

CONTROL DE DAÑOS

La siguiente misión puede ser dirigida y jugada tanto por un Narrador novato, como jugadores, usando los personajes pregenerados, o los suyos propios (si poseen el libro de reglas de Conspiración X). Esta aventura no debiera tardar más que una sesión de juego. Aquellos con la intención de jugar esta aventura, debieran dejar de leerla ahora.

Esta misión puede ser ubicada en cualquier parte de los Estados Unidos. Recomendamos que el narrador ubique la historia en su pueblo natal, o en alguna ciudad con la que se sienta cómodo. Esto permite que las descripciones de los locales y eventos sean más fáciles, y familiares a los jugadores.

La Misión

Los personajes descubren que un grupo novicio de estudiosos de fenómeno OVNI, sin conexiones conocidas con Aegis, han obtenido evidencia sólida sobre la actividad alienígena, y planean hacer esta información de conocimiento público.

El objetivo de la misión es simple: impedir que lo hagan. Las cosas pueden volverse un poco más complejas, si tomamos en cuenta que el grupo está convencido de la existencia de una conspiración gubernamental secreta, que está dispuesta a matar con tal de mantener este tipo de información secreta.

Claro, esa es la verdad, pero no tiene nada que ver con los personajes. A menos que la Célula proceda con cautela, y haga bien su trabajo de investigación, la organización podría llevar las cosas a algo peor.

La célula descubre, mediante contactos con los observadores de OVNIS, que cierto grupo llamado Guardianes Independientes de la Tierra Libre (GITL) tiene fotografías que revelan amenazantes reuniones entre oficiales de gobierno, y vigilantes de avanzada de una fuerza invasora extra terrestre.

Los jugadores tendrán la oportunidad de ver una porción de esta fotografía, en un panfleto de GITL, y por lo que se aprecia, es la fotografía de un alienígena conocido: Un Saurio. La célula notifica a Aegis que impedirá la publicación de este material.

Qué ha Ocurrido Antes

Los cuatro miembros de GITL son una agrupación relativamente reciente dentro del escenario OVNI, y sus actividades tienden a ser las usuales: revisar viejas fotografías, denunciar engaños del gobierno, y perseguir a lo largo del país, los distintos reportes de OVNIS.

Tres días atrás, dieron con una mina de oro. Se encontraban revisando un arrea donde alguien había visto algo (que perfectamente podría haber sido un globo climático), y al presentarse al área, tuvieron la oportunidad de presenciar una reunión entre agentes gubernamentales, y Saurios.

Todo esto fue simplemente una casualidad, y los alienígenas no se enteraron de la presencia de los observadores, ni de las cámaras fotográficas.

Totalmente emocionados, se dirigieron con apuro a revelar la película, para luego decidir qué pasos tomar a continuación.

Uno deseaba publicar todo inmediatamente, pero los otros estuvieron a favor de reunir a más estudiosos del fenómeno OVNI, y lograr así que los “Conspiradores” no pudiesen hacerlos desaparecer tan fácilmente.

Pensaron en simplemente enviar copias del material a todos, pero notaron que esto les daría menor crédito y fama de ese modo. Y así, prepararon cuidadosamente (o al menos eso pensaron) una fotografía censurada con un panfleto (o volante), y lo entregaron a las agrupaciones interesadas, para luego dirigirse al “fuerte”, lugar en el cual se esconden mientras llega la fecha de la reunión.

Ellos esperan que durante la semana no ocurra nada, y que los grupos gubernamentales no los encuentren, pero dependen de este período para lograr que suficientes estudiosos de los OVNIS se enteren de la reunión, para así juntar una audiencia mayor.

Por lo mismo, esperan que la fotografía llame la atención de los fanáticos, sin revelar la extensión de sus conocimientos, ni llamar la atención de los conspiradores.

El Gancho

Antes que nada, la célula debe obtener una copia del volante publicado por GITL. Aquellos con conexiones o contactos entre los seguidores del fenómeno OVNI, lo logran automáticamente, principalmente debido a que se trata de una gran noticia en el medio. De otro modo, Aegis, mediante el Sistema de Redes Hermes, alertará a los personajes de la situación.

Para el momento en el que obtengan el volante, los jugadores tienen una semana antes de que GILT revele toda la información en su gran convención.

Incluso una investigación rápida revela que grandes agrupaciones del fenómeno OVNI están interesadas, y pretenden estar presentes, junto con varios periódicos e incluso una estación de televisión (haciendo un documental que podría llegar a ser más grande de lo que esperan). Mayor investigación en el área (Prueba de Influencia Df2, para aquellos con los contactos adecuados) permitirá a los personajes saber que GITL planea tener montones de testigos cuando haga su gran anuncio, para de este modo hacer más difícil que el gobierno los haga desaparecer.

Entre tanto, los miembros de GITL permanecen ocultos.

Investigación Inicial

El primer paso es descubrir quiénes son, y dónde se encuentran los miembros de GITL. El Volante no entrega información de contacto, o algún tipo de dirección o nombres, después de todo, están paranoicos.

Existen dos modos de hacer esto: Usando los contactos e influencias, o investigando. Se pueden revisar los contactos dentro de la policía o dentro de los medios de comunicación, e incluso puede que los jugadores ideen otros modos de usar sus habilidades.

En general, estos métodos tomarán un par de días antes de revelar toda la información pública disponible. La investigación puede tomar varias formas, desde la búsqueda y análisis de archivos de periódicos, registros impresos, registros de anteriores convenciones relacionadas con los OVNIS, y así.

Para propósitos de juego, se tratará de una investigación a corto plazo (1 día), y se requiere de la habilidad Estudio Ovni, o Uso de Computadoras. En ambos casos, la investigación cuenta con dos descubrimientos o avances, indicados aquí abajo:

- **Adelanto 1:** Información básica sobre GITL. Nombres de los miembros, e información pública, indicada en el perfil de cada uno de ellos.
- **Adelanto 2:** La ubicación de “La Fortaleza”.

La Célula puede dejar de investigar una vez que hayan descubierto ambos adelantos. Sin embargo, un día de investigación sobre los distintos hogares y lugares de trabajo de los miembros de GITL, revelará que no han estado presentes durante varios días. Desaparecieron tres días antes de que la célula lograra obtener el volante, diciendo a la gente que volverían en un par de semanas.

SI la célula decide investigar las casas, permítanlo. Todos tienen sofisticados (Df3) sistemas de alarma y cerraduras, excepto Martin, el más paranoico de todos, quien tiene alarmas Df4.

Estas dificultades deben ser usadas para pruebas de percepción, a fin de encontrar las alarmas, y todo lo que ellas activan. Del mismo modo, se usará percepción para encontrar las cajas de control y para pruebas de desactivación. La mayoría de las cerraduras son mecánicas, por lo cual será adecuado poner a prueba “Abrir Cerraduras”, pero para aquellos anotados como aparatos electrónicos, será necesaria la habilidad “Reparar/Construir: Electrónica”.

Se usan las mismas dificultades para otras habilidades que la célula decida usar a fin de ganar acceso a las viviendas, si consideras que es lo apropiado. Internamente, las casas son bastante normales, cualquier cosa especial será indicado en las descripciones de cada lugar.

Intenta dibujar los planos de cada casa a medida que los jugadores vayan visitando cada una de ellas. No es necesario, y de hecho, hubiese tomado demasiado espacio ponerlo en este lugar.

También se indican las dificultades para buscar. Estas dificultades se aplican para las pruebas de percepción, o fotografía, si llega a ser usada. Noten que, en este último caso,

la célula probablemente deba regresar a la casa para proseguir con la investigación, si llegan a encontrar algo importante en las fotografías. También se han indicado los tiempos necesarios para buscar, y si los personajes deciden apurar la investigación, por cada tres horas menos, la dificultad será incrementada en +1.

Una vez que tengan los nombres, la célula puede realizar análisis más detallados de los distintos miembros de GITL. Usando contactos o conexiones con el FBI, la DEA, o la policía, esta investigación será tomada como un proyecto de investigación a corto plazo, pero será realizado por separado para cada individuo. Mientras más adelantos se logren, mayor será la información que los jugadores descubran.

GITL

Cada personaje usado en esta aventura tiene sus estadísticas, y en seguida, unas notas. Las notas cubren la información pública disponible (mediante una investigación general), qué hay en sus hogares, los resultados de investigaciones de trasfondo, información secreta que los jugadores no pueden averiguar (a excepción de algún escaneo mental), y la apariencia actual.

GITL es un pequeño grupo, relativamente nuevo en el campo de la investigación OVNI. Se cree que están un tanto locos, ya que tienen la convicción de que los alienígenas planean invadir la tierra, y que el gobierno de los Estados Unidos está ayudándolos. La gente no los ignora inmediatamente, pero definitivamente los encuentran un poco lunáticos.

Martin Dubois

Atributos:

Fue 3 – Tam 3 – Agil 3 – Ref 3 – Int 3 – Vol 3 – Per 4 – Sue 4/12

Habilidades:

Pelea 2 / Conducir:Automóvil 3 / Escapar 2 / Primeros Auxilios 3 / Fotografía 3 / Armas Pequeñas: Pistola 2 / Estudio Ovni 3

Entrenamientos:

Alerta: Vigilancia y Persecutores (Per)

Rasgos:

PES Fuerte Leer Aura: Una vez por semana, Martin puede solicitar una carta Zener extra cuando realice una lectura de Aura en una prueba Rhine.

Equipo:

Jeep, Cámara, Pistola automática (Rango 5 / 40 / 60 / 70 / 80 ; Daño Hr3; Cadencia de Disparo 1 o pequeña ráfaga; municiones 9 disparos), Traje de Kevlar (Ar4), Caja de Primeros Auxilios.

Notas:

Información de Disposición Pública: Martin ha sido un seguidor activo del fenómeno OVNI, por casi 6 años, y la fotografía más reciente de él, data de hace 7 años. Es negro, y estaba con sobre peso cuando la fotografía fue tomada. Ahora tendría unos 32 años. No tiene licencia de conducir, aunque la fotografía pertenece a su última licencia. Trabajaba como encargado de una tienda local, pero dejó su trabajo. Vivía en un departamento, y sus vecinos no lo veían casi nunca.

El Departamento: El lugar tiene cerraduras y alarmas Df4. Si las alarmas son activadas, sus vecinos llamarán a la policía, pero permanecerán en sus departamentos. Los jugadores tendrán aproximadamente 20 minutos, a menos que puedan usar sus influencias para evitar que esto ocurra.

Toma 8 horas de trabajo (de una persona) revisar el departamento (las dificultades están definidas en base a este tiempo, si deciden hacerlo con mayor premura, la dificultad aumenta en uno por cada 3 horas menos de investigación).

Es obvio que tiene mucha literatura sobre conspiraciones y OVNIS.

Df2: Todo ha sido publicado comercialmente, pero no existe nada de la literatura falsa tan común en el medio.

Df3: Al parecer, dejó su departamento apresurado, ya que hay comida perecible que ha quedado sin comer.

Df4: hay un cajón secreto en su escritorio, pero está vacío.

Investigación de Trasfondo: Luego del primer adelanto, los jugadores descubren que Martin cambió su nombre hace 10 años, y al parecer no ha hecho nada importante, a parte de involucrarse en investigaciones OVNI, desde entonces. Segundo Adelanto: Martin cambió su nombre, y el antiguo era William Myers. William Myers era un miembro de un grupo comunista en la universidad. Fue investigado por el FBI, pero concluyeron que el grupo era inofensivo. Sin embargo, esto afectó sus perspectivas de empleo, así que cambió su nombre, para ocultar su pasado.

Información Secreta: Martin es la fuerza real tras el movimiento GITL. Está convencido que el Gobierno de los Estados Unidos desea vender a la raza humana, convertirla en esclavos, y se ha decidido a recaudar información para probarlo.

Está seguro que el FBI lo ha estado siguiendo durante años, y debido a eso, se ha esforzado para dejar la menor cantidad de rastros o registros de su existencia.

Tomó las fotografías de la reunión entre los Saurios, las desarrolló, y organizó la convención, o exposición de las mismas. También ha convencido a sus amigos del

grupo, de su inminente peligro, y por lo tanto los arrastró al escondite, mejor conocido como la “Fortaleza”.

Apariencia: Martin ha perdido peso, y se ha puesto en forma. Se ve más joven ahora, que en la fotografía, aunque aún es reconocible. Usa ropa casual, y nada que llame la atención.

Paul Van Lehn

Atributos:

Fue 3 – Tam 3 – Agil 3 – Ref 3 – Int 3 – Vol 2 – Per 4 – Sue 2/11

Habilidades:

Pelea 2 / Conducir:Automóvil 2 / Escapar 3 / Primeros Auxilios 1 / Fotografía 1 / Armas Pequeñas: Pistola 2 / Estudio OVNI 2

Equipo:

Pistola Automática (Rango 5 / 40 / 60 / 70 / 80 ; Daño Hr3; Cadencia de Disparo 1 o pequeña ráfaga; municiones 9 disparos), Cámara Fotográfica.

Notas:

Información de Disposición Pública: Paul tiene 35 años, se graduó en la Universidad de Boston. Es dueño de una tienda de libros de la ciudad, y vive en una pequeña casa de los suburbios. Está involucrado con los seguidores del fenómeno OVNI, y la tienda (que está abierta y siendo atendida por su asistente Richard Hambly) tiene una extensa colección de libros relacionados con los OVNIS y las conspiraciones gubernamentales. No parece haber hecho nada de importancia en su vida.

La Casa: Las cerraduras y alarmas son de Dif3. Si la alarma se activa, la policía llegará en 10 minutos. La casa es bastante pulcra. Toma 16 horas a una persona, revisar el lugar de un modo exhaustivo.

Automático: hay una enorme colección de pornografía, principalmente sado masoquista.

Df1: Ropa o indumentaria Sado-Maso, guardada en una caja bajo la cama. Algo de la pornografía es de principiantes.

Df2: Parte de la pornografía es ilegal en varios lugares de los Estados Unidos (posiblemente en el lugar donde están).

Df3: Algunas de las fotografías de principiante fueron tomadas dentro de la casa, usando las indumentarias que hay bajo la cama. Su cuarto oscuro fue usado

recientemente, y hay una impresión fallada en el piso, que se parece mucho a la fotografía del volante.

Df4: Hay un compartimiento secreto en la parte posterior del cuarto oscuro, bajo el lavamanos. Tiene una cerradura electrónica, y contiene un mapa de La Fortaleza y sus terrenos contiguos, una lista de direcciones de personas relacionadas con los OVNIS, un libro de notas, que contiene anotaciones de manifestaciones extra terrestres. La última anotación es de hace una semana, y simplemente dice “Realmente Importante”. Una nota en la parte inferior del libro dice “duplicar absolutamente todo”.

Investigación de Trasfondo: Paul está limpio. El IRS acaba de hacerle una auditoria, y no encontró nada. Vende algo de pornografía de la que hace, pero todo es legal, y no vale la pena el esfuerzo de clausurar ese negocio.

Cosas Secretas: Paul se encuentra involucrado en GITL por las emociones y la adrenalina. En el fondo, no cree que el gobierno pueda traicionar a nadie, y sospecha que solamente han contactado Aliens, ya que después de todo, sería imposible mantener en secreto una operación de esa envergadura por tantos años. También gusta de la lealtad que ha encontrado en el grupo, y desea que esta relación se perpetúe.

Busca una relación permanente, pero ha descubierto que las mujeres que gustan de las actividades Sado-Maso no son fieles (necesita dejar de buscar mujeres en bares fetichistas, pero aún no se decide por completo). Su baja fuerza de voluntad lo convierte, potencialmente, en el eslabón débil.

Apariencia: Paul mide seis pies de altura, y tiene un leve sobre peso. Su cabellera es café, y sus ojos verdes. Esto lo convierte en un caucásico de buena apariencia. Por el momento, está vestido con ropa casual, aunque normalmente usa trajes que atestan su guardarropa.

Marian Giddens



Atributos:

Fue 3 – Tam 3 – Agil 3 – Ref 4 – Int 3 – Vol 3 – Per 4 – Sue 2 / 12

Habilidades:

Pelea 3 / Armas Pesadas 2 / Armas pequeñas: Pistola 2 / Armas pequeñas: Rifle 3 / Estudio Ovni 2

Equipo:

Ropas con camuflaje, traje de kevlar y casco. Kit de supervivencia, Revolver Magnum (rango 5/40/60/80/90; Daño Hr4; Cadencia de disparo 1; municiones 6), Rifle de asalto (rango 10/50/70/80/90; Daño Hr 4; Cadencia de disparo 1 o pequeña ráfaga; municiones 1; usa habilidad Armas Pesadas), 5 explosivos de alta calidad (Apl4 en contacto, Hr 4 dentro de 10 metros) y cinco granadas desgarradoras (Pi3 a todos aquellos dentro de 10 metros de la explosión); Ametralladora (rango 5/40/60/65/70; Daño Hr 3; Cadencia de disparo 1 disparo, o ráfaga pequeña; Municiones 30 disparos).

Notas:

Información Pública: Marian no gusta del contacto social: está obsesionada con la supervivencia. Se ha convencido que algunos de sus amigos fueron abducidos por extra terrestres, hace algunos años, y por lo mismo, frecuenta los escenarios de avistamientos OVNI. Vive en una pequeña granja en las afueras del pueblo.

La Granja: Tiene alarmas y cerraduras Df3, pero aquellas alarmas que se activen, simplemente harán ruido hasta que sean destruidas o apagadas. Toma prácticamente 20 horas de una persona, buscar cosas en la granja. Automático: Vive sola, y no hay fuentes de poder. Tiene mucho equipo que requiere de la fuerza humana para funcionar. Df1: El sótano tiene una cerradura mecánica Df4, y contiene una armería pequeña. Df2: algunas pistolas de gran tamaño, una ametralladora, y un rifle parecen faltar, junto con sus municiones. La mitad de una docena de pistolas, y tres rifles aún quedan. Df3: El rifle faltante tiene un lanzador de granadas, y probablemente habían granadas para él. No parece tener los típicos libros de teorías de conspiración. Df4: Uno de los edificios posteriores es usado habitualmente, aunque se han dado el trabajo de esconder este hecho. Una hora de búsqueda (Df3 de percepción) encontrará un casillero secreto, que contiene mucha literatura sobre conspiraciones, mucha de ella no publicada, y otro tanto de esta literatura contiene información para sabotear al gobierno, algunos de estos planes, podrían tener éxito. También se puede encontrar una lista de palabras clave, pero sin indicar los significados. Df5: Tiene montones de mapas de las zonas colindantes. Aquel de la zona alrededor de la granja es más bien reciente, y sólo uno de los otros muestra ser de uso. Y aunque no aparece especificado, uno de estos mapas muestra la ubicación general de la Fortaleza. Es posible ver cuál panel ha sido más usado, lo cual reduce el área a pocos kilómetros cuadrados.

Investigación de Trasfondo: Marian ha sido vigilada por el FBI y la ATF. No saben sobre todas sus armas, y no han notado vínculos con asociaciones peligrosas. Gracias a esto, la investigación no ha pasado a mayores. Sin embargo, la evidencia en la granja podría cambiar esto.

Información Secreta: Marian no estaba segura de creer en los alienígenas: pensó en un principio que podrían ser algún tipo de plan de desinformación por parte del gobierno. Ahora está segura, y cree que la invasión es inminente. Está alterada, paranoica y muy armada. Sale de la Fortaleza cada 2 horas para vigilar la zona, y por lo tanto, personajes con el mapa (de la granja) y vigilancia satelital, pueden descubrir la Fortaleza de este modo.

Apariencia: Marian se ve delgada, incluso un poco descuidada, pero no tiene la apariencia suficiente como para alterar mucho esto. Esto confunde, ya que su cuerpo es pura musculatura. No hace entrenamiento con pesas, y por lo tanto no tiene músculos abultados. Se ve extraña portando un rifle de asalto. Es blanca, y su cabello es de un color rubio sucio.

Frank Lewis



Atributos:

Fue 3 – Tam 3 – Agil 3 – Ref 3 – Int 3 – Vol 3 – Per 3 – Sue 2 / 12

Habilidades:

Uso de Computadoras 3 / Programación de Computadoras 3 / Criptología 2 / Armas Pequeñas: Pistola 2 / Estudio Ovni 3

Rasgos:

Comunicaciones: (Int)

Equipos:

Computadora portátil, Pistola automática (rango 5/40/60/70/80; Daño Hr3; Cadencia de disparo 1, o pequeña ráfaga; municiones 9 disparos), ropas con olor a uso, seis paquetes de cerveza.

Notas:

Información Pública: Frank tiene un sitio web. Es programador para una compañía local, y ha solicitado varios festivales, y aún están manejando el hecho de que los solicitara con tan corto aviso. Su página web es sobre programación, los Expedientes X, conspiraciones gubernamentales, y cómo hacen los extra terrestres para hablar en C++. Tiene un departamento agradable en el centro del pueblo.

El Departamento: Tiene cerraduras y alarmas Df3 y la policía llegará en 10 minutos si alguna de las alarmas es activada. El lugar es un caos, tiene desperdicios de comidas rápidas por todos lados. Toma aproximadamente 16 horas de una persona, el revisar con detalle el lugar, debido a los desperdicios. Automático: Muchas cosas relacionadas con conspiraciones. Mucha pornografía ligera. Estantes con videos de animaciones. Conexión a Internet de banda ancha. Df1: Su computadora está protegida con una contraseña, y encriptada. Una investigación de corto plazo (con 3 adelantos) debe

hacerse para ingresar al sistema. Si esto se logra, encontrarán todas las cosas normales, mucha pornografía de la red, una carpeta llamada “Secretos de Conspiraciones”. Esta carpeta contiene más datos encriptados, que requieren el mismo esfuerzo anterior para descryptar. Si esto se logra, descubrirán que se trata de guiones de los Expedientes X, y una pequeña aplicación en Flash que se despliega en la pantalla diciendo “Idiotas!”. Df3: (Si los personajes buscan dentro de los tres días cercanos a la obtención del volante) Frank usa lentes de contacto, y ha dejado la mayor parte de las soluciones en el lugar. Df4: Escondido, y tapado de basura, debajo de una pizza, se encuentra una fotografía con tres saurios hablando con dos hombres en trajes negros.

Investigación de Trasfondo: Frank no cree que el gobierno tenga ojos en todas partes, aunque si cree que existe una gran conspiración. Sospecha que esta conspiración debe estar muy bien organizada, como la mayor parte de las agencias gubernamentales. Pasa los tres primeros días, intentando obtener permiso de Martin, para regresar a su departamento, y recuperar las soluciones para sus lentes. Eventualmente, irá al departamento, y cualquier personaje monitoreándolo, podrá seguirlo hasta la Fortaleza. Se aterrorizará si descubre que agentes del gobierno han visitado su departamento en su ausencia, y correrá (realmente manejará su vehículo) derecho hacia la fortaleza.

Apariencia: Descuidado, sin afeitado, y en general un fanático de computadoras con sobre peso. Usa una camiseta demasiado ajustada que dice “Ellos están aquí”, y bajo el texto, hay una foto deficiente de los Grises.

La Fortaleza:

Todos los miembros de GITL se encuentran actualmente en este lugar. Debe tomarse en cuenta que todos los arbustos alrededor de la casa fueron cortados, y la estructura misma de la construcción ha sufrido algunas modificaciones. Las fotografías digitales mostrarán estos cambios, aunque la visibilidad por algunas de las ventanas serán Dif4 (Per) para observar.

Los miembros de GITL han establecido una rutina más bien paranoica. Cada uno tiene 6 horas de vigilancia a su cargo, en la torre, y todos duermen vestidos, con sus armas cerca de la cama. El sistema de alarmas es de Df4, para apagar, y está activo en todas las puertas y ventanas en todo momento. Hay un tablero para insertar una clave, en cada una de las puertas, lo que permite al grupo desactivarlas únicamente para pasar. También hay varios botones de pánico, los cuales se encuentran en un circuito separado de los sensores principales (es necesaria una prueba de percepción Df4, para notar esta diferencia, y desactivarlo todo, en conjunto con las alarmas). Toda otra entrada posible está cerrada (Cerradura Df4) y todas las ventanas se han recubierto con ladrillos.

Espiar

Si los personajes intentan espiar el fuerte, asegúrate que todos realicen una prueba de Sigilo. Recuerda que los micrófonos láser no funcionarán en ventanas con ladrillos. Si se las arreglan para escuchar alguna conversación, el grupo se mostrará excitado por la conferencia de prensa que ha organizado, y a la vez, se mostrarán preocupados de alguna posible intervención gubernamental. Ocasionalmente le preguntarán a Martin si su “Póliza de Seguro” continúa sin problemas. Siempre responde positivamente a esto.

Hay una línea de teléfono hacia la Fortaleza, que los personajes pueden intervenir. Se usa una vez por día hacia cierto número (555-8678) y al usarla se dice “Hola, quiero ordenar una pizza grande con anchoas y pepinillos”, la persona que contesta responde “Me parece que ha llamado a un número equivocado”, y cuelga. Esta llamada se realiza todos los días, entre las 3 y las 4 de la tarde.

Planes

Los personajes pueden hacer tantas cosas distintas, que sería fútil intentar cubrir todas las opciones aquí. Suficiente información ya se ha entregado, para permitir desarrollar la mayor parte de los posibles planes, por lo que esta sección revisará las posibles consecuencias.

Si los personajes entran con un equipo SWAT, probablemente desarmaran toda la organización, aunque Martin logrará escapar (ver “el que logró huir”) a menos que los jugadores realicen alguna acción increíblemente astuta. Los Personajes debieran poder crear una historia que cubra los hechos, y les entregue una buena causa para explicar los motivos de la desaparición de GITL, ya que de otro modo, los inscritos o interesados en la reunión-conferencia, considerarán que alguna conspiración gubernamental se encargó de evitar la reunión, ya que sabían demasiado. Los jugadores debieran quedar choqueados, poco después, cuando se publiquen las copias y duplicados de las fotografías.

Si logran ingresar sin ser notados, roban las evidencias, y se retiran sin convertir las cosas en un baño de sangre, GITL se las arreglará para conseguir los duplicados, y usarlos como evidencia ulterior. Si los personajes son fotografiados o descubiertos, serán descubiertos como agentes de alguna conspiración. Este sería el peor de los resultados, aunque eliminen las fotografías de los alienígenas.

Uno de los mejores planes es ingresar sin ser notados, robar las evidencias, colocar evidencia incriminatoria, y llamar a la policía. El grupo (GITL) puede ser acusado de revolucionarios o de actividades de pornografía, aunque otros cargos son posibles, pero no tendrán los mismos resultados debido a los trasfondos especiales de los miembros de la agrupación. Todo esto destruiría la credibilidad del grupo, y haría más fácil seguir y encontrar a Martin.

Los jugadores, probablemente encontrarán otros procedimientos, pero intenta asegurarte de mantener el objetivo primario, que es evitar que la información sobre los saurios se haga pública, y por sobre todo, evitar matar a los miembros de GITL.

El que Logró Huir

Cuando los jugadores actúen, ya sea en persona, o mediante el envío de policías u otras autoriaddes, Martin será advertido por su PES Fuerte, y se arrancará. Intenta hacer difícil detenerlo: Df5 o algo así, con bonificaciones, si los jugadores crean buenos planes.

Martin saltará por una de las ventanas, se subirá a su jeep, y se irá, hacia los árboles del oeste. Estos se extienden fuera de los mapas, y Martin ya había planeado su ruta. Seguirlo requiere de una prueba de Conducción Df4, sólo para evitar los árboles. Si

tienen éxito, necesitarán pasar 3 pruebas de conducir, nuevamente, contra una dificultad equivalente a la habilidad de conducir de Martin. Si la célula no realiza esta labor en persona, Martin escapará de todos modos.

Martin gastará cinco días llamando a todas las personas que le deben favores, antes de desaparecer. La célula no será capaz de encontrarla luego de esto, a menos que inicien una cacería humana a gran escala, lo cual sería probablemente excesivo. Lo otro que permanece constante, es la llamada diaria. Su contacto es Geoffrey Phillips, un amigo en este negocio de conspiraciones, quien ha recibido un paquete sellado que se supone abra y distribuya si la llamada telefónica deja de realizarse. La llamada se hace hacia un número de una cabina pública, así que los jugadores necesitarán hacer guardia en el lugar, para encontrar al contacto.

Geoffrey es una persona totalmente promedio, y cualquier plan viable que los personajes usen, les permitirá asustarlo, y lograr que entregue toda la información que maneja, junto con el paquete, aún sin abrir (tiene un sello de seguridad que no ha sido alterado). En el quinto día, Martin irá a buscar el paquete, ya que necesita de la evidencia, más que de su contacto, pero los jugadores ya debieran haberlo retirado para este momento.

Si los jugadores intentan acceder a la fuerza en la casa de Geoffrey, las alarmas y cerraduras son Df4. El paquete puede ser encontrado en una prueba de percepción Df4. Geoffrey aún está en la residencia, aunque normalmente trabaja durante el día. Si hablan con Geoffrey, diciendo que Martin es buscado por algún crimen, Geoffrey entregará gustoso este paquete a “las autoridades a cargo”. No desea mayores problemas de los que ya tiene. Posibles amenazas también harán que entregue el paquete (recuerden que Geoffrey no lo ha abierto, por lo que no está al tanto de su contenido).

Martin hará numerosas llamadas por teléfono, y hablará con muchas personas para lograr desaparecer. Por esto, varios tipos de contactos y habilidades podrían permitir a los jugadores encontrar a Martin. Cualquier cosa sensible les permitirá encontrarlo, atraparlo puede ser más difícil, pero posible. Si pierden la primera oportunidad, permite una segunda, pero con dificultades mayores.

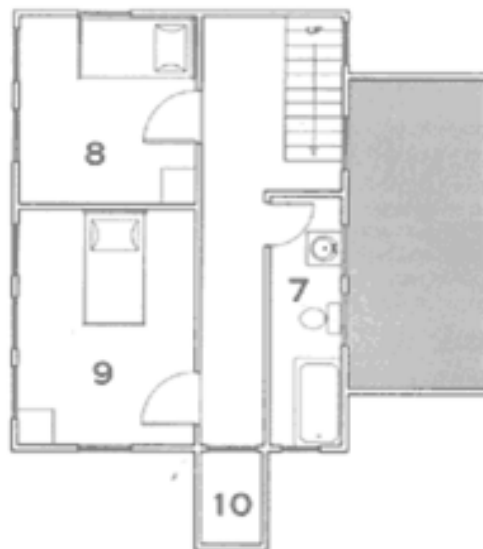
Esta sección plantea posibles resultados a la misión principal, por lo que no ha sido muy detallada. El propósito principal es enseñar a los jugadores los beneficios de acabar con toda posible línea a seguir, pero no hacerle a los jugadores la vida imposible si lo hicieron bien en la primera parte.

Problemas

El principal problema de esta misión, es que los jugadores se demoren demasiado en encontrar la información inicial de GITL. Una vez que sea encontrada, habrán varias pistas que lleven a la fortaleza, así que de ahí en adelante, debiera funcionar todo sin problemas. De acuerdo con esto, intenta minimizar las tiradas de dados, para que no les tome más de tres días encontrar lo básico. Luego de eso, permíteles arruinar las cosas tanto como quieran (esto asume que hacen un esfuerzo en ese sentido).

Posibles Finales

Los finales variarán enormemente dependiendo de lo que ocurra. Los jugadores pueden terminar identificados como agentes de una conspiración, o pueden hacer las cosas lo mejor posible, y obtener las fotografías de los saurios para llevarlas a Aegis. Las fotografías y la cinta grabada (ver mapa) son genuinas, pero sólo contendrán información de vital importancia, si deseas usarlas como vínculo a una nueva misión.



La Fortaleza

1.- Entrada: La puerta frontal es realmente pesada.

2.- Corredor: La puerta trasera ha sido recubierta con ladrillos.

3.- Habitación de Marian: Mantiene las pistolas ahí, cuando lo las porta. En caso de algún asalto, ella eventualmente recogerá la ametralladora y se la entregará a alguien más.

4.- Habitación de Frank: Ya es un desastre, y su computadora portátil está en la mesa. Esta computadora también tiene archivos encriptados, pero esta vez se trata de fotografías escaneadas, y versiones digitales de la filmación (ver página 11). Es difícil de desencriptar, y se requiere del mismo procedimiento que con los archivos de su casa. Nótese que la publicación o exposición de estos archivos es menos dañina, ya que se desconfía de las versiones computacionales debido a la facilidad que hay para falsificar gráficos.

5.- Cocina.

6.- Zona de Comida y Planificación: También hay un televisor, y es el lugar donde los miembros de GITL se reúnen.

7.- Cuarto oscuro y baño: Los artículos dentro de este lugar, indican que se han revelado fotografías recientemente. No hay señas de qué exactamente se hizo, excepto una lista del 1 al 36, todas con una marca de confirmación.

8.- Habitación de Martin: Su jeep está normalmente estacionado bajo su ventana (segundo piso), y tiene una cuerda amarrada en esta ventana.

La puerta tiene una barra de seguridad a un lado: Df4 para romperla e ingresar a la habitación.

9.- Habitación de Paul: Nada de interés.

10.- Torre de vigilancia: Los miembros de GITL han construido esta torre de vigilancia sobre la entrada. La parte más alta, que ha sido cerrada, se levanta sobre la línea del techo, permitiendo una visibilidad de 360 grados. Las paredes son de ladrillo grueso, y el único acceso es mediante una escalera, desde la subida del corredor. Hay un botón de pánico dentro. Cuando se presiona, se activan las alarmas, y la construcción baja 4 pies, poniendo una línea de protección en menos de un segundo. Hay una linterna de vigilancia, montada en una caja cerca de la ventana, que está hecha con vidrios a prueba de balas.