

CTHULHUTECH

EL PORTADOR DE HIELO

ESCRITO POR CARL WARMSLEY
TRADUCIDO POR ALFREDO DUFUR
LAYOUT POR THE DUELIST

INTRODUCCIÓN

Cuando la ciudad de Hamilton, Montana, comenzó a padecer inesperadamente un clima ártico, el NGT envió un equipo especial a investigar la causa de la anomalía.

El Portador de Hielo es una aventura ambientada en Cthulhutech diseñada para personajes principiantes.

La misión proporciona una forma rápida para crear un nuevo grupo de personajes y les provee de un objetivo común. Esto puede, de hecho, formar la base para una campaña, puesto que el clímax del escenario facilita varios caminos a seguir para futuras investigaciones.

ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

Hace cinco horas se desarrolló un frente de clima ártico sobre la ciudad de Hamilton, Montana. En escasos minutos la temperatura cayó hasta -20° y una capa de nieve de más de 12 pulgadas cubrió la ciudad. Simultáneamente extrañas tormentas con abundante aparato eléctrico y campos EMP [Nota del Traductor: Pulsos Electromagnéticos] azotaron la ciudad bloqueando toda comunicación y evitando el escrutinio por parte de los satélites en órbita del NGT.

Un granjero, Carson Wade, dio la voz de alarma a las autoridades cuando al volver a la ciudad después de un día fuera por negocios encontró las carreteras cortadas por hielo, nieve y árboles caídos. Las autoridades locales, apoyadas por una fuerza militar limitada, han acordonado la ciudad y se ha enviado un equipo de respuesta rápida.

Sin que lo sepan las fuerzas del NGT la mayoría de los habitantes de la ciudad están muertos. Pocos minutos antes de que la nevada comenzase se liberó un gas somnífero incapacitando a los residentes. Como resultado de la brusca bajada de temperatura y combinado al hecho de que es Julio poca gente tenía la calefacción enchufada o estaba con abrigo suficiente, la hipotermia ha acabado con la mayoría de la población.

Algunos de los residentes inconscientes han sido recolectados por el operativo Mi-Go desplegado para llevar a cabo el experimento. Estos insectoides han alienado, mediante un proceso acelerado por diversos fármacos, a los especímenes humanos rescatados y los utilizan

para patrullar las calles de Hamilton.

La motivación que se oculta tras este experimento Mi-Go es la de observar como reaccionan las fuerzas del NGT ante esta nueva tecnología de cambio climático. Los Mi-Go se encuentran como en casa en estas gélidas condiciones ambientales y quieren observar como dificulta esto a las fuerzas del NGT. Todos los sucesos que ocurren durante la misión están siendo grabados por los Mi-Go para un posterior y detallado escrutinio.

SINOPSIS

El nuevo equipo de PJs (probablemente bajo la dirección del Capitán Jonathon Miller) explorarán la ciudad, obteniendo pistas en varias localizaciones claves detalladas entre los objetivos de la misión.

Cuando obtengan una imagen general de lo que ha pasado durante las últimas horas en Hamilton seguirán el rastro de las pistas hasta el Estadio Deportivo Penhalligon, donde reposa la responsable de estas anómalas condiciones climáticas. Una vez allí, tendrán la oportunidad de desactivar el prototipo Mi-Go para el control climático que está protegido por un mecha Silverfish.

Si los PJs lo hacen especialmente bien, podrán capturar esta nueva tecnología y apuntarse una significativa victoria para las fuerzas del NGT.

RESUMEN DE LA MISIÓN

Sea cual sea el trasfondo de los Personajes Jugadores, esta es la primera vez que trabajan juntos. Han sido seleccionados como parte de un nuevo proyecto, emplear grupos versátiles de respuesta rápida para contrarrestar los múltiples retos a los que se enfrenta la humanidad. El Alto Mando de las fuerzas del NGT es consciente de que una solución puramente militar nunca permitirá vencer en la Guerra del Eón: pero, es posible que una mixtura de fuerzas, con diferentes entrenamientos y experiencia, inclinen la balanza en favor de la Tierra mediante la adquisición de nueva tecnología e información oculta.

Esta nueva Operación se conoce como Revelación.

El planteamiento de la misión será proporcionado por la Coronel Walsh, sentada en

su silla anti-gravedad para inválidos. A pesar de su invalidez –fruto de las heridas en diferentes frentes de guerra- la coronel es una figura imponente que infunde respeto en todos aquellos que sirven a sus ordenes. Habiendo sido transportados en un UCH-70 Werewolf, los PJs son llevados a una escuela habilitada apresuradamente como base de operaciones. Lee o resume lo siguiente:

“Buenas tardes. Estoy convencida de que son conscientes que el tiempo es esencial, por lo que pasaré directamente a lo que nos concierne.

Aproximadamente hace cinco horas la ciudad de Hamilton ha comenzado a sufrir extrañas condiciones climáticas: nieve, hielo y temperaturas de unos -20°, en pocas palabras, condiciones árticas en Montana a mitades de Julio.

Nuestros informes indican que un área de aproximadamente 10 millas cuadradas ha sido afectada, cubriendo completamente el centro de la ciudad. A esto hemos de añadir que severas tormentas eléctricas en la baja atmósfera hacen imposible enviar nada por aire. Hace unas pocas horas perdimos una aeronave. La inexplicable actividad EMP ha inutilizado todas las comunicaciones y los sensores. Entre las tormentas y la EMP, nuestros satélites no pueden ver una maldita cosa.

Necesitamos saber qué está pasando en Hamilton y qué lo causó. Hay 18.000 civiles en esa ciudad lo que significa –al menos por ahora- que guardaremos en la recámara la opción militar.

En vez de eso, enviaremos a Redención Uno para hacer frente a la situación. Vuestro objetivo principal será encontrar la causa del mal tiempo, las tormentas y la EMP. A partir de ahí, todo vuestro. Si hay algo que podáis hacer para solucionarlo, debéis hacerlo por vosotros mismos. Y, por supuesto, en lo posible protejan a los civiles. Si la situación os supera, sacad vuestros culos cagando leches de ahí y dejaremos que los mecha se encarguen. Tenemos dos broadswords en espera y un scimitar en ruta.

En la carpeta de misión tenéis un mapa y algo más de información sobre la ciudad, se os descargará a vuestro hub antes de que salgáis. Para esta operación, el sigilo y la cautela son fundamentales, se os proporcionará un transporte X-3 Prowler nuevecito, armado y expresamente preparado para el sigilo. También

tenéis a vuestra disposición un Mk-10 Centurion y un Borealis por si los necesitáis. Hablen con el oficial de abastecimiento para cualquier otra cosa que necesiten.

Revisen sus archivos y buena suerte. Salen en 30 minutos.”

Los PJs viajarán a Hamilton en un nuevo prototipo X-3 Prowler (mira Ayuda del Jugador Dos). Si hay algún piloto mecha en el grupo, se le ofrecerá un mecha ligero para así dificultar al máximo la detección del grupo. Un Centurion sería la elección más apropiada para la misión.

Los PJs pueden escoger cualquier equipo que consideres oportuno. Ciertamente necesitarán algunas armas, armadura y ropa de abrigo.

Deberías dejar claro a los PJs que una vez en marcha –unas 3 horas hasta Hamilton debido a las condiciones climatológicas- estarán solos, no podrán salir y entrar a Hamilton a su antojo, deberán escoger ahora todo lo que necesiten.

EL LIDER

Dado que esta es la primera misión para los PJs, es probable que lo mejor sea ponerlos bajo el mando del Capitán Jonathon Miller.

Utilizar al Capitán Miller para dirigir al equipo tiene varias ventajas. Proporciona al DJ la posibilidad de tener un guía en la primera misión de los PJs. Miller estaría en el interior del Prowler, dando ordenes y ofreciendo consejo cuando se le pida.

Además se evitará la discusión sobre quien está al mando. Normalmente a los PJs no les gusta que otro PJ ejerza el mando. Si Miller está al mando, no tendrán ese problema.

Aunque también hay un posible punto negativo. Los PJs deberían ser los protagonistas de la historia y la inclusión de un personaje más experimentado podría hacerles perder ese protagonismo. Es por esto que el Capitán Miller se ofrece como un personaje opcional.

Si quieres utilizarlo puedes cambiar el último párrafo de la Coronel Walsh como sigue:

La Coronel señala con la cabeza al oficial junto a ella. “Este es el Capitán Miller. Tiene experiencia en este tipo de operaciones y estará

al mando de la misión. Revisen sus archivos, caballeros. Y buena suerte.”

CAPITAN MILLER

Con un estricto historial militar, el Capitán Miller no se encuentra cómodo en un equipo que incluya civiles.

Confiará principalmente en el personaje que tenga un mayor entrenamiento militar. Miller hará incapie en dos puntos: la necesidad de completar la misión a toda costa –algo que los civiles no siempre entienden– y la necesidad de tener al menos un componente del equipo en quien delegar el mando si las cosas van mal.

Elija a quien elija el capitán, debería dejarse claro que se le ha puesto segundo en el mando y que el Capitán espera de los demás que sigan sus ordenes y acepten su liderazgo –sin importar la situación.

HAMILTON

Una típica ciudad del medio-oeste, Hamilton no posee ninguna importancia estratégica. Esto hace todavía más incomprensible el porque de este ‘ataque’. Si los PJs investigan la historia de la ciudad, el único hecho significativo es que el asentamiento está muy aislado. La ciudad más cercana está a 50 millas.

La tormenta que cubre la ciudad no es estacionaria y no tiene un epicentro discernible. Azota la ciudad sin seguir un patrón definido.

La nieve y el hielo dificultan el movimiento: las velocidades máximas por tierra se reducen a la mitad y los Códigos de Aceleración se reducen en uno (A se convierte en B, B en C etc.).

La estática y las descargas EM limitan el rango de la radio y sensores a unas 50 yardas –menos aún dentro de los edificios. Debido a los avances tecnológicos no hay ‘líneas de teléfono’ como tales en la ciudad- toda la comunicación es wireless.

La primera impresión que tengan los PJs sobre la ciudad es que está desierta. No hay movimiento y los montículos en la nieve señalan a los coches abandonados. De cualquier manera, tan pronto como los PJs empiecen a cavar en la nieve empezarán a encontrar cadáveres congelados.

CADÁVERES POR TODAS PARTES

Es importante poner nerviosos a los PJs cuando entren por primera vez a la ciudad. Ello ayudará a construir un apropiado ambiente CthulhuTech.

Una vía para conseguirlo es presentar Hamilton como una ciudad fantasma, para a continuación hacerles descubrir los cadáveres y que se den cuenta que estos están por todas partes justo debajo, ocultos por la nieve: ¿quien sabe sobre cuantos habrán caminado ya?

Mejor aún, los PJs podrían descubrir primero animales muertos –un cuervo congelado en el hielo o la mascota de alguien. Deja que se tropiecen literalmente con ellos – tu pie tropieza con algo bajo la nieve – y empezarán a ponerse nerviosos por lo que sea que haya pasado en la ciudad.

Entre la información que han recibido los PJs se encuentran cuatro localizaciones específicas que deben investigar:

Hospital Ángel Bendito
Oficina del Sheriff
Ayuntamiento
Milicia Local

Si los guía el Capitán Miller, el equipo se aproximará por el oeste, en paralelo a la interestatal, y se dirigirá primero al hospital esperando encontrar alguna información sobre el estado de la población y qué le ha pasado a la ciudad.

Si los PJs están al mando visitarán las localizaciones clave en el orden que quieran.

CLIMA EXTRAÑO

Es posible que los personajes traten de adivinar la causa de la ventisca antes de empezar las investigaciones.

Un personaje que pase un test de Ocultismo dificultad Media (u otra habilidad que consideres oportuna) se dará cuenta de las similitudes entre el inexplicable mal tiempo y aquel que precede a la Tormenta Devastadora. Esta monstruosa horda tiende a aparecer en medio del apogeo de fantásticas tormentas con abundante aparato eléctrico.

Desafortunadamente, esta es una pista falsa y sería recomendable no dejar a los jugadores profundizar demasiado por este camino. Aun así, un poco de desorientación no les hará daño.

HOSPITAL ÁNGEL BENDITO

Además de atender las necesidades de la ciudad en cuanto a accidentes y emergencias, Ángel Bendito tiene una ala de psiquiatría y un sofisticado laboratorio especializado en enfermedades infecciosas.

Mientras se muevan por el hospital irán encontrando gente desplomada y congelada por las actuales condiciones climáticas allí donde les alcanzó el gas. Es una visión inquietante, los personajes que no superen un test Fácil de Miedo se ven impactados por la situación y sufren un Penalización a los Tests de -1 durante 1-10 minutos.

Mientras el gas nervioso se extendía por la ciudad la Doctora Emily Shultz – Directora del Departamento de Enfermedades Infecciosas- trabajaba en un laboratorio sellado herméticamente, por lo que no se vio afectada. Se ha aventurado a recorrer el hospital tratando de averiguar qué es lo que pasa y como precaución lleva un traje NBQ. No sabe que toda la ciudad ha sido afectada y está esperando a que las autoridades se pongan en marcha.

La primera vez que los PJs encuentren a la Dra Shultz el visor de su traje hará difícil el ver su rostro. Será un tenso primer encuentro, ya que los PJs todavía no saben a qué se están enfrentando.

Es reseñable que la Dra Shultz ha tomado muestras de sangre de tres personas fallecidas en el hospital y ha descubierto que tienen trazas de un gas somnífero en su sistema. La sustancia es similar al Sevoflurano –de olor dulzón, no inflamable, metilo isopropílico altamente fluorado utilizado habitualmente para la inducción y mantenimiento de la anestesia. La Dra Shultz está extrañada por el hecho de que tanta gente haya inalado simultáneamente esta sustancia y ha teorizado que fue administrada por el servicio de ventilación.

Si se le pide, la Dra Shultz podría empezar a trabajar en un antídoto que neutralizaría el gas somnífero. Puede producir una dosis a la hora

EL ALA DE PSIQUIATRÍA

Actualmente este ala está bloqueada. Se necesita un test de Seguridad Duro para superar las medidas de seguridad. La Dra Shultz tiene los códigos que permitirían abrir las puertas.

O sino, los PJs podrían utilizar sus armas y destruir las puertas.

La única otra superviviente en el hospital es una paciente que estaba en una celda sellada en la unidad psiquiátrica de riesgos. La paciente, Rachel Tyler, ingresó por propia voluntad cuando tras un desvanecimiento descubrió que tenía el sótano lleno de mascotas muertas. Se la ha identificado como una psíquica latente. Desde el incidente ha estado balbuceando constantemente. Sus balbuceos incluyen:

“Les gusta el frío. Les recuerda el hogar.”

“La piel se despega – secretos dentro de secretos.”

“Sin pensamientos propios ya. Haz lo que te digan.”

La Dra Shultz puede sacar su archivo (revelando la información del párrafo anterior) si los PJs se interesan.

Si los PJs abren la celda de Rachel Tyler, se negará a salir. Si se le fuerza se pondrá histérica. Debería utilizarse para asustar a los jugadores y hacerles preguntarse de qué tiene miedo esta aterrada psíquica.

PATRULLAS

Una vez que los PJs hayan terminado de explorar la primera área-objetivo de su misión, tendrán un momento nada más –posiblemente para reportar al Capitán Miller- antes de encontrarse con una patrulla.

La patrulla toma la forma de un aerocoche Enforcer 2000. Con las tormentas eléctricas sacudiendo la zona, el vehículo tiene un techo de vuelo de 50 metros.

Si los PJs están en el prowler podrían activar el sistema de ocultamiento del vehículo lo que les permitiría no ser descubiertos. No obstante, es probable que los PJs quieran contactar con el vehículo policial como parte de sus investigaciones.

Si la tripulación del aerocoché – dos alienados – detectan la presencia de los PJs, abrirán fuego con el cañón láser -pequeño- del vehículo. Las características de los ‘alienados’ las encontrarás en la página 206 del Cthulhutech Core Book, a las habilidades ahí reseñadas se le añadirían Piloto: Adepto y Armamento de Apoyo: Novato. Los alienados visten unos sucios monos de trabajo – el ‘uniforme’ con el que trabajan en la planta de reciclado.

Si se ven claramente superados, el aerocoché huirá por encima de los tejados y volverá a la planta de reciclado.

También podrías hacer aparecer a un par de alienados patrullando a pie justo antes de la llegada del aerocoché. Podrían entrar a revisar el hospital y atacar a cualquier personaje que se encontrasen en su interior. Están armados con pistolas UT-7 Hornet.

Si son capturados, ninguno de los alienados puede ser obligado a hablar.

EL AYUNTAMIENTO

Cuando los personajes lleguen al ayuntamiento, se encontraran con que la mayoría de la gente en su interior está muerta –no hubo tiempo suficiente como para llegar al búnker antes de que el gas y las bajas temperaturas los golpearan.

Sin embargo, el búnker ha sido atacado y forzado por garras y armas de fuego. El piloto Mi-Go, utilizando un mech Silverfish (ver Enfrentamiento), buscaba a cualquiera que se hubiera refugiado en él.

El búnker contiene algunas armas y equipamiento, más específicamente seis rifles RG-3 Assault Railt, que resultarán provechosos más adelante.

EL ÚNICO SUPERVIVIENTE

El único superviviente en el ayuntamiento es uno de los Asistentes del Alcalde – un tal Henry McArthur. Si los PJs meten ruido los buscará cautelosamente: Si no lo encontrarán oculto en la oficina del Alcalde.

La razón por la que Henry sobrevivió es sencilla: es un Dhohanoide. Siendo más específicos,

es un Dua-Sanara. Su fisiología alienígena le ha protegido del gas somnífero y del frío. Inseguro de quien o qué es el responsable de estas condiciones climáticas extremas se esconde hasta saber más de la situación.

Cuando los PJs encuentren a Henry, cualquiera que supere un Test de Descubrir dificultad Media detectará que parece poco afectado por el frío.

Si le es posible, Henry utilizará a los PJs para salvar su propio pellejo. Si se le amenaza o se destapa su condición huirá y buscará un lugar donde esconderse hasta que la situación en Hamilton se normalice para inmediatamente después dejar la zona.

Para las características de Henry mira la página 212 del Cthulhutech Core Book.

EL AMULETO MÁGICO

Dependiendo del ambiente de tu campaña podría ser preferible permitir que Henry McArthur tuviera un artefacto mágico extremadamente raro.

Parecido a un sol dentado o un amuleto de escarabajo, este objeto tiene miles de años de antigüedad. Si se coloca en torno al cuello de un brujo con al menos 12 puntos de Orgón, se adhiere a su esternón con extensiones que se adentran bajo su piel. Nada menor que un tratamiento completo arcanotecnológico podría extraer el amuleto.

En un proceso similar al Rito de la Unión Sagrada, vincula al amuleto y su portador, formando un conducto a otra dimensión.

El portador obtiene la habilidad de canalizar energía interdimensional a través del amuleto y así poder cambiar su forma física. Cada vez que el brujo utiliza esta habilidad su cuerpo adoptará uno de estos diez rasgos alienígenas.

- 1-Tentáculos
- 2-Moscas que surgen de pústulas en la piel
- 3-Lengua con pinchos
- 4-Dedos alargados provistos de garras
- 5-Saliva ácida
- 6-Cuello de ‘rana’ hinchado
- 7-Plumas
- 8-Exhalación de gas venenoso
- 9-Cola prensil
- 10-Boca extra

La forma exacta del cambio será diferente cada vez pero debería ser particularmente horrible.

La mayoría de las transformaciones ofrecen al personaje un ataque cuerpo a cuerpo que inflige +3 al Daño (1,3,4,7,9 y 10) o un ataque a distancia con un +2 al Daño y un rango de 5/10/25 (2,5,7 y 8). Remarca que la habilidad 7 ofrece ambos, un ataque cuerpo a cuerpo y un ataque a distancia.

El cuello de ‘rana’ hinchado crea un vibrante sonido que provoca parálisis durante 1-10 turnos a cualquier criatura en torno a 10 yardas que haya fallado un Test de dificultad Media del Rasgo de Tenacidad.

Cada vez que se usa el poder del amuleto el portador se expone a un grave peligro. Debe pasar un Test de dificultad Media del Rasgo de Tenacidad la primera vez que utiliza cada una de las habilidades y uno Sencillo tras esa primera vez, o sino sufrir un punto de Locura.

Utilizar el amuleto gasta 1-5 puntos de Orgón. Cada transformación dura 1-10 horas –o hasta que se quede inconsciente o decida terminar la transformación.

Con tiempo y algunos Test extendidos en Ocultismo, un personaje podría aprender tanto –o tan poco- como quieras sobre este Amuleto Ta’Ge.

LA OFICINA DEL SHERIFF

El único superviviente consciente es el ayudante del Sheriff Jessie Wong. Estaba realizando un entrenamiento con gas lacrimógeno utilizando un traje apropiado en el parking de la parte trasera cuando el gas somnífero actuó por lo que no se vio afectado.

Jessie ha salido unas pocas veces y ha visto a los ‘alienados’ moviéndose por las calles, algunos a bordo de un aerocoché policial robado y otros con trajes para la nieve. Al ver que los ocupantes del aerocoché no eran auténticos agentes de policía Jessie decidió ocultarse de ellos.

Cuando los PJs lo encuentren Jessie estará muy nervioso y helado. Ha tratado sin éxito de contactar con el mundo exterior mientras la nevada arreciaba y la ciudad se colapsaba.

Jessie ha mantenido con vida al Sheriff Anderson, al otro ayudante Fishe y a Beth Harbury (la recepcionista). Para ello los ha alojado en las celdas y los ha cubierto con todas las mantas y abrigos que ha podido encontrar. Si los PJs llegan de noche apreciarán que Jessie ha tenido la precaución de no dejar que ninguna luz fuera visible desde el exterior.

Si los PJs se han encontrado con la Dra Shultz ella podría revivir esta gente administrándoles el antídoto que ha desarrollado.

LA HISTORIA DE JESSIE

Oculto en la estación de policía, Jessie ha visto algo grande moviéndose bajo la nieve. Fuera lo que fuese se movía realmente rápido. De hecho era el mecha Silverfish patrullando la ciudad.

Jessie también puede revelarles que justo antes de que empezase la nevada llegó un informe de la planta de reciclaje. El administrador de las instalaciones, Rico Mendes, afirmaba que había habido actividad extraña en uno de los túneles. Uno de sus hombres había ido a investigar pero habían perdido todo contacto con él.

LA MILICIA LOCAL

Formada por miembros de lo que antaño se llamaba la Guardia Nacional, este cuerpo de civiles reciben armamento y entrenamiento para así poder llamarlos en situaciones de emergencia.

El Cuartel de la Milicia Local es un edificio ligeramente fortificado sellado herméticamente y con reservas de armas y algunos explosivos.

El Comandante Simon Payne ha decidido cerrar a cal y canto el Cuartel y se considera en estado de sitio. Cree que toda el área –puede que incluso todo el planeta- está bajo ataque. Está determinado a defender la posición a todo coste.

El Comandante Payne sufre, de hecho, de un severo caso de estrés post-traumático. Ha participado en varios frentes de batalla y una vez se encontró atrapado en un edificio derruido durante día y medio. Sea cual sea el truco o persuasivo argumento que utilicen, él los verá como enemigos y utilizará todos los medios a su alcance para evitar que entren.

Para las características del Comandante Payne utiliza las del Guardia de Seguridad en la página 260 del Cthulhutech Core Book. Está armado con un rifle de asalto AR-25. Si cree que superarán sus posiciones tratará de bajar al sótano y detonar unos explosivos ya preparados para destruir el edificio. Cualquiera que se encuentre en el edificio cuando esto ocurra sufrirá 6 dados de daño. Cualquiera que esté en el sótano sufrirá el doble de daño. Ouch.

Si los PJs pueden tomar el edificio y evitar que Payne lo derribe tendrán acceso al almacén de armas y suministros que incluyen entre otras cosas un Lanza Cohetes RPG-7 con una docena de cargas.

LA PLANTA DE RECICLAJE

Si hablan con el ayudante del Sheriff Wong en la estación de policía se enterarán de los extraños informes provenientes de la Planta de Reciclaje y es probable que decidan ir a investigar.

El administrador Rico Mendes y 12 miembros de su equipo han sido capturados o reprogramados como alienados. Pocas horas antes del ataque a la ciudad un mecha Silverfish se desplazó por el túnel uno del alcantarillado y penetró en la planta. El armamento habitual del mecha ha sido modificado, así en vez del habitual null ray se le ha colocado un aturridor sónico, este fue utilizado para incapacitar a los obreros de la planta de reciclaje.

El piloto del mecha Mi-Go utilizó un tratamiento acelerado mediante fármacos para alienar a Rico Mendes y algunos de sus trabajadores. A estos nuevos reclutas les correspondió la tarea de colocar el equipamiento necesario para la difusión del gas somnífero además de instalar el prototipo de control ambiental en el centro del estadio deportivo local.

En cuanto los Mi-Go colocaron todo en posición e incapacitaron y aislaron la zona, pusieron a los obreros alienados a patrullar la ciudad en busca de fuerzas del NGT. Para facilitar el patrullaje robaron un aerocoche Enforcer 2000 – el que se encontraron antes los PJs.

EL ESTADO DEL JUEGO

La nieve cubre los alrededores de la planta de reciclaje y esta no parece estar vigilada por el

exterior salvo que los PJs hayan tenido un encuentro con el Enforcer 2000. En ese caso, ahora estará patrullando la entrada a la planta.

La luz de la oficina está encendida, en el interior un alienado, de espaldas a la puerta, parece trabajar en un ordenador. Tiene instrucciones de disparar a cualquier desconocido que atraviese la puerta. Al igual que los demás alienados en la planta de reciclaje está armado con una pistola UT-7 Hornet.

En la planta de procesamiento se encuentran tres obreros retenidos que todavía no han sufrido el proceso de alienación. Los vigilan otros dos compañeros ya alienados que tienen las mismas instrucciones que el que está en la oficina. La puerta que da acceso a la planta de procesado está cerrada pero no bajo llave.

Si los PJs liberan a los obreros uno de ellos les podrá contar que ha pasado – o al menos tanto como entienden los sucedido. Lee o resume lo siguiente:

“Esta mañana pasaba algo extraño en uno de los túneles. Uno de los chicos –Frank– bajó a revisarlo pero perdimos contacto por radio. Lo siguiente que sé es que sentí una sensación extraña – como de electricidad estática en el aire – y perdí el conocimiento.

Algo más tarde me desperté. Estaba tumbado de lado y veía borroso. Vi... algo. Se escuchaba un curioso castañeteo, como un chasquear y había un zumbido omnipresente. Entonces volví a perder el sentido.

La siguiente vez que me desperté estaba aquí abajo, atado de pies y manos. Chris y Henry actuaban de forma muy extraña y nos encañonaban con pistolas. Les hicimos algunas preguntas pero pasaron de nosotros y entonces aparecisteis.”

LOS TÚNELES

Fue en el túnel uno donde los sensores detectaron un taponamiento inusual. Si los PJs van a investigar encontrarán evidencias de que algo demasiado grande para un túnel de 6 pies de ancho se coló por aquí. Hay numerosas marcas, en especial allí donde el Silverfish utilizó sus garras para abrirse paso.

Las marcas de garras señalan la dirección en la que fue tras esclavizar a la plantilla de la

planta. Estas marcas salen por el túnel cinco, este túnel avanza hacia el oeste bajo la ciudad. Si los PJs siguen el túnel (un mecha Ligero podría desplazarse por el túnel pero el prowler no) este les dirigirá al Estadio Deportivo Penhalligon. Se ve un agujero en el suelo a la entrada de las taquillas por donde el Silverfish se abrió paso a la superficie.

Si los PJs preguntan a los trabajadores de la planta hacia donde conduce el túnel cinco sabrán que va hacia el oeste hasta terminar bajo el estadio. El túnel fue construido específicamente para hacer frente al problema de la basura en las instalaciones deportivas.

LA ALIENACIÓN ACELERADA

Habitualmente, el crear un alienado es un proceso largo que incluye una variedad de técnicas de lavado de cerebro que no se pueden llevar a cabo en una hora. Esta nueva técnica es efectiva en mucho menos tiempo pero es reversible.

Si una persona que ha sido sometida un proceso acelerado de alienación sufre un shock emocional tendrá que hacer frente a un test Duro sobre el Rasgo de Tenacidad para ver si se libera del control al que está sometido. Por ejemplo, si se encuentra cara a cara con alguien a quien ama y está en peligro o en el caso de que se le pida que mate a un amigo.

Lo personajes con la Desventaja Deber pueden añadir el nivel de esta Cualidad a su test para liberarse del control: sus lealtades son profundas y es más difícil que las abandonen.

EL ESTADIO PENHALLIGON

El artefacto de control meteorológico responsable de las tormentas e interferencias eléctricas está situado en el centro del estadio. Para resultar efectivo debe estar expuesto al aire libre, además los graderíos ayudan a crear un efecto embudo incrementando los efectos del aparato.

Como el campo está cubierto por dos pies de nieve la situación del artefacto sólo puede ser detectada mediante un test Medio de Descubrir.

EL ENFRENTAMIENTO

Cuando los PJs lleguen al estadio el Silverfish está esperándolos, oculto en una depresión bajo la nieve. En cuanto alguien se acerque al artefacto el mecha Mi-Go se deslizará para la matanza. Sin su Rayo Incapacitador, se verá forzado a un combate cuerpo a cuerpo utilizando las pinzas.

El movimiento del Silverfish, parcialmente oculto por la nieve, se puede descubrir mediante un test Sencillo de Descubrir.

También hay cuatro alienados armados cada uno con pistolas UT-7 Hornets, escondidos en las tribunas. Atacarán si son descubiertos o si el Silverfish se enfrenta al los PJs.

Para las características de un Mi-Go ve a la página 208 del Cthulhutech Core Book; para el Silverfish ve a la página 167.

EL APARATO DE CONTROL CLIMÁTICO

Con unas medidas de cinco pies de diámetro y dos de altura, reposa sobre el césped tras haber sido transportado hasta aquí por el Silverfish. Pesa en torno a una tonelada y tiene una Vitalidad de 10 y ningún blindaje.

En torno al aparato se han colocado varias cargas explosivas para evitar su captura por las fuerzas del NGT. Se necesita un test Complicado en Demoliciones para desarmarlas. Si el Silverfish es destruido se enviará una señal que detonará los explosivos destruyendo el aparato. Cualquier otra cosa en un radio de 10 pies sufrirá 4 dados de daño Híbrido.

El Silverfish protegerá el artefacto a toda costa, retirándose únicamente si es destruido.

TERMINANDO LA AVENTURA

Puedes dar por finalizada la aventura tanto si los PJs destruyen como si capturan el aparato de control climático y se hacen cargo del Silverfish. Las condiciones climáticas volverán a la normalidad en aproximadamente una hora revelando campos de cultivo destrozados, miles de cadáveres y creando una pequeña inundación.

Si de alguna manera los PJs se hacen con el aparato de control climático habrán obtenido una victoria significativa para el NGT y Revelación Uno se habrá ganado un

reconocimiento.

Se recomienda que completar satisfactoriamente la misión reporte una recompensa de 5 puntos de Experiencia más allá de la que se obtenga por la sesión de juego en si. Capturar el Aparato de Control Climático equivaldrá a 5 puntos de Experiencia más.

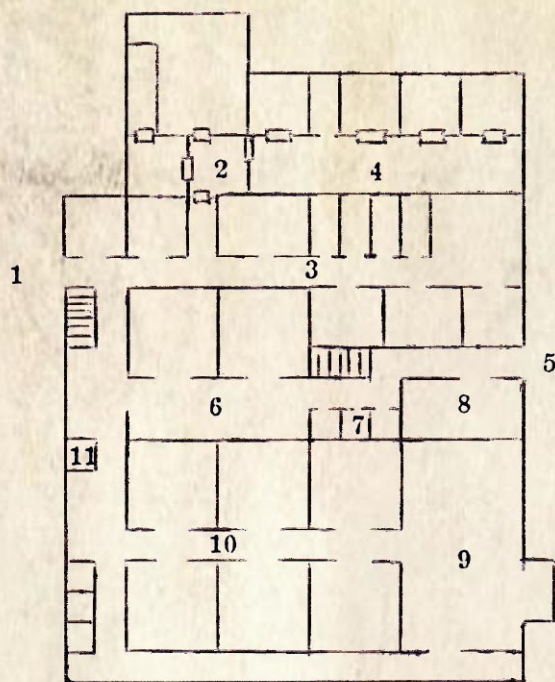
CABOS SUELTOS

Es perfectamente posible que lo sucedido en la aventura preceda a un intento por parte de los Mi-Go para desarrollar la tecnología de cambio climático a una mayor escala. Incluso puede que traten de cambiar el medio ambiente de todo el planeta.

A los PJs se les podría asignar la siguiente misión con el objetivo de adquirir esa tecnología.

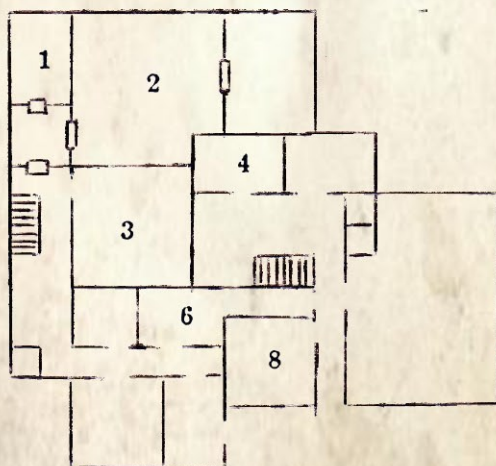
Otro cabo suelto toma forma con la presencia de Henry McArthur, un Dhohanoide, en el Ayuntamiento. ¿Que hacía ahí? Si es capturado se le podría sacar información mediante un interrogatorio arcano, esta información podría dar origen a una nueva misión para Revelación Uno.

HOSPITAL ÁNGEL BENDITO - PLANTA BAJA



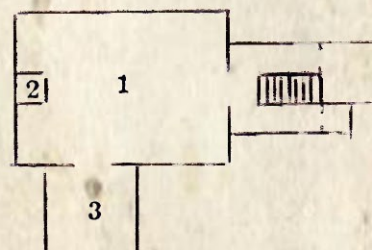
- 1 - Entrada al Ala de Psiquiatria
- 2 - Puesto de seguridad
- 3 - Ala pública de Psiquiatria
- 4 - Ala de seguridad de Psiquiatria
- 5 - Entrada de los empleados
- 6 - Pediatría
- 7 - Almacén
- 8 - Recepción de Trauma
- 9 - Sala de espera de Trauma
- 10 - Ala de Trauma
- 11 - Ascensor
- 12 - Servicios

PLANTA 1



- 1 - Oficina
- 2 - Enfermedades infecciosas
- 3 - Toxicología
- 4 - Radiología
- 5 - Area de descanso
- 6 - Administración
- 7 - Ascensor
- 8 - Vestuarios

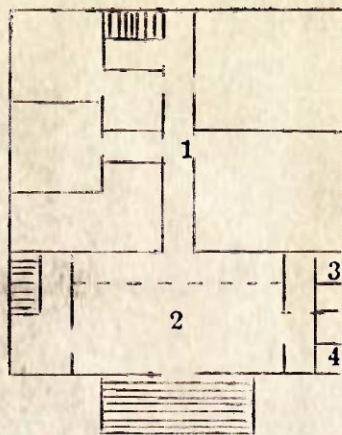
SOTANO



- 1 - Morgue
- 2 - Ascensor
- 3 - Patología
- 4 - Capsula-A

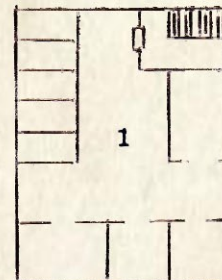
AYUNTAMIENTO

PLANTA BAJA



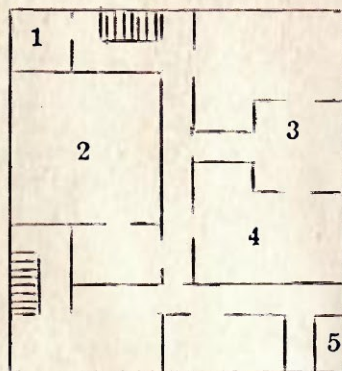
- 1 - Administración
- 2 - Entrada
- 3 - Servicios
- 4 - Ascensor

1 - Bunker



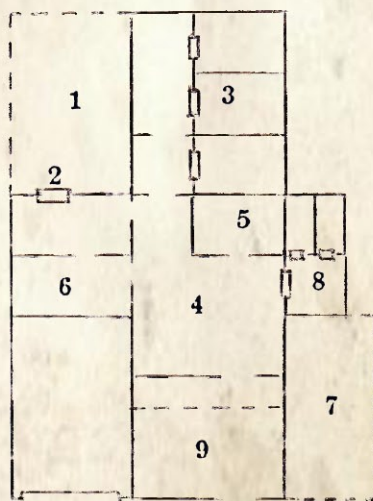
SOTANO

PLANTA 1



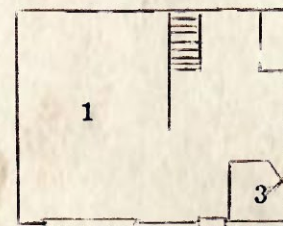
- 1 - Oficina del Portero
- 2 - Oficina del Alcalde
- 3 - Area de descanso
- 4 - Administración
- 5 - Ascensor

OFICINA DEL SHERIFF



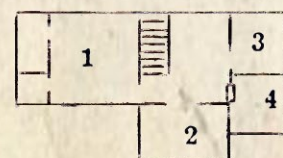
- 1 - Parking de personal
- 2 - Entrada del personal
- 3 - Habitaciones de interrogatorio
- 4 - Oficina principal
- 5 - Oficina del sheriff
- 6 - Vestuario
- 7 - Parking de visitantes
- 8 - Celdas
- 9 - Recepción

MILICIA LOCAL



- 1 - Zona de vehiculos
- 2 - Oficina

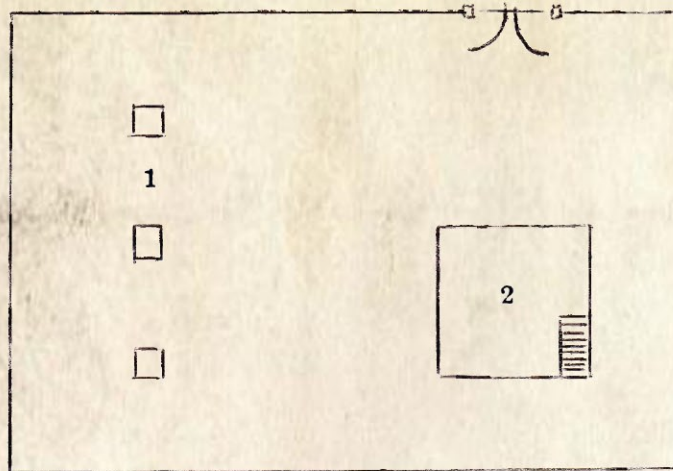
PLANTA BAJA



- 1 - Barracones
- 2 - Habitación del comandante
- 3 - Generador de Capsula-A
- 4 - Armero

SOTANO

PLANTA DE RECICLAJE

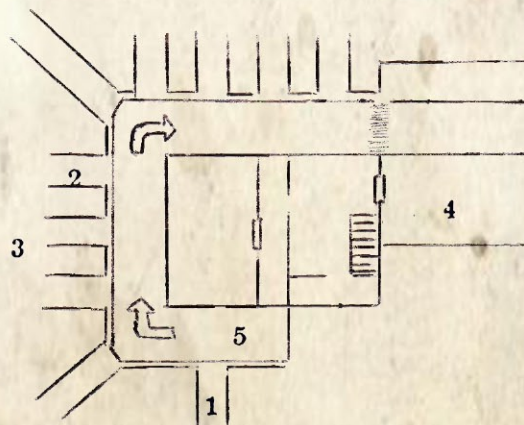


PLANTA BAJA

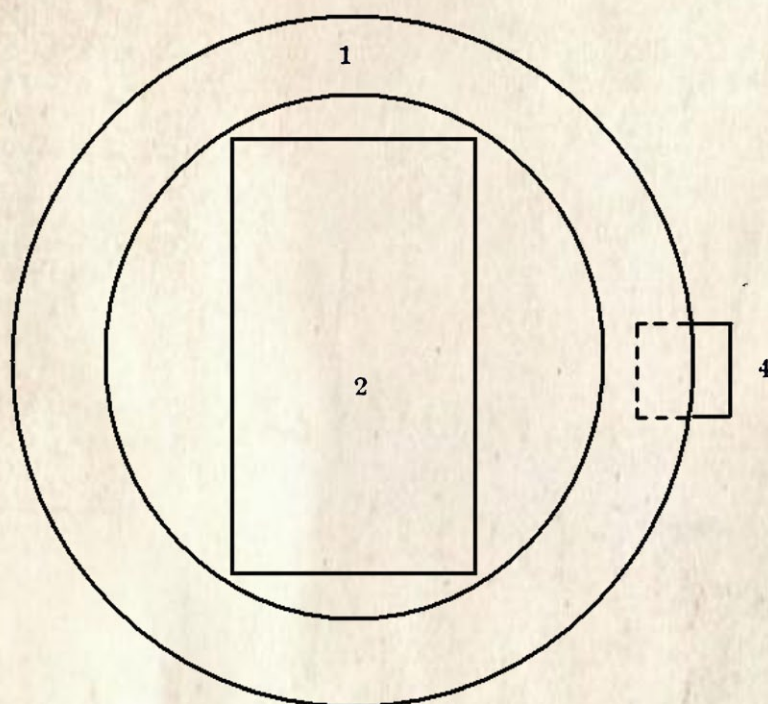
- 1 - Conductos de ventilación
- 2 - Oficina

NIVEL SUBTERRÁNEO

- 1 - Túnel 1
- 2 - Túnel 5
- 3 - Túneles de alcantarillado
- 4 - Planta de procesamiento
- 5 - Canal de filtrado



ESTADIO PENHALLIGON



- 1 - Asientos
- 2 - Campo de juego
- 3 - Entrada