

The background of the entire page is a deep space scene. A bright, glowing blue light source, possibly a star or a nebula, is positioned in the lower right quadrant, casting long, diagonal streaks of light across the frame. The sky is filled with numerous thin, parallel lines of light in shades of blue and purple. In the foreground, several large, irregularly shaped rocks or asteroids are floating, some of which are illuminated by the blue light, giving them a translucent appearance. In the top left corner, there is a small, dark, circular object, possibly a planet or a moon. In the top right corner, there is a small, stylized blue symbol that looks like a cross or a plus sign.

# EL MAÑANA NUNCA MUERE

---

UNA TRILOGÍA DE AVENTURAS  
EN LOS MUNDOS DE CTHULHU



# BREVE HISTORIA PREVIA

Mi primer contacto con esta campaña fue por casualidad. Buscaba material para uno de mis juegos favoritos, el Cthulhutech publicado aquí en España por Edge, sin embargo apenas encontraba material nuevo. Es lo que tienen los juegos de rol no demasiado populares, que apenas hay material para los mismos.

Llevaba horas revisando páginas y páginas en internet, las cuales llevaban sistemáticamente a las mismas aventuras, las pocas que hay de producción autóctona y las no demasiadas más que hay en la lengua de Shakespeare. Todas conocidas y todas ya leídas.

Iba a darme por vencido cuando una página me llamó la atención. Se trataba de una página en francés, pero lo poco que se podía leer en las dos pinceladas que arroja google sobre cada página se trataba claramente de una aventura fanmade. Siguiendo ese link es como me encontré con la página web de Rôle Grand Sud, una página de información sobre convenciones y asociaciones de jugadores de rol del sur de Francia (<http://rolegrandsud.blogspot.com.es>).

En esta página descubrí que efectivamente me encontraba ante una partida de Cthulhutech que había sido creada por su autor para el FIJ 2012 (una convención de juegos de rol que se celebra anualmente en Cannes).

Pero para mi sorpresa, también descubrí que la aventura no estaba sola, si no que su autor, de nick Ludipolis, había creado realmente una especie de campaña que enlazaba bajo un mismo arco argumental tres partidas de tres juegos lovecraftianos diferentes: La llamada de Cthulhu, Delta Green y Cthulhutech.

Como podéis entender, el concepto me llamó poderosamente la atención así que armado de paciencia y del google translator me dispuse a leer ese Tríptico de Cthulhu, como su autor lo llamaba.

La historia me llamó poderosamente la atención, con un enemigo con la capacidad de viajar en el tiempo y la intención de cambiarlo, y los PJs de tres épocas diferentes intentando evitarlo a cualquier precio. La idea me encantó. Allí ya había decidido que pese a no tener mucha idea de francés, me liaría la manta a la cabeza para traducir la aventura.

Mi problema es que nunca he sabido simplemente traducir una aventura. Cuando me encuentro ante una historia escrita por otro siempre me vienen a la cabeza ideas para modificar las partes de la historia que no me gustan, para hacer el argumento más consistente, etc.

Al final lo que iba a ser una traducción rápida ha sido una amplia remodelación que, respetando el argumento y los parámetros originales, cambia ciertas partes de la historia, añade escenas nuevas y presenta una maquetación totalmente original. Al final estamos ante el resultado de un esfuerzo de varios meses.

Espero que os guste.

Disfrutad de la campaña y navegad por las arenas del tiempo en la lucha de la humanidad por preservar su historia.

**Título:** El mañana nunca muere

**Título original:** Triptyque Cthulhu

**Autor original:** Ludipolis

**Traducción:** Rubén Rivera Cisneros

**Diseño de escenas adicionales:** Rubén Rivera Cisneros y Marc Santanach Gibernet

**Maquetación:** Rubén Rivera Cisneros







# RESUMEN DE LA CAMPAÑA

## LA HISTORIA DE LAS TABLILLAS

El imperio Sumerio-Acadio fue un gran reino de Mesopotamia formado a partir de las conquistas de Sargón de Akkad. Mantuvo su máximo esplendor entre los siglos XXIV y XXII a. C. (2.334 a 2.192 a.C.) y es considerado por todos los historiadores como el primer gran imperio de la humanidad.

Los dominios del Imperio acadio se extendieron a toda la cuenca de Mesopotamia, Elam, Siria y según las inscripciones aún más allá, hasta el Líbano y la costa mediterránea. Se llegaron a realizar incursiones hasta Anatolia y el interior de los montes Zagros y el imperio controló el comercio del golfo Pérsico hacia Magan (posiblemente Omán) y la región del valle del Indo. ¿Pero cómo consiguió Sargón conquistar un imperio tan grande en épocas tan pretéritas?

La realidad es que Sargón tuvo ayuda. Los Mi-Go, la raza alienígena proveniente de Plutón utilizó el imperio acadio como su personal banco de pruebas con la humanidad. A los Mi-Go se les rendía culto como a dioses, se les ofrecían sacrificios para sus experimentos. A cambio Sargón obtuvo de ellos el poder necesario para conquistar su imperio.

Sin embargo, de repente algo hizo que los Mi-Go abandonaran su proyecto en la Tierra y que volvieran a su planeta natal. Con la huida Mi-Go el poder del imperio acadio decayó y acabó siendo sustituido por otros poderes emergentes.

No sabemos qué fue lo que motivó ese radical cambio de planes. En cualquier caso, los Mi-Go se esforzaron en llevarse de nuestro planeta todo lo que habían traído, sus máquinas, todo su conocimiento. Borraron su rastro del planeta como una realidad y decidieron quedarse en la memoria de la humanidad como una leyenda, un mito, unos dioses o demonios más de entre todos los que adoraban los acadios.

Pero en su rápido regreso a Plutón no eliminaron todo rastro de su conocimiento. Algunos eruditos acadios habían recogido parte del conocimiento extraterrestre en diversas tablillas. No las comprendían bien, pero estaban convencidos de poder estudiarlas y desentrañarlas con el tiempo. Esas tablillas se quedaron en la Tierra, aunque sus secretos no se desvelarían hasta mucho, mucho tiempo después.

En los años 30, una expedición arqueológica británica, descubrió las ruinas de la ciudad de Akkad, la mítica capital del imperio acadio. Entre lo que encontraron en su interior estaban alguna de esas míticas tablillas.

Sin embargo, estos arqueólogos fueron asaltados en su vuelta a casa por unos saqueadores del desierto, su grupo diezmado y los documentos robados por el líder de los saqueadores, un hechicero chiíta de nombre Salih Sadir. Este último se asoció con la Sociedad Thule, un grupo ocultista de filiación nazi, dirigido por Rudolf von Sebottendorf (el creador de la Sociedad Thule). Una vez en posesión de los tomos esotéricos, los dos hombres los dividen y separan.

Aquí se pierde el rastro de los manuscritos que se llevaron los nazis, pero sí que se sabe el destino de los que se llevó el chiíta. Sadir legó su patrimonio a sus hijos, todos hechiceros como él.

Años más tarde, el último de ellos, Razzaq Sadir fue hecho prisionero por Saddam Hussein cuando éste estaba en el poder en Irak. Para mantenerse con vida, el hechicero confesó todos sus secretos a los torturadores del dictador, incluyendo la ubicación de los textos sumerios ocultos. El dictador mandó matar tras ello a Razzaq, pero curioso ante lo que éste había estado intentando durante tanto tiempo ocultarle a sus torturadores, mandó a una unidad de sus tropas de tierra a recuperar los tomos. Sin embargo, una vez los tuvo en sus manos, no creyendo en la brujería y tomándolos por superchería barata, los abandonó a criar polvo en un almacén sin volver que preocuparse por ellos.

Décadas más tarde, la intervención militar de 2003 terminó con el gobierno de Hussein y éste fue capturado con vida para ser juzgado. Entre los abogados del ex dictador se encontraba Aisha Gaddafi, la única hija del jefe del Estado Libio. Ella sí que era una estudiosa en temas ocultistas y estaba muy interesada en la localización de los viejos tomos sumerios, que Saddam había relegado al olvido. Cómo sabía de su existencia, sigue siendo un misterio a día de hoy.

El viejo dictador, depuesto y cansado, finalmente acabó revelando el paradero de los libros. Así que Aisha se apresuró a recuperarlos y repatriarlos a su país. Tras la ejecución de Saddam Hussein, regresó a Libia y comenzó a estudiarlos.

En 2011, con los acontecimientos de la primavera árabe, el poder de la familia Gadafi es derrocado, Aisha logró huir del país y buscar refugio en Argelia. Aisha, 3 años después, acabará donando las tablillas a la Universidad de Argel, no se sabe si bajo coacción del Gobierno Argelino o como agradecimiento por la protección de éste. En cualquier caso las tablillas acaban en la universidad. Allí las tablillas originales son conservadas pero por primera vez son copiadas y su información difundida y compartida con el resto de universidades del mundo.

Sin embargo el secreto de su contenido seguiría siendo un misterio durante cinco años, hasta que en el 2019, Teresa Ashcroft de la Universidad de Miskatonic, cruzara son contenido con el de otros tratados relativos a las matemáticas no-euclidianas y a partir de ello se empezaran a fundar las bases de la arcanotecnología.

## ALFA Y SU PLAN PARA ACABAR CON LA GUERRA DEL EON

En el año 2085, la raza alienígena de los Mi-Go está en guerra contra la humanidad, pero ésta ha logrado mantener un status quo en la guerra gracias al descubrimiento y posterior uso de la arcanotecnología. La guerra está siendo sangrienta para la humanidad, pero no menos para los alienígenas.

Uno de los líderes Mi-Go más destacados, de nombre impronunciable para la humanidad pero conocido como Alfa, ha estado trabajando para conseguir viajar atrás en el tiempo, para evitar que la humanidad llegue a adquirir los conocimientos ocultos que les llevaron a desarrollar la arcanotecnología.

Su investigación fue larga y penosa, pero gracias a ella descubrió que una de las bases científicas de este desarrollo

proviene de unos documentos de origen acadio difundidos por la Universidad de Argel a la que habían sido donados por Aisha Gadafi.

Aquí es donde Alfa decidió intervenir, aplicando la tecnología de viajes en el tiempo en que había estado trabajando.

Regresó un poco antes a este punto del tiempo e infiltró varios cultistas en el gobierno argelino. Bajo los auspicios del Mi-Go, en lugar de darle realmente asilo político, el gobierno decidió poner a Aisha Gadafi bajo arresto domiciliario. Alfa se apoderó de los tomos y viajó a Irak a la antigua ciudad de Akkad, único lugar en que podía realizar él sólo el ritual para volver al futuro. Esto permitiría que regresase a su época, un nuevo futuro alternativo en que los textos acadios se habrían perdido antes de ser difundidos, la Dra. Ashcroft no podría disponer de ellos y la arcanotecnología no habría sido descubierta por la humanidad. O ése era el plan.

Tanto la Karotequia como Delta Green, por diferentes motivos, también están detrás de Aisha Gadafi y la intervención de éstos puede hacer que la historia no se doblegue a la voluntad de los Mi-Go.



## RESUMEN DEL ESCENARIO PARA DELTA GREEN

**Escena uno:** Los PJs son convocados en un barco militar frente a las costas de Libia en septiembre de 2011 para recibir su misión: infiltrarse en el edificio de la fundación Waattassimou (una ONG para la actuación humanitaria contra el hambre en África dirigida por Aisha Gadafi). Delta Green ha sospechado durante mucho tiempo que la hija del coronel Gadafi está involucrada en temas ocultistas. Los PJs llegan a Trípoli y han de explorar el emplazamiento de la ONG. Allí se enteran de que unos mercenarios de la Karotequia se les han adelantado.

**Escena dos:** Los PJs encuentran el rastro de los agentes de la Karotequia y se les encarga que los sigan y descubran lo que se llevan entre manos. Los PJs se enterarán de que Aisha es el próximo objetivo de la Karotequia y que ésta se encuentra prisionera en una mansión cerca de la ciudad argelina de Béjaïa.

**Escena tres:** Los PJs deben entrar en el vigilado domicilio de la familia Gadafi y rescatar a los miembros de la familia protegidos por el gobierno argelino en los morros de la Karotequia. Una vez en contacto con Aisha, ésta confesará lo que sabe y que los Mi-Go se encuentran en la zona arqueológica de Akkad.

**Escena cuatro:** Los PJs llegan a la zona arqueológica en Irak que está siendo explorada por un equipo de la Karotequia. A su vez, Alfa atacará el sitio con sus sirvientes y los PJs tendrán que refugiarse en el interior de la ciudad perdida, donde acabarán junto a un par de miembros de la Karotequia, que ejercerán como enemigos o aliados contra el Mi-Go en función de lo que hagan los PJs. Durante la inspección del lugar, los PJs descubren que los Mi-Go han estado presentes desde hace miles de años

y han ayudado a Sargón de Akkad a construir su enorme imperio. Luego, se encuentran a Alfa y a un grupo de sus cultistas realizando la preparación de un ritual. Con la intervención de los Delta Green, el ritual es interrumpido.

**Epílogo:** Todo el mundo termina en el pasado. La ciudad todavía está enterrada y se dan cuenta de que no hay salida y están condenados a morir. También aprenden que sin los tomos sumerios el mundo no llegará a descubrir la arcanotecnología. Su última acción será dejar un mensaje para las personas que descubren esas mismas ruinas en los años 30.

## RESUMEN DEL ESCENARIO PARA LA LLAMADA DE CTHULHU

Este escenario ocurre en el año 1935. Los PJs son estudiosos consultados por el gobierno británico. Un equipo de arqueólogos ha descubierto un yacimiento arqueológico en Irak donde se han descubierto cuerpos de personas con objetos en su posesión de una tecnología que supera a la de los años 30. Los PJs son enviados allí para investigar.

**Escena uno:** Los PJs, por separado, son contactados por agentes del gobierno británico que les invitan a seguirlos. Éstos les explican los descubrimientos arqueológicos realizados en Irak y les piden que vayan allí para analizarlo todo. Por supuesto, todo lo que les comunican se clasifica como alto secreto.

**Escena dos:** Los PJs llegan a Irak y se dirigen al sitio arqueológico de la ciudad de Akkad, donde descubren que el campamento ha sido atacado por saqueadores. Los pocos supervivientes del ataque hablan de que un grupo de nómadas del desierto, apoyados por los nazis, robaron los documentos descubiertos en la ciudad. Por contra, todavía quedan en las ruinas de la ciudad algunos objetos tecnológicos, esos que llamaron poderosamente la atención de los arqueólogos. Así que piden a los PJs que reanuden la búsqueda, pero Alfa decide intervenir y utiliza sus conjuros para hacerles enloquecer.

**Escena tres:** Los PJs se dan cuenta de la importancia de las tablillas robadas y deben hacer todo lo posible para recuperar esos documentos. El primer paso será encontrar a los saqueadores. Llevarán a cabo la investigación para encontrar su campamento, en el cual los PJs o bien deberán infiltrarse o bien atacar con la ayuda del ejército británico. Una vez que el hechicero chiíta, Salih Sadir, es capturado y se recuperan los documentos, éste les dará la identidad de Rudolf von Sebottendorf, creador de la Sociedad Thule.

**Escena cuatro:** Una vez que tengan ya en su posesión la mitad de las tablillas, los PJs deberán viajar a Berlín, en el corazón de la Alemania nazi, para recuperar la otra mitad. La especialidad científica de los PJs les permitirá acceder y ser invitados a la sede de la Sociedad Thule para luego reunirse con los líderes de esta organización. Eventualmente, pueden recuperar los documentos y volver a Inglaterra.

**Escena cinco:** Los PJs están de vuelta en Inglaterra con las tablillas sumerias y son enviados a una mansión en una remota región de Escocia para comenzar a estudiar su descubrimiento.

Sin embargo, Alfa siempre está tratando de recuperar las tablillas, así que envía una señal a los Mi-Go de Plutón. Los extraterrestres, atraídos por la señal, visitan el lugar y se acaban uniendo a Alfa. Una noche, Alfa asalta el laboratorio en el que se encuentran los PJs. El propósito de los Mi-Go es recuperar los escritos sumerios y matar a los PJs ya que éstos saben demasiado.

La escena debe terminar con la captura del Mi-Go. Alfa será retenido por el Gobierno Británico.

Al final de la aventura, uno de los PJs se encargará de devolver la historia a su curso normal, haciendo que sus propios descendientes revelen el secreto de las tablillas a aquellos que debían tenerlo.

## RESUMEN DEL ESCENARIO PARA CTHULHUTECH

Gracias a los documentos recuperados en la ciudad antigua ciudad de Akkad y a la intervención de los investigadores que han frustrado los planes de Alfa en sus viajes al pasado, la humanidad ha descubierto la arcanotecnología y la historia ha sucedido como en la versión oficial.

En este escenario, los PJs están trabajando defendiendo a la humanidad en la Guerra del Eón para el NGT. Su base está situada en la ciudad de Londres. El Mi-Go Alfa se encuentra en el sótano de su instalación, olvidado por todos durante exactamente 150 años.

**Escena uno:** La base de Londres del NEG es atacada por un escuadrón de mechas Mi-Go y los PJs forman parte de las tropas que deberán combatirlos y defender el bastión. Al final de la batalla, se dan cuenta de que Alfa, el Mi-Go, ha desaparecido del sótano.

**Escena dos:** Mientras investigan la desaparición, descubren porqué Alfa estaba retenido, las notas e informes dejados por los PJs de La Llamada y Delta Green y entienden que este Mi-Go es especialmente peligroso, ya que en cualquier momento puede reproducir su plan de viajar al pasado y esta vez tener éxito donde antaño fracasó. Los PJs deberán encontrarlo para eliminarlo de una vez por todas.

**Escena tres:** Alfa, sin embargo, al tener un mejor conocimiento del continuo espacio-tiempo, sabe que debe esperar a que su yo del 2085 abandone esa época y viaje hacia el pasado, para poder volver a su propio laboratorio sin que los dos Alfas se encuentren y creen una paradoja temporal. Por lo tanto debe esperar, dejando así tiempo para que los PJs puedan encontrarlo e intervenir (aunque estos no lo sepan). Con la ayuda de la magia, los PJs son capaces de localizar a dos Alfas, uno en el corazón de los territorios Mi-Go dentro de una gran finca donde los hongos están experimentando en los seres humanos cautivos; el otro que se está desplazando a esa misma área en esos momentos. Los PJs deben entonces infiltrarse en esa granja y hacerse pasar por presos. Se darán cuenta de que se trata de una misión suicida.

**Escena cuatro:** Después de una extensa investigación, pueden encontrar el laboratorio de Alfa. Alfa sospecha la presencia de los PJs, pero no tiene manera de localizarlos en la marea humana de la granja, así que ordena enjaular a todo ser humano de la granja, por lo que hará falta que los PJs hagan algo rápido. Los PJs deben asumir el riesgo de no obedecer la orden de los Mi-Go.

Cuando el primer Alfa finalmente parte hacia el pasado (los PJs no podrán evitarlo), entienden que el Alfa que ha viajado al pasado es el original, no el que ha salido del éxtasis en la base del NGT y que es a este segundo al que deben detener.

Alfa finalmente llega a su laboratorio y los PJs pueden luchar contra él. Durante este enfrentamiento, la máquina del tiempo se daña y causa una onda de choque dimensional afectando al Mi-Go y no a los humanos.

**Escena cinco:** Esta oportunidad inesperada debería permitir a los PJs escapar. Los posibles finales están abiertos. Podrán tomar un vehículo cualquiera y escapar para pedir refuerzos, que luego podrán volver y asaltar la finca, liberando así a los numerosos seres humanos allí retenidos. Podrán simplemente intentar huir de allí sin preocuparse del resto de presos o podrán aprovechar su indefensión para acabar con los Mi-Go personalmente.

Una vez que la aventura termina, el bucle temporal será cerrado y el futuro de CthulhuTech reanudará su curso normal.







# CAPÍTULO 1

## DELTA GREEN

### INCURSIÓN AL AMANECER

## INTRODUCCIÓN

Alfa, el Mi-Go llegado del futuro, sabe que los principios de la arcanotecnología se descubrieron a través de unos viejos textos acadios.

Alfa no ha sido capaz de trazar el origen de esos documentos. Como se indica en la introducción general, es Aisha, la hija del coronel Gadafi, quien los tiene. Así que ha regresado en el tiempo a 2011 y se ha puesto en contacto con los sirvientes Mi-Go de esa época, pidiéndoles recursos para sus propios planes.

Los sirvientes de los Mi-Go, un culto secreto infiltrado en las altas esferas del gobierno de Argelia, han conseguido que se detenga a Aisha, su domicilio haya sido confiscado por el gobierno y ella haya sido puesta bajo arresto domiciliario, convirtiéndolo de facto en una prisión para la mujer.

Alfa cree que si esta parte de los textos sumerios desaparece, la humanidad no podrá completar el descubrimiento de la arcanotecnología. Así que ha accedido a la casa de los Gadafi y amenazado a Aisha y a su hija para que le entregue los textos.

En el momento en el que comienza esta historia, Alfa está en posesión de los escritos acadios y se está preparando para volver a las ruinas de la ciudad de Akkad, antiguo centro de poder Mi-Go y único lugar donde las resonancias mágicas le permiten poder realizar el ritual que le devuelva al futuro.

Por su parte, la Karotequia, los herederos de la parte de los textos que se quedó en propiedad la Sociedad Thule, también quiere usar la guerra en Libia para recuperar la parte que le falta de los documentos. Por lo tanto, tiene dos objetivos:

- a) Entrar en el edificio de la ONG Waattassimou (que fue dirigido por Aisha Gadafi y es el centro de sus estudios mágicos).
- b) Encontrar a Aisha y obtener de ella más información sobre estos escritos.

Para ello, la Karotequia envía dos equipos: uno a Trípoli y otro a Béjaïa, en Argelia. Y con la reciente retirada de Estados Unidos de Irak, también han sido capaces de volver al sitio arqueológico de Akkad para continuar la exploración que fue detenida en 1935.

Delta Green también es consciente de los conocimientos mágicos de la hija del coronel Gadafi y ha decidido enviar un equipo a la misma fundación para recuperar lo que se pueda haber quedado allí y evitar que caiga en las manos equivocadas. Mientras tanto, siguen en curso los esfuerzos diplomáticos para transferir a Aisha a los EEUU.

## PRÓLOGO

Empieza la partida con este pequeño prólogo narrado, tras ello realiza un fundido en negro y pasa a la escena 1, donde ya los PJs juegan con normalidad.

*22 de octubre del 2085. La cámara se acerca a una amplia habitación llena de Mi-Go, los extraterrestres de Plutón que están en guerra contra la humanidad. La sala está llena de*

*extrañas máquinas arcanotecnológicas, que emiten resplandecientes fulgores y molestos silbidos. Poco a poco, los alienígenas van situándose en un amplio círculo, dejando a uno de ellos en el medio. Los Mi-Go empiezan a elevar unos extraños cánticos con sus voces de imposibles matices, mientras las máquinas parecen activarse y aumentar su actividad. El silbido cada vez es más ensordecedor, el fulgor cada vez más cegador. De repente parece que el tiempo se pare, los silbidos, la luz, todo parece implosionar hacia el Mi-Go que se encuentra en el centro. De pronto hay una explosión sónica y un pequeño agujero de gusano se abre rasgando el mismo tejido del espacio-tiempo y absorbe al Mi-Go.*

## ESCENA UNO

### La primavera de los mártires

#### Lugar

Los PJs se encuentran actualmente en el BPC Tonnerre, el portahelicópteros francés comprometido con las fuerzas de respuesta internacional en Libia.

#### Misión

Delta Green les ha enviado a realizar una incursión dentro del edificio sede de la ONG libia Waattassimou. En la organización siempre se ha sospechado que Aisha Gadafi, hija del coronel Muammar Gadafi, es en realidad una hechicera que ha utilizado su ONG como tapadera para llevar a cabo sus rituales y estudios mágicos.

Gracias a que Libia está en medio del proceso revolucionario de la Primavera Árabe, que se ha convertido en una cruenta guerra civil, Delta Green tendrá la posibilidad de buscar el edificio sin problemas, ya que la policía y el ejército locales están totalmente concentrados en terminar con los insurgentes. Mientras tanto, mediante la intermediación de Francia, DG está tratando de transferir a los EEUU a Aisha para que ésta pueda ser interrogada.

A pesar del velado arresto de Aisha en Argelia, la ONG Waattassimou continúa sus actividades formalmente, parece que con normalidad, aunque por desgracia los mandos de DG no disponen de información sobre los actuales ocupantes del edificio.

El objetivo de las PJs es infiltrarse e investigar en el edificio para encontrar evidencia de si allí se hacía o no magia y, en caso afirmativo, evitar que los elementos esotéricos caigan en manos inapropiadas.

#### NOTA PARA EL DIRECTOR

En el portahelicópteros los PJs podrán equiparse con lo que ellos consideren necesario, siempre dentro de los límites razonables. Delta Green no escatimará en equipo.



### Contacto

Los PJs serán conducidos en helicóptero hasta un campo controlado por los rebeldes libios (con un intérprete llamado Khalil Gibran). Junto a los PJs viaja una caja con armamento, que es el “pago” por el que los rebeldes han aceptado arriesgarse a acompañarles hasta el centro de Trípoli, zona aún controlada por los afines al régimen.

#### DIFICULTAD OPCIONAL

Puedes hacer que una vez el helicóptero ha dejado a los PJs solos en el campamento de los rebeldes, éstos inesperadamente exijan que quieren más armas para cumplir con su parte del trato alegando que la caja entregada “no es suficiente”. Los jugadores deberán negociar con los rebeldes y conseguir convencerles de que cumplan con su parte del trato.

El grupo rebelde los conducirá posteriormente al corazón de Trípoli (en una limusina robada a un coronel del ejército) durante la noche, debido a los combates que aún se están librando entre rebeldes y fuerzas gubernamentales, resultando especialmente cruentas a lo largo del día.

#### DIFICULTAD OPCIONAL

Puedes hacer que la limusina sea parada en un control de carretera de los partidarios del régimen y se genere una situación tensa cuando en ella vean a unos extranjeros. Múltiples opciones de interpretación para los jugadores, desde sobornos a “silenciar” discretamente a la patrulla.

El edificio de Waattassimou se encuentra en el corazón de una céntrica plaza de Trípoli. Se trata de un moderno edificio de tres plantas con enormes ventanales. Fue construido recientemente y es uno de los emblemas de los excesos urbanísticos del régimen de Gadafi.

En estos momentos, la fundación Waattassimou continúa con su actividad, pero a un ritmo mucho más lento. En el momento del inicio de la misión, a la llegada de los PJs frente al edificio, desde el exterior se puede ver que en algunas oficinas aún están las luces encendidas.

### El edificio

#### Entradas

Hay dos entradas, una en la parte delantera, que es la entrada principal del edificio y que conduce a un amplio hall de recepción. Esta sala se encuentra iluminada, pero las puertas de cristal se encuentran cerradas y las rejas de protección bajadas. No hay nadie en esos momentos en el vestíbulo.

La segunda entrada, situada detrás, está reservada para el personal y se abre mediante el uso de tarjeta magnética. Los PJs quizás dispongan del conocimiento y el equipo necesarios para forzar la entrada y pasar, pero en cualquier caso también pueden esperar que uno de los empleados que aún quedan dentro salga del edificio.

#### Oficinas

Hay 3 plantas ocupadas mayoritariamente por oficinas (obviamente también hay servicios, cafeterías, salas de reuniones y cualquier otro equipamiento normal en estos edificios).

En la tercera planta es donde se encuentran las oficinas ejecutivas:

- La oficina de Aisha es la mayor y más lujosa de todas ellas (oficina grande, baño, sala de estar, una televisión grande). La oficina parece como si estuviera a medio recoger después de haber estado completamente desordenada. En realidad, la oficina fue completamente registrada por los agentes de la Karotequia hace un par de días. Poco a poco se está recogiendo, pero sin demasiadas prisas ya que nadie espera que Aisha vuelva. Aquí podrán encontrar la “llave” a la sala ritual si decides utilizar el puzzle para acceder a la misma (ver más adelante)

- Las oficinas de otros dos oficiales, Naguib Mahfouz y Ali bin Hussein, que también son de lujo. La oficina de Mahfouz no contiene información de interés para la misión. La de Hussein sí que tiene el informe interno de seguridad sobre la intrusión de los agentes de la Karotequia (ver página siguiente). La intención de que encuentren y lean este informe es básicamente que comprendan que interrogar al equipo de la ONU puede servir para seguir la pista a los agentes de la Karotequia.

En la segunda planta hay 3 empleados que trabajan para la ONU y que tratan de transferir los activos de la ONG a alguna otra organización no gubernamental para poder así continuar la entrega de ayuda humanitaria (véase más adelante).

#### Sótano

Básicamente el sótano del edificio se utiliza como almacén para los números suministros que atesora la ONG.



**PANTHER  
PROTECTION**

**NIVEL DE SEGURIDAD 4 - SÓLO PARA USO INTERNO**

## **Oficina de Seguridad**

**Memorandum del incidente 127/1816**

Remitido por: William Blackwell (Panther Protection)  
Destinatario: Ali bin Hussein (Fundación Waattassimou)  
Fecha: 04/04/2011

A lo largo del día de ayer se produjo un asaltado armado a la sede principal de la Fundación Waatatasimou, de aquí en adelante FW, cuyo equipo de seguridad y vigilancia está subcontratado a la empresa Panther Protection, de aquí en adelante PP.

El asalto tuvo inicio, según las grabaciones de las cámaras de seguridad a las 2:43 a.m. horario en que las oficinas estaban cerradas y apenas había en el edificio unos pocos trabajadores (todos del grupo de asesoría de la ONU) y el propio equipo de seguridad de PP.

Los asaltantes, en número de ocho personas, irrumpieron en el edificio a través del acceso principal, cuya puerta principal rompieron mediante el uso de explosivo plástico. Se inició un breve tiroteo entre los miembros de PP y los asaltantes, pero éstos consiguieron reducir a los miembros de seguridad de PP mediante el uso de granadas de humo.

Los asaltantes permanecieron en el edificio a lo largo de dos horas y once minutos, tiempo durante el cual retuvieron como rehenes a los trabajadores de PP y a los asesores de la ONU. A las 4:54 a.m. los asaltantes abandonaron de nuevo el edificio, liberando previamente a los rehenes.

Las pruebas indican claramente que los asaltantes buscaban algo en concreto, pues las oficinas de los altos cargos de la FW y otras dependencias del edificio presentan claros síntomas de haber sido registradas. Sin embargo, parece que no encontraron lo que fuera que buscaban, pues los miembros de la FW entrevistados por los peritos de la PP aseguran no haber encontrado nada a faltar.

Las conclusiones preliminares implican que se trataba de un grupo militar perfectamente equipado y entrenado, muy superior en número, capacidades y equipo a la seguridad que la FW ha contratado a PP para el control en horario nocturno del edificio. Probablemente un equipo de asalto a las órdenes de algún país occidental que equivocaron su objetivo. Por lo que desde PP proponemos no depurar responsabilidades entre los agentes de servicio durante el asalto.

Quedamos a su disposición para cualquier aclaración que requieran.



Gracias a una investigación pormenorizada o al uso de equipos de detección, los PJs pueden encontrar un pasadizo secreto que conduce a la sala ritual utilizada por Aisha en sus convocatorias (puedes describirla usando todos los tópicos de este tipo de salas tan características en las aventuras de los Mitos).

#### DIFICULTAD OPCIONAL

Si te apetece poner un pequeño puzzle que rete la inteligencia de los jugadores para poner un desafío más "intelectual" en esta partida que está centrada eminentemente en la acción, puedes utilizar el siguiente recurso: Una vez descubran el acceso a la sala de convocatorias de Aisha, verán que la apertura de éste está protegido mediante el uso de una llave "especial" (que pueden encontrar en el despacho de Aisha). Deberán resolver el puzzle que se presenta en la columna lateral para poder acceder al interior.

Nada se puede recuperar de la sala, y aquí, dado que nadie ha venido a recoger, queda claro por el desorden que alguien ha estado aquí antes que ellos registrando la sala.

No podrán obtener nada, pero sería buena idea que los PJs decidieran de alguna forma destruir los murales que adornan la sala, de alto contenido esotérico.

La exploración debe llevar a los PJs a la conclusión de que nada incriminatorio se encuentra en el edificio, no porque no hubiera nada, sino porque el edificio ya ha sido registrado previamente y se han llevado todo lo que había de interés.

Los jugadores deberían descubrir quién ha entrado en el edificio antes que ellos y ha cometido el robo para poder interrogarles. Si no se les ocurre a ellos por sí mismos, serán sus superiores jerárquicos de Delta Green quienes les insten a hacerlo cuanto antes.

#### El equipo de la ONU

Se trata de un equipo de siete personas de diferentes nacionalidades (aunque en ese momento sólo tres de ellos se encuentran trabajando en el edificio), que trabaja para la ONU. Son dirigidos por un brasileño, Narciso de Andrade (los otros presentes en el momento del asalto de DG son Elisabeth Taylor y Harry Hackman).

Su principal labor es la de asegurarse de que las ONG continúan prestando sus servicios hasta que al final se cierran y que los recursos que éstas atesoran no se pierdan ni sean robados si no que sean distribuidos entre los necesitados o en su defecto traspasados a otra ONG de índole similar.

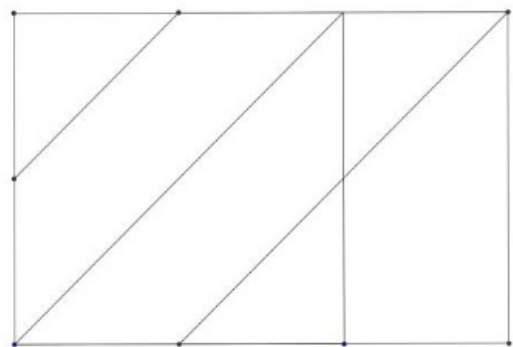
Si son interrogados, ellos pueden confirmar que efectivamente hubo un grupo de personas que, hace dos días, asaltó el edificio para buscar algo en él. El grupo iba armado y al principio todos pensaron que se trataba de un grupo de rebeldes, presunción que rápidamente se demostró falsa pues los hombres hablaban alemán. El grupo les mantuvo como rehenes durante todo el tiempo en que estuvieron investigando, hasta que al final encontraron aquello que habían venido a buscar (ellos no saben qué era).

Uno de los cooperantes de la ONU, de nacionalidad austriaca, pudo entender algo de lo que hablaban, con referencias continuas a la calle Omar Mukhtar (una calle cercana a la Plaza de los Mártires), aunque no consiguió entender el motivo por el cual hablaban tanto de ese sitio, quizás fuera donde se hospedaban o quizás el lugar donde pensaran dar su siguiente golpe, quién lo sabe.

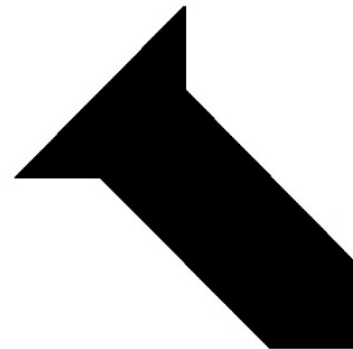
## EL ACCESO A LA SALA RITUAL

La puerta secreta que da acceso a la Sala Ritual donde Aisha Gadafi realizaba sus actividades esotéricas se abre mediante un mecanismo que implica el uso de una llave especial. Esto en realidad no es más que un puzzle encubierto que tiene la intención de retar ligeramente el intelecto de los jugadores y romper la monotonía de la aventura, que en su mayoría no deja de ser una aventura de acción.

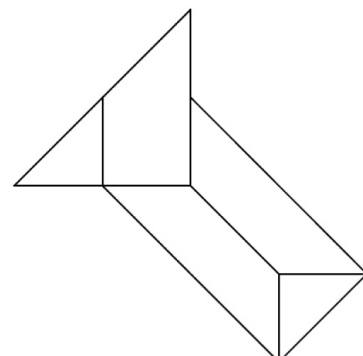
En el despacho personal de Aisha, en uno de los cajones del escritorio, se encuentra un pequeño cofre de ébano de forma rectangular en cuyo interior se encuentran perfectamente alineadas una serie de piezas de piedra volcánica. Estas piezas son las que se muestran a continuación y realmente son "la llave" que abre la puerta de la Sala Ritual.



Al lado de la puerta secreta que da acceso a la Sala Ritual se encuentra una extraña cerradura que no es más que un hueco en el que se han de introducir las piezas de piedra, hasta llenarlo por completo.

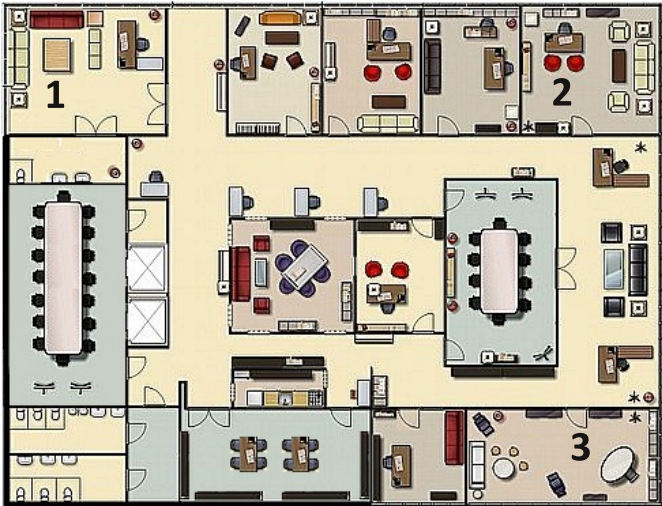


La puerta se abre cuando se encajan todas las piezas correctamente, tal y como se muestra en el siguiente diagrama. Abrir la puerta por cualquier otra vía debería ser prácticamente imposible, aunque dejamos a tu criterio aceptar cualquier idea bizarra que se les ocurra a tus jugadores.



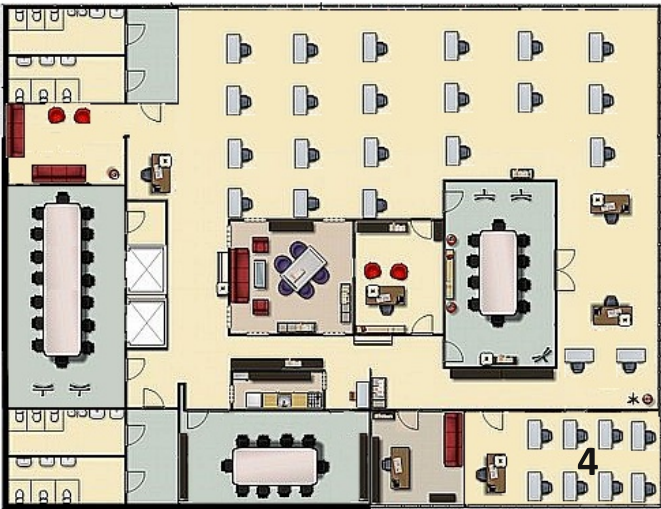
PLANO DE LA  
FUNDACIÓN  
WAATTASSIMOU

TERCERA PLANTA



- 1 - Oficina de Aisha Gadafi
- 2 - Oficina de Naguib Mahfouz
- 3 - Oficina de Ali bin Hussein
- 4 - Sala empleada por los auditores de la ONU

SEGUNDA PLANTA

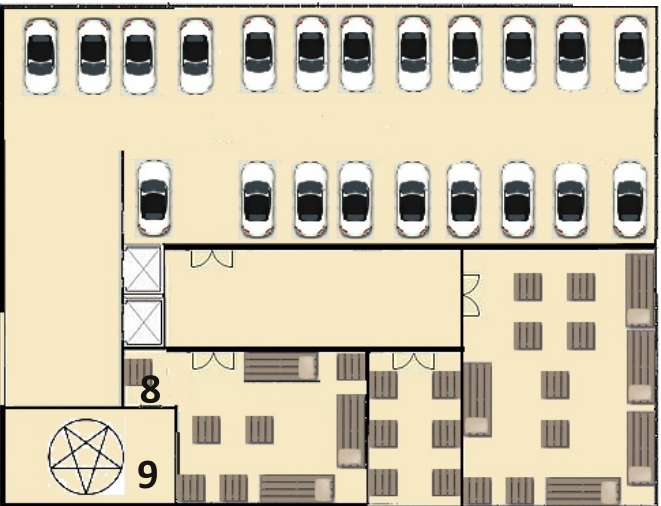


- 5 - Acceso principal al edificio
- 6 - Puerta trasera para empleados
- 7 - Oficina de seguridad (Panther Protection)

PLANTA BAJA



SÓTANO



- 8 - Puerta secreta
- 9 - Sala ritual

## ESCENA DOS

### Un verano alemán

#### Lugar

La Plaza Verde, es una gran explanada en el centro de Trípoli. Los edificios que la rodean acomodan las numerosas tiendas que forman un gran centro comercial. Una antigua fortaleza española, conocida como "El castillo rojo" (Assaraya al-Hamra) domina toda la plaza.

Estacionados en la próxima calle Omar Mukhtar, hay dos Volkswagen 4x4 apenas disimulados. De hecho, los oficiales de la Karotequia ni se imaginan que nadie les pueda estar siguiendo la pista, por lo que apenas han tomado precauciones.

Alquilan dos apartamentos, uno al lado del otro en un edificio de esta calle. Son 4 los agentes que se encuentran en esos momentos en los edificios, guardando sus cosas y esperando para salir de Trípoli al día siguiente.

#### Los agentes de Delta-Green atacan a los de la Karotequia

Si atacan en ese momento, los personajes pueden llegar a tomar por sorpresa a los alemanes. Los agentes de la Karotequia son fanáticos y leales, por lo que lucharán hasta la muerte. Si alguno no muriera durante el asalto y fuera hecho prisionero se suicidaría con un diente de cianuro (antes de permitir que le sonsaquen ninguna información mediante tortura).

Una vez hayan acabado con los alemanes, los PJs pueden encontrar lo siguiente entre las pertenencias que éstos custodian:

- Un ordenador portátil que está codificado. Si los PJ han impedido que los agentes consigan destruir el PC durante el asalto y pueden decodificarlo, encuentran información sobre un segundo grupo de la Karotequia que tiene como objetivo eliminar Aisha Gadafi.
- Varias armas de factura alemana.
- Los tickets de reserva para un jet privado (alquilado) que debía conducir al grupo a Argel.
- Un mensaje de salida en uno de los móviles donde se indica a una tercera persona que la investigación en la ONG Waattassimou no ha producido los "resultados esperados" y que debe activarse al equipo de Béjaia.



#### AGENTES DE LA KAROTEQUIA

FUE 15      CON 14      TAM 13

INT 14      POD 10      DES 15

PV: 14

Combate: Arma de mano 80% (Beretta 1d10);  
Cuerpo a cuerpo 70%

#### Los agentes de Delta-Green vigilan y siguen a los de la Karotequia

Al caer la noche, los cuatro agentes toman sus 4x4 y van hasta la pequeña zona de vuelos no comerciales del aeropuerto de Trípoli, donde un jet privado les está esperando para llevarlos a Argel.

Perderán el rastro de los agentes, pero posteriormente deberá ser fácil para los PJs encontrar el plan de vuelo (el avión tiene como destino Argel). Gracias a los recursos de DG, los PJs también pueden llegar fácilmente a la capital argelina y solicitar apoyo en el lugar en el momento en que lleguen.

Si a estas alturas no tienen claro que el próximo objetivo de la Karotequia es Aisha, no debería costarles demasiado (pequeña propina mediante) descubrir que los agentes alemanes alquilan a su llegada un coche en el aeropuerto, que después fue dejado en la sucursal de la ciudad de Béjaia. Una búsqueda cruzada en internet permitirá a los PJs (o a sus superiores de DG si a éstos no se les ocurre) relacionar la ciudad de Béjaia con el arresto de Aisha Gadafi.

## ESCENA TRES

### Un otoño en Argelia

#### Contexto

Los PJs llegan en Argelia para evitar que los agentes de la Karotequia eliminen a Aisha y, si puede ser, interrogar a la misma para averiguar por qué la sociedad alemana está tan interesada en ella. El contacto que DG proporcionará a los PJs es la cónsul-asistente de la Embajada de los EEUU, Esther Faulkner.

Ésta puede decirles que la Embajada de Estados Unidos ha propuesto para Aisha el estatus de refugiada política y asilo en los EEUU. Extraoficialmente (aunque Esther no lo sabe) es la propia Delta Green la que ha movido los hilos diplomáticos pertinentes para que los EEUU sugirieran eso.

Sin embargo, las negociaciones se encuentran estancadas de momento, debido a que Argelia espera a ver cómo puede utilizar a Aisha para mejorar sus relaciones con Libia.

Los servicios de inteligencia estadounidenses no tienen información sobre la presencia de la Karotequia en Argelia. DG no tiene muchos recursos en el país, más allá de sus contactos en la Embajada de Estados Unidos, por lo que los PJs deberán ser todo lo discretos que puedan.

#### Extracción

Aisha se encuentra bajo arresto domiciliario en la ciudad de Béjaia con su madre, Safia Gadafi, y dos de sus hermanos: Mohamed y Hannibal. La hija del coronel ha dado a luz a una hija, Safia-Djanet.

Mohamed fue el líder en los servicios de telecomunicaciones en Libia y vino a Argelia sin su familia. Hannibal Gadafi por su parte es un médico, casado con Aline Skaf, una antigua actriz y modelo libanesa. La pareja tiene dos hijos, Hannibal II (de 12 años) y Alissar (10 años)

Hay cerca de 10 soldados argelinos que custodian la residencia de los Gadafi. Éstos son soldados rasos, cuya misión principal es la de evitar que los miembros de la familia Gadafi puedan huir del lugar, más que no la de evitar que nadie entre. Obviamente pueden evitar que algún indeseable se cuele, pero lo tendrán



muy difícil para evitar que lo hagan agentes altamente capacitados como los de DG. Están armados con pistolas y rifle de asalto (Kalashnikov), pero ningún equipo militar avanzado (sin visión nocturna, miras láser, etc.).

Realizar la extracción de Aisha no debería ser una tarea muy complicada, ya que nadie en el gobierno argelino piensa que alguien pueda tratar de atacar o rescatar a los Gadafi. El reto será más bien el de no provocar un baño de sangre, intentando no causar un incidente diplomático.

La residencia Gadafi se encuentra aislada en medio de una montaña, rodeada de bosques, con un solo camino que lleva a la misma (permanentemente vigilado por los guardias). El pueblo más cercano se encuentra a más de 10 km.

Entradas y ventanas están conectadas a una alarma, pero el sistema de seguridad es un poco anticuado. No hay cámaras de seguridad.

Además de los Gadafi y de los guardias, en la residencia está el personal que trabaja allí, un total de cinco personas:

- Un conductor, que es quien suele hacer las compras y los recados en la ciudad.
- Una criada que se encarga de la limpieza.
- Una niñera que se encarga del cuidado de los tres niños.
- Un jardinero.
- Un cocinero.



### Interrogatorio

Cuando los PJs se encuentren frente a Aisha y dispongan del tiempo necesario para interrogarla, ella podrá explicarles todo lo que sabe. Aquí se dan los titulares, el detalle se corresponde con el descrito en el resumen de la campaña presentado al principio del documento:

- El descubrimiento de la ciudad de Akkad y de los escritos sumerios en 1935.
- El ataque de la alianza entre la Sociedad Thule y los beduinos.

- Cómo llegaron estos manuscritos a manos de Saddam.

- El hecho de que ella convenció al dictador depuesto que le legara estos escritos.

- Terminará su declaración diciendo que ella había traído consigo los textos sumerios a Algeria, pero que una criatura (la podrá describir como un Mi-Go) se introdujo poco después en su residencia y amenazó de muerte a ella y a su hija si no le daba las tablillas. Obviamente ella, aterrada, lo acabó haciendo, por lo que ya no tiene los textos sumerios en su poder. La criatura también pidió que le diera la ubicación de las ruinas de la ciudad de Akkad. Dado que ella sabe esa localización, no tendrá problema en revelársela a los PJs igual que hizo con la criatura.

Obviamente el convencer a Aisha para que les explique todo lo que sabe queda en las manos de los jugadores y su inventiva. La tortura podría ser una vía, aunque una buena forma de que ésta se muestre colaborativa por propia voluntad sería la de asegurarle una forma de escapar de su cautiverio en Argelia (tanto suyo como de su hija). Si puede negociará también por la libertad del resto de su familia, pero está dispuesta a renunciar a ellos, lo único innegociable es su niña.

### **DIFICULTAD OPCIONAL**

Si te apetece probar un poco más la capacidad de negociación de los PJs puedes introducir la siguiente escena. Mientras están hablando con Aisha y ésta les está proporcionando toda la información, escucharán un leve ruido y verán que se trata de la pequeña Alissar, la sobrina de Aisha, que venía a ver su tía. La niña saldrá corriendo a avisar a sus padres. ¿Cómo reaccionarán los PJs? ¿Qué pasará si Hannibal Gadafi se une a la conversación? Quizás les amenace con dar la alarma si no se los llevan a ellos también consigo fuera de Argelia. Explora libremente las posibilidades de interpretación de la escena.

### La Karotequia

Como la Karotequia también tiene la intención de capturar a la hija del coronel, como Director puedes sacar a estos antagonistas en cualquier momento, según tu criterio.

- Bien mientras que los PJs están intentando acceder a Aisha, por lo que sería una carrera contrarreloj, una competición contra los miembros de la Karotequia para ver quién accede antes a Aisha.
- Bien después de que Aisha ya les dio su información y planteas la escena como una batalla más.
- Bien cuando los PJs está huyendo de la casa con Aisha, con lo que puede presentarse como una persecución.
- Obviamente también puede considerarse que los agentes alemanes llegarán ya cuando los PJs hayan abandonado la residencia y por tanto no sacar a la Karotequia en absoluto y no ponerles las cosas tan difíciles a los PJs.

## ESCENA CUATRO

### El invierno acadio

#### Lugar

Después de Argelia, el equipo de PJs tiene que ir a Irak en persecución de la criatura de la que les habló Aisha Gadafi.

El sitio arqueológico acadio se encuentra al norte de Bagdad. Con la retirada gradual de las tropas estadounidenses, el nivel del conflicto bélico en la zona se ha distendido considerablemente y eso ha permitido a la Karotequia enviar a sus agentes a la zona sin problemas. La organización ha invertido una gran parte de sus recursos para encontrar la ciudad.

Las excavaciones están muy avanzadas y cuando los PJs llegan, agentes de la organización alemana están a punto de entrar en las ruinas subterráneas.

Hay cerca de 30 trabajadores iraquíes que manejan máquinas de excavación. A parte hay cuatro oficiales de la Karotequia que controlan el sitio arqueológico, dirigidos por Christa Wolf, una mujer de unos treinta años que dirige el campamento con mano de hierro.

El sitio cubre un área de tres kilómetros cuadrados, por lo que a los alemanes les resulta imposible controlarlo todo. La organización se basa en el secreto de la excavación como su mejor protección contra visitantes inesperados.

Si la Karotequia ha tenido conocimiento de la posible llegada de los agentes DG (probablemente porque éstos hayan cometido algún desliz en Trípoli o Argelia y alguno de los agentes alemanes de allí haya podido avisarles), puedes estar seguro que estarán alertas. Para su desgracia (y fortuna para los jugadores) no pueden asignar demasiados recursos a la vigilancia del lugar.

Infiltrarse en el sitio no es fácil, porque al ser un lugar muy llano y sin apenas árboles u otros obstáculos naturales, la visibilidad es buena, y junto a los 4 agentes alemanes también están los trabajadores, y esto es una gran cantidad de personal capacitado para dar la alarma. Sin embargo, con los recursos de DG, será posible tener una fotografía satélite del lugar, que les puede ayudar en gran medida a trazar un plan de asalto efectivo.

#### Encuentro en la tercera fase

La acción comienza cuando al fin se consigue abrir una apertura que permite entrar en la ciudad en ruinas. Este descubrimiento es realizado durante la tarde. Mientras los alemanes, impacientes ante el descubrimiento, se preparan para explorar, Alfa (el Mi-Go) atacará el campamento con un OVNI Mi-Go, mientras por tierra le acompaña un grupo de sectarios.

El ataque se llevará a cabo durante la noche. El OVNI aparece como una bola de luz que lanza

rayos. Estos rayos son capaces de apresar y teleportar a las personas alcanzadas dentro de la propia nave. Por otro lado los cultistas, adoradores de los Mi-Go que consideran a Alfa poco menos que un Dios, atacarán por tierra armados con rifles y pistolas.

Dos de los alemanes, incluyendo a Christa Wolf, se dirigirán junto con algunos árabes hacia la ciudad, huyendo del emplazamiento y del ataque, mientras que los otros tomarán las armas para disparar contra el OVNI, aunque acabarán refugiándose en el interior de las ruinas para protegerse de éste.

Los PJs deben tener la oportunidad de deslizarse en ese momento en el campamento y por añadidura en el interior de las ruinas, el único sitio a salvo del ataque Mi-Go.

Si los PJ se quedan esperando, ocultos y sin intervenir, a que acabe el ataque, una vez que todos los agentes alemanes hayan huido o hayan sido eliminados, verán como Alfa se teletransporta a la entrada de la ciudad y entra por la abertura junto a sus seguidores sectarios.

Está claro que hay algo importante en el interior de esas ruinas y que los PJs deben averiguar qué es en el nombre de Delta Green.

#### La ciudad enterrada

Cuando los PJs entren en las ruinas, se darán cuenta que han accedido a lo que en su tiempo fue un edificio, claramente un templo porque en la gran sala se puede admirar la estatua de una deidad (la de Ishtar, la diosa de la fertilidad acadia).

En esta sala, hay muchas ofrendas de alimentos y bebidas (obviamente completamente echadas a perder) ya que de hecho los acadios creían que la propia diosa vivía en esta gran sala y le daban de comer.

A la salida del templo (hay otra a parte de la apertura por la que han entrado), los PJs pueden ver las calles de la ciudad perdida de Akkad. Éstas están muy bien conservadas, muchos edificios se encuentran aún intactos. Algunas partes son transitables y se puede ver la tierra del desierto por encima de ellas. En otros lugares, sin embargo, los edificios se derrumbaron y las calles están intransitables.



Explorar las ruinas debe ser un paraíso para cualquier arqueólogo, pero poco más que un laberinto para los demás. A continuación se presentan algunos lugares notables de la ciudad.

#### Casas

Las casas acadias son cuadradas con un patio central sin techo. Son más pequeñas o más grandes dependiendo de la riqueza del propietario.

En uno de ellas, los PJs pueden encontrar un altar religioso representando a un dios no antropomorfo y que casualmente coincide en sus rasgos con la criatura descrita por Aisha y que reconocerán inmediatamente si los PJs han visto al Mi-Go fuera del OVNI. Esto debería darles la pista a los PJs de que los alienígenas han estado presentes en nuestro mundo desde el principio de los tiempos.

#### Biblioteca

Tablillas cuneiformes se almacenan en estas dependencias reservadas para los archivos. Las tabletas se colocan en cestas, baúles y estantes. Hay un gran número que aún se encuentran en perfecto estado de conservación, debido a la durabilidad del medio físico en que fueron escritas (tablillas de arcilla o metal en vez de papiros).

#### El hospital

Uno de los edificios mejor conservados es en realidad un hospital. La exploración por parte de los PJs les puede hacer entender más sobre los métodos curativos empleados por los acadios.

- Una de las habitaciones se utilizó para la administración de ungüentos, preparar pociones y apósitos para heridas.
- Una segunda sala está llena de camas con correas, lo que puede demostrar que los acadios pensaban que la enfermedad era sinónimo de posesión demoníaca y por lo tanto practicaban exorcismos para erradicarla.
- La tercera sala es la más extraña porque está vacía. Sin embargo hay muchos rastros de lo que fuera originalmente. De hecho, esta sala fue utilizada en la antigüedad por los propios Mi-Go para experimentar con los humanos (principalmente esclavos de otras culturas capturados por los acadios) mediante su avanzada maquinaria. Sin embargo, cuando la ciudad fue abandonada, las máquinas también se trasladaron y ahora sólo queda rastro de su antigua ubicación.

#### El fresco

En una de las mansiones, hay grandes murales que representan escenas de la vida cotidiana acadia y escenas donde los hombres adoran a la Mi-Go. Allí representado pueden ver un edificio en particular que parece ser que es el hogar de los Mi-Go en Akkad: el templo del dios Enlil, dios de los cielos.

#### El cadáver

Durante su exploración, los PJs pueden encontrar los esqueléticos restos del cadáver de una extraña criatura de grandes proporciones. A simple vista ya les parecerá extraña, pero obviamente cualquier mínimo conocimiento de zoología revelará que no se corresponde con ninguna especie catalogada en la tierra.

Los restos pertenecen a un Horrendo Cazador, que fue matado por los arqueólogos originales que descubrieron la tumba en 1935 (ver aventura de La Llamada de Cthulhu).

#### Cementerio

Durante su exploración, los PJs pueden encontrar el cementerio acadio. Es muy grande y tiene miles de tumbas. Con el aire fresco y el movimiento de la exploración de los PJs, el suelo se vuelve inestable y puede llegar a colapsar.

#### DIFICULTAD OPCIONAL

Si sientes que la exploración está resultando demasiado “tranquila” para tus jugadores, puedes hacer que haya un deslizamiento de tierras, jugando la pertinente caída y el rescate posterior.

#### La Karotequia

Durante el momento de la exploración que consideres más oportuno, los PJs pueden cruzarse con los dos oficiales de la Karotequia, que están llevando a cabo su propia investigación del lugar. En función de cómo actúen los PJs, los dos grupos pueden luchar entre sí o aliarse en contra de la criatura Mi-Go.

#### El Mi-Go

En el templo de Enlil (que se asemeja a un zigurat), Alfa se encuentra en el proceso de realizar el ritual que le permita volver al futuro. Él tiene en su poder las tablillas de Aisha, aquellas que en años venideros deberían ayudar a la humanidad a crear la arcanotecnología.

Sin estos escritos, la humanidad no podrá resistir a la invasión Mi-Go durante la guerra del Eón. Por ello, Alfa los quiere llevar con él al futuro, sacándolos del pasado y cambiando la línea temporal.

Cuando los PJs llegan en el templo, en la sala principal de adoración al Dios, verán al Mi-Go preparando un ritual, dibujando líneas y colocando pequeñas máquinas arcanotecnológicas. También hay varios de los sectarios supervivientes.

Cuando lleguen al zigurat y siempre que lo hagan con el debido sigilo y no lleguen armando la de San Quintín, escucharán la conversación entre el líder de los cultistas y el propio Alfa. El sectario está implorando a Alfa que no les abandone, que no viaje al futuro, que su secta puede perfectamente custodiar esos documentos. Alfa se negará, confesando la relación de los escritos acadios con el descubrimiento de la arcanotecnología, y la importancia de que ésta no se descubra para que la humanidad no pueda resistir la invasión que tendrá lugar en el siglo XXI. Asegurará que no puede arriesgarse a dejar aquí los manuscritos. Esta conversación es la que ha de permitir a los PJs hacerse una idea fidedigna de qué está pasando y que entiendan la gravedad de todo el asunto.

Luego, Alfa reanudará su ritual. Los PJs con ocultismo comprenderán que está realizando un hechizo que crea un túnel del tiempo. Obviamente los PJs atacarán a Alfa para evitar que consiga su objetivo.

Ten en cuenta que Alfa sabe que hay humanos en las ruinas y no dejará oportunidad de que éstos le sorprendan mientras realiza el ritual. Así que, antes de ponerse a hacerlo (es a decir, antes de que los PJs llegasen al templo) se había lanzado un hechizo de protección. A todos los efectos trátalo como un escudo invisible con unos 20 PV que debe ser destruido antes de poder alcanzar y dañar al Mi-Go.

Si es atacado mientras realiza este ritual, los sectarios supervivientes (asume uno por cada PJ) se lanzarán a por los PJs, para proteger al Mi-Go.

#### CULTISTAS ADORADORES DE LOS MI-GO

FUE 14      CON 12      TAM 12

INT 11      POD 14      DES 13

PV: 12

Combate: Fusil 50% (Manlincher 2d6); Arma de combate cuerpo a cuerpo 70% (Sable 1D6+Mod)



En el punto álgido de la batalla, es necesario que haya una explosión que provoque el colapso del techo y que éste empiece a derrumbarse sobre sus cabezas, ya sea por el lanzamiento de una granada o por una máquina que explota, o cualquier otra forma que más te convenga como Director.

De hecho, tiene que haber un colapso general de la ciudad que les impida llegar a derrotar al Mi-Go.

Con el colapso, realizad una tirada de suerte por cada PJ:

- Fallo crítico: El personaje ve derrumbarse un gran bloque de piedra que le cae encima,

hiriéndole de muerte (ya sea directamente o por sangrado).

- Fallo: El personaje está atrapado bajo los escombros (3d6 puntos de daño)

- Éxito: El personaje consigue no resultar demasiado herido (2d6 de daño)

- Éxito crítico: El personaje tiene sólo heridas superficiales (1d6 de daño)

Mientras la mitad del desierto iraquí cae sobre sus cabezas, los pocos supervivientes que queden verán pasar lo siguiente:

- Verán como al final Alfa es capaz de abrir el portal y abandonar este momento temporal hacia el futuro

- Verán tras ello, como una enorme roca golpea una de las máquinas Mi-Go. Esta chisporrotea y sisea hasta lanzar una onda sónica que les alcanza, golpeándolos y dejándoles inconscientes.

## CONCLUSIÓN

Cuando despierten, los PJs se encuentran atrapados en las ruinas de Akkad sin poder llegar a la superficie. De hecho, están condenados a morir en las ruinas de sed e inanición.

Lo curioso es que la ciudad está intacta, como si el derrumbamiento no hubiera sucedido nunca (eso sí, las heridas y muertes provocadas por las rocas siguen allí, totalmente reales).

Mirando los restos de la máquina Mi-Go que fue golpeada por la roca y lanzó la explosión sónica, descubren una fecha en la misma. El año 1000 a.C. La máquina se ha descontrolado y les ha hecho retroceder 3000 años en el tiempo. Un tiempo donde la ciudad de Akkad ya está enterrada y en la que no será descubierta hasta mucho, mucho tiempo después. Están condenados.

## EPÍLOGO

Si acaso ahora toma como director de nuevo las riendas de la historia, así que presenta esta escena como un epílogo en forma de narración.

Alguno de los PJs, una vez asumido que morirá aquí, comprenderá que habiendo viajado atrás en el tiempo aún tienen una oportunidad de que su sacrificio no sea en vano y conseguir frustrar los planes de Alfa. Recordará que esta ciudad será descubierta en 1935 en unas excavaciones arqueológicas. Por tanto, llegará a la conclusión de que debe dejar un mensaje sobre lo que ha pasado, esperando que caiga en unas manos competentes en ese futuro 1935.

Lee la últimas líneas que escribe el desafortunado miembro de Delta Green.

## PALABRAS PARA EL FUTURO

*Para los arqueólogos descubridores de la mítica ciudad de Akkad.*

*Puedo entender vuestra perplejidad cuando, en el 1935, descubráis esta mítica ciudad y os encontréis dentro de ella con nuestros restos y con esta piedra con un mensaje grabado en perfecto inglés. No, tranquilos, no se os ha adelantado nadie. Si hacéis la pruebas pertinentes a esta piedra podréis ver que este mensaje fue escrito hace mucho tiempo.*

*¿Entonces cómo? os preguntaréis. Sé que es difícil que me creáis, pero necesito imperiosamente que lo hagáis y tengo poco tiempo antes de morir para escribirlo así que seré breve.*

*Mi nombre no es importante, lo que es importante saber es que vengo de vuestro futuro, en concreto del año 2011. En el transcurso de una de nuestras misiones nos hemos encontrado con un ente alienígena, cuyo principal objetivo era robar unas tablillas matemáticas de origen acadio que vosotros vais a descubrir en esta misma expedición. Hemos averiguado que el extraterrestre venía del futuro y que quería robar las tablillas porque éstas serán la base de un descubrimiento asombroso a través del cual la humanidad podrá llegar a evitar su total aniquilación cuando su raza nos invada.*

*Hemos intentado evitar que el alinígena se haga con las tablillas y se las lleve a su época cambiando el futuro. Pero hemos fracasado. Y al intentar evitar el ritual que le permitía volver al futuro, nosotros hemos sido enviados atrás al pasado. Esto es nuestra condena, pero una oportunidad para la humanidad ya que así os podemos avisar.*

*Es de vital importancia que protegáis esas tablillas, que copiéis su contenido y lo mantengáis en secreto. Y que en Mayo de 2011, a través de vuestros descendientes, le hagáis llegar su contenido a Aisha Gadafi, en la ciudad de Béjaia. Cuando se acerque esa fecha, ellos sabrán quién es.*

*Siento dejar el destino de la humanidad en vuestras manos. Ojalá hubiera otra manera. Dios esté con vosotros.*





## INTRODUCCIÓN

En el año 2085, Alfa vuelve de su viaje al pasado triunfante con las tablillas sumerias que le ha robado a Aisha Gadafi. Pero para su sorpresa con ello no ha conseguido cambiar el futuro. En el 2085 la arcanotecnología sigue habiendo sido descubierta por Teresa Ashcroft y ésta sigue habiéndose inspirado en las míticas tablillas acacias.

¿Qué ha pasado? ¿Por qué no ha funcionado su plan? Nada le cuadra al líder Mi-Go hasta que al final llega a la única conclusión lógica. Debía existir alguna copia de las tablillas que robó, y esa copia acabó llegando de alguna forma a la Universidad de Argel de tal forma que el flujo de la historia se autocorrigió.

Lo único positivo para Alfa es que en su viaje al pasado consiguió que Aisha le explicara toda la historia de las tablillas, que él no había sido capaz de reconstruir en su investigación en el 2085.

Así, Alfa sin darse por vencido decide volver a enviarse al pasado, esta vez al año 1935, momento en que se descubren por primera vez las tablillas. Esta vez la intención es destruirlas completamente antes de que salgan del sitio arqueológico de Akkad.

Sin embargo, cuando llega a las ruinas de Akkad en 1935, se encuentra en ellas con un enemigo inesperado. Un Horrendo Cazador invocado como guardián de la ciudad por antiguos hechiceros acadios lleva milenios esperando en las ruinas de la ciudad. Cuando Alfa llega a las mismas el monstruo ataca al Mi-Go.

En cualquier otra circunstancia, el Mi-Go no hubiera tenido problemas en controlar al Horrendo Cazador, pero debilitado como está tras el extenuante hechizo de viaje temporal, no consigue controlarlo y el guardián está a punto de despedazarlo en un despiadado combate. Alfa consigue huir más al interior de las ruinas y esconderse allí del monstruo, pero muy herido y debilitado. Allí, escondido, inicia un lento proceso de regeneración.

Mientras tanto, en ese mismo año 1935, un equipo arqueológico británico se encuentra realizando una excavación en Irak. En esa época la monarquía iraquí es independiente, pero todavía hay una fuerte presencia e influencia británica en el país.

Con la reciente traducción de varias tablillas cuneiformes, el equipo cree que ha localizado y encontrado la legendaria ciudad de Akkad.

Sin embargo, la Sociedad Thule, una organización esotérica precursora en muchos aspectos de la ideología nazi, se entera de este descubrimiento y decide tomar cartas en el asunto. Infiltran un espía en el equipo de excavación que les va informando sobre el progreso de los descubrimientos.

Al final, en marzo de 1935, los arqueólogos descubren la entrada a un templo y deciden aventurarse en su interior para empezar la exploración. Los arqueólogos descubren varias tablillas cuneiformes (las que contienen los principios de la arcanotecnología y que Alfa conseguirá en 2011, en el escenario

# CAPÍTULO 2

## LA LLAMADA DE CTHULHU

# LAS ARENAS DEL TIEMPO

de Delta Green). También encuentran los efectos personales del grupo de DG, incluyendo las notas dejadas por los propios PJs de los jugadores en el escenario previo.

El equipo informa a Londres de su descubrimiento, pero el espía hace lo mismo con la Sociedad Thule. La Sociedad, una vez informada, se pone en contacto con su agente en Irak. Este último, de nombre Jakob van Hoddiss, tiene contactos con una tribu de beduinos liderada por un hechicero chiíta. Juntos atacan el campamento para obtener las tablillas.

El Estado Mayor de Londres está más interesado en esos objetos tecnológicamente muy avanzados encontrados en las ruinas del templo, más que no en una simples tablillas de arcilla, así que relega a un segundo plano el incidente y decide enviar a un grupo de expertos para examinar esa tecnología (los PJs).

Por su parte, una vez en posesión de las tabletas, Jakob envía la mitad a Alemania, a la sede de la Sociedad Thule, mientras que el hechicero Salih Sadir conserva la otra mitad.

## ESCENA UNO

### Al servicio de su majestad

Los investigadores son llevados al centro de Londres, al barrio de Wauxhall Cross, al edificio que es la sede principal del MI6 (los Servicios de Inteligencia Británicos). Allí les conducen hasta una sala de reuniones, en presencia del almirante Hugh Sinclair, jefe del MI6.

El Almirante Sinclair es una persona altamente competente, aunque no tiene el carisma ni la fuerza de carácter de su predecesor en el cargo, el que fuera el fundador del MI6.



En cualquier caso, el almirante hablará con franqueza a los investigadores en los siguientes términos:

- Unas excavaciones arqueológicas británicas en Irak han descubierto una antigua ciudad sumeria.
- Durante la exploración, los arqueólogos han informado del hallazgo de un objeto extraño. Se trata de un arma (una pistola) cuyo material principal es una aleación desconocida (cerámica Glock).
- Esta arma es de manufactura estadounidense y parece muy avanzada para las capacidades tecnológicas actuales (los años 30). Lo que resulta aún más curioso es que las pruebas realizadas están fechando el arma como proveniente de un millar de años antes de Cristo.
- Otros objetos también de extraña factura Siguen enterrados en el lugar de la excavación. Se ha pedido a los arqueólogos que no toquen nada hasta la llegada de los expertos, que esperan que acepten ser los PJs.
- Les pedirán que viajen a Irak para estudiar esos otros objetos, comprender de dónde vienen y hacer un informe. Todo esto, obviamente, bajo amparo del MI6 y siendo considerado como Alto Secreto de Estado (les harán firmar los contratos de confidencialidad pertinentes).

## ESCENA DOS

### Irak

#### Bagdad

A su llegada a Bagdad, los PJs son recibidos en la embajada británica con todos los honores, dándose un pequeño banquete en honor de los investigadores. El cónsul en Bagdad, es Sir Archibald Clark Kerr, un diplomático de carrera que ya ha sido embajador en Chile y Suecia antes de venir a Irak en sustitución de Francis Humphrys, el anterior cónsul. La mujer de Sir Clark es Doña María Teresa Díaz, una joven chilena mucho más joven que él que conoció en su paso por el país sudamericano.

Sir Clark lleva en el puesto muy poco tiempo y se muestra increíblemente solícito con los PJs, teniendo en cuenta que éstos vienen precedidos de una carta de presentación del propio jefe del MI6 y de importantes miembros del gobierno británico.

En la fiesta, los PJs serán presentados formalmente a los arqueólogos al cargo de las excavaciones en Akkad, Sir Max Mallowan Edgar Lucien (director de una serie de expediciones arqueológicas en Irak, gestionadas conjuntamente por el Museo Británico y la Escuela Británica de Arqueología) y su esposa, Agatha Christie. Sir Mallowan es un hombre amable con un gran sentido del humor, mientras que su esposa, sin embargo, es una mujer con un fuerte carácter.

Es importante que durante toda la fiesta recalques que el embajador se muestra muy solícito y colaborativo. Éste les comentará al menos un par de veces que si alguna vez necesitan algo no duden en ponerse en contacto con él, que por suerte el enviado de Su Majestad aún dispone de amplias influencias en el gobierno del Rey Ghazi I.

La pareja de arqueólogos lleva esperando al grupo de especialistas en Bagdad desde hace varios días para acompañarles al sitio arqueológico. En cuanto los PJs lleguen allí, les acompañarán a visitar Bagdad (para que los PJs adquieran el material y provisiones que consideren apropiado) antes de salir al día siguiente para el campamento.

Durante esta estancia, la pareja puede ir respondiendo las preguntas que seguro les lanzan los PJs. Contarán que en la tumba que exploran se han hallado los restos de varios cadáveres extrañamente vestidos. Sin embargo, y desoyendo su propia curiosidad, han hecho todo lo posible para que nadie toque esos cadáveres ni nada del equipo que les acompaña, de acuerdo con las instrucciones que han recibido del gobierno de Su Majestad.

Si se le pregunta acerca de sus excavaciones, éstos dicen que creen que han encontrado la mítica ciudad de Akkad, la cuna del Imperio acadio (el primero en la historia 2334-2112 a.C.).

Las excavaciones se han llevado a cabo en la provincia de Kirkuk.

#### El Campamento

Al día siguiente, los PJs y sus acompañantes se lanzarán a la carretera (en uno o dos Jeeps en función del número exacto de PJs). El viaje dura unas 7 horas. Una vez allí, se dan cuenta que el campamento está asolado. De hecho, los arqueólogos acaban de sufrir un ataque de un grupo de saqueadores del desierto.

En el campamento, podrán hablar con los otros arqueólogos: Sir Leonard Woolley y su esposa Katherine Woolley.

Los saqueadores les han robado uno de sus últimos hallazgos, una serie de tablillas cuneiformes con escritos esotéricos sumerios, pero han dejado intacto el resto de contenidos de la tumba. En vista de esto, Max Mallowan decidirá volver al día siguiente a la ciudad para advertir a las autoridades. Se espera que los PJs se queden en la excavación.

Durante la noche, los investigadores pueden pasear por el campamento. En él están las dos parejas de arqueólogos británicos y una docena de trabajadores árabes. Los investigadores pueden aprovechar para hablar con ellos.

Durante la noche, los PJs tendrán el siguiente sueño:

*Estás en el desierto, es una noche oscura, sin luna. A tu alrededor sólo hay infinitas extensiones de arena. Caminas unos pasos y te das la vuelta porque tienes la extraña sensación de estar siendo vigilado. En ese momento, empiezas a oír un leve zumbido, pero no puedes distinguir cuál es su causa ni de dónde proviene. Miras el cielo y las estrellas desaparecen una por una, mientras el zumbido va in crescendo hasta convertirse en un ruido ensordecedor.*

Entonces se despiertan. Sopla un fuerte viento, cuyo sonido se parece extrañamente al zumbido de su sueño. Todo el mundo en el campo ha tenido el mismo sueño y este hecho, que se descubre rápidamente, alimenta las discusiones de la mañana en el campamento y atemoriza a los supersticiosos obreros árabes.

#### **DIFICULTAD OPCIONAL**

Puedes hacer interactuar en este momento o en cualquier otro que consideres oportuno al grupo con el espía pagado por Jakob van Hoddís (uno de los trabajadores árabes). Quizás el espía intente, aprovechando la confusión de la mañana por el extraño sueño que todos han tenido, colarse en la tienda de alguno de los PJs para ver si averigua quiénes son y qué han venido exactamente a hacer y si esto puede ser de interés para la Sociedad Thule, y sea pillado infraganti por éste que vuelve a la tienda de forma inesperada.

A pesar de la extrañeza del sueño, Max Edgar decide seguir con los mismos de ir a la ciudad para advertir del ataque que ya tenía. Katherine insiste en que su marido le acompañe y que las mujeres se queden en el campamento a ayudar a los investigadores en sus tareas.

Cuando los hombres se van, las mujeres asumen el liderazgo de la expedición y acompañan a los PJs en la exploración de la ciudad enterrada a fin de buscar los objetos tecnológicos de los que todo el mundo habla.



**La primera muerte**

Fiel a su carácter excéntrico, Katherine pasa la primera (ya que al fin y al cabo es quien sabe dónde están los objetos). La entrada a la antigua ciudad de Akkad es a través del techo de un templo de Ishtar (la misma que en el escenario de Delta Green). Cuando Katherine desciende por el agujero, ella grita que todo ha ido bien, que no hay peligro, e insta a la segunda persona a seguir sus pasos. Mientras la segunda persona desciende, Katherine es asesinada de un violento golpe en la frente. Cuando la segunda persona llega, ella ya está muerta.

Tiene una enorme herida abierta en medio de la frente, como si la hubieran golpeado violentamente. En el suelo, pueden ver una piedra del tamaño de dos puños ensangrentada, que sin duda es lo que la golpeó. Sin embargo no hay ninguna indicación de qué o quién la lanzó. Uno puede llegar a la conclusión de que, posiblemente, la piedra simplemente se desprendió del techo y cayó sobre él (con la desgracia de que ella no llevaba puesto ningún casco).

La realidad es que fue asesinada por el Horrendo Cazador, que espera oculto a que se vayan los PJs para devorar tranquilamente a la mujer. Como lo que pasará es que el cuerpo de Katherine será remontado y sacado de las ruinas, el ente no podrá devorarla, lo que le enfadará aún más haciendo que finalmente ataque al grupo completo de PJs (ver más adelante).

**Las primeras ilusiones**

Mientras que los trabajadores remontan el cuerpo de la pobre mujer, los investigadores pueden continuar la búsqueda (o reemprenderla posteriormente, es indiferente). Durante la primera media hora de exploración, los investigadores irán percibiendo cosas extrañas, pero sólo uno de ellos percibirá cada cosa, para el resto será indetectable:

- Una sombra fugaz
- Un fuerte ruido
- Un hedor
- Una explosión en la parte posterior

Esto es debido a la presencia de Alfa, el Mi-Go, que está recuperándose del ataque del Horrendo Cazador. No quiere que los PJs se puedan encontrar las tablillas y se las lleven (no sabe que éstas fueron recuperadas ya por el equipo arqueológico unos días atrás) pero no se ve capacitado en su estado para

enfrentarse a los investigadores. Por eso lanzará un potente hechizo que provocará ilusiones en la mente de los PJs, con la intención de asustarlos, que se vayan rápidamente de las ruinas y que no busquen las tablillas.

**Los cadáveres**

Agatha llevará a los investigadores hasta los cuerpos. Los cadáveres serán tantos como PJs llegaron a la escena final del escenario de Delta Green, más los de los sectarios que también cayeran allí. Obviamente todos han sufrido los estragos del tiempo. Les tomará una hora el llegar a recoger los siguientes elementos:

- 3 pistolas Beretta
- 4 teléfonos móviles
- Un plano para la ciudad de Trípoli en Libia
- Un ordenador portátil
- Una bolsa con papeles (incluyendo el famoso relato del PJ expuesto en el epílogo del escenario anterior).
- Ropa de civil y ropa militar
- Cualquier cosa que como Director quieras incluir (especialmente es muy interesante incluir objetos personales que los jugadores llevaran con sus antiguos PJs).

Ten en cuenta dos cosas, que no por obvias se pueden dejar de enumerar. Por un lado, los investigadores no saben qué es un teléfono móvil o un portátil, por lo tanto no los llames como tales, si no que intenta describirlos, enumerando sus características como si de máquinas fantásticas se tratara. Por otro lado, todos esos objetos han estado allí enterrados por 3000 años, así que todo está en un paupérrimo estado y obviamente nada funciona.

**El Terror**

Una vez que los investigadores han recuperado todos los objetos que estaban junto a los cadáveres, entonces pueden salir de allí cuando quieran.

Sin embargo, durante su caminata de regreso, las ilusiones que sufren los PJs crecerán en intensidad:

- En la oscuridad, un investigador se siente atacado por una sombra. Intenta instintivamente esquivar a pesar de la estrechez del corredor. COR 1 / 1d4



- Un segundo investigador siente un terremoto y empiezan a caerle cascotes encima hasta que se encuentra sepultado bajo las runas. Así que debe luchar para liberarse. COR 1d4 / 1d6.
- Un investigador resbala y trata de ponerse en pie de nuevo, pero no encuentra cómo hacerlo ya que el propio suelo ha desaparecido. El PJ inicia una caída sin fin. Para el resto de PJs, el investigador simplemente se encuentra tirado en el suelo pataleando. COR 1d4 / 1d6
- El investigador se encuentra solo y su fuente de luz se apaga. Él grita para que el resto le escuchen. COR 1 / 1d4
- Un investigador ve a uno de sus compañeros girarse hacia él y encañonarle con su arma. El investigador no puede esquivar la bala. COR 1d4 / 1d6
- El último investigador ve una especie de tentáculo que le agarra. Por desgracia para él esta vez no se trata de una ilusión. Se trata de un Horrendo Cazador, uno que ha sobrevivido al tiempo (ver siguiente punto). Así que toca luchar.
- Las ilusiones se alimentan de los propios miedos de los investigadores, así que si alguno de ellos tiene una fobia (permanente o temporal) o algún trauma en su historial no dudes en incluir una alucinación con elementos que le enfrenten a ese miedo.

### El combate

El objetivo principal de esta escena es asustar a los investigadores. El Horrendo Cazador comienza por inmovilizar a uno de los PJs, entonces muere. Los otros investigadores deben tratar de intervenir.

Para acortar la lucha, como el monstruo es grande, los PJs pueden intentar hacer que el techo se derrumbe sobre su cabeza, haciendo que le caigan encima algunos cascotes. Como Director juega con el hecho de que los personajes no saben quién les está atacando: la iluminación es realmente muy mala.

#### **HORRENDO CAZADOR**

FUE 30 CON 11 TAM 42

INT 16 POD 21 DES 14

PV: 27 / Protección 9

Combate: Mordisco 65% (1d6 de daño)

Cola 90% (Inmovilización)



Otra opción es la de huir del monstruo e intentar salir de las ruinas dejándolo atrás. El Horrendo Cazador está ligado, como guardián que es, a la ciudad de Akkad y no puede abandonarla, así que si los PJs llegan a dejar las ruinas, éste no les seguirá.

Si ésta es la solución por la que optan tus jugadores, el Horrendo Cazador acabaría muriendo a manos de Alfa una vez éste se recuperara de sus heridas (lo que permite justificar el esqueleto encontrado en el escenario de Delta Green).

## ESCENA TRES

### El hechicero chiita

#### Los documentos del pasado

Una vez que los investigadores logren finalmente salir de las ruinas, podrán tomarse el tiempo necesario para estudiar con detenimiento lo que han recuperado. Dar en ese momento a los jugadores la nota dejada en la partida de Delta Green.

Los investigadores deben darse cuenta de que la recuperación de las tablillas con los textos sumerios es vital para la supervivencia de la humanidad. Si los investigadores no se involucran, la humanidad nunca descubrirá la arcanotecnología, la tierra será invadida por los Mi-Go y la humanidad esclavizada.

#### La intervención del Ejército

Cuando los dos arqueólogos regresan de su viaje a la ciudad, después de que Woolley termine de llorar por la muerte de su esposa, Max Mallowan les comunicará que el prefecto de la cercana ciudad de Sulaymaniyah ha decidido no intervenir. Por lo tanto, la situación es bastante desesperada y sugiere que la excavación se detenga.

Los investigadores pueden, sin embargo, utilizar la autoridad que tienen (recordemos que han sido enviados por el propio MI6) para involucrar en el asunto a la diplomacia británica en Bagdad. El embajador, hablará con las autoridades reales para que éstas presionen al Gobernador de Sulaymaniyah, Hassan Jumaa, y éste ponga sus fuerzas militares al servicio de los investigadores. Si no se les ocurre esta opción a los jugadores haz que sea la propia Agatha quien acabe sugiriendo esta opción.

Bajo la presión de los británicos, el gobernador de Sulaymaniyah pondrá sus tropas a disposición de los PJs. Cuenta con 200 fusileros. Los investigadores deberán seguir al ejército en su búsqueda del campamento de los saqueadores del desierto. Lo encontrarán cuando la noche ya haya caído y los soldados no dudarán en atacar en cuanto el campamento esté a la vista.

Los soldados iraquíes están seguros de ganar. Sin embargo, Salih Sadir tendrá tiempo para invocar dos Horrendos Cazadores que intervengan en la batalla. Muchos soldados huyen por miedo, pero la mayoría se quedan a combatir. Independientemente de la intervención de los investigadores, el ejército regular va a ganar de todas formas. Sin embargo, los investigadores pueden también unirse en la batalla.

#### *Investigadores en la batalla:*

- Un investigador se encuentra rodeado de enemigos y aunque les dispara, sus enemigos no parecen sufrir ningún daño y parece que sea irremediable que acaben con él. Es entonces cuando la ilusión se disipa y ve los cuerpos de sus enemigos en el suelo. COR 1d4 / 1d6

- Otro investigador ve al hechicero Salih Sadir convertirse en hombre-lagarto y dirigirse a él en una lengua muy antigua, pero que extrañamente sí que entiende. Éste le dice: "El pasado y el futuro están entrelazados, tú serás quien condenará a las generaciones venideras. El fin de la humanidad será por tu culpa." Entonces la ilusión se detiene y el hechicero vuelve a tener una forma normal. COR 1 / 1d4



- Otro investigador ve como los cuerpos de los saqueadores del desierto se levantan y atacan a los soldados iraquíes para devorarlos. El mismo puede acabar siendo el objetivo hasta que la ilusión se disipa. COR 1d4 / 1d6

*Investigadores al margen de la batalla:*

- El investigador está cerca de los vehículos que llevaron a las tropas cuando las marcas de rodadas en la arena finalmente estallan cerca de alguien y éste es tragado por la tierra. Las explosiones se acercan a uno de los investigadores pero la ilusión se detiene en el último momento. COR 1 / 1d4

- Escuchan fuertes zumbidos (el mismo que en el sueño) que se elevan a un nivel ensordecedor antes de detenerse. COR 1 / 1d4

Podría estar bien involucrar en las ilusiones a los Horrores. Ten en cuenta que los soldados no son afectados por las ilusiones, ya que no han estado en las ruinas de Akkad.

### Interrogatorio

Una vez que la batalla haya terminado (los Horrendos Cazadores desaparecen cuando mueren o puedes simplemente hacerles huir), el hechicero Salih Sadir será detenido. Los investigadores podrán así interrogarlo.

El hechicero confesará todo sin necesidad de presionarle demasiado:

- Hizo una alianza con un alemán llamado Rudolf von Sebottendorf (sus contactos del MI6 podrán relacionarlo como un destacado miembro de la Sociedad Thule) para robar las tablillas en el sitio arqueológico de la ciudad de Akkad. A estas alturas, Rudolf von Sebottendorf ya tiene la otra mitad de las tablillas.

Cuando los investigadores encuentren y revisen las tablillas robadas, podrán confirmar que efectivamente Sadir sólo tiene la mitad.

Deben darse cuenta de que tienen que viajar a Alemania para recuperar la otra mitad. Si no lo deciden por sí mismos, ayúdate del embajador, quien recibirá un telégrafo (una vez que se le informa) de parte de sus superiores en el MI6 que indica que los investigadores están en mejor posición para ir a Berlín e involucrarse con los miembros de la Sociedad Thule debido a su especialidad y su fama.

## ESCENA CUATRO

### Viaje a Alemania

#### Viaje

Gracias a los recursos del Gobierno Británico, los investigadores abandonarán Irak y el grupo de arqueólogos y viajarán a Munich por vía aérea.

Si lo desean, previamente pueden enviar un telegrama al propio von Sebottendorf para informar de su llegada, pero es posible que quieran presentarse allí de incógnito, incluso aunque el intentar ser aceptado en ella sea realmente la forma más simple de acercarse a la Sociedad de Thule.

#### **DIFICULTAD OPCIONAL**

Si en Irak no han desenmascarado al espía pagado por Jakob van Hoddís para enviar información sobre la expedición arqueológica, es probable que éste haya informado a la Sociedad Thule de quiénes son los PJs. Esto puede desembocar en una situación interesante en que los PJs intentan conseguir la parte de las tablillas que tiene la Sociedad y von Sebottendorf trata de conseguir la parte de las tablillas que tienen los PJs.

En Munich, son recibidos por un contacto, Barbara Honigmann. Ella les habrá reservado habitaciones en un hotel cercano, el Hotel Vierjahreszeiten (Hotel de las 4 Estaciones). Ella les asegurará que la Sociedad se reúne en ese mismo hotel todos los domingos.

#### La Sociedad Thule

Su fundador es Rudolf von Sebottendorf, cuyo nombre de nacimiento es Adam Alfred Rudolf Glauer (nacido el 9 de noviembre 1875 en Hoyersweda). Es un ingeniero, de doble nacionalidad turco-alemana. También es un masón y practica la numerología, la astrología y la alquimia, y es un seguidor del sufismo, la Teosofía y la Orden Teutónica.

En realidad von Sebottendorf no es más que un gran fraude que no tiene ningún talento especial y que está buscando desesperadamente secretos esotéricos reales.

Otros miembros destacados de la Sociedad son:

- Jörg Lanz von Liebenfels
- Rudolf Walter Richard Hess
- Alfred Rosenberg y su esposa Ilse Pröhl

Siéntete libre como director de ampliar la información sobre ellos (al ser personajes históricos puedes tirar de Wikipedia para conocerlos un poco más) y utilizarlos como te plazca en la interacción con los PJs.

La Sociedad toma su nombre de Thule, la parte más septentrional de Europa y lugar mítico para los antiguos griegos y romanos. Los miembros de este grupo creen que Thule es lo que queda de un, ya desaparecido, continente llamado Hiperbórea y que este continente fue la cuna de la raza aria.

La Sociedad Thule fue fundada el 17 de agosto 1918 en Munich. La ideología de esta Sociedad abogaba por el antisemitismo, anticomunismo, el paganismo y el racismo. Su símbolo, la cruz de Wotan (un dios pre-germánico) es una precursora de la esvástica. El saludo de la orden de Thule: "Heil und Sieg" (Salud y Victoria) la adoptó el propio Hitler que lo transformó en el famoso "Sieg Heil". Este saludo, junto con el brazo levantado, era parte de un ritual utilizado para el adoctrinamiento de los iniciados.



#### Contacto

Como historiador, antropólogo, explorador o cualquier otra ocupación de los PJs, los miembros de la sociedad les darán la bienvenida con los brazos abiertos. Se invita a los investigadores a tomar una copa de coñac, una charla y un buen puro.

Durante la sesión (o sesiones) con la Sociedad en el "4 Estaciones" los PJs deberán llegar a averiguar de alguna forma que las tablillas están en una oficina que tiene alquilada Rudolf von Sebottendorf en un edificio del centro de la ciudad.





#### DIFICULTAD OPCIONAL

Los PJs, aunque cada vez menos recurrentes y potentes, aún pueden sufrir algunas alucinaciones causadas por el hechizo que les hizo Alfa en las ruinas de Akkad. No abuses de ellas, pero si quieres puedes utilizar una ilusión en algún momento que consideres dramáticamente adecuado para generar alguna situación peliaguda para los investigadores.

Las tablillas se encuentran en la oficina muy a la vista ya que el erudito alemán está trabajando en ellas en esos momentos y no puede llegar a imaginar que nadie las pueda robar. Si por lo que fuera von Sebottendorf sospechara de los PJs guardaría las mismas en la caja fuerte de la oficina, poniéndole las cosas algo más complicadas a los PJs.

Los investigadores deben buscarse la vida para robarlas. Aunque esto debería poder hacerse sin demasiados problemas y sin recurrir a la violencia. En caso de fuga, Barbara puede tener preparado para ellos un coche. La frontera con Suiza está a sólo 100 kilómetros al sur.

## ESCENA CINCO

### Encuentros en la tercera fase

#### Situación

Los investigadores están de vuelta en Gran Bretaña. Fueron trasladados a un castillo en Escocia con un equipo de investigadores de refuerzo para estudiar las tablillas que los PJs han traído desde Irak y Berlín.

#### Lugar

La mansión pertenece al MI6 y tiene muchísimas habitaciones. Además de los investigadores, en la casa hay 10 soldados y un oficial de enlace con el MI6, Harold Pinter, que supervisa todo.

También hay personal doméstico (para la limpieza de las habitaciones, la cocina, etc). También hay otros especialistas:

- Barbara Pym, especializada en zoología y cripto-zoología
- Jack Swane, un especialista en la historia de Mesopotamia
- Ben Wallace, especialista en ocultismo

Estas personas trabajarán durante varios días antes de la llegada de Alfa.

Las ilusiones aún se presentan de vez en cuando a los PJs, pero ahora son mucho más débiles y para nada peligrosas.

#### El ataque de los Mi-Go

En una noche concreta, las ilusiones volverán a emerger con fuerza. Pide a cada uno de los investigadores que te describan dónde se encuentran en el momento en que empieza la escena. Luego son bombardeados con extrañas nuevas ilusiones. Alfa tratará de tomar las tablillas y matar a todos los que saben de su importancia.

#### ALFA, EL MI-GO

FUE 11      CON 11      TAM 11

INT 20      POD 20      DES 14

PV: 11

Movimiento: 7 (9 volando)

Combate: Pinzas 30% (1d6 de daño + apresar)

Apresar: Tirada opuesta de FUE, si el Mi-Go gana coge a su víctima y puede alzarla en el aire

Pérdida de COR: 0/ 1d6

#### Conjuros:

*Ataque al corazón* (3 veces) = POD en la tabla de resistencia, 4d6 de daño

*Atrofia un miembro* = Confrontación de puntos mágicos. Atrofia un miembro, -1d8 PV y -3 a la CON (las personas que asisten a la escena pierden 0 / 1d3 de COR).

Los investigadores también pueden contar con los 6 guardias con los que compartan la mansión para derrotar al Mi-Go. Cuando el extraterrestre llegue a 0 PV no morirá y el Gobierno Británico se apropiará del cuerpo para encerrarlo en el sótano del MI6. El Mi-Go reaparecerá en el escenario de CthulhuTech.

## EPÍLOGO

De nuevo toma ahora como director las riendas de la historia y presenta esta escena como una narración.

Volvemos a estar en el año 2011. Se ve una imagen exterior de la casa de Aisha Gadafi en Béjaia. Una pequeña furgoneta de una empresa de mensajería se acerca a la puerta, el conductor baja con un paquete en la mano y pica al timbre. Al cabo de unos segundos le abre la propia Aisha. El hombre le entrega el paquete y se va.

La visión se centra en Aisha, que gira el paquete y mira el remitente. El paquete viene de Gran Bretaña y sin remitente. Aisha lo abre extrañada y pone los ojos como platos al ver que se trata de una réplica exacta de las tablillas acadias que le había robado Alfa. A su lado una escueta nota:

*Mi padre me dijo que cuando llegara este día le enviara estas tablillas. Que usted sabría qué son y qué hacer con ellas. Me dijo que la historia tenía que corregirse para no ser alterada. Supongo que mi padre desvariaba, pero aunque sólo sea por la memoria del gran hombre que fue, no puedo dejar de cumplir con la última promesa que me obligó a hacerle. Aquí tiene sus tablillas Sra. Gadafi.*

*Slds*

*X*

Donde X sería el nombre del hipotético hijo de uno de los PJs en el escenario de la Llamada. Básicamente coge el apellido de uno de los supervivientes y utilízalo (p.ej. si sobrevivió un PJ llamado Arthur Golden, puedes utilizar como remitente a un tal James Golden).





# CAPÍTULO 3

## CTHULHUTECH

### HERENCIA DE UN AYER

## INTRODUCCIÓN

Los Misterios Interiores (un tratado sobre los principios no euclidianos, es decir, las matemáticas que operan en más de tres dimensiones) son documentos basados en unas tablillas que se encontraron en la antigua ciudad de Akkad. Gracias a este tratado, en 2019, una talentosa científica llamada Teresa Ashcroft descubrió un nuevo campo de investigación científica conocida como arcanotecnología, mezcla de ciencia con lo que podría considerarse magia (pagando para ello el precio de su cordura).

A través de una peligrosa investigación, otros continúan su trabajo y, en 2030, nació como consecuencia uno de los grandes inventos de todos los tiempos: el Motor-D, una fuente de energía inagotable basada en la arcanotecnología.

Revolucionó el mundo... y la historia se desarrolló tal y como explica la versión oficial presentada en el libro de CthulhuTech.

Para este escenario, los PJs trabajan para el Nuevo Gobierno Terrestre (NGT). Su base está en Londres, Nueva Inglaterra, capital de la zona europea del NGT. El Mi-Go Alfa se encuentra en el sótano de unas instalaciones de la base militar de Londres, olvidado por muchos durante exactamente 150 años.

Tras la devastación producida por la encarnizada batalla entre la humanidad y los atacantes Nazzadi durante las guerras arcanotecnológicas y una vez firmada la paz y descubierto el verdadero enemigo, la humanidad se puso manos a la obra en la reconstrucción de lo que antiguamente fue su hogar. Un escuadrón de reconocimiento del NGT fue destinado a explorar el antiguo Londres en busca de reductos rebeldes de tropas Nazzadi contrarias al tratado de paz. En la exploración de la antigua esplendorosa ciudad, una señal energética de baja intensidad puso en alerta a la unidad de combate.

Tras identificar el área de radiación como un antiguo complejo secreto de las fuerzas especiales británicas, se adentraron en sus entrañas en busca del foco de radiación. El complejo se encontraba desprovisto de electricidad pero un antiguo generador alimentaba un único compartimento de la base situado cinco niveles bajo el suelo. Nada los preparó para lo que allí encontraron. En una especie de cabina criogénica se hallaba un ser salido de un mundo de pesadilla.

No encontraron ningún dato sobre él pero dieron por hecho la importancia de mantenerlo en ese estado si quien allí lo había encerrado se había preocupado de que sucediese lo que sucediese, jamás se perdiera la energía que alimentaba aquel desconocido artefacto. El NGT clasificó el descubrimiento como alto secreto e inició la construcción de la Arcología de Nuevo Londres justo encima de aquella enigmática instalación que una vez reconstruida y asegurada, pasaría a llevar el actual nombre de Base SD-6.

Solo las defensas destinadas a proteger una Arcología podían enmascarar la importancia estratégica de estudiar aquel extraño ser. Un proyecto de alto secreto encargado a la fundación Ashcroft fue proyectado para estudiar a aquel alienígena. Lamentablemente la invasión Mi-Go, obligó a reconducir los esfuerzos del NGT hacia otros quehaceres más importantes,

dejando el proyecto de lado y, a la antigua criatura encerrada en su lugar de reposo por tiempo indefinido.

El personal de la fundación fue trasladado y con el paso del tiempo, aquel antiguo almacén situado en lo más profundo de la base SD-6, fue olvidado. Hace tan solo dos meses, se ha destinado nuevos fondos y equipos a la investigación del Alfa, reabriendo el almacén y manteniendo a un cuerpo científico y de seguridad de la más alta valía y confianza.

## ESCENA UNO

### Ataque MI-GO a la base SD-6

#### Nuevo Londres en el 2085

Las Fuerzas Armadas del NGT establecieron un perímetro de seguridad alrededor de Nueva Inglaterra ya que las costas de esta región están infestadas por fuerzas de la Orden Esotérica de Dragón.

La Inglaterra y el Londres del 2085 no tienen mucho que ver con los actuales debido a que durante la primera guerra arcanotecnológica, muchas ciudades fueron destruidas, convertidas en ruinas, o directamente arrasadas.

Construida sobre las ruinas de la primera GA, la arcología (nueva ciudad que combina arquitectura y ecología en una estructura urbana en tres dimensiones) de Nuevo Londres permitió reconstruir la civilización en la zona con un impacto ambiental reducido y menos recursos que el antiguo modelo de ciudades. Los residentes viven y trabajan en un mismo sitio, los comerciantes y los servicios públicos están todos a poca distancia el uno del otro. Sólo los vehículos comerciales y los de los servicios de emergencia tienen permitido la circulación por la arcología. El transporte de personas se hace mediante aceras mecanizadas o monorraíles automatizados por ordenador.

El ciudadano de a pie vive en calma y tranquilidad ajeno a todo lo que realmente está sucediendo en el exterior. Las potentes campañas de publicidad en que se muestra las grandes hazañas y victorias del NGT frente al enemigo surten su efecto sin mayor dilación. La Oficina de Seguridad Interior vela por la protección de los ciudadanos y vigila atentamente cualquier elemento que pueda desquebrajar los intereses del NGT.

#### Consideraciones a la creación de personaje

Los PJs trabajan en la base SD-6 del NGT en Nuevo Londres. Su cometido exacto lo dejamos a discreción de los propios jugadores en función de su profesión escogida. Una buena idea sin embargo es que:

- Los PJs con arquetipos militares estén encargados de proteger la base SD-6 y especialmente sus altos dignatarios y científicos o de realizar patrullas en el perímetro exterior de la arcología a bordo de poderosos mecha de combate.
- Los PJs con un arquetipo más científico puedan trabajar en los laboratorios de la Fundación Ashcroft, precisamente en el reciente proyecto de estudio de un Mi-Go conservado durante 150 años en el sótano de la base.



- Los Pjs con un arquetipo de cáliz investigador, trabaje para la Oficina de Seguridad Interna en asuntos de contraespionaje.

### Contexto de la aventura

La acción comienza en una situación bastante tensa, la OED ha lanzado un ataque contra las costas de Nueva Inglaterra, en cuya respuesta el NGT ha tenido que movilizar gran parte de sus tropas y Mechas, sobre todo desde la base principal en Nuevo Londres (Los PJs son de los pocos que quedan en la arcológia cumpliendo sus obligaciones). Las noticias llegan a la base con cuentagotas, pero hablan sobre ataques contra tropas del NGT, cruentas batallas y la pérdida de territorios por parte de la humanidad frente a profundos e híbridos.

Los Mi-Go aprovecharán la ofensiva de la OED, gracias a la cual, el despliegue defensivo del 75% de las tropas estacionadas en Nuevo Londres hacia las costas de Nueva Inglaterra ha brindado la posibilidad de superar las defensas de una ciudad de otro modo inexpugnable. Los Mi-Go han lanzado una ofensiva con la intención principal de debilitar la posición humana en la isla y como secundaria la de liberar al Mi-Go que saben apresado (por sus espías) en el sótano de la base SD-6, antes de que los humanos puedan estudiarlo.

### Comienza la acción

Para iniciar la aventura y tras haber explicado como es Nuevo Londres en el 2085, puedes plantear diferentes opciones según los arquetipos que han elegido tus personajes. El hilo común a para todos ellos será que, estén haciendo lo que estén haciendo, de repente oirán una potente alarma que recorre todas las estancias de la arcológia seguida de un mensaje automatizado: -"Nuevo Londres bajo ataque enemigo, diríjanse hacia la Zona de seguridad más próxima. No es un simulacro, repito: no es un simulacro". Tras tres minutos de alarma y ver como en toda la arcológia se despliegan unas luces indicadoras señalando los refugios más cercanos y como los habitantes estallan como un bramido corriendo por su supervivencia.

De repente un impacto hará vibrar toda la estructura dejando la arcológia sin luz durante aproximadamente 30 segundos. Tal como se produzca la vibración y el apagón. Un extraño zumbido se escuchará in crescendo en el aire. Tropas Mecha Mi-Go se acercan a la arcológia como un enjambre de abejas.

Cualquier personaje militar que se posicione o se encuentre en su puesto será informado inmediatamente por su mando:

*Las estructuras defensivas han sido alcanzadas. Todo parecía normal hasta que una especie de pulso detectado en el radar de superficie ha empezado a extenderse en la pantalla hasta llegar al borde de la ciudad.*

*Han empezado a llegar informes de la desactivación temporal de las torretas antiaéreas automatizadas situadas en perímetros lineales hasta los 5 km de distancia.*

*El sistema se ha restaurado en poco más de 30 segundos pero los Mi-go han sido implacables. Conforme la onda se expandía, oleadas de Mi-Go han avanzado junto al pulso destrozando todos los sistemas defensivos.*

*Para cuando la energía se ha restablecido ya no quedaban defensas que alimentar.*

*Las fuerzas Mi-Go rodean la arcológia y se están enfrentando a nuestras fuerzas terrestres de choque... parece que de momento resisten pero se están empezando a abrir brechas en la ciudad...*

*Por lo que sabemos, aún no han penetrado pero todo parece cuestión de tiempo...*

Las fuerzas de ataque Mi-Go se despliegan en diferentes frentes de la arcológia aunque cualquier táctico militar podrá darse cuenta en poco tiempo de lo que es una maniobra de distracción y cuál es su objetivo principal. El verdadero ataque se ciernen sobre la base SD-6 situada en la base de la arcológia.

Los PJs se encuentran entre las tropas que deben combatir a los alienígenas. Si hay jugadores que han elegido un rol científico, y otros militares, sería conveniente que los Pjs militares estuviesen protegiendo la zona de laboratorios. Aún así y para esta escena, los Pj podrían actuar por separado y luego ser convocados por un superior.

En este contexto los Pjs pueden estar en primera línea de combate o, sencillamente ir siguiendo la batalla por las informaciones que se dan a través de comunicaciones.

Como director siéntete libre de hacer la batalla tan extensa y larga como quieras.



### El transcurso de la acción

Tras el primer choque de fuerzas, los Pj se podrán dar cuenta que las fuerzas Mi-Go están hostigando la arcología pero parecen mantener el enfrentamiento sin tratar de desbordar las fuerzas y penetrar en el interior. Es cierto que las defensas del NGT están plantando cara con un asombroso despliegue de ingenio, fuerza y valentía pero algo no marcha como debería. Si alguno de los personajes se comunica con el mando, este les informará de que un operador de radar detectó lo que parecía un dispositivo de excavación Mi-Go a dos km de distancia, poco después de la onda de choque. Los drones de exploración lo están tratando de localizar sin éxito. El mando también les informará de que una fuerza de combate Engel está siendo transportada de urgencia hacia Londres, su tiempo de llegada se estima en 5 minutos.

En cuanto las aeronaves de transporte desplieguen a los dos poderosos Engel, la fuerza de combate Mi-Go se replegará rápidamente. Los asistentes a la carnicería que esta tecnología humana es capaz de desplegar, no quedaran indiferentes. Los Mi-go han huido y la ciudad vuelve a estar a salvo.

Mientras los PJ vuelven a la calma, los sistemas de seguridad se restablecerán reanudando la vida de la arcología. Las fuerzas enemigas no han penetrado en la ciudad, imágenes escogidas de mechas de combate despedazando a las fuerzas invasoras empiezan a reproducirse por las distintas pantallas que pueblan la arcología. Un clamor de victoria se despliega a lo largo de la ciudad aclamando a los valerosos héroes que les protegen y que han dado una nueva victoria a la humanidad.

Para los PJs es evidente que si la ciudad sigue en pie, no ha sido por la férrea defensa de las fuerzas defensivas del NGT. Si se encuentran en la base SD-6, una señal acústica anunciará la restauración de todos los sistemas tras una cuenta atrás de 10 segundos. Al llegar a cero, la alarma de "brecha en el perímetro" empezará a tronar dentro de la base señalando la violación del Almacén de seguridad biológica SAS-0.

Sean los PJs militares o científicos, se darán cuenta al llegar al recinto de que el Mi-Go que la fundación Ashcroft estudiaba en el sótano ha desaparecido a través de un túnel excavado directamente hasta el lugar que había supuesto su celda desde hacía 150 años.

### Fin de escena

Los PJs no pueden estar sino desolados. La ciudad sigue en pie pero los Mi-Go han conseguido su verdadero objetivo. Liberar al Alpha. Ensismados en su fracaso, sentirán como la pequeña tableta que todos los personajes llevan en el brazo como parte de su equipo militar o científico vibrará con un mensaje en pantalla. "Preséntese a las 12:00 en el Centro de Mando. Mayor Jason McArthur."

## ESCENA 2

### El origen de Alfa

#### Investigación en los archivos

Esta escena se centrará principalmente en investigar la desaparición del Mi-Go del sótano. ¿Había algo especial en ese Mi-Go que hiciera que los alienígenas quisieran liberarlo? Estas preguntas son las que asaltan a los mandamases de la sede del NGT en Chicago, por lo que enviarán a un miembro de contraespionaje de la OIS a averiguar qué ha pasado.

Cuando al final lleguen las 12:00, los PJs se dirigirán al centro de mando, un edificio solemne en medio del complejo de la base, en cuyos pisos subterráneos se encuentran las estancias desde las que se dirigen las operaciones en caso de emergencia. El edificio está en sorprendente buen estado tras el ataque.

Unos rápidos y claustrofóbicos ascensores les conducirán a las entrañas de la base, donde serán recibidos por el Mayor McArthur, mando en funciones al cargo de la SD-6 y la persona

que les ha convocado. Lo que probablemente les resultará sorprendente es que junto a él se encuentra el propio Dr. Miyakame, uno de los jefes científicos de la fundación Ashcroft, apoyados ambos en videoconferencia por el propio Mariscal Hank, Jefe del Estado Mayor del Ejército del NGT.

Junto a ellos, sentados en la mesa, se encuentran dos hombres que inicialmente no serán presentados a los PJs. Esto puede poner a los PJs sobre alerta, pues es algo que se sale totalmente del protocolo militar.

Tras los saludos oportunos, será el mismísimo Mariscal Hank el que tome la palabra desde la pantalla de holoproyección.

*Caballeros. Antes de cualquier otra cosa, permítanme agradecerles la entrega y el coraje con el que esta mañana han defendido las posiciones militares del NGT en Londres ante el inesperado ataque alienígena. Gracias a hombres y mujeres como ustedes, hemos conseguido repeler el ataque. Buen trabajo.*

*Aún así, hay diversos puntos del ataque Mi-Go que nos han puesto sobre alerta y que requieren una investigación más a fondo. Tras el informe que nos ha pasado el Mayor McArthur, nuestro servicio de inteligencia está convencido que lo que ha tenido lugar esta mañana no se trataba de un ataque normal de las fuerzas Mi-Go si no lo que parece un ataque de distracción para conseguir un objetivo más prioritario. Supongo que se preguntarán cuál es este objetivo. Por favor, Dr. Miyakame.*

En este punto el jefe de investigación de la Fundación Ashcroft tomará la palabra.

*Como bien sabrán, la Fundación tiene un laboratorio aquí en la base, en el que nos encontramos estudiando primariamente un sujeto Mi-Go apresado largo tiempo atrás por los servicios de inteligencia británicos y mantenido en estado de suspensión vital por largo tiempo. Nuestra intención es la comprender de una forma exhaustiva la anatomía y fisiología de los invasores para buscar puntos débiles, deficiencias del sistema inmunitario o lo que sea, para poder desarrollar un arma, mecánica o química mucho más efectiva contra ellos.*

*Bueno, tras el ataque hemos descubierto que el sujeto de estudio, al que conocemos con el nombre de Alfa, ha desaparecido de nuestras instalaciones. Parece, según todos nuestros análisis, que el objetivo primordial del ataque era el de liberar a Alfa.*

Tras la revelación del Dr. Miyakame, se hace un pequeño silencio incómodo en la sala. Tras el retoma la conversación el Mayor McArthur.

*La habilidad con la que los Mi-Go han llegado hasta el laboratorio donde se encontraba Alfa nos hace pensar que éstos conocían de antemano la disposición de la base. Si a esto le añadimos que "casualmente" algunos de los sistemas de seguridad del laboratorio han fallado inexplicablemente, todo nos hace sospechar que alguien ha estado ayudando a los alienígenas desde dentro.*

*Aquí sentado a mi derecha se encuentra el Capitán Zhurkov, de la Oficina de Contraespionaje de la OIS, que ha sido la persona designada por los altos mandos para esclarecer la situación de lo acontecido en el día de hoy y encontrar al traidor que se encuentra entre nuestras filas.*

*Si no les importa, al capitán le gustaría tener unas palabras con ustedes en privado, mientras nosotros acabamos de ultimar los preparativos para la reconstrucción de la base y las movimientos de tropas necesarios para reforzar nuestra posición.*

Tras esto, el recién presentado capitán Zhurkov se levanta y les espeta con voz ruda y directa un "Caballeros, ¿me acompañan por favor?". Junto a él se levanta la otra persona que hay en la sala, la única que todavía no se ha presentado y que no saben por qué pero les produce una sensación de desazón a todos.



Probablemente a estas alturas tus jugadores los tengan por corbata pensando que por algún extraño motivo el NGT les cree los traidores que colaboran con los Mi-Go. Nada más lejos de la realidad, en verdad poco sospechan de ellos e incluso están pensando en encargarles una misión posterior relacionada con el tema. El interrogatorio de Zhurkov es un mero trámite, pero después de lo acontecido los altos mandos están especialmente recelosos y tomarán todas las precauciones necesarias, por eso les están interrogando antes de encomendarles la misión.

Lo bueno es que tus jugadores esto no lo saben y por lo tanto como Director puedes explotar esta escena para jugar con su nerviosismo. Aprovechalo para crear una escena de alta carga narrativa.

Dejamos a tu discreción como dirigir el interrogatorio, qué les preguntarán a los PJs y hasta qué punto les presionarán. Utiliza como guía los siguientes puntos:

- Zhurkov es duro como el acero y extremadamente inquisitivo. En ningún caso mostrará ningún tipo de empatía hacia ningún PJ.
- La persona que acompaña a Zhurkov es Gabriel, un psíquico especialmente dotado y con la capacidad de leer las emociones ajenas y en cierta forma incluso los pensamientos. Zhurkov utilizará a Gabriel para detectar cualquier pequeña mentira que un PJ pueda decir, exageración para atribuirse méritos, etc.
- Esto puede redundar en contra de cualquier personaje que fuera excesivamente precavido (o directamente cobarde) durante el ataque Mi-Go.
- La estrategia habitual de Zhurkov es interrogar a los PJs de uno en uno lo cual les pone más nerviosos (a los PJs y a los jugadores). Sin embargo si consideras que esto puede enlentecer demasiado el ritmo de la aventura y resultar aburrido a tus jugadores, simplemente óbvialo y haz un único interrogatorio grupal.

#### DIFICULTAD OPCIONAL

Si te sientes especialmente malicioso puedes optar por utilizar la habilidad de Gabriel para presionar mucho más a los PJs.

Aprovechate de cualquier defecto como Secreto Oscuro, Adicción, Maníaco, Observado o cualquier otro que consideres que si Gabriel es capaz de leerlo en su mente y hacerlo público, puede incomodar al PJ y ponerlo en una situación comprometida.

Diviértete con el interrogatorio, pero en cualquier caso tampoco te pases presionando a tus jugadores. Recordemos que no son culpables de nada y en principio ni tan siquiera sospechosos.

Cuando quieras acabar con el interrogatorio y continuar con la historia, pon en boca del capitán Zhurkov las siguientes palabras.

*Bueno, ya es hora de ir acabando con esta pantomima. Tienen ustedes sus defectos, como todos, pero la traición no es uno de ellos, su lealtad al NGT es incuestionable. Bien, llegados a este punto el alto mando me ha pedido que les encargue una misión mientras Gabriel y yo continuamos con nuestras pesquisas en la base para descubrir al traidor. Escuchen atentamente.*

El capitán les pedirá que averigüen las intenciones de los Mi-Go al liberar a Alfa.

Le comentará todo el tiempo que lleva Alfa apresado, la friolera de 150 años. Que el Mi-Go fue apresado por el antiguo servicio secreto británico y que allí fue criogenizado hasta que con la anexión de los ejércitos y servicios secretos nacionales al NGT, éste heredó el cuerpo del alienígena, cediendo la concesión de su investigación a la fundación Ashcroft.

Son conscientes de que deben existir registros de la época del MI6 que hablen sobre el Mi-Go Alfa y su captura y piensan que éstos pueden ayudar a saber por qué éste podía ser importante para los extraterrestres. La mala noticia es que esos archivos no fueron digitalizados y traspasados al NGT en su momento, así que probablemente se encuentren todavía en la antigua sede del MI6 en el viejo Londres, fuera de la arcológica.

El primer encargo que les hará Zhukov será el trabajo de cotejar los registros informáticos para ver dónde pueden estar los documentos originales de la investigación sobre Alfa. Esta investigación llevará a los PJs a descubrir que los registros efectivamente se encuentran en una antigua sede de campo del MI6 (un búnker aislado) y que Sir John Sawers (Director en 2009) los había colocado en la caja fuerte principal del complejo.

La mala noticia es que las antiguas instalaciones del MI6 donde se encuentra esa caja fuerte están fuera de la arcológica, bajo lo que ahora es un repetidor de señal del canal de televisión CRY5-1 (canal propiedad de la Corporación Chrysalis).

#### DIFICULTAD OPCIONAL

Si alguno de tus PJs es especialmente hábil en el uso de la informática (nivel experto o superior) puedes plantearte el poner esta dificultad extra.

Cuando por fin le parece que ha encontrado la información que buscaba sobre dónde pueden encontrar los informes originales sobre Alfa, se dará cuenta que alguien desde otro terminal está intentando hackear el servidor para borrar esos datos. Se trata obviamente del verdadero espía de los Mi-Go. Puedes convertir la escena en una competición extendida de Informática con el PJ intentando descargar la información antes de que el espía sea capaz de borrarla.

Un éxito solvente del PJ podría incluso permitirle averiguar la IP desde la que el espía está accediendo al servidor y a partir de aquí deducir quién puede ser el espía, lo que haría ganar muchos puntos frente a Zhukov y los altos mandos.

Por otro lado, ten en cuenta que si utilizas esta complicación, puede que las tiradas de tu jugador sean malas y el hacker sea capaz de borrar los datos antes de que los obtengan y esto podría parar la aventura ya que se trata de una pista clave. Como director estate preparado por si esto pasa y dale a tus jugadores una segunda oportunidad alternativa de obtener la información (dándoles la oportunidad de poder apresar al espía y sonsacarle la información o de cualquier forma que se te ocurra).





### Asalto al repetidor de CRY-1

A estas alturas, de un forma o de otra los PJs sabrán que deben encaminarse a las afueras de la arcológia y buscar el antiguo bunker subterráneo del MI-6, actualmente situado bajo los terrenos donde la Corporación Crisálida tiene un repetidor de una de sus cadenas.

Sus superiores del NGT, les obligarán a realizar la misión sin ningún tipo de distintivo que les relacione con el NGT. Todos saben que están incurriendo en una ilegalidad al penetrar por la fuerza en una propiedad privada, sin embargo también son conscientes que la vía legal que permitiría conseguir una orden judicial que obligara a la Corporación a entregar esos documentos sería lenta y tortuosa. Ahí fuera estarán solos y nadie les salvará el culo si fallan en su misión y les apresan.

Como mínimo los personajes podrán equiparse con todo el material que consideren necesario. Desde armas y explosivos hasta armaduras de combate (obviamente sin distintivos). Esto no incluye mechas o engels ya que esto les relacionaría rápidamente con el ejército.

En cuanto los PJs se sientan listos para partir, les montarán en un UCH-70 Werewolf que saldrá rápidamente de la arcológia y les conducirá en apenas 40 minutos a la ubicación del repetidor.

El grupo muy posiblemente querrá tener planeada su zona de aterrizaje antes de llegar al lugar. Esto lo podrán deducir a partir de fotografías satélite que les podrán enviar a través de sus computadoras de mano en cualquier momento. De su estudio deducirán que el lugar más seguro para entrar sin ser vistos es aterrizando un poco alejados y acercándose a pie. Aterrizando al norte de una pequeña arboleda cercana que les servirá de cobertura.

Si utilizan el escáner térmico, verán que aquella zona no está protegida. Básicamente la seguridad de CRY-1 debe haber considerado que este punto queda demasiado alejado de su zona de influencia.

El recorrido hasta la zona de acceso es relativamente sencillo. El grupo deberá superar tiradas de sigilo a dificultad creciente conforme se acerquen al edificio del repetidor.

Una vez lleguen a las zonas vigiladas tendrán dos opciones:

- Tratar de acceder sin ser vistos buscando entradas alternativas. Hay un respiradero oculto a unos 100 metros hacia el sudoeste de la caseta principal del repetidor. Para encontrarlo, deberán buscar a conciencia y superar la tirada correspondiente. En este caso, pasaremos directamente a la sección "Subsuelo".

- Entablar enfrentamiento:

- o Anular a la seguridad de CRY-1 de manera silenciosa
- o Entablar enfrentamiento directo

#### **Aspectos a tener en cuenta**

##### Cadáveres:

Si dejan los cuerpos de los enemigos abatidos a simple vista, existe la posibilidad que alguna unidad de vigilancia que estuviese de patrulla los encuentre y de la alarma. (25%)

Si esconden los cadáveres, las posibilidades son menores (5%).

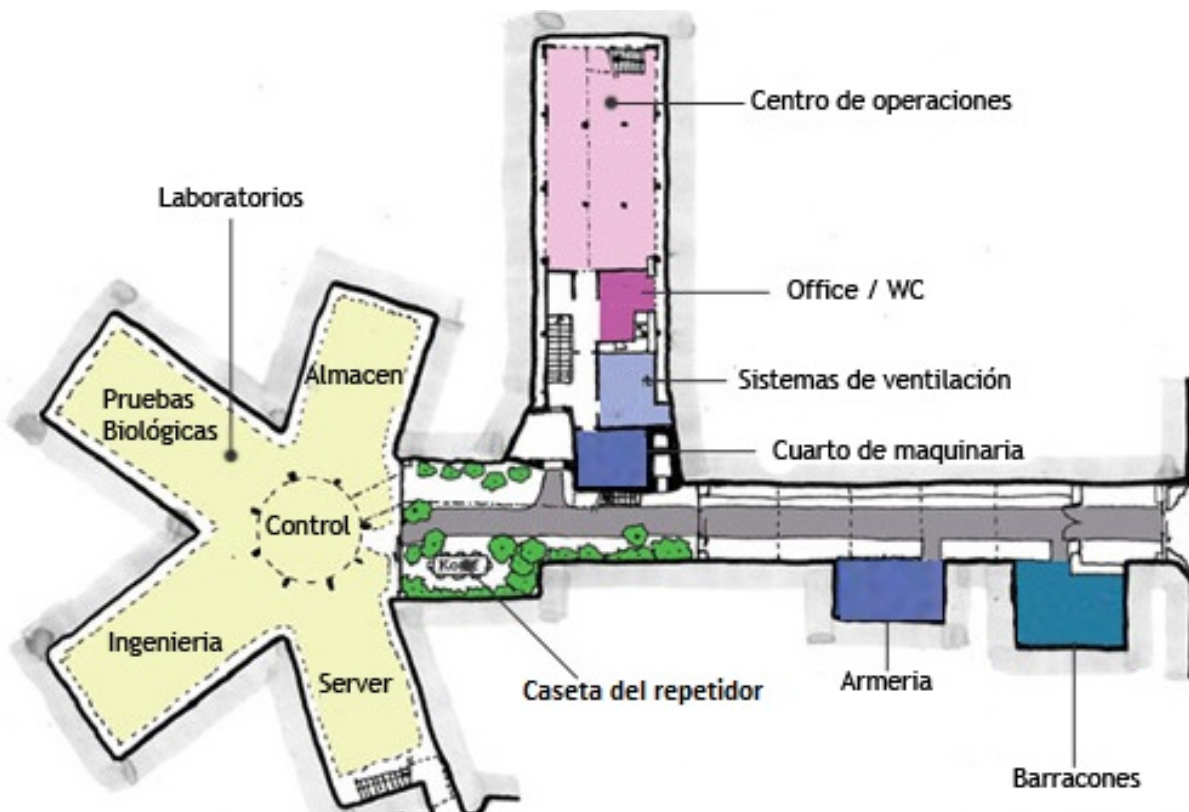
##### Comunicaciones:

Los guardias van equipados con emisoras de radio, robar una puede ser útil para interceptar las comunicaciones (en caso que las haya). Vale decir que cada 30 minutos cada unidad de seguridad comunica su estado, si los jugadores tardan excesivamente en acceder al recinto, el oficial de seguridad de la base empezará a pedir informes, y si algunos de los guardias no contestan, dará la alarma).

#### La caseta del repetidor

Una vez anulados los vigilantes del recinto exterior, llegarán a la caseta sobre la que se erige el repetidor. Hay dos accesos a la caseta, una situada en la pared sudoeste y otra más pequeña en la nordeste.

El interior de la sala es lúgubre, desaliñado y con poca luz. En caso que los personajes hayan llegado hasta aquí sin hacer ruido, habrá dos guardias sentados alrededor de una mesa en el centro de la sala jugando a cartas. Los dos guardias se encuentran de lado a las dos puertas de manera que si son rápidos podrán cogerles desprevenidos.



\* Todas las salas del complejo son subterráneas excepto la caseta del repetidor que está a nivel del suelo

Una vez eliminados los dos guardias (si les registran verán que uno de ellos lleva una pequeña tarjeta con un código escrito), podrán investigar la sala. A parte de la mesa central y 4 sillas a su alrededor, hay un pequeño televisor y un sofá cochambroso en un lateral. En la televisión se está emitiendo la propia CRY-1 donde se puede ver el noticiero nocturno informando sobre los avances y retrocesos del NGT en la guerra.

En el otro extremo de la sala, se puede ver una pequeña cocina y una puerta que da a un WC tremendamente sucio. El resto del espacio está ocupado por servidores y un montón de cableado eléctrico propio del sistema eléctrico del repetidor que hay sobre sus cabezas.

Eso es todo.

Si alguno de los personajes se fija y supera una prueba de Percepción a dificultad Normal, se dará cuenta que el interior de la caseta es menor que la estructura exterior.

Hay dos maneras de localizar la entrada secreta:

- Apagar las luces: Se percibirá una tenue luz rojiza que se filtra detrás del frigorífico.
- Interrogar a uno de los guardias de seguridad en caso que quede alguno vivo.
- Explorar la sala buscando zonas huecas: Prueba de buscar a dificultad difícil.

Si localizan la entrada deberán ir con cuidado pues el movimiento del frigorífico permite que un haz sensor llegue a su receptor y active una alarma silenciosa. La mejor manera de anularlo es devolver el haz con un espejo o mantenerlo tapado para que no llegue al receptor.

#### Subsuelo

Una vez separado el frigorífico verán una pequeña verja metálica con una rejilla en la parte inferior por donde se filtra el haz rojizo. Una vez abierta verán una pequeña sala sin ningún tipo de mobiliario y una escalera que desciende hacia abajo. Este apartado está iluminado con pequeñas bombillas rojas.

Al descender se darán cuenta que han bajado unos 50 metros bajo el nivel del suelo. Verán un gran portón de acero blindado. En el lateral derecho encontrarán un panel electrónico con un teclado digital para introducir claves de acceso.

Para abrir la compuerta tienen varias opciones:

- Introducir la clave de la tarjeta
- Hackear el sistema (Prueba de informática a dificultad Muy difícil)
- Si disponen de explosivos: Volar la compuerta (algo poco ortodoxo)

Una vez abierta la compuerta verán una doble puerta. A través de la compuerta se vislumbra un inmaculado y largo pasillo blanco iluminado por fluorescentes que termina con una doble puerta de acero a unos 200 metros. En el lateral izquierdo del pasillo se pueden ver dos puertas y a lo largo del pasillo hay cajas de lo que parecen ser suministros a ambos lados.

Una vez abierta la compuerta verán una doble puerta de plástico. A través de la compuerta se vislumbra un inmaculado y largo pasillo blanco iluminado por fluorescentes en el que se sitúan las puertas que dan acceso al resto de estancias que conforman el entramado subterráneo.

#### Barracones

Si deciden entrar en esta puerta, lo primero que percibirán serán gritos de dolor apagados por unas fuertes risas. En la sala, se puede apreciar una mesa y unas 8 literas al final. Dos de ellas están ocupadas. Al fondo, se aprecia un hilo de luz que se filtra por debajo de una pequeña puerta de madera. Los gritos vienen de aquella habitación.

Deberán superar una prueba de Sigilo a dificultad normal para llegar hasta las literas sin ser detectados. Si fallan, los guardias despertarán y si no son anulados gritarán dando la alarma.

Si acaban con los guardias y se dirigen a la sala contigua oirán que dentro se oyen dos voces que hablan y alguien que gime.

Una vez dentro y acabando con los guardias (si registran al que parece el jefe, encontrarán una llave metálica y reluciente), ven a dos personas colgando por los brazos (grilletes) y con la carne del pecho y otras partes desgarrada y sangrando por la tortura.

Sólo una de las dos personas sigue viva, una mujer que se presentará como Jessica Fletcher, que está muy débil a causa de las heridas, pero aún así se puede mantener en pie y valerse por sí misma. Igualmente está claro que necesita ayuda médica.

Jessica será bastante reticente a dar información sobre ella misma o sobre por qué está allí apresada y la estaban torturando. La realidad es que se trata de una informante de la Sociedad Arcana que han pillado los agentes de la Corporación Crisálida, lo cual explica ambas preguntas.

Aquí existen tres posibilidades:

- No la liberan. La mujer les maldecirá e insultará hasta quedarse sin fuerzas, pero aquí acaba su intervención en la partida.

- Se niegan a dejarla irse sola y se la llevan con ellos: *- Entonces dadme una maldita arma y si veis a alguien que parezca un animal... dejádmelo.*

- Aceptan que marche sola hacia el exterior: *- Id con cuidado, aquí las personas han dejado de serlo...* - tras decir esto, desaparecerá por el pasillo en dirección a la escalinata.



### La armería

Si han encontrado la llave del soldado líder, verán que ésta concuerda perfectamente. Ésta es una sala de hormigón grisáceo con grandes y abundantes estanterías repletas de armas de todo tipo. Los PJs podrán aprovisionarse a su gusto.

Si la señorita Fletcher les acompaña, le devolverá la pistola a quien se la haya entregado y cogerá un arma de mayor calibre.

### Laboratorios

Una gran puerta doble de cristal transparente se abre ante ellos. A través del cristal podrán ver a un par de personas con bata de científicos contemplando unos monitores de espaldas a ellos.

La puerta transparente se abre por sensor. Una vez dentro tienen a los dos científicos de espaldas a ellos, por lo que si son rápidos y sigilosos podrán atraparlos sin problemas.

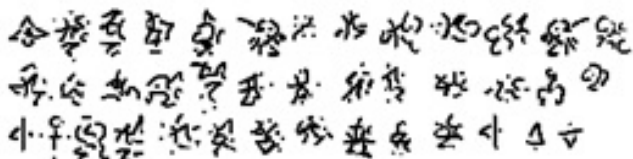
Verán que la sala hace forma de estrella y cada uno de los compartimentos está cerrado por puertas de cristal blindado. Con compartimento estanco de acceso (obligatorio desinfectarse antes de acceder a las salas). Estas salas están vacías.

#### *Almacén:*

Si indagan en el almacén, se percatarán que algunos de los elementos allí contenidos están sellados como encargo de una compañía farmacéutica llamada: Canopus Pharmaceutic Enterprise. (Canopus es otra empresa del grupo Crisálida).

#### *Laboratorio de pruebas biológicas:*

Aquí podrán encontrar toda una amalgama de componentes, probetas, y dispositivos de recombinación genética. Lo que más llama la atención son las pantallas de pared con una especie de formulas escritas en un idioma que ninguno de los presentes conoce.



#### *Ingeniería:*

En este departamento se encuentra una gran impresora en 3D. Si observan el diseño que se muestra en la pantalla de control del ordenador, se darán cuenta que la maquina está fabricando órganos artificiales genéticamente modificados.

#### *Servers:*

En este compartimento, se puede ver toda la sala llena de servidores. Con una única pantalla y teclado en el centro.

- Si acceden al ordenador y piratean los códigos de acceso a los últimos documentos abiertos podrán ver albaranes de material y equipo procedentes de Canopus.

- También verán diferentes resultados de tests médicos referentes a unos pacientes que en los documentos llaman "dhoanoides". Una tirada de Medicina a nivel normal hará notar que varias de las métricas presentadas no están dentro de la escala humana ni nazzadi.

#### *Los científicos:*

Si los científicos siguen vivos, sería conveniente hacerle algunas preguntas. Sin necesidad de torturarlo, la científico jefe se identificará como Lena Adams, profesora doctorada por la Universidad de Cambridge en Bioingeniería.

*"Nosotros trabajamos aquí para el gobierno de Su Majestad, fabricamos una nueva arma biológica con la que repeler a los Mi-Go y ganar de una puñetera vez esta guerra."*

Obviamente esto es falso, pero la doctora cree en lo que dice pues eso es lo que le dijeron los directivos de la Corporación Crisálida, que se presentaron como una filial encubierta del

Departamento de Defensa. La Dra.Adams cree a pies juntillas en esta mentira.

Si los PJs son capaces de hacerle despertarse de esta mentira se sentirá muy consternada pero a partir de ese momento les ayudará en todo lo que pueda.

Si le preguntan, la científico podrá informarles que si quedan documentos de la época del MI-6 seguramente se encontrarán en el centro de operaciones, donde tiene su oficina el gestor de la planta de investigación, un tal Alexei, que la doctora reconocerá que no se trata de un científico si no de alguien con bastantes malas pulgas.

Para llegar al centro de operaciones hay que acceder a la zona restringida del búnker. A ésta sólo se puede acceder atravesando una puerta de seguridad con apertura por escáner de retina. Si tienen a la Dra. Adams de buenas, ésta podrá abrirles dicha puerta, si no, habrán de ingeniárselas para abrirla.

Una vez en la zona segura verán un largo pasillo. El sistema de luces parece averiado; un goteo incesante y la parpadeante luz roja crean una atmosfera realmente tétrica.

Para poder avanzar es necesario el uso de la linterna.

A mano derecha se encuentra la sala de máquinas, la sala de maquinaria de ventilación i el office...

Se oye un ligero rumor... como un gruñido... que no hace más que acrecentar el agobio...

### Sala de máquinas

El marco de la puerta se encuentra desenchajado, dejando la puerta colgando por uno de los goznes... una vez dentro, una sala de grandes dimensiones se abre ante los personajes. Tres gigantes dinamos se abren ante ellos abriendo dos pasillos al frente y diversas estructuras de paso a gran altura sobre ellas. Parece que las dinamos son accionadas por la propia energía geotérmica que debe producir un yacimiento bajo su suelo.

En la pared lateral a la entrada se encuentra un plano de la sala... indicando que la dinamo izquierda, ahora al ralenti, se ocupa de la zona de seguridad donde se encuentran; las otras dos dinamos (a plena potencia), se ocupan del sistema de ventilación y el sistema energético de la zona principal del bunker y los laboratorios. Parece que los paneles de control se encuentran al fondo de la sala.

### **DIFICULTAD OPCIONAL**

Si tienes ganas de que esta incursión sea realmente complicada haz que un par de dhoanoides (dejamos a tu criterio la elección de los mismos en función de cómo esté el grupo en ese momento y de su capacidad de combate) les ataquen en esta sala por sorpresa, saltando desde las alturas, de la parte superior de las dinamos.

### Sala de ventilación

En la sala de ventilación encuentran unas grandes tuberías que atraviesan la pared des de la sala de maquinas y van a parar a un gran generador que ruge bombeando aire filtrado a través del sistema de ventilación instalado en el techo...

Si se fijan (prueba de percepción a dificultad difícil si observan desde la puerta) o simplemente exploran la sala, encontrarán el cadáver de un doctor devorado a bocados (por un dhoanoides que no pudo contener sus instintos alienígenas). Una tirada de Medicina podrá permitirles asociar los mordiscos con los dhoanoides (si decidiste sacarlos).

En el distintivo del doctor se puede leer "Samir Jacobson, técnico de sistemas".



Office

No hay nada de interés especial en esta sala para nuestros aguerridos PJs.

El centro de operaciones

Para acceder a la sala una vez abierta la compuerta tendrán dos opciones:

- Entrar a saco con la maniobra de entrada estándar
- Usar granadas centelleantes, para incapacitar al objetivo antes de entrar.

Sea como sea al cruzar la primera puerta, 1d4 guardias de la Corporación Crisálida les saltarán encima y tratarán de abatirlos. Una vez eliminados, verán que tras ellos hay una segunda puerta sobre la que reza un letrero con el nombre de Alexei Mozgov.



La puerta da acceso a una gran sala llena de pantallas con diferente información de la zona y enlaces a otros lugares del mundo, así como numerosos archivos en papel. Al final, se encuentra una especie de proyector con un haz de luz que está apuntando a un libro con el lomo negro.

Un hombre de pelo canoso de espaldas a la puerta masculla algo entre dientes... De repente alza la voz y los brazos aumentando el volumen progresivamente:

*- Ohh gran Rey harapiento... bienaventurado sea el día de tu regreso... Ohh gran Has...-*

De repente se detiene, baja las manos y se gira lentamente mostrando una desfigurada máscara de lo que antaño fue un humano. Se trata de Alexei que, como es obvio, también es un dhoanoide.

**ALEXEI MOZGOV**

Te recomendamos que adecues el poder de Alexei al nivel de tu grupo de juego, aunque la idea por defecto es que lo trates como un Thog-Manna, con las estadísticas del mismo que salen en el Manual Básico de Cthulhutech.

Tras derrotar al dhoanoide que es Alexei, al final los PJs podrán tener acceso a los viejos archivos del MI6.

Lo que buscan se encuentra en la caja fuerte del exdirector del MI6. Los PJs descubren varios documentos secretos de defensa referentes al caso de Alfa, algunos tan antiguos que datan del propio 1935. Entre ellos están los indicios, notas y documentos manuscritos dejados por los PJs en los escenarios de La Llamada de Cthulhu y Delta Green.

Con los documentos del MI6 en su poder, y tras estudiarlos, los PJs deberían entender que este Mi-Go es extremadamente peligroso, ya que sabe cómo hacer agujeros de gusano espacio-temporales a través de un ritual mágico. Por lo tanto puede reproducir su plan en cualquier momento y volverse a enviar al pasado, y esta vez llegar a tener éxito. Se les encargará a los PJs realizar un seguimiento de Alfa, localizarlo, darle alcance y acabar con él definitivamente para que deje de ser una amenaza de una vez por todas.

Por otro lado, es probable que los PJs se interesen por el extraño libro del pedestal iluminado, el que parecía utilizar Alexei en sus ritos. Si lo estudian podrán ver que se trata de un ejemplar completo del famoso Necronomicon. A su cuenta y riesgo el uso que de él hagan (aunque tomen el rumbo que tomen con el libro seguro que eso puede desembocar en futuras aventuras relacionadas).

**ESCENA TRES****De vuelta a casa**

Cuando los PJs vuelvan a la base del NGT en Londres y compartan la información que han descubierto con sus superiores, éstos decidirán de inmediato que el detener y eliminar definitivamente a Alfa debe ser una prioridad para el NGT. Será los propios PJs a los que encargarán tan importante misión.

En el actual momento de la Guerra del Eón, los territorios Mi-Go abarcan Escandinavia, la mayor parte de Rusia, una parte de Mongolia, Corea, una cabeza de puente en el extremo sur de América del Sur, Nueva Zelanda y la Antártida.

El Mi-Go Alfa, por su parte, debe esperar a que su doble del presente parta hacia el pasado para volver a su propio laboratorio, ya que si sus dos encarnaciones se encuentran podría provocarse una paradoja temporal. Esto deja algo de tiempo a los PJs para actuar (aunque éstos no lo sepan).

Mediante el uso de la magia (puedes utilizar al personaje de Gabriel, el ayudante de Zhukov, para ejecutar el ritual), el NGT puede localizar a dos "Alfas". El primero, el de la edad actual, en el corazón de los territorios Mi-Go, en Nueva Zelanda. El otro, el apresado en el pasado, criogenizado y liberado en Londres, trasladándose en ese mismo instante también hacia allí, a algún lugar indeterminado de Wellington, la antigua capital de lo que fue una de las islas más bellas del mundo.

Al cruzar la posición rastreada mágicamente del Mi-Go con varias fotografías aéreas de Wellington obtenidas mediante aviones espía, se puede llegar a la conclusión de que Alfa se encuentra en lo que parece ser una "granja" (nombre por el cual se conoce en el NGT a colonias Mi-Go donde éstos se dedican a experimentar los peores horrores imaginables en la población local).

#### NOTA PARA EL DJ

Cuando toman posesión de una ciudad, los Mi-Go reúnen a todos los que allí viven. Los Nazzadi son ejecutados. Los humanos son llevados a estas "granjas" para ser "asimilados". El proceso de asimilación es una avanzada mezcla de manipulación neuronal intrusiva, terapia química y técnicas de adoctrinamiento destinada a convertir al individuo en un fanático fiel a la causa Mi-Go. En muchos casos, se cambian los recuerdos y la personalidad de estas personas. Estas personas acaban sirviendo en las filas del enemigo como esclavos, soldados y espías.

Sería difícil pensar en un PJ nazzadi infiltrándose en uno de estos campos, así que si alguno de tus PJs es de esta raza, no dudes en alterar ligeramente el estado normal de estas "granjas" y haz que en la de Wellington no acaben con los nazzadi, si no que también los asimilen.

Los PJs deben entonces infiltrarse en la granja, pretendiendo ser presos a asimilar. Podrán darse cuenta de que se trata de una misión suicida.

El NGT desembarca al grupo en Nueva Zelanda y son conducidos a una comunidad humana (se puede colocar en cualquier lugar que se desee) en una zona que últimamente está siendo azotada por ataques de los Mi-Go. Los extraterrestres no tardarán en atacarles y los PJs deberán dejarse hacer prisioneros y conducidos a la granja. Obviamente serán despojados de todo su equipo.

Una vez en la granja, a los PJs los colocan en una jaula grande con docenas de otros seres humanos. Aprovecha el momento para recalcar el horror de esos campos (similares a los campos de concentración del Holocausto) mediante el uso de numerosos abusos a los que se someterá a los PJs:

- Horas después de su llegada, rociarán las jaulas con chorros de agua a presión para hidratar a los humanos allí hacinados. La gente lucha por el agua, ya que es la única que les dan en todo el día.
- Los Mi-Go dejan caer una especie de puré que resulta ser el único alimento que dan a los presos. La gente come con las manos y no dudan en tomar la comida de los más débiles.
- Durante la noche, la gente se reúne y se acurruca junta para mantenerse caliente pues no hay mantas ni abrigos ni ningún tipo de comodidad.

Al día siguiente, los presos son asignados a diferentes tareas. Los PJs son conducidos a una amplia nave (donde hay docenas de otras personas). Allí, deben atornillar la carcasa de unos motores que se mueven en cintas transportadoras. Estarán todo el día con la misma actividad, sin descansos. Los reclusos no son vigilados por Mi-Go si no directamente por un grupo de Asimilados.

Puedes utilizar alguno de estos eventos para remarcar aún más la pésima situación de los reclusos:

- Un anciano se cae desvanecido debido a la deshidratación. Los supervisores Asimilados directamente le rematarán en el suelo, acabando con él y será extraído de la zona de trabajo, conminando al resto de presos a continuar con su labor.
- Un hombre tratará de escapar cuando la puerta de la nave se abra por cualquier motivo. El preso es disparado por la espalda por uno de los supervisores.

Puedes ir completando el día con todas las calamidades que se te ocurran. Si consigues dar la impresión a tus jugadores de que realmente sus PJs están sufriendo en la granja y que se sientan asqueados por lo que están haciendo los Mi-Go, estarás haciendo un gran trabajo de dirección. Esto debe motivarlos a completar la misión para la que han venido con aún más resolución.

El objetivo de los PJs es que puedan conseguir explorar la granja sin llegar a levantar sospechas.

**Pista de aterrizaje:** Es donde llegan y de donde salen las naves Mi-Go.

**Estacionamiento:** Esta gran esplanada al descubierto es donde están estacionadas las naves mi-go cuando no están destinadas en una misión. Está bien vigilada

**Almacenes:** Aquí es donde los Mi-Go almacenan las piezas de repuesto para las naves espaciales y su equipo.

**Laboratorios:** Aquí se llevan a cabo los experimentos con seres humanos y es el lugar en el que se encuentra Alfa antes de partir hacia el pasado.

**Jaulas:** Los prisioneros humanos pasan el tiempo en que no están trabajando o siendo acondicionados aquí. Siempre hay un mínimo de 500 personas (unos 100 por jaula), aunque hay jaulas vacías dispuestas para los nuevos presos humanos que llegan diariamente. Los presos tienen derecho a una comida al día y dos chorros de agua que sirven de bebida y limpian las jaulas de excrementos. Gran cantidad de enfermedades se están propagando en las jaulas por las condiciones de insalubridad y el hacinamiento.

**Área de tratamiento de residuos:** Grandes tanques donde se lanzan los seres humanos que mueren durante los trabajos forzados o los experimentos y otros desechos (como los excrementos de las jaulas, etc).

**Casas:** Es el lugar donde los 10 Mi-Go que está aquí para administrar la granja viven. Estos aparte cuentan con 50 Asimilados que les ayudan a gobernar en el campamento y que también duermen en la zona (en habitáculos ligeramente separados de los extraterrestres).

**Área de trabajo:** se trata de un gran hangar donde algunos seres humanos hacen todo tipo de trabajos forzados: montaje, soldadura, etc.

**Área de trabajo externa:** Se trata de una zona de trabajo al aire libre, donde los humanos trabajan en el montaje de mechas.

## ESCENA CUATRO

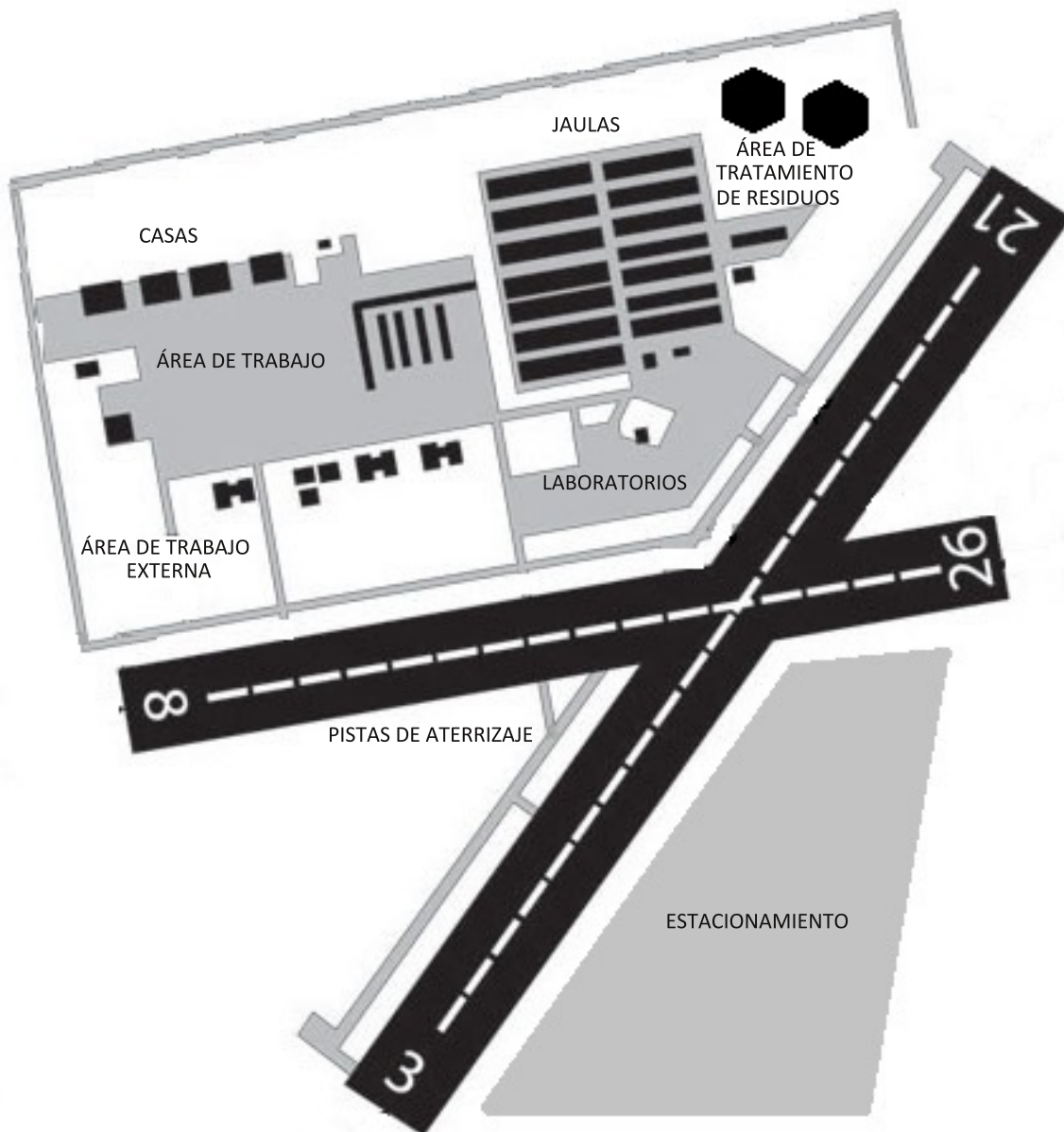
### Rebelión en el campo de Plutón

El Mi-Go Alfa sospecha de la presencia de los PJs, pero no tiene manera de localizarlos entre la multitud de humanos que hay en la granja.

En un momento dado, los Mi-Go darán órdenes a todos los seres humanos de volver a sus jaulas. Alfa quiere usar todos los recursos que le proporciona su granja para asegurarse que no será interrumpido durante su ritual con el uso de máquinas espaciotemporales alimentadas con energía arcanotec.

Los PJs deben asumir el riesgo de no obedecer esa orden. Esto podría provocar una estampida por parte del resto de presos y ataques represivos por parte de los Asimilados.

## PLANO DE LA GRANJA MI-GO



Con todo el tumulto no conseguirán evitar que el Alfa del presente viaje atrás en el tiempo, pero en ese momento será cuando el Alfa que ha sido liberado de la base SD-6 llegará a la base. Ahora que su yo actual ya ha partido hacia el pasado (al 1935 donde será apresado) él puede acercarse al fin al laboratorio sin miedo a crear una paradoja temporal.

Los PJs deben darse cuenta entonces de que éste es el Alfa peligroso, el que hay que detener a toda costa antes de que se vuelva a enviar al pasado de nuevo. Ahora sí que no les quedará más remedio que abrirse paso entre los asimilados, llegar al laboratorio y luchar contra Alfa. Y, por qué no, sabotear o incluso destruir la máquina del tiempo para que ningún otro extraterrestre la pueda utilizar.

Durante este enfrentamiento, la máquina del tiempo será dañada y causará una onda de choque dimensional. Esta onda, por suerte para los PJs, afectará exclusivamente a los Mi-Go y no a los seres humanos (esto es debido a que parte de la masa de los Mi-Go se extiende por dimensiones invisibles para hombre y es esta parte la que se verá afectada). Esto no matará a los extraterrestres, pero sí que les dejará atontados durante un buen tiempo, lo que debería permitir a los PJs, por un lado acabar definitivamente con Alfa y su máquina del tiempo y por otro orquestar la huida del resto de prisioneros.

## ESCENA CINCO

### La gran evasión

Esta inesperada oportunidad debe permitir que los PJs se escapen. Podrán tomar un coche e ir a pedir refuerzos, avisar por radio a sus superiores del NGT o lo que se les ocurra. Lo que está claro es que si son listos pueden darse cuenta de que tras el efecto de la onda dimensional los Mi-Go del lugar no están en sus mejores condiciones de defenderse, por lo que es la gran oportunidad del NGT de dismantelar la granja y liberar a los muchos seres humanos que hay allí retenidos y condenados a la asimilación o una muerte segura.

Las posibilidades que tienen los PJs y tú como Director en estos momentos son muy amplias y sería un poco absurdo forzar ningún tipo de final. Igualmente aquí tienes unas guías por si quieres utilizarlas en función de qué decisión tomen los PJs.

- Los PJs deciden quedarse en la granja y aprovechar la indefensión de los Mi-Go para buscarlos uno a uno y acabar con ellos. Su acto de venganza tendrá sus frutos satisfactorios, pero un segundo grupo de Mi-Go más numeroso llegará de otra base cercana cuando estén a punto de terminar y ocupará el puesto de sus camaradas caídos, capturando de nuevo a los PJs. Los PJs habrán cumplido con su venganza pero a un coste excesivamente



elevado, el de su libertad. Nadie vendrá a buscarles, siempre serán héroes anónimos. Un final amargo, que si eres especialmente maquiavélico puedes retorcer aún más haciendo aparecer al grupo como PNJs en una partida posterior como un grupo de Asimilados.

- Los PJs no se preocupan del resto de presos y simplemente huyen lo más rápido que pueden para salvar su pellejo. Qué poco heroico ¿no? Haz que un grupo de Mi-Go de otra base llegue a la granja rápidamente alertado por la onda dimensional y al ver el vehículo robado inicien una persecución de los PJs. Haz que esta persecución sea todo lo épica y difícil que puedas, será su última dificultad antes del fin de la campaña.

- La intención de los PJs es la de, de alguna forma, avisar al mando táctico del NGT en la zona para que envíe un equipo de asalto lo más rápidamente posible para aprovechar la oportunidad, acabar con los Mi-Go y liberar a los presos. Las Fuerzas Armadas llegarán antes de que los Mi-Go se recuperen completamente lo que les permitirá infligir grandes bajas, pero los Hongos responderán de todos modos con refuerzos provenientes de una base cercana. Presenta a tus jugadores una épica escena de la batalla llena de mechas y explosiones por todas partes. Para recompensar la heroicidad de tus jugadores, haz que al final el NGT gane la batalla y se pueda salvar de la esclavitud a gran número de los presos allí confinados.

## EPÍLOGO

### Conclusión del escenario y de la campaña

Con Alfa muerto y la máquina usada para el ritual del viaje en el tiempo destruida o en manos del NGT, el bucle temporal que había iniciado el Mi-Go enviándose al pasado se puede considerar cerrado. Los esfuerzos combinados de los investigadores de tres épocas diferentes han permitido enfrentarse y vencer ante el mayor reto de la humanidad, que cambiasen su propia historia e hicieran desaparecer toda brizna de esperanza que ésta pueda tener en ganar la Guerra del Eón. Ahora la línea temporal de CthulhuTech podrá seguir con normalidad.

Los PJs de CthulhuTech que hayan sobrevivido serán condecorados por su valentía y por haber conseguido acabar con la amenaza de Alfa. Si encima han conseguido liberar al resto de prisioneros de la granja Mi-Go, serán directamente considerados héroes y la maquinaria propagandística del NGT se encargará de que sus caras y el relato de sus acciones salgan en las portadas de los diarios, tengan entrevistas en late-shows de éxito, etc. Su vida cambiará por completo y el NGT les alejará de los campos de batalla para convertirlos en una simple marioneta publicitaria.

