

Primer Contacto

M Ó D U L O

Este escenario tiene como objetivo introducir a un grupo de agentes del FBI dentro de Delta Green. Para ello van a experimentar un contacto con seres extraterrestres, en el cual podrán interactuar con dichas entidades. Se recomienda leer previamente la sección "Delta Green" del libro básico sobre el juego. También sería muy útil tener a mano el *Cthulhu Actual*, o en su defecto el básico de *La Llamada de Cthulhu* en su versión 5.5.

Está diseñado para tres o cuatro jugadores, pero no resultaría muy problemático que la cifra se incrementase. Con una sola sesión de juego debe de quedar expuesta y resuelta toda la trama y el desenlace.

Este escenario está dedicado a la memoria de Jeff "AM" Stevens (Jeremia) y Chris Paterson (Joshue), dos ex-agentes de la célula J de Delta Green, y a Allan Cranson (Jeronimo), único superviviente de la misma.

Resumen de lo ocurrido

El 17 de abril de 1995 una nave extraterrestre de forma elíptica está realizando un experimento en una granja cerca de Claresdown (en un pueblo llamado Middland). Es una nave individual en la cual sólo viaja un científico Mi-Go. También lleva 15 clones grises, pudiendo manipular el Mi-Go mentalmente a 7 a la vez. La granja Witssmark, donde se realizan los experimentos, sólo está habitada por el último de ellos, Richard Witssmark. Éste es abducido y llevado dentro de la nave, donde se practican distintos experimentos en su cerebro. Después se le inyecta una droga para que olvide lo ocurrido y permanezca dormido durante 12 horas (tiempo suficiente para acabar los experimentos con el ganado de la granja y marcharse del lugar).

Pero algo salió mal. El efecto de la droga suministrada se vio por algún motivo alterada y Richard se despertó a los 14 minutos de ser reincorporado en su dormitorio. Se levantó aturrido, recordando parte de lo su-

cedido. Antes de que el científico Mi-Go pudiera solucionar el error que se había producido, el viejo Richard tuvo tiempo de avisar a la policía y de cargar su vieja escopeta del 12. El Mi-Go envió a cinco de los grises para interceptarlo con otra dosis (esta vez de un suero letal), pero no se esperaban al viejo con su calibre 12. Richard, fuera de sí y gritando blasfemias contra las criaturas, las despedazó con sus cartuchos, logrando llegar hasta dentro de la nave, donde acertó a darle al Mi-Go, antes de que un gris le inyectase una buena dosis letal. La situación se ha complicado para el Mi-Go, puesto que se encuentra herido e incapacitado para controlar la nave. Lo primero que hace es enviar un SOS a otra nave Mi-Go para que lo recojan, obteniendo una respuesta rápida. Lo pasarán a recoger en un punto dentro de 10 horas en dirección sur. La única posibilidad que tiene el científico Mi-Go es introducirse en una cápsula de regeneración e intentar recuperarse para poder salir hacia el punto indicado en diez horas. Para ello traza un plan en el cual intentará ganar el mayor tiempo posible propiciando un contacto entre los Grises y los humanos. Así creará un estado de confusión que le permitirá recuperarse para escapar volando hacia el sur.

La llamada realizada por el viejo Richard a la policía tiene su efecto. Acude un coche patrulla pensando que el viejo está borracho, pero cuando llega no se creen lo ocurrido. Se acercan dos coches más de policía para un total de seis agentes. Uno de ellos, Philip Thomas, es amigo de un agente

Delta Green

DG que pertenece al FBI (aunque él no sabe nada de DG). Por lo tanto, decide llamarlo a la oficina del FBI de Memphis. Ese agente miembro de DG llama rápidamente a los agentes que tienen en la zona el FBI (los PJ), ya que no hay ninguna célula activa por las cercanías que pueda actuar rápidamente (sus planes son entrevistarse luego con los agentes del FBI para obtener toda la información posible y pasarla a la Célula A).

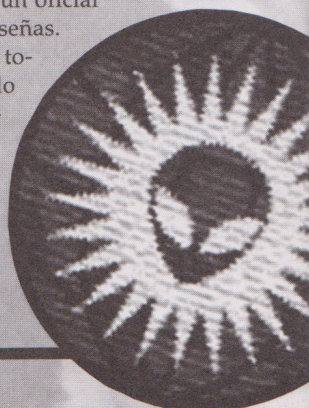
Pero resulta que la llamada de la policía de Middland al FBI es realizada por las vías normales, por lo que esa llamada llega a oídos de un agente de MJ12. Éste lo organiza todo para enviar un equipo NRO DELTA de asalto que se encargará del asunto echando tierra encima. El único inconveniente es el tiempo, pues no pueden actuar muy rápido.

Introducción al escenario

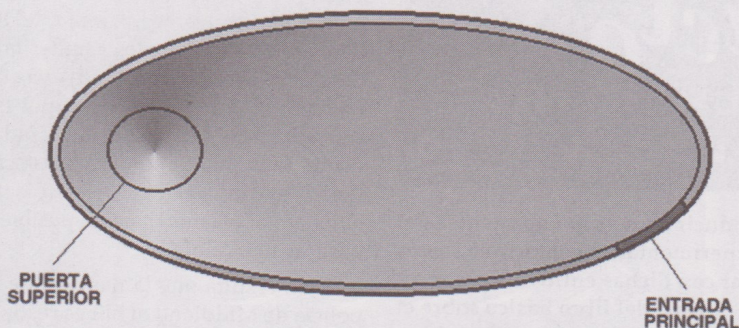
Los PJ se encuentran en Claresdown, una pequeña ciudad cerca de Little Rock, Arkansas. Están de paso, ya que se dirigen hacia la central del FBI en Memphis, cuando reciben una llamada de uno de sus superiores (son las 11 de la noche). Cerca de donde se encuentran (en un pequeño pueblo llamado Middland) ha sucedido un hecho un poco confuso. La policía local se ha puesto en contacto con el FBI porque ha detectado un objeto no identificado en las afueras del pueblo, más exactamente en la granja Witssmark, situada a 2 kilómetros de Middland. Al ser los agentes del FBI más próximos a la zona, deben acercarse y averiguar lo que ha sucedido, de inmediato.

Los PJ no tendrán dificultad en encontrar la granja, donde verán tres coches patrulla de la policía estacionados, y un oficial que les hace señas.

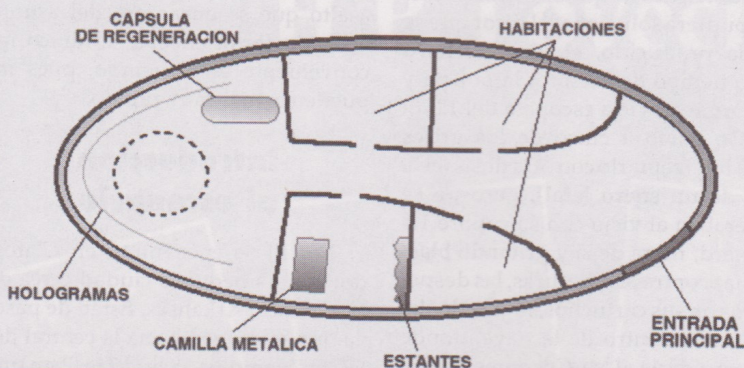
El oficial está totalmente pálido y se acerca nervioso al ver que son agentes del FBI. Empieza a hablar de un objeto extraño, de



VISTA SUPERIOR DEL EXTERIOR DE LA NAVE



VISTA SUPERIOR DEL INTERIOR DE LA NAVE



que tiene miedo, de que los demás policías están al otro lado junto al aparato y demás frases sueltas, ya que es incapaz de articular sentencias correlativas con sentido. Los PJ no tendrán más remedio que dirigirse al otro lado de la granja en compañía del impresionado policía.

La imagen que les espera al bordear la granja es espectacular. Una construcción metálica de unos 6 metros de alto y 13 de largo reluce ante sus ojos. Tiene forma elíptica y parece estar sujeta al suelo por sólo tres delgadas patas cilíndricas, de no más de 5 centímetros de diámetro. No presenta ningún tipo de abertura ni de protuberancia, dando la sensación de estar herméticamente cerrada. Al lado de uno de los cilindros se encuentran cinco agentes que parecen estar bastante desconcertados. Uno de ellos se gira y acerca a los PJ. En este mismo momento empieza el escenario.

La policía

La policía está desconcertada; ni siquiera ha entrado en la granja para

ver si Richard Witssmark se encuentra allí (por lo que no han podido encontrar los cuerpos sin vida y destrozados de 5 grises). Estarán desorientados y sin saber qué hacer, por lo que seguirán todas las indicaciones y órdenes del FBI. No tienen ningún tipo de experiencia en situaciones comprometidas o límite, y actuarán más como personas sorprendidas y asustadas que como agentes del orden.

La nave

Este objeto con tecnología Mi-Go tiene forma de elipse de aproximadamente seis metros de alto por trece de largo, y está construido en algún tipo de metal muy robusto y resistente, de color oscuro. Parece herméticamente cerrada, sin mostrar la menor señal de abertura para puertas o ventanas. Reposa en el suelo sobre tres cilindros de menos de 5 cm de diámetro que, a pesar de su aspecto endeble, son extremadamente resistentes. Del interior del artefacto emerge un sonido leve pero constante, muy pareci-

do al de un generador de electricidad en funcionamiento. Cualquier intento de entrar en la nave por parte de los PJ es inútil, pues no encontrarán acceso alguno a la misma. Sin embargo, una vez haya huido el Mi-Go, los sistemas de apertura y cierre de las puertas de la nave se desbloquearán. Así, cualquiera que se acerque a la misma notará cómo, inmediatamente, se abre un óvalo en la estructura lateral de la nave, dejando paso al interior de la misma.

Dentro de la nave se tiene la sensación de estar en un lugar mucho más amplio del que se podría esperar tras haberla visto desde fuera. Los espacios están bien aprovechados, optimizando al máximo cada metro cuadrado; además, hay una temperatura adecuada (sobre los 22º centígrados), por lo que caminar dentro de ella se hace, de alguna forma, "reconfortante", a pesar de lo insólito de la situación. La iluminación es ligera y tenue y se encuentra a unos treinta centímetros del suelo, en forma de tubos fluorescentes (que emanan luz verdosa) que recorren las paredes.

El total de divisiones de la nave es de cinco, unidas por un pasillo central. A cada lado de dicho pasillo hay dos habitaciones; en ellas se almacenan los clones grises (en una especie de cajones de mesa, pero de gran tamaño y con abertura electrónica). Una de estas habitaciones está equipada con una camilla metálica con sujeciones de goma para manos y piernas; además, hay unas extrañas estanterías que parecen salir del propio fuselaje de la nave, que contienen diversos objetos que a primera vista quirúrgicos.

La habitación del final de la nave es la mas grande y hace de centro de operaciones del Mi-Go. Todas las paredes son paneles con infinidad de botones y palancas (bastante grandes para lo sofisticado de su tecnología, para adaptarse a las extremidades de los Hongos de Yuggoth, con el objetivo de facilitarles las tareas de pulsación). Una especie de barrera muy fina recorre, en forma de media luna, casi el total de la habitación. De ella surgen, cada 50 centímetros, una serie de hologramas que contienen gran cantidad de números y signos, dando al receptáculo un aspecto caótico e impresionante (incomprensible para una mente humana).

El único objeto que se encuentra sobre la superficie de la habitación de mando es una cápsula de dos metros que se encuentra herméticamente sellada (es la cápsula de regeneración que utiliza el Mi-Go. Cualquier humano que haga uso de ella recibirá gran cantidad de daño, pudiendo incluso perder la vida. Esto es debido a las radiaciones que se necesitan para curar ciertos tejidos Mi-Go).

En la parte superior de esta habitación hay una salida esférica de unos dos metros de diámetro que se activa cuando alguien se acerca a la misma (por ejemplo un Mi-Go volando, por lo que igual los PJ no la descubren).

Los Grises

Son entes humanoides, delgados. Altura 133 cm, peso 30 kg, piel suave y carente de pelo, de un color gris neutro. Su cabeza es desproporcionadamente grande en comparación con el cuerpo (aunque de mandíbulas reducidas). La nariz es pequeña y carecen de orejas. Sus ojos son grandes y de color negro, sin señales de iris. Se expresan con un acento entrecortado y siempre se refieren a ellos mismos en plural (parece que tienen problemas en diferenciar el singular del plural). No parecen muy fuertes físicamente ni peligrosos en potencia.

La situación de estos clones a disposición del científico Mi-Go es la siguiente:

Hay un total de 15 Grises.

- 5 están totalmente reventados por la escopeta de Richard Witssmark. Se pueden encontrar destrozados por la entrada de su casa (donde se produjo el primer enfrentamiento).

- 2 están incapacitados por la escopeta de Richard en el pasillo principal de la nave (a uno le falta un brazo y el otro tiene media cabeza destrozada).

- 5 se encuentran en una de las salas de la nave en una especie de cajones herméticos envueltos en un extraño plástico. Estos pueden ser utilizados por el Mi-Go.

- 3 están en la sala de regeneración donde se encuentra el Mi-Go. Éste los utiliza para que pusiesen en funcionamiento la máquina regeneradora

mientras él permanecía dentro. Ahora, con la llegada de los agentes del FBI, planea que salgan al exterior para un contacto con los humanos.

Saldrán de la nave al poco de la llegada de los PJ, haciéndolo de forma espectacular (con luces y sonidos para impresionar a los humanos). No llevarán ningún tipo de ropa ni ninguna arma u objeto.

La conversación con los grises durará todo el tiempo que los PJ quieran, ya que éste es su objetivo (conseguir que el Mi-Go escape). A continuación se presentan posibles respuestas a preguntas que puedan realizar los PJ (todas ellas maquinadas por el Mi-Go para confundir a los PJ y que estos no sepan su verdadera naturaleza):

- Queremos paz. Aprender y paz.
- El humano viejo atacó y mató a nosotros. Escapó corriendo.
- Venimos de un planeta muerto.
- Queremos aprender.
- Queremos paz.
- No peleamos. No guerra.
- Venimos a aprender. Nuestro planeta muerto, necesitamos a aprender. Viajamos por las galaxias para aprender. Necesitamos aprender formas de reproducción mas consistentes que las nuestras.
- No todos pueden reproducir.
- Solo podemos reproducir uno y la mayor veces ninguno.
- No hemos hablado con el gobierno ni ningún gobierno.
- Solo queremos aprender y marcharnos a aprender.

Nota para el Guardián: No contestarán a nada concreto sino con respuestas similares. Es muy importante, en este momento, dejar a los PJ que pregunten se interesen, toman notas, etc. Un contacto con un ser extraterrestre inteligente y que se puede comunicar fascinará a los PJ (una vez superado su lógico temor y recelo inicial). Por lo tanto, se debe explotar este hecho al máximo para, cuando el Mi-Go salga, crear un estado de confusión impresionante.

El científico Mi-Go

Este hongo de Yuggoth ha sufrido un gran revés con su situación, pero ha actuado de forma inteligente y

muy rápida. Tiene bastantes posibilidades de escapar con vida. Cuando esté recuperado creará una distracción con los grises, haciendo que se colapsen con espasmos, y saldrá volando por un orificio superior de la nave. Cogera a los agentes por sorpresa, por lo que pasará volando rápidamente para huir. Tiene un 90% de posibilidades de escapar sin que le puedan disparar. Si por el contrario le pueden atacar, sólo podrán hacer 1d3 disparos entre todos los presentes, por lo que sus posibilidades de escapar siguen siendo altas (dada la naturaleza de estos seres y su casi inmunidad a las armas de fuego).

Una vez huya volando hacia el sur, llegará al punto de encuentro y se marchará en la nueva nave.

Richard Witssmark

Su cuerpo muerto se encuentra justo en la puerta de entrada de la nave, pero por su lado interno. Si se le examina, se llegará a la conclusión de que ha sido intoxicado por un veneno muy fuerte, ya que presenta síntomas evidentes en su piel y rostro. A su lado hay una escopeta descargada.

Majestic 12 (MJ12)

El equipo DELTA de MJ12 llegará poco después de la huida del hongo de Yuggoth (dejando un poco de tiempo para que los PJ puedan inspeccionar la nave). Presentarán credenciales militares falsas (de las fuerzas aéreas) y se pondrán al mando. Sus objetivos son los siguientes:

- Llevarse todo tipo de tecnología, así como objetos alienígenas (todo el material quedará requisado para el proyecto PLUTÓN; que se encargará de su posterior análisis y estudio).

- Tapar todo lo ocurrido (prendiendo fuego a la granja y limpiando el lugar).

- Requisar cualquier cosa que los presentes hayan podido coger, filmar, fotografiar o lo que sea.

No se andarán con bromas para obtener sus objetivos. Llegarán con camiones, furgonetas, jeeps e incluso dos helicópteros. La parafernalia será impresionante, así como los recursos que desplieguen. Por lo tanto, no du-

darán en abrir fuego contra cualquiera que parezca se va a rebelar notablemente.

Delta Green (DG)

Una vez transcurrido el escenario, un agente DG se pondrá en contacto

con los PJ, ofreciéndoles unirse a la organización. Después de la experiencia que han tenido, es probable que sus vidas cambien para siempre y que quieran saber más sobre lo que está ocurriendo. Es cuestión del Guardián el aclarar estas reuniones y situaciones de juego, pero se recomienda la

creación de una nueva célula integrada exclusivamente por tres agentes PJ, y algún colaborador de DG, también PJ.

Delta Green actuará, en este caso, mucho más rápido que sus rivales de MJ12, consiguiendo salvar, por lo menos, las vidas de los agentes del FBI (aunque no así la de los policías locales).

Conclusión

El escenario terminará cuando los agentes de MJ12 limpien la zona y manden a la central del FBI en Memphis a los PJ, para que realicen un informe completo.

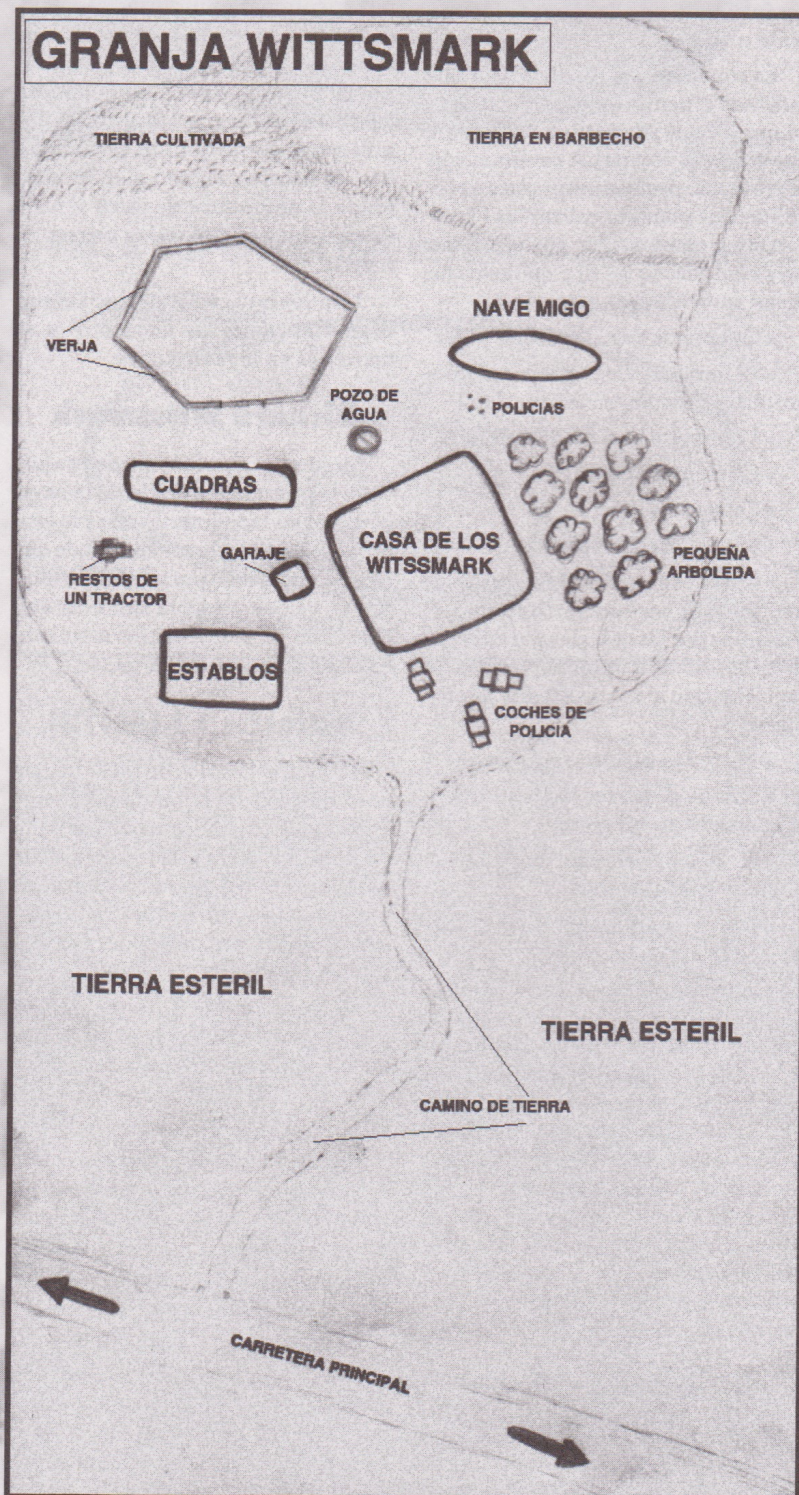
El suceso no aparecerá en los medios de comunicación; sin embargo, si aparecerá una noticia que hablará de un incendio trágico en Middland, en una granja donde murió su propietario. Además, seis policías locales que fueron en su auxilio también perecieron al ceder una de las paredes de la granja, debido al efecto abrasador del fuego.

Un psicólogo del FBI interrogará a los PJ y les aconsejará por separado que modifiquen su informe, ya que podrían ser expulsados del FBI por inventarse algo así.

Los PJ probablemente serán recompensados con un par de semanas de descanso, y si modifican su informe podrán seguir en sus puestos del FBI. Eso sí, no volverán a trabajar nunca juntos para los Federales (aunque sí en DG). Aquellos que no modifiquen su informe serán expulsados del FBI.

Experimento Mi-Go

La misión que tenía asignada este científico de Yuggoth estaba unida a la situación de Richard. El viejo estaba siendo abducido desde hacía diez años, en los cuales se le extraía una pequeña porción de masa encefálica, sustituyéndola por un compuesto orgánico propio de los Hongos de Yuggoth. El objetivo del tal experimento era comprobar cómo se adaptaban ambos compuestos orgánicos y los efectos secundarios que se podrían producir. Los Mi-Go están fascinados con el origen de los "sentimientos humanos", ya que desconocen su origen y la forma en que son controlados (aparte de ser únicos y característicos de esta raza). Si el experimento tuvie-



Grises

(característica básica de uno de estos seres)

FUE: 10 CON: 10 TAM: 9 INT: 15

POD: 14 DES: 9 Ptos Vida: 10

Ataques: Puño: 25% 1d3

Armadura: Ninguna. Reciben el daño normal de cualquier arma, pero regeneran dos puntos de vida por asalto.

Puntos de COR: 0/1d3

se éxito (en el caso de Richard así era), el siguiente paso sería el proceso contrario, la sustitución de masa cerebral del Hongo de Yuggoth con componentes humanos, para así poder analizar de primera mano las emociones y sentimientos.

Opción especial de juego

El escenario está diseñado de tal forma que la siguiente opción de juego sería ideal, logrando que los jugadores se llevaran una agradable sorpresa.

Científico Mi-Go

FUE: 10 CON: 11 TAM: 12 INT: 17

POD: 17 DES: 15 Ptos Vida: 12

Ataques:

Pistola Eléctrica: 30% 1d10 (tiene 59 disparos antes de agotarse. Ningún humano sabe como recargarla. El cuerpo especial de los MI-GOS asume la pequeña descarga eléctrica después de cada disparo, sin embargo un humano recibiría 1d3 puntos de daño en cada disparo).

Pinzas: 30% 1d6 más Presa

Armadura: Todas las armas de fuego hacen el daño mínimo..

Puntos de COR: 0/1d6

Notas: El científico Mi-Go se encuentra herido y sus puntos de vida en este momento son 5. Necesita regenerar dos puntos de vida para poder huir volando (ya que para hacer volar la nave necesita estar casi al 100% recuperado). La máquina donde se encuentra regenerándose recupera 1 punto de vida cada 4 horas.

Agente NRO DELTA (MJ12)

(típico agente)

FUE: 15 CON: 16 TAM: 11 INT: 15

POD: 16 DES: 15 APA: 10 EDU: 18

COR: 80 Ptos Vida: 13

Bonificación al daño: +1d4

Ataques:

Patada: 50% 2d6+bd

Presa: 55% especial (ver libro reglas)

Pistola Automática Modelo Glock 18: 72% 1d10 (2 por asalto)

Subfusil H&K MP5SSD (con silenciador) 44% 1d10 (2 por asalto)

Habilidades:

Escalar 66%, Esquivar 52%, Conducir Auto 63%, Saltar 68%, Escuchar 66%, Artes Marciales 52%, Descubrir 71%, Ocultarse 67%.

Notas: Los agentes DELTA de MJ12 actúan rápidamente y sin dudarlos. Están especialmente entrenados para actuar en este tipo de situaciones y no se plantean preguntas ni "porqués".

A la hora de quedar con los jugadores para dirigir "Primer Contacto", habrá que decirles que se trata de una partida para *La Llamada de Cthulhu*, y más concretamente para *Cthulhu Actual*. Los jugadores utilizarán personajes creados en hojas de *Cthulhu Actual* y con las reglas de creación de personajes propias de la época (aunque, eso sí, como agentes del FBI).

Es importante no nombrar a Delta Green hasta el final del módulo, logrando así que cuando el agente DG se reúna con ellos para hacerles la proposición de que se unan al grupo, los jugadores se queden alucinados, pues pensaban que estaban jugando a *Cthulhu Actual* y resulta que ya están dentro de *Delta Green*.

Aconsejo que el Guardián tenga preparadas (y ocultas) hojas de *Delta Green* en blanco, para repartir entre los jugadores al final del módulo y que los jugadores

Policía local

(típico agente de Middland)

FUE: 12 CON: 11 TAM: 12 INT: 10

POD: 12 DES: 9 APA: 11 EDU: 13

COR: 55 Ptos Vida: 12

Ataques:

Porra: 40% 1d8

Pistola: 55% 1d6 (3 por asalto)

Rifle: 75% 1d10+2 (1 cada 2)

dores puedan hacer la transacción de datos de sus agentes, de la ficha de *Cthulhu Actual* a la de *Delta Green*.

por Alejandro Ramos

