupor. Debido a que no fue afectado, el oficial que llevaba el NBQ supuso que el casco había bloqueado algún tipo de "descarga" que había acabado con el resto del equipo.



Esta información ha sido enviada a los científicos que trabajan en el Proyecto PLUTÓN, el grupo de Majestic-12 responsable de estudiar tecnología avanzada relacionada con la presencia alien en la Tierra. Identificando el efecto como un pulso electromagnético de bajo nivel, el Proyecto PLUTÓN envió los datos a un equipo de I+D de la Fuerza Aérea que estaba ya trabajando en un proyecto similar. El equipo de I+D (Proyecto SONNET) no han recibido explicaciones de MAJESTIC, y le han contado que los datos vienen de un arma soviética de pulso EM ya en uso en el campo de batalla.

El personal de SONNET creó una aproximación de la mencionada arma soviética de EM mediante ingeniería inversa. Creyendo que esta tenía un origen terrestre y que había sido probada en el terreno, SONNET puso en marcha su desarrollo y rápidamente fabricaron un prototipo a pequeña escala. Con el prototipo en sus manos SONNET decidió hacer una prueba de campo en el personal de la fuerza Aérea; si hubiesen sabido su verdadero origen, probablemente serían un poco más cuidadosos.



Y así han llegado a la Base Aérea de Platte, con doce individuos prescindibles del personal militar. La furgoneta negra está manejada por dos científicos del Proyecto SONNET y contiene el arma EM. La furgoneta y el personal que viene con ella están protegidos del extraño efecto del dispositivo -pero cualquier otro de la base es vulnerable. El trabajo de los científicos es mantener el dispositivo funcionando dentro de los parámetros correctos y entonces, cuando toda persona en la base esté muerta o incapacitada, llamar a un equipo forense para examinar los efectos fisiológicos del dispositivo. A continuación una explosión de un tanque de combustible explicará las bajas sufridas, y la Base Aérea de Platte será cerrada -ayudando a la Fuerza aérea a eliminar los últimos cabos sueltos en el proceso. Un plan perfecto.

Lo que el Proyecto PLUTÓN nunca hubiera imaginado es que los extraños pulsos de EM que emitía la nave de cristal no eran un arma -eran un subproducto del sistema de propulsión de la nave. Aunque que el dispositivo de EM de ingeniería inversa funciona como un arma anti-personal, tiene otra función que a Majestic le gustaría mucho conocer: el dispositivo proyecta emanaciones que reaccionan con cualquier nave de los Mi-Go en la inmediata vecindad y la

hacen estrellarse. Y esto es exactamente lo que va a ocurrir en la Base de Platte.

SONNET en Acción

=====



Durante las siguientes horas, el dispositivo de SONNET afectará al personal de la base. (Ver el recuadro próximo a esto para leer los detalles de como funciona el dispositivo a efectos de juego.) Depende de ti como interpretar esto. La manera más simple de llevar este periodo de tiempo es probablemente describir como una gran tensión se palpa en toda la base, surgiendo un par de peleas. Potencialmente puedes involucrar a un investigador en uno de estos altercados.

Puedes aplicar los efectos del dispositivo a los investigadores cuando quieras. Pregunta que han estado haciendo durante la tarde (no se les han asignado tareas para hoy), y reacciona de acuerdo a esto. No necesitas hacer cada tirada resultante del funcionamiento del dispositivo durante este periodo, pero asume que los investigadores pierden unos 1D6+3 puntos de

Cordura durante el curso de estas horas. (Esto no ocurre de una vez, así que no se va a producir locura temporal.) Interpreta con un par de investigadores las confusas alucinaciones mezcladas con elementos mundanos, tomando aspectos surrealistas por momentos.

Cuando empiece la partida de póquer -que debería jugada en tiempo real- juega un episodio de alucinaciones o esquizofrenia violenta con dos PNJ que irrumpen en el juego procedentes de la guardia y lo echan todo a perder. Cuando los investigadores están involucrados en esta intensa situación, algo ocurre fuera.

El Incidente

=====

Un gemido horrible y un chisporroteo eléctrico se oye en el exterior. Sobre la furgoneta, contorneada en una aureola azul-blanca, hay una gran nave cristalina. Pulsos de energía recorren la distancia entre esta y la furgoneta, y cuando los investigadores alcanzan la ventana de la cantina una descarga perdida impacta en el transformador y todas las luces de la base se apagan. Aunque la luz de dentro de la furgoneta todavía brilla.



El cristal cae de repente, resplandeciendo esporádicamente, al norte de la base. El impacto es audible en la falda de la colina. Las luces del cristal brillan una vez, y luego se apagan. Alguien que observe esta visión debe hacer un chequeo con éxito de Cordura o perder 1 punto de Cordura.

El problema de los Mi-Go

=====

Los Mi-Go del área de Platte no sabían nada del dispositivo de la furgoneta ni de la operación clandestina que lo acompañaba. Durante un tranquilo vuelo sobre la base, una nave Mi-Go reaccionó con el extraño campo electromagnético del dispositivo. Se produjo una horrible explosión a bordo de la nave y los dos científicos de la furgoneta fueron electrocutados, así como los guardias. El Mi-Go a bordo de la nave aterrizó lo mejor que pudo, impactando violentamente contra la falda de una colina. Ha quedado atrapado dentro de la nave debido al choque, incapaz de liberarse a si mismo. El Mi-Go tenía a mano a los autómatas Grises a bordo y intentó usarlos para liberarse, pero son demasiado débiles. El alien está seriamente herido y no puede contactar con los otros Mi-Go de la zona debido a las condiciones de la nave, así que envía a los Grises a las cercanías de la base de la Fuerza Aérea.



Liz Edwards

El objetivo del Mi-Go es conseguir que un par de humanos sigan a los Grises de vuelta para que lo liberen y pueda escapar. Parece hay una oportunidad para que pueda salir del aprieto: ¿podrá manipular las emociones de los humanos lo suficiente para superar su natural miedo a lo desconocido?

Primer Contacto

=====



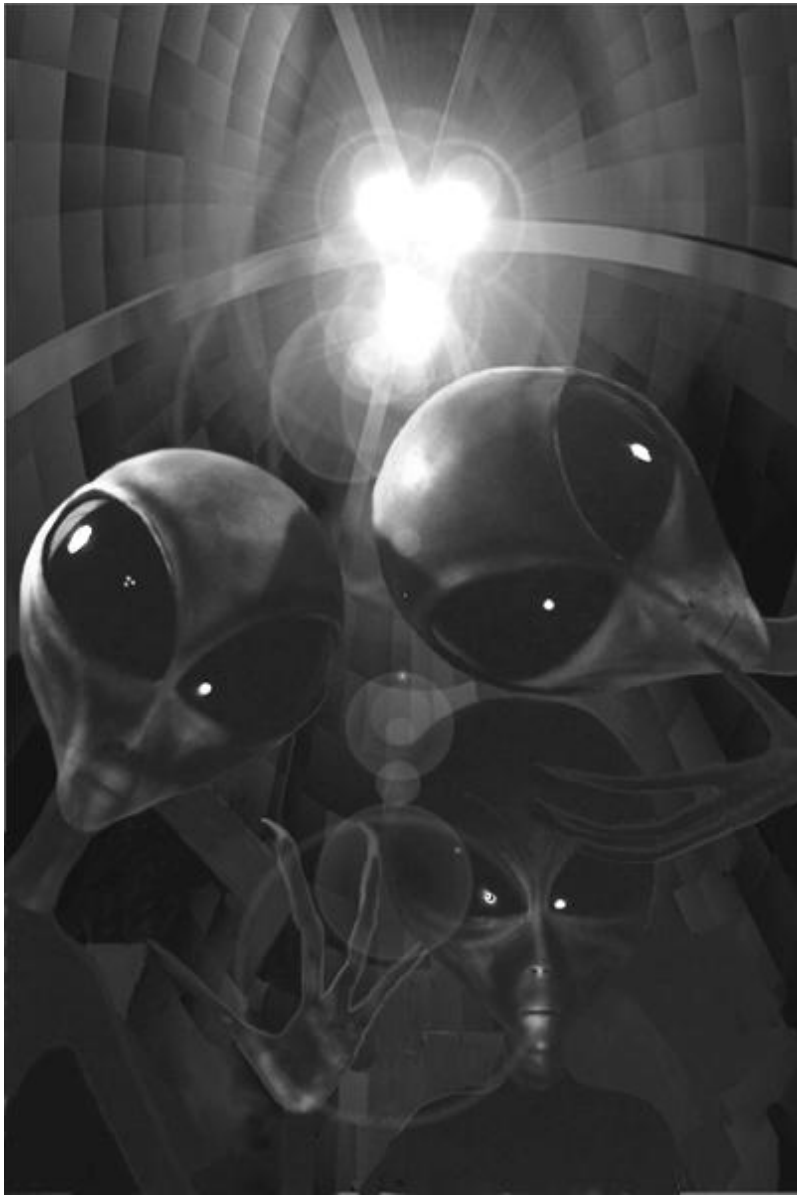
La nave cristalina descansa sobre una colina visible al norte de la base, a unos 800 m. del perímetro de defensa. Es claramente visible desde la cantina, y queda dentro del alcance del dispositivo electromagnético.

Después de unos diez minutos del accidente podrán verse a tres seres bajando la colina, seguidos de una luz brillante. Los tres se encaminarán con precaución a la entrada norte.

Son los Grises moviéndose bajo control del Mi-Go atrapado, y verlos costará 0/1 puntos de Cordura. Una bola brillante los sigue, flotando, a la altura de la cintura de una persona, sobre el suelo, sin otro movimiento que el de seguir el último movimiento de los Grises. Estos están desarmados y se aproximan en una postura exagerada de rendición: brazos arriba, alejados unos de otros.

El que parece el líder -un Gris vestido con un traje y una gorra ridículos (el resto están desnudos)- se aproxima al investigador más cercano y dice con una voz profunda, con ninguna cualidad nasal en absoluto:

"Nosotros, nuestros, necesitamos ayuda, nuestro Perrito está herido, y debe ser alimentado antes que se muera. Nosotros, nuestros, estamos débiles, y la



basura está fuera de nuestras capacidades. Nosotros, nuestros, necesitamos ayuda."

Oír este comentario cuesta 0/1 puntos de Cordura.

Hablar con los Grises es una tarea ardua. Algunas cosas son obvias:

- * No entienden el plural demasiado bien, que digamos.

- * Cualquier cosa que uno oiga, vea o aprenda, lo saben los demás.

- * Tienen una pobre idea de la cultura humana; la ropa absurda del que parece el líder es un signo obvio de que no tienen idea de como vestirse, por ejemplo.

Lo que podemos entender de la conversación, limitada como es, es que un "perrito" (o sea, una mascota o algo así) está atrapada en las cercanías de la nave y que su frágil cuerpo es incapaz de mover la obstrucción lo suficiente para liberarse. Vienen pidiendo ayuda.

Los grises contestarán cualquier pregunta sencilla muy literalmente. Si se les pregunta quienes son, ellos asegurarán: "Nosotros somos". ¿De donde venís? "De lejos". ¿Por qué estáis aquí? "Para comprender." "Que es esa brillante bola de luz? "Una mente." ¿Qué queréis de los humanos? "Beneficios mutuos." ¿Por qué mutiláis al ganado? "Para comprender." ¿Secuestráis a la gente? "Sí." ¿Por qué? "Para comprender." Y todo así.

Si los investigadores piden más explicaciones antes de ayudarlos, el líder explica lo siguiente. En realidad es una historia preparada que los Mi-Go llevan usando desde su primer encuentro con el gobierno de los EE.UU. Está inventada por completo.

Los Grises dirán que son una raza similar a nosotros que vienen de un planeta perteneciente a la estrella M-31. Viajan por el espacio debido a que una catástrofe destruyó su mundo y a sus especies familiares. Necesitan desesperadamente material genético para reproducirse, porque su especie es estéril, una especie clónica creada solo para el viaje espacial. Ellos solo quieren paz y un comercio libre con todas las especies. Podrán a los humanos con otras especies de la galaxia "Cuando estéis preparados."

Los Grises esperan pacíficamente en la entrada a uno o varios humanos para que le acompañen de vuelta a su nave. Si el plan falla, uno de ellos se coge la cabeza y se derrumba. Los demás se apiñarán tristemente en torno a él, y apuntarán a la nave repitiendo: "Él terminará." Si los investigadores van con los Grises a la nave, el sujeto enfermo parecerá revivir.

La Nave

=====

La nave es un cristal octogonal de 10x10m. Aunque se escuchó un impacto violento, reposa sobre un terreno intacto. Emite un brillo apagado, y rodeando el casco que sigue intacto está lo que parece ser el contenido de la nave,



incluido dos cuerpos inanimados de los Grises que están seriamente quemados.

La entrada parece ser unos escalones en la parte de atrás. Una apertura en la superficie sólida revela una extraño interior de apariencia sucia. La entrada del túnel es mucho más larga que el exterior de la nave puede albergar -una pérdida de Cordura de 0/1. El túnel está cubierto de escombros y extraños objetos. Una vez dentro, la puerta se cierra tras los investigadores cuando entren. Túneles ramificados conducen en diferentes direcciones; en una, puede encontrarse el cuerpo de un Gris que tiene rotas ambos antebrazos y hombros. Este túnel conduce a la habitación donde el "perrito" está atrapado.

La habitación es de forma circular y el techo parece de cerámica, algunos pedazos grandes han caído y atrapado a una pequeña y horrenda criatura que yace en el suelo. Tiene aproximadamente 1'30m y está hecha como una especie de cangrejo, compuesto de algún material esponjoso. La parte que parece ser la cabeza cambia de color ante los ojos de los investigadores, pasando del rojo al azul, y volviendo otra vez. No tiene dientes o garras de apariencia ofensiva. Si los jugadores empiezan a mover los escombros, el Mi-Go producirá un excepcional excepcionalmente modulado -misteriosamente suena muy parecido al sonido grabado de un perro. En su condición de no representar una amenaza, el Mi-Go solo cuesta a los investigadores 1/1D3 de Cordura. Una vez liberado, los Grises inmovilizarán a los investigadores con una velocidad impresionante mientras que la criatura sale vertiginosamente volando por el túnel. Una vez que el Mi-Go se haya ido, los Grises se derrumbarán, inertes, y las luces a bordo de la nave se apagarán.

Buscando en la Nave

=====

Solo hay otras dos habitaciones de interés en la nave. Una, al final de un pequeño corredor, es la típica habitación de abducción del folklore OVNI, con su bizarro material médico y una silla de examinación para humanos con grilletes. La segunda habitación es de un color crema, con seis cajones en la

pared. Apilados en el suelo de esta habitación hay objetos humanos, algunos de hace más de cincuenta años, incluido un viejo reloj grabado en la parte de atrás con el mensaje "Para Jenny, 10-5-55"; el reloj todavía funciona. Cada uno de los cajones contiene cinco cuerpos inertes de los Grises, recubiertos de un material con una apariencia plástica que tiene un mal olor.

La Furgoneta

=====

Dentro de la furgoneta del Proyecto SONNET (que está cerrada por dentro) están los dos cadáveres de los científicos; sus ojos han explotado y parece que han sufrido una hemorragia interna masiva (0/1 de Cordura). Llevan los mismos cascos gruesos que los guardias de fuera de la furgoneta. Un gran aparato llena toda la parte de atrás de la furgoneta, y tiene un gran interruptor que dice "ON/OFF"; está encendido. Un contador digital marca lentamente. Se acelera más y más, estabilizándose durante unos momentos, y después decrece y decrece. Funciona en un ciclo de media hora, y el dispositivo emite una pulso una vez en el máximo de cada ciclo. El aparato puede ser fácilmente apagado.

En lo alto de una pila de papeles hay una hoja escrita: ALTO SECRETO/ORCON/SONNET. El documento descubre, en términos técnicos, el dispositivo de pulsos electromagnéticos. Un párrafo de resumen encabeza el documento:

"Dispositivo n°5491, modelo de prueba del Proyecto SONNET, pantalla electromagnética de bajo nivel aprobada para el uso en personal militar. Base Aérea de Platte, Condado de Platte, Nebraska, doce hombres en total. Bajas prescindibles.

68554271/68564372/78674383"

Consecuencias

=====

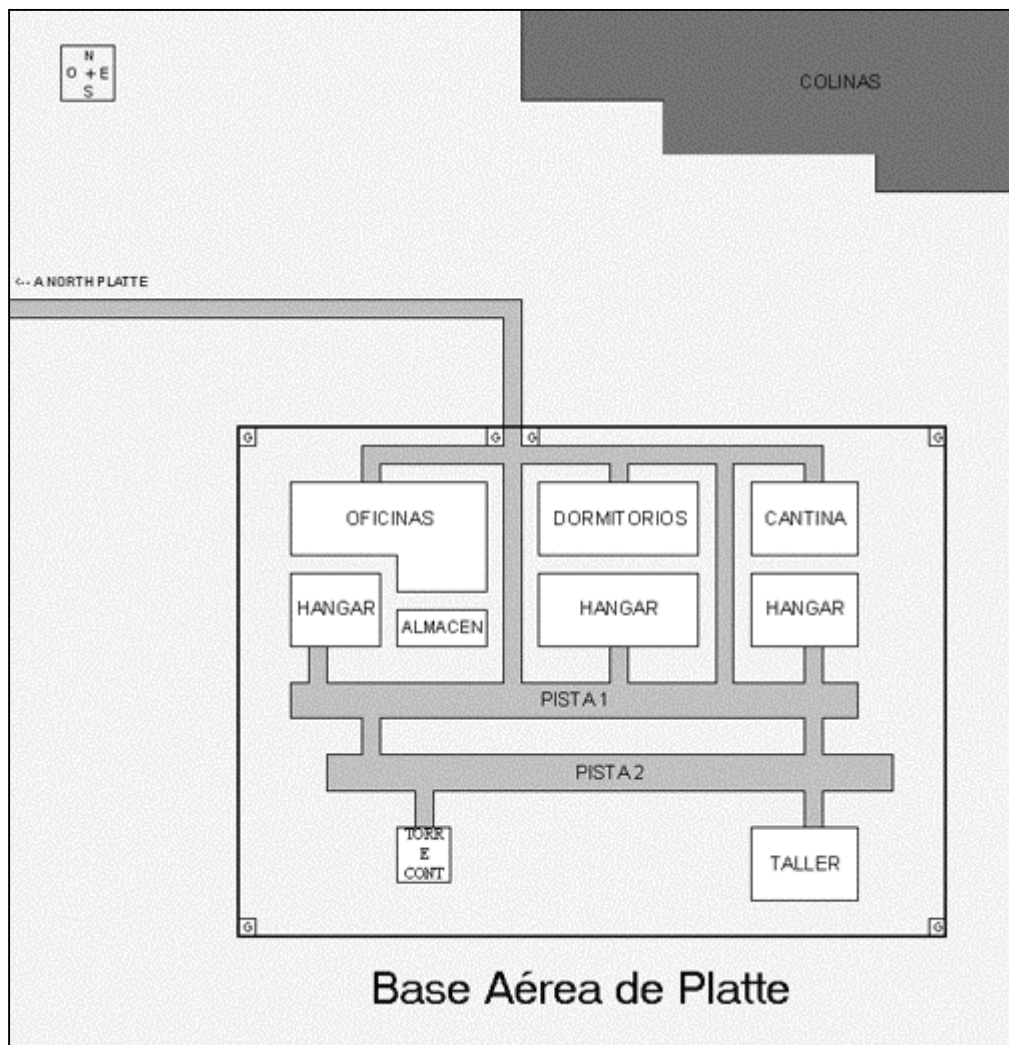
Una vez los investigadores se hayan tenido contacto con el Mi-Go y hayan encontrado los documentos dentro de la furgoneta de SONNET, el escenario ha terminado. Relátales a los investigadores como la ayuda viene poco después del accidente, y un equipo de la Inteligencia de la Fuerza Aérea se persona en la base. El incidente no es publicado. A los investigadores se les cuenta que un aparato experimental (pero no en uso) se dejó temporalmente en la Base Aérea de Platte causando alucinaciones colectivas entre el personal; no había alienígenas, tampoco había documentos refiriéndose a personal "prescindible", etc. Todo estaba en la mente de los investigadores. Ellos seguramente pensarán otra cosa.

El Proyecto PLUTÓN puede involucrarse en el asunto. Pueden valorar el dispositivo como una buena arma contra los Grises, en cuyo caso el Sub-Proyecto GABRIEL se pondrá en marcha. Los Mi-Go, por supuesto, podrían alterar su nave para compensar cualquier arma electromagnética o similar - pero podrían perder unas pocas de naves por el BLUE FLY antes.

¿Qué pasará a continuación? Depende de ti y de tu campaña. La Fuerza Aérea puede ofrecer a los investigadores retirar los cargos honorablemente y una buena compensación, dejando preparados a los personajes para jugar escenarios con SaucerWatch o Delta Green como aliados civiles. Podrían ser transferidos a alguna otra parte de la Fuerza Aérea, trabajando bajo supervisión de un



observador de DG y siendo adoctrinados para la organización. O podrían ser fusilados y enterrados en una tumba sin señal. La elección es tuya.



Creditos:

Producciones Club Grangrel.

Traducción y maquetación: Fco. Blanca funy@redencion.net.

Mapita e infome: Neddam (gracias).

Si ves este módulo en algún sitio por ahí, que sepas que nos lo han mangado de <http://rol.redencion.net>, el mejor MOD para Vampire:LM Redemption.



ALTO SECRETO/ORCON/SONNET

EYES ONLY

Artefacto #5491, modelo de prueba Proyecto SONNET, Pantalla de EM de bajo nivel aprobada para uso sobre personal militar. Base Aerea Platte AFB, Condado de Platte (Nebraska), doce hombres en total. Estimación: prescindibles. 68554271/68564372/78674383.

ALTO SECRETO/ORCON/SONNET

EYES ONLY