

LA CAÍDA DE DELTA GREEN

En una orilla,
bajo la luna

De Gareth Ryder-Hanrahan

EDGE
S T U D I O



Pelgrane Press

Índice

INTRODUCCIÓN A DELTA GREEN.....	3	EN UNA ORILLA, BAJO LA LUNA	8
¿Qué es DELTA GREEN?.....	3	Columna vertebral de la operación	8
¿Qué es La caída de DELTA GREEN?	3	Incidentes sin relación	10
Las reglas GUMSHOE.....	4	El accidente de tráfico	11
Capacidades de Investigación.....	4	El periodista	12
Desclasificación de capacidades	5	El tiroteo.....	12
Capacidades Generales.....	5	La chica perdida.....	14
Combate.....	6	Casa de Erato	15
Salud	6	Doctor Weber, supongo	16
Estabilidad y Cordura.....	6	Leer las notas.....	17
Primeros auxilios y Psicoterapia	6	Vigilar la Casa	18
Contactos y Preparación	6	La casa de seguridad de Majestic.....	18
Renovación	7	Infiltración	20
		Causar problemas	24
		El diario de Rose.....	25
		El sonido	26
		Convertir a Temple	27
		El asalto.....	27
		En el umbral.....	28
		Combustible de imprenta.....	28
		A través de las puertas	29
		Contramedidas de Majestic	30
		Repercusiones	31
		Hojas de registro de los Agentes	
		Daniel Blackburn.....	32
		Jay Merrill.....	33
		Dana Palmer.....	34
		Virginia Fortini	35
		Pete Bluestone	36
		Celia Taka	37

Edición: Simon Rogers y Cathriona Tobin

Autor: Gareth Ryder-Hanrahan

Dirección artística: Gareth Ryder-Hanrahan, Jen McCleary

Ilustraciones, diseño y maquetación: Jen McCleary

Redacción y desarrollo: Cathriona Tobin

Pruebas de juego: Padraic Barrett, Fiachra Kelly, Neil Kelly, Aidan Rafferty

Créditos de la edición en castellano

Traducción: Santi Güell Bosch

Revisión: Javier Sánchez-Moreno

Copyright © 2018 Pelgrane Press Ltd.

Pelgrane Press es copropiedad de Simon Rogers y Cathriona Tobin.

INTRODUCCIÓN A DELTA GREEN

¿Qué es DELTA GREEN?

DELTA GREEN es un programa secreto, autorizado, pero no reconocido, de los grandes mandatarios encargados de la seguridad nacional de los Estados Unidos. Su personal se selecciona de entre todas las ramas del gobierno federal, en particular del gremio militar y de los cuerpos de seguridad y de inteligencia. El programa tiene la clasificación de máximo secreto y su existencia y propósito son solo conocidos por quienes tienen la autorización DELTA GREEN.

El programa cuenta con un pequeño grupo de personal fijo situado en las entrañas del Pentágono, pero sus agentes actúan en secreto. El programa infiltra las misiones de DELTA GREEN en otras operaciones militares ya en marcha, o las hace pasar por ejercicios de entrenamiento, tareas de comunicación u otras investigaciones que no guardan ninguna relación con ellas. Los agentes de DELTA GREEN tienen puestos federales normales en la CIA, FBI, NSA o alguna otra agencia similar. Sus jefes nunca han conocido la verdadera misión del programa.

DELTA GREEN comenzó con una incursión en Innsmouth, Massachusetts, hace cuarenta años, en febrero de 1928. Aquella incursión destapó una amenaza literalmente apocalíptica sobre los Estados Unidos y el resto del mundo. Permitted que el Gobierno federal vislumbrara apenas una física y una biología paralelas de dioses alienígenas y de monstruos inmortales.

Incluso el más leve contacto con estos fenómenos es capaz de destruir mentes y vidas; el toque de lo antinatural corrompe y envenena a aquellos que lo estudian y a quienes lo enfrentan. Los encuentros con este universo implacablemente hostil e incomprensible han arrasado civilizaciones y hundido continentes.

La misión de DELTA GREEN: dar caza y destruir todos y cada uno de los aspectos de esta realidad antinatural dentro del país y en el extranjero. Cueste lo que cueste.

¿Qué es La caída de DELTA GREEN?

Este juego adapta *Delta Green: el juego de rol*, de Arc Dream Publishing, al sistema de reglas GUMSHOE que se utiliza en juegos de Edge Entertainment como *Agentes de la noche* y *El rastro de Cthulhu*.

Arc Dream sitúa *Delta Green: el juego de rol* en el «presente», a principios del siglo XXI. *La caída de Delta Green* es una «precuela» ambientada en la historia previa del juego: específicamente en los años 60, la década en que el programa DELTA GREEN se autodestruye por haber intentado abarcar demasiado.

El 24 de julio de 1970, el Estado Mayor Conjunto disuelve oficialmente DELTA GREEN, y esta se transforma en una conspiración ilegal que escarba entre los muros del gobierno federal.

Hasta esa fecha, tienes la orden de salvar al país y al mundo.

Los jugadores interpretan a agentes, colaboradores y simpatizantes de DELTA GREEN, en peligrosas aventuras autoconclusivas o en una campaña que se desarrolle entre los años de la esperanza y de la locura.

Los Agentes de DELTA GREEN podrían:

- Δ Dar caza a profundos bajo el Atlántico o a mi-go en los Himalayas.
- Δ Investigar las peligrosas visiones de artistas radicales en Nueva York o de químicos radicales en San Francisco.
- Δ Buscar y destruir sectas mortíferas de dioses extraterrestres en el oscuro corazón del Congo o de Vietnam.
- Δ Arreglárselas para contener y borrar manifestaciones horrendas y pesadillas sobrenaturales en grandes espacios abiertos y ciudades sacudidas por disturbios de Estados Unidos.
- Δ Proteger el secreto de DELTA GREEN frente a investigaciones de periodistas, el espionaje comunista y sus propios aliados en la CIA o el FBI.
- Δ Investigar y frustrar encubiertamente a MAJESTIC-12 y a otros tecnócratas secretos que creen estúpidamente que lo antinatural puede explotarse y emplearse como arma.

La década da comienzo bajo un soleado optimismo y acaba en desastre nocturno en la jungla de Indochina.

TRAS EL VERANO DE LOS AÑOS 50, AHORA LLEGA LA CAÍDA. LA CAÍDA DE DELTA GREEN.

Las reglas GUMSHOE

Este juego utiliza las reglas GUMSHOE, adaptadas para la investigación y la resolución de misterios. El concepto central de GUMSHOE es que *siempre consigues la pista*. Es más interesante conseguir la información y tener que pensar en lo que significa o qué hacer a continuación, que tirar y no conseguir encontrar una pista clave o una prueba. En el núcleo de las reglas GUMSHOE hay dos tipos de capacidades: **capacidades de Investigación** y **capacidades Generales**.

Capacidades de Investigación

Las capacidades de investigación son campos especializados de conocimientos y talentos. La mayoría de la gente tiene 0 puntos en casi todas las capacidades de investigación; como agente altamente entrenado, tienes puntos en algunas de ellas, pero no en todas. Es por eso que trabajas como parte de un equipo.

Nunca tiras dados para estas capacidades; si hay una pista que encontrar, lo haces automáticamente si tienes la capacidad adecuada. Por ejemplo:

- Δ Con **Bajos fondos**, descubres inmediatamente al tipo que está fuera de lugar en el bar de copas.
- Δ Con **HUMINT**, puedes saber que la testigo está mintiendo sobre lo que vio en el bosque.

Δ Con **Medicina forense**, descubres que la víctima fue apuñalada en el abdomen, y luego le introdujeron miles de diminutos y pálidos huevos de insecto en el estómago y los intestinos a través de la herida.

Δ Con **Arqueología**, encuentras el extraño símbolo tallado sobre la verdadera entrada de una antigua tumba.

A veces, el Controlador preguntará si alguien tiene una capacidad concreta: «Oís un convoy blindado que se aproxima. ¿Alguien del grupo tiene Ciencia militar?»

Otras veces, serán los jugadores quienes sugieran el uso de una capacidad. «¿Puedo saber algo de la esfera brillante con Ciencia alternativa?»

Simplemente gritar: «¡Tengo la capacidad X! ¿Qué pistas encuentro?» no suele ser suficiente, tienes que describir cómo usas tus capacidades para conseguir pistas.

«Me agacho entre los arbustos y observo la columna mientras pasa, según mi conocimiento de las bases soviéticas de esta zona, ¿puedo adivinar a dónde van?»

«Usando Ciencia alternativa, examino la esfera con todas las pruebas que se me ocurren. Rayos X, ondas de radio, calentarla, enfriarla, perforarla, freírla...»

Las reglas GUMSHOE usan estas pistas para garantizar que los agentes siempre tengan un camino claro a seguir. La mayoría de las escenas de una misión tienen una o más **pistas troncales** que conducen a las siguientes escenas. Es posible que

no siempre descubras lo que está pasando realmente y puede que no entiendas todo lo que encuentres; después de todo, estás tratando con fuerzas que van más allá de la ciencia humana y con horrores que escapan a la comprensión, pero siempre tendrás una línea clara a seguir.

Además, puedes *gastar* puntos de tus capacidades de Investigación para obtener beneficios. Por ejemplo:

Δ Gastar **Bajos fondos** te permite afirmar que el camarero es un viejo amigo tuyo y conseguir información relevante sobre el desconocido.

Δ Gastar **HUMINT** representa que intuyes que la testigo quiere revelar lo que sabe, pero que teme las consecuencias, ya que alguien la ha amenazado para que guarde silencio.

Δ Gastar **Medicina forense** te da una bonificación a la prueba de Sentir el peligro necesaria para esquivar cuando algunos de esos huevos explotan durante la autopsia.

Δ Gastar **Arqueología** significa que recuerdas que esta civilización en particular tenía algunos mitos sobre «reyes serpiente» que vivían debajo de la montaña y realizaban un tributo de sacrificios humanos cada año.

Aunque hayas gastado todos los puntos en una capacidad de Investigación, puedes seguir usándola para obtener pistas.

Las capacidades de Investigación se renuevan al final de una operación.

DESCLASIFICACIÓN DE CAPACIDADES

La mayoría de las capacidades de Investigación se explican por sí solas, pero algunas merecen una aclaración adicional:

- **Agencia:** Tu conocimiento, contactos y potencial para manipular a cualquiera que sea la rama del gobierno de los Estados Unidos para la que trabajas. Las diferentes agencias tienen distintas fortalezas y utilidades.
- **Análisis de tráfico:** Descubrir patrones y extraer información útil de una gran cantidad de datos.
- **Ciencia alternativa:** Tus conocimientos sobre ciencia de vanguardia, experimental y simplemente extraña: ovnis, energía orgónica, fenómenos psíquicos, criptología, ingeniería genética y similares.
- **Ciencias ocultas:** Conocimiento de tradiciones místicas, mitología, supersticiones y creencias y grupos extraños.
- **HUMINT:** Inteligencia humana (HUMAN INTelligence). Extracción y evaluación de información a personas. Se puede usar para saber si alguien está mintiendo, aunque no es infalible; algunos individuos, especialmente los sectarios, creen en sus propias mentiras o no muestran las sutiles señales sociales en las que sueles confiar.
- **Jerga policial:** La forma de interrogar a un oficial de policía o a otra figura de autoridad sin llamar la atención; o bien se sienten seguros y relajados en tu presencia, o puedes encubrir tus investigaciones en términos suficientemente oficiales para que no hagan preguntas sobre quién eres.
- **Lo antinatural:** Conocimientos sobre los dioses y monstruos que acechan en el mundo. Usar esta capacidad cuesta Cordura; a menudo representa un momento de terrible revelación, donde comienzas a encajar las pistas codificadas en informes anteriores de DELTA GREEN con las crípticas referencias de los textos ocultistas para descubrir alguna terrible verdad cósmica.
- **SIGINT:** Inteligencia de señales (SIGnals INTelligence); la interceptación e interpretación de mensajes de radio y otras comunicaciones.

Capacidades Generales

Las capacidades Generales se usan cuando el resultado es incierto; para escenas de acción, no para investigación. Estas capacidades funcionan de forma diferente. Cuando intentas usar una capacidad General, gastas cualquier número de puntos de tu reserva en esa capacidad y tiras un d6. Si el resultado de d6 + el número de puntos gastados es igual o superior al número de Dificultad establecido por el Controlador, lo consigues. La Dificultad promedio es de 3 o 4; 5 o más es difícil.

Por ejemplo, digamos que te escondes en la jungla, te persigue algo invisible que emite un ruido enloquecedor y casi te mata con una ráfaga de viento. Necesitas realizar una prueba de Sigilo para moverte por la maleza sin ser visto, y supones que la Dificultad va a ser al menos 5. Tienes una reserva de Sigilo de 8; gastas 3 puntos de esa reserva (así que te quedan 5 para futuras pruebas de Sigilo), y tiras un d6. Suma el resultado de la tirada a los puntos que has gastado para calcular el resultado. En este caso, tiras y obtienes un 4, para un total de 7. ¿Es suficiente para superar la dificultad? Pregúntale a tu Controlador.

¿Quieres...

- Δ ...saltar por encima de ese pozo de estacas Punji? Tira **Atletismo**.
- Δ ...robar el frasco de misteriosos productos químicos sin que te vean? Tira **Birlar**.
- Δ ...hacer estallar el templo alienígena? Tira **Demoliciones**.
- Δ ...pelear con el asesino que está tratando de estrangularte? Tira **Combate sin armas**.

Combate

Usa Armas de fuego para los combates con armas de fuego y Combate sin armas para el cuerpo a cuerpo. En el combate, la Dificultad para golpear a un enemigo se denomina Umbral de impacto. Es 3 para la mayoría de la gente, 4 si tienes Atletismo 8 o más y 5 o más para algunas criaturas sobrenaturales. La cobertura aumenta el Umbral de impacto en +1.

Si el ataque impacta, tira 1d6 para el daño y añade los siguientes modificadores basados en el arma, con un +1 adicional para los ataques con armas de fuego a quemarropa:

Fusil de francotirador u otra arma de fuego pesada	+2
Espada, hacha, escopeta, pistola de 9 mm u otra arma de fuego larga	+1
Palo pesado, machete, arma de fuego pequeña	+0
Cuchillo, porra, arma improvisada	-1
Puñetazo, patada	-2

Algunas armas tienen un valor de Letalidad, indicado por un número después de la letra «L», como L1 o L3. Si la tirada de daño es igual o menor que el valor de Letalidad, el objetivo muere instantáneamente. De lo contrario, suma Letalidad x5 al daño.

Salud

La Salud mide cuánto daño puedes absorber y seguir funcionando. El daño se reduce directamente de la Salud. Si un disparo te causa 6 puntos de daño, reduce tu Salud actual en 6 puntos.

El daño no te afecta hasta que llegas a Salud 0. De 0 a -5, estás Herido: todas tus Dificultades aumentan en 1 y debes superar una tirada de Salud para mantenerte consciente. La Dificultad se

basa en tu puntuación actual de Salud: si tienes Salud -3, la Dificultad es 3. Si estás Herido grave a -7, la Dificultad para mantener la consciencia es 7.

De -6 a -11, estás Herido grave: demasiado lastimado para hacer nada y probablemente desangrándote. A -12, estás muerto.

Estabilidad y Cordura

La Estabilidad mide el estrés mental. Para la Estabilidad, el «daño» depende de la situación. Que un compañero de equipo esté a punto de morir causa una pérdida de 2 puntos de Estabilidad; ver cómo matan a ese compañero podría causar una pérdida de 6 puntos de Estabilidad; matar y comerse a ese compañero de equipo uno mismo mientras se está poseído por un horror alienígena causaría una pérdida de 10 puntos, además de una pérdida de Cordura. Tienes que efectuar una tirada de Estabilidad contra Dificultad 4 para resistir la pérdida, así que puedes tener suerte y superar un suceso traumático sin perder Estabilidad.

De 0 a -5 de Estabilidad, estás Conmocionado. Todas las Dificultades aumentan en 1 y no puedes gastar puntos en las capacidades de Investigación.

De -6 a -11, estás Destrozado. Te encuentras visiblemente trastornado. Dependiendo de la situación, puedes quedar catatónico, empezar a balbucear o responder instintivamente peleando o huyendo. A -12, te has ido.

Cordura: También tienes una puntuación de Cordura, que representa tu dominio de la razón y una perspectiva humana de la realidad. La mayoría de los traumas, aunque horribles y aplastantes, son parte del orden «natural». Los horrores no naturales, como los monstruos o la magia, son algo totalmente distinto. Cuando

quedas reducido a Estabilidad 0 o inferior debido a un suceso antinatural, cuando te ves expuesto a ciertos dioses o si utilizas la capacidad de Investigación Lo antinatural, pierdes Cordura. Al llegar a 0 en Cordura, estás perdido.

Vínculos: También tienes un Vínculo: una conexión emocional con algún ser querido o un pequeño grupo íntimo como «mi marido Jim», «mi familia», «mamá», o «mis amigos de la partida de póquer». Este Vínculo mantiene al Agente con los pies en el suelo y conectado al mundo humano; es por lo que está luchando. La puntuación del Vínculo comienza en 4. (Una campaña completa de *La caída de Delta Green* profundiza más en los detalles sobre los Vínculos, pero esto es suficiente para partidas de una sesión.)

Puedes gastar puntos de un Vínculo en tiradas de Estabilidad, o recuperar Estabilidad a un ritmo de 2 puntos de Vínculo = 1 punto de Estabilidad. Ambas opciones representan a que el Agente recurre a los recuerdos de apoyo emocional del Vínculo, pero al hacerlo deteriora esa conexión humana.

Primeros auxilios y Psicoterapia

Puedes gastar estas capacidades directamente en lugar de realizar tiradas con ellas. Gastar un punto en Primeros auxilios restablece 2 puntos de Salud (o 1 punto, si estás tratando de remendarte a ti mismo). Gastar un punto en Psicoterapia restaura 2 puntos de Estabilidad (y no puedes aplicártela a ti mismo).

Contactos y Preparación

Estas capacidades funcionan de manera diferente a las demás.

Contactos te permite introducir contactos o aliados con capacidades y conexiones útiles. ¿Quieres llamar a tu amigo que conoce a la gente de la mafia, o de repente «recordar» que conociste a un conferenciante en Quantico que estaba muy metido en la historia de los Juicios a las Brujas de Salem? Usa Contactos. Debes asignar un número de puntos de tu reserva de Contactos a ese aliado, que luego usará para realizar sus tiradas. Cuando esos puntos se agotan, el aliado ya no está dispuesto a ayudarte (o muere, si se encuentra en una situación de peligro).

Por último, si necesitas un equipo con prisas: explosivos, material especializado como un equipo de buceo o una daga de plata, utiliza Preparación. Funciona como las otras capacidades Generales: gasta puntos y añádelos a una tirada de d6 contra una Dificultad establecida por el Controlador. Si tienes éxito, siempre habías tenido ese artículo contigo, listo para utilizarlo cuando lo necesitaras.

Renovación

Las reservas de las capacidades físicas Armas cuerpo a cuerpo, Armas de fuego, Armas pesadas, Atletismo, Combate sin armas, Conducir y Pilotar se renuevan completamente cuando han pasado 24 horas de tiempo de juego desde la última vez que se utilizaron. El resto de capacidades Generales se renuevan al final de la operación o gastando puntos de experiencia.

Todos los personajes jugadores forman parte de DELTA GREEN, un programa secreto, autorizado, pero no reconocido, de los grandes

mandatarios encargados de la seguridad nacional de los Estados Unidos. Su personal se selecciona de entre todas las ramas del gobierno federal, en particular del gremio militar y de los cuerpos de seguridad y de inteligencia. El programa tiene la clasificación de máximo secreto, y su existencia y propósito son solo conocidos por quienes tienen la autorización DELTA GREEN.

El programa cuenta con un pequeño grupo de personal fijo situado en las entrañas del Pentágono, pero sus agentes actúan en secreto. Infiltra las misiones de DELTA GREEN en otras operaciones militares ya en marcha, o las hace pasar por ejercicios de entrenamiento, tareas de comunicación u otras investigaciones que no guardan ninguna relación con ellas.

Hace cuarenta años, el gobierno federal efectuó una incursión en Innsmouth y alcanzó a vislumbrar los horrores de los Mitos. Incluso el más leve contacto con estos fenómenos es capaz de destruir mentes y vidas; el toque de lo antinatural corrompe y envenena a aquellos que lo estudian y a quienes lo enfrentan. Los encuentros con este universo implacablemente hostil e incomprensible han arrasado civilizaciones y hundido continentes.

La misión de DELTA GREEN: dar caza y destruir todos y cada uno de los aspectos de esta realidad antinatural dentro del país y en el extranjero. Cueste lo que cueste.

El equipo

Todos los personajes jugadores son Agentes de DELTA GREEN. Tres de ellos tienen rango oficial como miembros de los cuerpos de seguridad, mientras que los otros tres actúan de forma encubierta y no pueden alegar ninguna jurisdicción formal.

- △ **Daniel Blackburn**, FBI.
- △ **Jay Merill**, FBI.
- △ **Dana Palmer**, Departamento del Tesoro.
- △ **Virginia Fortini**, cirujana militar.
- △ **Pete Bluestone**, fuerzas especiales.
- △ **Celia Taka**, investigadora.

Los personajes están contruidos con 18 puntos de Investigación. Si hay menos de cinco jugadores...

4 jugadores	+2 puntos cada uno
3 jugadores	+6 puntos cada uno
2 jugadores	+12 puntos cada uno

Como es una partida corta, todos los PJ tienen la puntuación de Contactos reducida.

ALTO SECRETO

EN UNA ORILLA, BAJO LA LUNA

Pero me levanté y busqué el molino, y allí encontré a mi Ángel, el cual con gran sorpresa me preguntó cómo era que había logrado escapar.

Yo contesté: Todo lo que vimos se debió a tu metafísica, pues luego de que tú huyeses, me encontré a la orilla de un río, bajo la luna escuchando a un arpista. Pero ya hemos visto mi lugar eterno, ¿te muestro ahora el tuyo?

Esta operación introductoria proporciona a los jugadores una muestra de la parte doméstica de la misión de DELTA GREEN, dedicada a eliminar las sectas y otras amenazas de los Mitos que han infestado los Estados Unidos. Aunque la parte de investigación de la operación no es excesivamente complicada, encontrar una forma de acabar con la secta sin grandes pérdidas de vidas y/o sin encontrar terrores alienígenas, ya es otra cuestión. Los Agentes que abordan la operación con la mente abierta y no dan por sentado inmediatamente que la comuna es una tapadera para la actividad de la secta, tienen más probabilidades de encontrar una manera de resolver pacíficamente la situación.

Columna vertebral de la operación

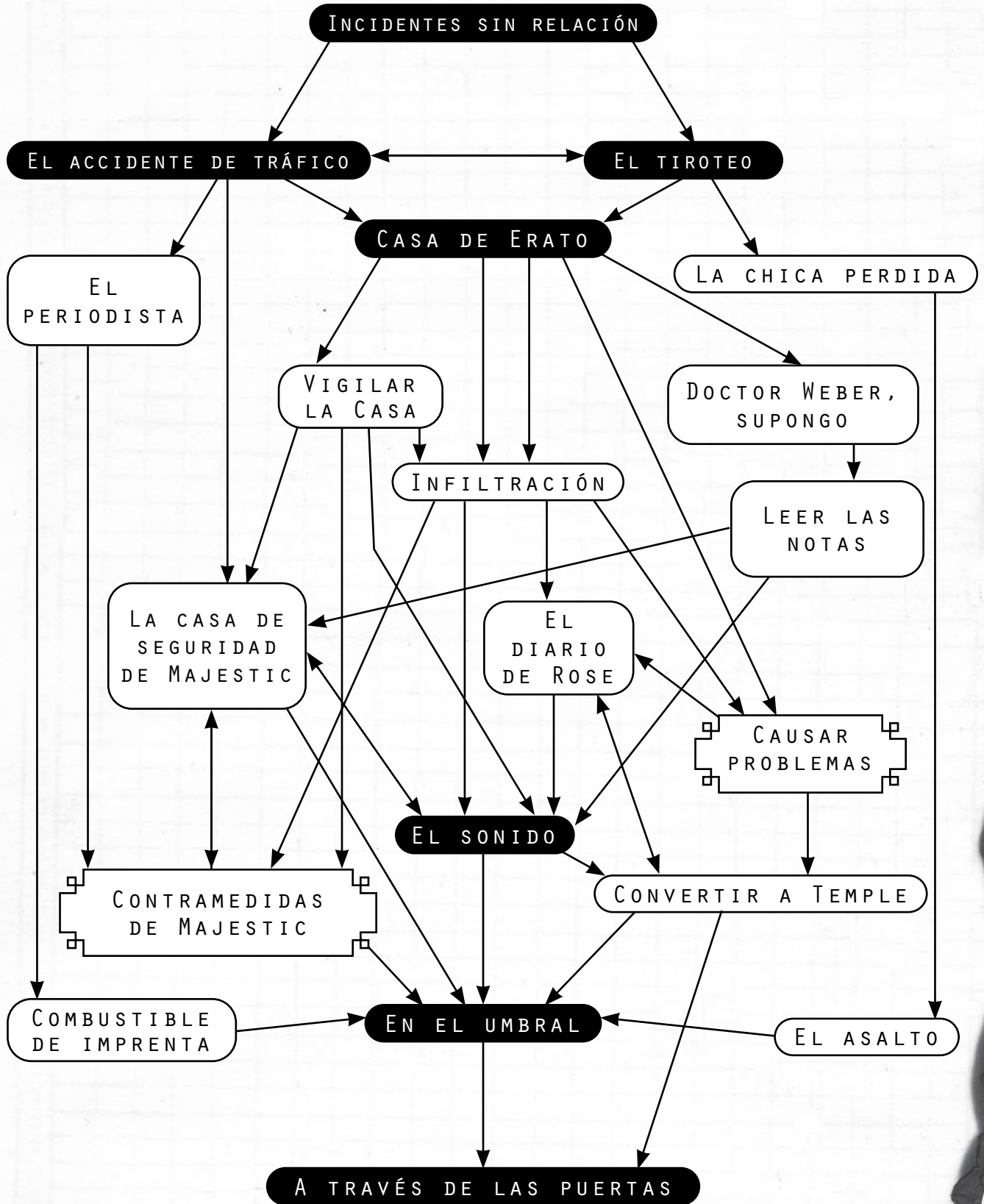
En **Incidentes sin relación** (p. 10), DELTA GREEN envía a los Agentes a Milltown, una pequeña (y ficticia) comunidad del estado de Nueva York, para investigar dos muertes. Una víctima murió en **El accidente de tráfico** (p. 11), cuando se cayó de un puente con el coche y se ahogó en un pequeño lago. La otra víctima fue asesinada en **El tiroteo** (p. 12), abatida por un oficial de policía local. Ambas víctimas llevaban símbolos similares a reliquias que DELTA GREEN había visto antes, y los Agentes descubrirán que ambas víctimas formaban parte de una comuna algo hippie, la **Casa de Erato** (p. 15), dirigida por el doctor Weyland Weber, un académico convertido en gurú.

Los Agentes tienen diferentes opciones para investigar la comuna; podrían intentar **Vigilar la Casa** (p. 18), una **Infiltración** (p. 20) o reunirse con el **Doctor Weber** (p. 16). Su investigación revela la existencia de **El sonido** (p. 26), una misteriosa vibración subsónica que se transmite por todo el complejo de Weber.

De forma encubierta, la comuna es objeto de un experimento de otro programa secreto del gobierno, MAJESTIC-12. Establecido a raíz del accidente de Roswell en 1947, el propósito de MAJESTIC es investigar la tecnología y los parafenómenos alienígenas. Hay una **Casa de seguridad de Majestic** (p. 18) en Milltown, y desde allí están supervisando y apoyando secretamente los experimentos de Weber, emitiendo grabaciones infrasónicas en la casa para desencadenar cambios emocionales y bioquímicos en los residentes.

MJ-12 sabe que la casa de Weber es una olla a presión, pero cree que puede mantener el secreto de su experimento el tiempo suficiente para obtener resultados. En **En el umbral** (p. 28), trata de retrasar la investigación de los Agentes mientras impulsa el experimento hacia su conclusión en **A través de las puertas** (p. 29).

Opcionalmente, los jugadores ingeniosos pueden pedir más apoyo a las fuerzas del orden con **El asalto** (p. 27), o reclutar un activo fundamental en el interior en **Convertir a Temple** (p. 27).



REPARTO

Estos son los personajes no jugadores de la operación, marcados con un asterisco si se consideran clave.

- **Rose Fielding**, que trató de denunciar el complejo de Weber y fue asesinada por MJ-12 en *El accidente de tráfico*.
- **Mike Holworth**, el periodista con quien Fielding contactó.
- **Tony Curallo**, otro miembro de la comuna, abatido a tiros por la policía en Milltown.
- ***Jefe Walt Jorgen**, el jefe de policía de Milltown.
- **Susanna Jorgen**, la hija del jefe Jorgen, que se unió a la comuna hace seis meses.
- **Ayudante Henry Olney**, el jefe interino de la policía.
- **Doctor Arnold Bryce**, el forense del condado de Putnam.
- ***Doctor Weyland Weber**, el gurú de la comuna.
- ***Desdemona Temple**, la asistente, encargada y guardaespaldas de Weber. Tiene el diario de Rose Fielding y se está replanteando su asociación con Weber. Se ocupará de cualquier problema causado por los personajes jugadores.
- ***David Prester**, un investigador de MAJESTIC-12.
- **Grace Murwell**, la asistente de Prester.
- **Sgto. Kemp**, el guardaespaldas de Prester.

CRONOLOGÍA

Hace un año: El doctor Weber funda la Casa de Erato.

Hace nueve meses: MJ-12 comienza a transmitir señales subsónicas en la casa.

Hace seis meses: Susanna Jorgen se fuga de su casa.

Hace una semana: Rose Fielding trata de contactar con un periodista para informar de sus sospechas sobre la comuna, pero MJ-12 bloquea sus llamadas telefónicas.

Hace dos días: Fielding intenta conducir hasta Carmel para hablar con el periodista en persona, pero es interceptada por MJ-12 y asesinada.

El impacto psicológico de su muerte despierta a Tony Curallo del letargo; en un recorrido confuso, ataca a la gente de Milltown y es asesinado a tiros por el jefe de policía Jorgen.

Incidentes sin relación

Tipo de escena: Introducción.

Lleva a: El accidente de tráfico, El tiroteo.

Los Agentes reciben una llamada de activación de DELTA GREEN, indicándoles que se dirijan a Milltown, en el estado de Nueva York. Blackburn, Merill y posiblemente Fortini pueden solicitar convincentemente la misión como parte de sus deberes habituales; los otros personajes necesitan encontrar alguna excusa o historia como tapadera.

Elige dos o tres de los jugadores y haz que describan lo que pasa cuando reciben la llamada de DELTA GREEN. ¿Cómo reaccionan sus seres queridos? ¿Qué mentiras cuentan para encubrir la verdad de su misión?

Informe de la operación

El informe de esta operación es bastante breve:

△ Dos personas murieron la semana pasada en incidentes aparentemente inconexos en la ciudad de Milltown, en el estado de Nueva York.

△ Una de esas personas, Tony Curallo, murió por los disparos del sheriff del pueblo. El informe afirma que Curallo atacó salvajemente al sheriff y que deliraba sobre «los dioses que se ahogan», «la ciudad muerta» y «los sueños de las estrellas».

△ La otra, Rose Fielding, murió en un accidente de coche. Entre los objetos recuperados de la escena había una «talla en piedra» o un «ídolo».

△ Todo suena lo suficientemente... sospechoso... para justificar un examen más profundo.

Milltown

La investigación propiamente dicha comienza cuando el equipo se reúne en Milltown. La ciudad es una pequeña comunidad agrícola sin importancia del estado de Nueva York, cerca de Connecticut. Tiene carreteras con árboles frondosos, varias granjas lecheras y algunos edificios antiguos y en decadencia de la época colonial. También hay un hotel, el Rawling's Bed and Breakfast, que será la base de operaciones del equipo.

HUMINT o **Bajos fondos** permiten percibir la sensación de conmoción y rabia que impregna la ciudad; todo el mundo está alarmado por el tiroteo y molesto por el accidente de coche. Varios rumores salvajes se han extendido por la ciudad. Algunos son exactos: ambas víctimas eran residentes de la comuna de Erato, la víctima masculina (Tony Curallo) atacó al sheriff y estaba intoxicado o confundido en ese momento. Otros rumores son incorrectos: Curallo no sedujo a la hija del sheriff, ni la policía perseguía el coche cuando se estrelló.

Gastando 1 punto en **Bajos fondos** o **HUMINT**, el personaje puede obtener detalles sobre los chismes relacionados con Susanna Jorgen, la hija del sheriff, que se unió a la comuna de Casa de Erato hace unos meses, y lo mucho que enfureció a su padre (usa esto para demostrar a los nuevos jugadores cómo funciona el sistema de investigación). Consulta *La chica perdida* (p. 14) para un resumen de esta subtrama.

El accidente de tráfico

Tipo de escena: Troncal.

Viene de: Incidentes sin relación, El tiroteo.

Lleva a: El tiroteo, La casa de seguridad de Majestic, Casa de Erato, El periodista.

El coche de Rose Fielding se cayó de un puente y se hundió en un lago a las afueras de la ciudad. Su cuerpo fue recuperado relativamente rápido. El lago no es muy profundo y murió por el impacto, no por ahogamiento. Sus restos ya han sido trasladados al depósito de cadáveres del condado de Putnam situado en la cercana ciudad de Carmel, a poca distancia en coche.

Al llegar los Agentes, una camioneta de la oficina del sheriff del condado está sacando el coche del lago frente a una pequeña multitud de espectadores. El agua sale a borbotones del chasis del maltrecho Ford de color verde mar.

Algo de **Jerga policial** y mostrar placas de identificación (o gastar 1 punto en **Jerga policial** para eliminar cualquier objeción del ayudante del sheriff que lleva la camioneta) permite a los Agentes examinar el vehículo.

- △ El coche tuvo el accidente en algún momento de la noche, hace dos días. ¿Por qué conducía Fielding a esa hora de la noche?
- △ En el asiento del pasajero hay una bolsa. Contiene ropa y otros efectos personales, todo guardado apresuradamente. Un compartimento con cremallera de la bolsa está abierto y vacío, aunque todos los demás están llenos y bien cerrados.
- △ Las ventanillas de ambos pasajeros están destrozadas, pero el parabrisas, aunque es una telaraña de grietas, sigue intacto.
- △ **Recopilación de pruebas:** Solo hay un poco de sangre en el volante. Aunque es posible sufrir un impacto letal sin demasiadas señales externas del trauma, no está claro que el accidente de tráfico fuera la causa de la muerte. Vale la pena echar un vistazo al cuerpo.

△ **Fotografía:** Hay un puñado de fotografías polaroid flotando en el hueco de los pies del asiento del pasajero. Estas imágenes han quedado prácticamente destruidas por el agua, pero parecen representar algún tipo de orgía o ceremonia. Figuras enmascaradas, con el cuerpo desnudo y untado con alguna sustancia oscura, bailan alrededor de un ídolo en cuclillas.

» Gastar 1 punto en **Fotografía** y unas pocas horas de trabajo permite que el Agente reconstruya lo suficiente la imagen como para poder distinguir algunos detalles. La «sustancia oscura» parece ser arcilla, y el ídolo en cuclillas tiene el aspecto de haber sido moldeado recientemente. Sin embargo, **Ciencias ocultas** confirma que el ídolo, que representa una entidad alada con el rostro lleno de tentáculos, es similar a otros ídolos y tallas descubiertos por DELTA GREEN en todo el mundo.

» En el reverso de una de las fotografías hay un número de teléfono que corresponde a la redacción del *Carmel Sentinel*, un periódico local. Ver *El periodista* (p. 12).

△ **Observación** (pista troncal): Hay una gran abolladura en el lado del conductor del coche, lo que sugiere una colisión reciente. La abolladura tiene un poco de pintura negra, por lo que chocó con un coche negro.

Si los Agentes llevan a cabo una larga búsqueda en la ciudad, que dura varias horas, esta pista puede guiarles a *La casa de seguridad de Majestic* y al coche de David Prester (ver p. 18). Sin embargo, a) esto lleva mucho tiempo y b) es una prueba circunstancial en el mejor de los casos.

Examen de los restos de Fielding

Una visita a la morgue del condado, junto con más **Jerga policial** (o un gasto en **Medicina forense** o **Medicina** para presentar credenciales médicas al forense, el **doctor Bryce**) para entrar, permite que los Agentes examinen los restos de Rose Fielding.

- △ Era una mujer caucásica de 26 años, con buena salud a pesar del frecuente uso de drogas y alcohol.
- △ Hay arcilla de modelar bajo sus uñas. También tiene una obstrucción de arcilla en el oído izquierdo, como una especie de tapón para los oídos de fabricación casera.
- △ **Medicina forense:** Los moretones en el pecho y la cabeza son consistentes con un accidente de coche no mortal.
 - » El gasto de 1 punto en **Medicina forense** u **Observación** permite encontrar una pequeña marca en el lado izquierdo del cuello. Podría ser debida a una inyección, aunque un análisis toxicológico de sangre no muestra nada en su sistema que pueda ser letal en esas dosis. Hay algunos rasgos químicos extraños que no se pueden explicar fácilmente; **Ciencia alternativa** sugiere una toxina de acción rápida que se descompone rápidamente tras la inyección.

(Rose seguía viva después de que Prester la sacara de la carretera; el agente de MAJESTIC le inyectó un producto químico letal para evitar que acudiera a un periodista con sus sospechas sobre la Casa de Erato).

Los restos de **Tony Curallo**, la otra víctima, también se encuentran en la morgue del condado de Putnam y pueden ser examinados al mismo tiempo. Ver *El tiroteo*.

El periodista

Tipo de escena: Subtrama.

Viene de: El accidente de tráfico.

Lleva a: Combustible de imprenta, Contramedidas de Majestic.

El periodista **Mike Holworth** del *Carmel Sentinel* estuvo en contacto con Rose Fielding antes de que muriera. Holworth es un reportero descuidado y cínico, pero sabe reconocer una buena historia cuando la huele. Si los Agentes hablan con él, no revelará lo que sabe a menos que le den algo a cambio (**Negociar** es la única manera de tratar con él, aunque **HUMINT** confirma que sabe algo sobre Fielding).

Si deja que los Agentes le hagan preguntas, les dice lo siguiente:

- △ Estuvo en Milltown hace unas semanas, haciendo un reportaje sobre cómo los residentes locales están invadidos por *hippies* y maleantes de la comuna.
- △ Entrevistó a Weyland Weber, pero no sacó nada útil de él, salvo un montón de tonterías y doble discurso.
- △ Fielding fue una de las primeras residentes de la comuna en la Casa de Erato; una estudiante graduada que trabajaba con Weber. Holworth pensó que podría ser capaz de traducir el balbuceo de Weber en algo que pudiera entender y, tal vez, ofrecer otra perspectiva de todo el lugar.
- △ No le impresionó Fielding: «como yo lo veo, se le fundió el cerebro», pero le dejó sus datos de contacto. Ella hizo alusión, en ese momento, a tensiones y creencias extrañas dentro de la comuna, pero se calló cuando él le pidió más detalles. En ese momento, se imaginó que estaba hablando del mismo tipo de tonterías que Weber.
- △ Recibió una llamada de ella hace unos días. Le dijo que necesitaba

hablar con él y que tenía «pruebas», pero la línea se cortó. No sabe de qué se trataba la llamada o a qué «pruebas» se refería, pero recuerda que la línea estaba extrañamente distorsionada, con muchos chasquidos y zumbidos.

La doble tragedia y la posible conexión con la controvertida Casa de Erato significa que la situación ya es digna de ser noticia, pero Holworth puede aparecer para hacer preguntas incómodas a los personajes jugadores, especialmente si le permiten aprovecharse de la situación. Puede suponer que están involucrados en la muerte de Fielding o que la Casa de Erato está bajo investigación federal (como alternativa, si no quieres usar esta subtrama, Holworth puede mantener un perfil bajo y no jugar ningún papel más en la investigación).

Hay dos posibles destinos para Holworth: o bien precipita la confrontación final con *Combustible de imprenta* (p. 28, o se acerca demasiado a descubrir la conexión con MAJESTIC y es eliminado por las *Contramedidas de Majestic* (p. 30).

El tiroteo

Tipo de escena: Troncal.

Viene de: Incidentes sin relación, El accidente de tráfico.

Lleva a: El accidente de tráfico, La chica perdida, Casa de Erato.

La segunda víctima es **Tony Curallo**, de 22 años, muerto a tiros en la calle principal de Milltown a primera hora de la mañana de ayer. El cuerpo ha sido trasladado a la morgue del condado, pero la escena del tiroteo sigue acordonada. El jefe Jorgen está en casa suspendido temporalmente, así que los Agentes son recibidos por **Henry Olney**, su ayudante, que está nervioso y claramente no puede hacer el trabajo sin la supervisión de Jorgen.

El interrogatorio a Olney revela lo siguiente:

- Δ Ayer por la mañana, alrededor de las 05:00, el jefe Jorgen recibió una llamada denunciando disturbios en la ciudad. Era uno de los *hippies* de la comuna de Erato.
- Δ **Análisis de tráfico:** Eso es más o menos a la misma hora en la que el coche de Rose Fielding tuvo el accidente (*El accidente de tráfico*, p. 11).
- Δ El jefe apareció y Tony Curallo, el muerto, le atacó. Gritaba sobre monstruos y otras tonterías, así que estaba claramente desquiciado por el cannabis.
- Δ El jefe advirtió al *hippie* para que se retirara y trató de usar medios no letales primero, pero no le quedó más remedio que disparar.
- » **HUMINT:** Olney tiene dudas sobre esta declaración; solo tiene la palabra del jefe sobre lo que pasó y sabe que guarda rencor a la comuna de Erato por lo que pasó con Susanna, pero Olney es leal a Jorgen y no admite ninguna duda abiertamente. Si el jefe dijo que no tenía otra opción que disparar, entonces así fue.
- Δ Olney se alegra de que los Agentes estén aquí y se aferra a ellos como figuras de autoridad a las que puede transferir la responsabilidad. Advierte que las tensiones están aumentando en la ciudad desde la muerte de Curallo. Los lugareños no estuvieron contentos cuando la Casa de Erato se convirtió en un refugio para *hippies*, vagabundos, tipos de la contracultura y otras personas extrañas, y ha habido llamadas para que el sheriff entre y despeje el lugar. Ahora, con al menos un cuerpo en la morgue, a Olney le preocupa que la situación empeore y no sabe qué hacer.

JEFE DE POLICÍA WALT JORGEN

A mitad de la cincuentena, muy corpulento, afeitado, lleva una chaqueta gruesa incluso en interiores.

Salud 6, Armas de fuego 8, Combate sin armas 4.

- Gruñón y taciturno.
- Considera que Milltown es su ciudad y su territorio; se irrita cuando la gente no le mantiene informado.
- Suspira mucho.

Interrogatorio al jefe Jorgen

Jorgen se reúne con los agentes en su residencia. La casa está hecha un desastre, es oscura y poco acogedora. Hay botellas de cerveza alineadas junto a la ventana, los platos sin lavar se amontonan en el fregadero y sobre la mesa hay restos de una comida prácticamente sin consumir. Las fotos de la pared hablan de una época más feliz, mostrando al jefe con su esposa e hijos, pero su esposa Edith falleció hace unos años y ahora su hija ha huido para unirse a la comuna (su hijo está sirviendo en Vietnam; hay varias fotos de Walt júnior en un lugar de honor).

- Δ Gasto de 1 punto en **Observación:** Hay un telegrama del Departamento de Defensa en la repisa de la chimenea. No está abierto y tiene fecha de hace dos semanas. El jefe Jorgen está seguro de que es una carta que le dice que su hijo ha muerto en Vietnam, pero mientras no la abra, para él no es verdad. Se enfurece si alguien examina o abre la carta; sin embargo, si se usa **Birlar** (Dificultad 4), puede usarse para persuadir a Susanna de que abandone la comuna (ver *La chica perdida*, p. 14).

Jorgen trata de mantener la conversación con los Agentes en el terreno

profesional, por lo que **Jerga policial** es el mejor enfoque. Si intentan usar **Intimidación** para amenazar su carrera, se enfada.

- Δ Como dice su informe, Jorgen recibió un aviso de disturbios en la calle principal. Reconoció a Tony Curallo, uno de los miembros de la comuna de Erato. Tony deliraba, arrojando piedras a las ventanas y gritando sobre «dioses ahogados» y declarando que era el «pájaro del karma».
- Δ Cuando el jefe ordenó a Tony que se detuviera, el *hippie* corrió hacia él, blandiendo una roca.
- Δ El jefe le disparó en defensa propia.
- » **HUMINT:** Jorgen cree que está diciendo la verdad, pero apenas es capaz de ocultar su furia. Culpa a la víctima por obligarle a actuar, como si Curallo intentara meterle en problemas.
- Δ La comuna de la Casa de Erato es un problema. Jorgen dice que ha estado advirtiendo a la gente sobre ello durante meses, pero el sheriff del condado de Putnam no quiso escuchar, dijo que era alarmista. Él tenía razón, maldita sea; estas dos muertes son culpa del doctor Weber, y no serán las últimas. Pero ya no puede hacer nada...

- » Usar **Confortar** para que Jorgen siga hablando de este tema le hace admitir que su hija Susanna se unió a la comuna. Ver *La chica perdida* (p. 14).
- » **Jerga policial:** Jorgen advierte a los Agentes sobre Desdemona Temple. La mayoría de los residentes de la comuna son *hippies* maleantes, pero ella es peligrosa, ya que estuvo asociada con terroristas y anarquistas en el pasado.

Examen de los restos de Curallo

La morgue está en Carmel, a poca distancia en coche (pasando por el lugar de *El accidente* de tráfico). Un examen del segundo cadáver revela:

- Δ Tony Curallo era un hombre hispano de 22 años, con una salud moderadamente buena.
- Δ Tiene varios tatuajes en el pecho y los brazos, una mezcla de símbolos parecidos a peces y espirales y curvas abstractas. Con **Antropología** puede verse que algunos están inspirados en la iconografía polinesia; otros se ajustarían más a un libro de texto de matemáticas.
- Δ **Medicina forense:** La causa de la muerte son cuatro heridas de bala, todas en el pecho. Hay quemaduras de pólvora alrededor de la tercera y cuarta heridas, indicando que le dispararon a muy corta distancia. El primer disparo le atravesó la columna vertebral y debería haberle matado en el acto.
- Δ Si un Agente se toma el tiempo de realizar una autopsia completa, otras dos extrañas pruebas salen a la luz:

- » Hay agua en sus pulmones, como si se estuviera ahogando en el momento de la muerte. Los análisis confirman que coincide con la del lago donde murió Rose Fielding.
- » También hay algunas extrañas fracturas por estrés en sus huesos que coinciden con los tatuajes de sus brazos, como si su cuerpo estuviera sometido a una increíble presión o fuerza de corte marcada por esos tatuajes. **Ciencia alternativa** permite especular sobre algún tipo de extraña deformación gravitacional o dimensional.

Δ Entre sus pertenencias personales hay un barato folleto de instrucciones mimeografiado y un cuaderno de notas. El folleto es un conjunto de reglas escritas por el doctor Weber sobre «el sueño dirigido» y «encontrar a la musa»; el cuaderno contiene el diario de sueños de Curallo. Un rápido vistazo revela:

- » Curallo ha estado con la comuna desde que se fundó, hace un año.
- » Sus anotaciones de los primeros tres o cuatro meses son en su mayoría anodinas; describe sueños eróticos o encuentros imaginarios con varias personas en el recinto, en especial con Desdemona Temple y, más tarde, con Rose Fielding.
- » Hace unos ocho meses, se quejaba de dificultades para dormir. Sus anotaciones se vuelven más infrecuentes e irritadas, pero algunos de los sueños que describe destacan por ser increíblemente vívidos y extraños: cayendo a una ciudad oscura, criaturas con alas de murciélago que se levantan de las «calles plegadas» para

«llevarle a la tumba del dios difunto» (tirada de Estabilidad de 1 punto, por favor).

La chica perdida

Tipo de escena: Subtrama.

Viene de: El tiroteo.

Lleva a: El asalto.

Susanna Jorgen, la hija del jefe de policía Walt Jorgen, se peleó con su padre y se escapó para unirse a la comuna de Erato. Los siguientes detalles pueden obtenerse interrogando a Walt, Susanna, los miembros de la comuna o cualquier vecino entrometido.

- Δ Susanna Jorgen y su padre se distanciaron después de la muerte de su madre, pero la verdadera brecha fue cuando ella empezó a protestar contra la guerra después de que su hermano Walt junior fue reclutado.
- Δ Empezó a ir a fiestas en la Casa de Erato; después de que su padre le prohibiera ir, empezó a salir a hurtadillas (o, como a veces afirmaba, a ser sonámbula).
- Δ Hace seis meses, cuando cumplió los 18 años, Susana se mudó y se unió a la comuna.

El jefe Jorgen

- Δ Quiere que Susana vuelva a casa, pero sabe que forzarla crearía una ruptura permanente entre ellos. Está de acuerdo en que alguien más la obligue a volver, siempre y cuando la culpa no recaiga sobre él.
- Δ Vetará cualquier medida oficial o incursión en la comuna mientras Susana esté en la línea de fuego.

Susanna Jorgen

Susanna finge ser amable y cariñosa, pero es una fachada quebradiza como el algodón de azúcar. Se rebela contra su padre, contra el gobierno, contra la

sociedad... y si los personajes jugadores parecen representar alguna parte de esa tríada, entonces se rebelará contra ellos también. Es uno de los miembros más comprometidos de la comuna (de hecho, tiene un don psíquico de bajo grado que ha sido exacerbado por las emisiones de infrasonido de MAJESTIC y ahora es una adoradora involuntaria de los primigenios). Susanna Jorgen, de 18 años, se presenta como una devota comprometida de la filosofía del doctor Weber, recitando sus enseñanzas palabra por palabra.

△ **HUMINT**, junto con el gasto de 1 punto en **Confortar**, le hace admitir que está aterrorizada por lo que ha visto en sus sueños o experimentado durante las ceremonias, pero lo atribuye a su propio fracaso o cobardía. Se reprende a sí misma por no tener el coraje de mantenerse fiel a las enseñanzas de Weber; «el camino a la sabiduría es a veces espinoso» dice, «tienes que aprender nuevas formas de ser tú mismo. Permítete gritar y amar».

△ Si se siente amenazada o estresada, comienza a murmurar palabras extrañas en voz baja. **Lengua extranjera** no puede identificar lo que está diciendo, pero no suena como ninguna lengua humana.

Liberar a Susanna

Si los Agentes quieren liberar a Susana, probablemente con el fin de llevar a cabo *El asalto* (p. 27), tienen dos opciones lógicas:

△ Secuestrarla físicamente: no es capaz de presentar mucha resistencia, pero el resto de la comuna puede suponer un problema mayor.

△ Decirle que su hermano ha muerto y aprovecharse de su dolor y confusión para rescatarla.

Casa de Erato

Tipo de escena: Troncal.

Viene de: El tiroteo, El accidente de tráfico.

Lleva a: Doctor Weber, supongo, Infiltración, Vigilar la Casa.

La Casa de Erato se encuentra en una vieja casa de campo que ha comprado la comuna, cuyas dependencias y graneros se han convertido en una mezcla de estudios y dormitorios, mientras que un campamento de tiendas y caravanas ha surgido en el campo junto a la casa para el verano. La granja está situada detrás de la carretera principal y se llega a ella por un estrecho camino bordeado de árboles. Hay altos setos alrededor de la propiedad.

△ Todo, desde la casa, cobertizos, árboles, tiendas y rocas a los miembros de la comuna, está ricamente decorado, a menudo con capas de pintura o marcado a cuchillo. Parte de la filosofía de Erato es la creatividad desinhibida, así que todo el mundo se anima a crear arte todo el tiempo. Se ha convertido en una especie de obsesión o tic nervioso para los residentes; hace mucho tiempo que los miembros de la comuna son claramente incapaces de quedarse quietos durante demasiado tiempo sin garabatear, pintar o arañar algo.

△ No puede detectarse el consumo de drogas ni ninguna otra actividad ilícita a primera vista, pero una simple búsqueda casual permitirá encontrar un montón de ambas cosas. El LSD y la hierba están disponibles libremente.

△ Los visitantes son bienvenidos, siempre y cuando se unan a la exploración artística. Los que

parezcan más serios serán enviados a hablar con Weber (*Doctor Weber, supongo*, p. 16); los sospechosos de ser problemáticos son objeto de vigilancia por parte de **Desdemona Temple** (*Causar problemas*, p. 24).

△ **HUMINT** capta las tensiones del recinto; todos están preocupados por las consecuencias de la muerte de Tony Curallo y hay rumores de que la policía va a realizar una redada en la Casa de Erato. Algunos hablan de irse; otros quieren quedarse y luchar. Los Agentes que parecen policías reciben una fría bienvenida.

△ Si los Agentes intentan colarse o ir de incógnito, consulta *Infiltración* (p. 20); si observan la casa desde lejos, consulta *Vigilar la Casa* (p. 18).

La arboleda

Más allá de la granja hay una arboleda, un antiguo bosquecillo junto a un pequeño estanque. La arboleda se utiliza para las ceremonias y reuniones de la comuna, y allí no se permite entrar a los forasteros. Si los Agentes intentan ir abiertamente, les defienen y les piden que no entren. Es un lugar sagrado, tío.

El zumbido

A pesar de la bienvenida, el amor libre y la atmósfera despreocupada y artística de la comuna, hay algo extrañamente opresivo y discordante en la Casa de Erato. En cuanto llegan, los Agentes se sienten un poco mal, el corazón les late con fuerza y les duelen los dientes. Esta sensación disminuye si se quedan cerca de los residentes, escuchan la música y consiguen al menos un cierto contacto con los juerguistas.

Quien se mantenga distante y desapegado debe superar una tirada de Estabilidad (Dificultad 4) o pierde 2 puntos de Estabilidad o queda temporalmente Conmocionado (a elección del jugador). Conmocionado significa que no puede efectuar gastos de Investigación y tiene un +1 a la Dificultad de todas las pruebas Generales.

(Este «zumbido» es el resultado del infrasonido que está emitiendo MAJESTIC-12 desde altavoces ocultos por toda la finca. Ver *El sonido*, p. 26).

En busca de pistas

Al deambular por la granja aparecen las siguientes pistas:

△ **Arte:** Las pinturas, estatuas de arcilla, tallas y otras piezas de arte creadas por la comuna de Erato son sorprendentemente atractivas; aunque está claro que las piezas son obra de personas diferentes, comparten elementos comunes. Tentáculos, una perspectiva extraña, formas aladas, ojos... El efecto general es vertiginoso, como un mal viaje. Weber podría haber descubierto algo con su teoría de la inspiración colectiva.

△ **Mecánica** (como capacidad de Investigación): Está claro que la granja se renovó antes de que la comuna se mudara. El edificio es viejo, pero todos los dispositivos y cableado eléctricos son nuevos.

Los recién llegados no tienen permitido ir más allá de los límites inmediatos de la granja.

Doctor Weber, supongo

Tipo de escena: Alternativa.

Viene de: Casa de Erato.

Lleva a: Leer las notas, Infiltración.

El líder y gurú de la comuna vive aquí; todavía piensa que la casa es un

experimento psicológico y se considera a sí mismo como un académico independiente, un antropólogo que estudia a los niños del futuro. Tiene una oficina en el edificio principal que está abarrotada con sus notas de campo e investigación.

(Aunque él no lo sabe, la oficina de Weber ha sido pinchada por MAJESTIC-12, al igual que el resto de la comuna. Los tipos malos de *La casa de seguridad de Majestic*, p. 18, están escuchando las conversaciones que los Agentes tienen en la Casa de Erato).

Weber está ansioso por hablar de su trabajo con los visitantes y acosado a presentarlo en términos que suenan inofensivos o científicos. Se inclina hacia atrás en su silla, se pasa las manos por el pelo y tiene el molesto hábito de responder con otras preguntas. ¿Qué opina usted?

△ Era profesor en la Universidad de Brown, en Providence, cuando encontró unas notas tomadas en los años 1920 por el profesor Angell. Esas notas describían un brote de creatividad y fervor en todo el mundo.

△ Weber cree que hay fuerzas sinérgicas en la sociedad humana y en la creatividad, y que pequeños grupos de personas, correctamente estimulados, pueden acceder colectivamente a un nivel más profundo del inconsciente colectivo. Deben convertirse en una tribu de cazadores y recolectores, un superorganismo.

△ Empezó a trabajar en la Universidad de Brown, pero pronto se hizo evidente que, para conseguir un verdadero progreso hacia el logro de esa conciencia superior creativa de superorganismos sinérgicos, necesitaría un grupo de estudio a largo plazo.

△ Afortunadamente, pudo establecer la Casa de Erato aquí y tomarse un año sabático de su puesto en Brown para completar sus estudios.

△ Erato, por cierto, es la musa del deseo, de la poesía lírica y de la belleza.

△ El experimento todavía se encuentra en las primeras etapas y puede parecer desordenado, pero está llegando a lo más profundo del alma humana para acceder a fuerzas y verdades que son fundamentales para nuestra existencia. Ha habido místicos, profetas y genios a lo largo de la historia humana, fenómenos que fueron capaces de desbloquear este potencial por su cuenta o con pequeños grupos (Jesús tuvo sus discípulos, ya sabéis), pero si Weber está en lo cierto, sus experimentos determinarán cómo alcanzar ese nivel de conciencia y conocimiento para todos.

△ Definitivamente, no se trata de una orgía de amor hippie o de drogas. Como mucho, eso son epifenómenos, tangenciales a lo que realmente está pasando.

△ Ofrece sus notas y libros a los Agentes para que puedan entender mejor su trabajo. Ver *Leer las notas*, p. 17.

△ Weber no pasa todas las noches en la comuna y tiene una habitación de hotel alquilada en Milltown. La Casa de Erato es un experimento, después de todo; sería poco profesional involucrarse demasiado. Necesita ser un observador externo.

△ **HUMINT:** Weber parece estar diciendo la verdad; realmente cree que está tratando de desbloquear algún estado de conciencia

superior y parece tener algún método semicientífico para lograrlo. Sin embargo, se muestra evasivo y bastante a la defensiva, ya que intenta proteger la Casa de Erato del escrutinio.

- Δ **Contabilidad:** Weber está dejando de lado una pregunta clave: ¿quién paga todo esto? Weber es dueño de la granja, ha reservado una habitación de hotel durante un año y la comuna parece tener mucho dinero.
- » Si se le presiona con **Interrogatorio**, Weber admite que recibió una subvención de una institución privada, el Grupo Pythia. El gasto de 1 punto en **Ciencia alternativa** o **Agencia** identifica a este grupo como un *think tank* de aplicaciones en el mundo real que modela extraños escenarios para el Departamento de Defensa y Estado, y se rumorea que tiene conexiones con MAJESTIC, la rival de DELTA GREEN.

Las muertes

Weber está clara y genuinamente molesto por las muertes de Rose Fielding y Tony Curallo.

- Δ Rose había formado parte de la comuna desde hacía mucho tiempo y era amiga de Desdemona Temple. Sugiere que los Agentes hablen con ella. (*Causar problemas*, p. 24).
- Δ Afirma que Tony era un visitante relativamente reciente y que no formaba parte del grupo principal.
 - » **HUMINT:** Está mintiendo.
 - » Si los agentes tienen el diario de sueños de Tony de *El tiroteo* (p. 12), tienen pruebas de que Curallo también era miembro de la comuna

desde hacía mucho tiempo; Weber está mintiendo para intentar desvincular la comuna de la muerte.

- » Si se le presiona (gasto de 1 punto en **Interrogatorio** o en **Intimidación** sin pruebas), Weber admite que tuvo varias discusiones con el jefe de policía local, Walt Jorgen, y que el jefe incluso amenazó con destruir la comuna con una redada por drogas. Esas amenazas cesaron después de que Susanna Jorgen se uniera a la Casa de Erato (*La chica perdida*, p. 14).
- Δ Aunque le preocupan las muertes, está claro que no las conecta con su trabajo. O se engaña a sí mismo, o es simplemente un necio.

Invitados en Erato

Con **Confortar** o **Negociar (pista troncal)**, los Agentes pueden persuadir a Weber de que están interesados en sus enseñanzas y en la metodología utilizada en la Casa de Erato, y él los invitará a quedarse; siempre y cuando le aseguren que esto no tiene nada que ver con una investigación oficial ni está relacionado con las muertes.

Leer las notas

Tipo de escena: Alternativa.

Viene de: Doctor Weber, supongo.

Lleva a: El sonido, La casa de seguridad de Majestic.

Las notas del doctor Weber contienen más detalles sobre los orígenes de la comuna.

- Δ Hubo un brote de sueños extraños, locura y actividad de sectas en marzo de 1925. Algunos artistas crearon obras inquietantes durante ese período de inspiración; muchos otros se volvieron locos. Se correlacionó con otros

fenómenos extraños e, inexplicablemente, con la actividad geológica en el Pacífico Sur.

- Δ Gasto de 1 punto en **Ciencias ocultas:** *En su casa de R'lyeh el gran Cthulhu aguarda soñando;* existen rumores, correlacionados con los registros extraídos de Innsmouth durante la incursión de DELTA GREEN en 1928, de que hubo algún tipo de conjunción antinatural en 1925.
 - » Gastar 1 punto adicional en **Agencia** o **Historia** permite recordar la incursión de Legrasse en los pantanos de Nueva Orleans en 1907. Esa secta es extrañamente similar a la de la comuna de Erato.
- Δ **Ciencia alternativa:** Weber habla mucho sobre el uso de cantos y estados mentales alterados, y discute la posibilidad de usar drogas o emisiones subliminales para inducir tal estado. Incluso menciona un experimento que intentó en la Universidad de Brown, donde utilizó altavoces ocultos que transmitían los cánticos que encontró en las notas del profesor Angell, con la esperanza de despertar la creatividad. Podría valer la pena buscar tales altavoces en la Casa de Erato (*El sonido*, p. 26).
- Δ **Contabilidad** proporciona más detalles sobre el Grupo Pythia, que financió el trabajo de Weber. En concreto, compraron la granja dos meses antes de entregársela a Weber, ¿qué hacían en ese período?
 - » Gasto de 1 punto en **Contabilidad:** Un documento de la carpeta de papeles de Weber parece haber sido incluido por error. Es un albarán de entrega del nuevo aparato de radio de la granja...

pero la dirección de entrega es otra casa cercana, en las afueras de Milltown: calle Wood, número 12. Si los agentes comprueban esa dirección resulta ser *La casa de seguridad de Majestic* (p. 18).

Vigilar la Casa

Tipo de escena: Alternativa.

Viene de: La Casa de Erato.

Lleva a: La casa de seguridad de Majestic, El sonido, Infiltración.

Los altos setos alrededor de la comuna hacen que sea difícil de observar desde la distancia. Los Agentes pueden encontrar una colina baja que tiene una vista dominante de los edificios de la granja, o colarse en los terrenos de la Casa de Erato para mirar.

La vigilancia permite conseguir las siguientes pistas:

△ La comuna tiene una rutina regular. Comidas en comunidad durante el día, mezcladas con varias tareas domésticas y algunos intentos infructuosos de crear obras de arte. Sin duda hay malas vibraciones, las discusiones y las peleas no son raras durante el día. Luego, hacia el crepúsculo, es como si alguien pulsara un interruptor y todos se animan mucho más, llegando a ponerse frenéticos en algunos casos. Algunas personas canalizan esta energía en el arte, el baile o el sexo; otros se dirigen a la arboleda. Lo que hacen allí queda oculto por los árboles.

△ De los residentes:

» El doctor Weber parece nervioso y estresado, probablemente preocupado por las consecuencias de las dos muertes recientes. Se reúne con varios representantes de la ley, como el jefe interino Olney.

» Desdemona Temple parece que se está preparando para una confrontación o una crisis.

Ciencia militar sugiere que espera un ataque al complejo.

» Susanna Jorgen es una de las visitantes habituales de la arboleda.

△ **Análisis de tráfico:** Los personajes no son los únicos que vigilan la casa; hay una furgoneta negra que aparca en una calle lateral cerca de la casa todas las noches. Si los Agentes intentan seguir esta furgoneta, les lleva a *La casa de seguridad de Majestic*, abajo.

△ **SIGINT:** Los personajes pueden pinchar el teléfono de la granja fácilmente, pero no ganan nada con eso. Sin embargo, si observan la comuna durante unas horas, se dan cuenta de un zumbido subliminal o un ruido pulsante que procede de la casa. Es *El sonido* (p. 26).

La casa de seguridad de Majestic

Tipo de escena: Alternativa.

Viene de: El accidente de tráfico, Leer las notas, Vigilar la Casa, El sonido.

Lleva a: En el umbral, Contramedidas de Majestic, El sonido.

La Casa de Erato es un experimento financiado por MJ-12. MAJESTIC descubrió las primeras propuestas de investigación de Weber y las combinó con su propia investigación en infrasonidos. Ahora, el experimento está siendo supervisado desde una casa alquilada en las afueras de Milltown. Esta casa de seguridad (calle Wood, número 12) está al final de una hilera de casas, cuyo jardín está cubierto de vegetación y falto de mantenimiento.

Normalmente hay una furgoneta negra aparcada en la entrada, con una abolladura que coincide sospechosamente con el impacto en el coche de Rose Fielding.

MAJESTIC tiene un equipo de tres personas destinado aquí:

△ El investigador en jefe, **doctor David Prester**, maníaco y posiblemente sociópata.

△ La técnica y asistente de investigación **Grace Murwell**, que alivia su aburrimiento escuchando las grabaciones de la secta a altas horas de la noche.

△ El asistente técnico y de seguridad **Sgto. de la Fuerza Aérea Joseph Kemp**, profesional y mortalmente serio.

El equipo de MJ-12 sabe que el experimento está llegando a su fin. Intentaron impedir que Rose Fielding acudiera a las autoridades y la mataron para mantenerla callada, pero la muerte de Tony Curallo al mismo tiempo está llamando demasiado la atención sobre el proyecto Erato. Ya están embalando cajas con sus cintas y carpetas de notas de observación; una última prueba y después será el momento de cerrarlo todo.

Desviar la atención

Si los Agentes simplemente llaman a la puerta, son atendidos por el sargento Kemp, que se cierra en banda. Responde a cualquier pregunta con otras preguntas, exige ver documentos de identidad, no deja entrar a los agentes sin una orden y así sucesivamente.

Ciencia militar o **Jerga policial** detectan su porte militar; **HUMINT** deja claro que está dando rodeos. Es impermeable a la **Intimidación** u otros intentos de soborno o manipulación, y no dudará en usar la fuerza no letal si tiene que hacerlo.

Si los Agentes se retiran, dirige *Contramedidas de Majestic* (p. 30).

DAVID PRESTER

Capacidades

Generales:

Atletismo 6, Salud 6, Armas de fuego 6, Armas cuerpo a cuerpo 4, Combate sin armas 4.

Umbral de impacto: 3.

Arma corta, +1 de daño; jeringa venenosa, no causa daño, pero requiere una prueba de Salud con Dificultad 6 para evitar quedar Herido grave.

GRACE MURWELL

Capacidades

Generales: Salud 6, Armas de fuego 4.

Umbral de impacto: 3.

Arma corta, +0 de daño.

SGTO. KEMP

Capacidades

Generales:

Atletismo 8, Salud 10, Armas de fuego 8, Combate sin armas 8.

Umbral de impacto: 4.

Modificador de alerta: +2.

Fusil, +1 de daño.

El vehículo de MAJESTIC

La furgoneta de MAJESTIC contiene un radiotransmisor portátil para transmitir mensajes infrasónicos a los altavoces de Erato, un conjunto de receptores para los micrófonos de vigilancia y un transmisor de infrasonidos direccional que puede llenar una habitación individual con *El sonido*. También tiene inserciones de placas antibalas a lo largo del interior, lo que la blindan un poco contra los disparos. En caso de emergencia, el equipo de MJ-12 puede realizar su experimento desde la furgoneta, pero se agotarán rápidamente las baterías si no tienen acceso a la red eléctrica.

El transmisor de infrasonidos direccional puede utilizarse para afectar a las víctimas a distancia, ya sea para replicar la red de altavoces normal, o para afectar una sola habitación (ver *Contramiedas de Majestic*, p. 30).

Retirada

Los miembros del equipo de MJ-12 se quedarán en la casa de la calle Wood todo el tiempo que puedan, pero se irán cuando sepan que los Agentes están tras ellos. Posibles desencadenantes:

- △ Los Agentes siguen o vigilan la furgoneta negra.
- △ Los Agentes descubren los micrófonos ocultos en la Casa de Erato.
- △ Los Agentes irrumpen en la casa de la calle Wood.

El MJ-12 evitará una confrontación directa con DELTA GREEN, si es posible; subirán a la furgoneta y se irán, monitoreando la fase final del experimento desde la carretera. Si no pueden escapar fácilmente, dirige *Tiroteo*, a continuación, o *Contramiedas de Majestic* (p. 30), lo que sea más apropiado.

Tiroteo

Si están contra la pared y no hay otra forma de escapar, el sargento Kemp saca las armas. Lleva una pistola de servicio oculta todo el tiempo y tiene un fusil de asalto escondido dentro de la casa de seguridad. Kemp prefiere usar fuego de supresión para mantener a los intrusos inmovilizados mientras el resto del equipo del MJ-12 escapa; no disparará a matar a menos que no tenga otra opción.

Interrogatorio

Si los jugadores capturan vivos a los investigadores del MJ-12 y les interrogan, Prester admite que formaba parte del experimento de Weber.

—Bueno, sigue siendo su experimento. Solo les estamos dando un empujoncito. Ayudándoles a alcanzar las estrellas. Ya casi están allí y no necesitan que les asistamos más.

Dirige *En el umbral* (p. 28) esa noche.

Registro de la casa

Un registro de la casa, antes o después de que el equipo de MJ-12 huya, proporciona las siguientes pistas:

- △ **SIGINT:** A primera vista, esto parece un puesto de escucha que monitoriza transmisiones, pero eso es solo la mitad de la historia. Es como si estuvieran transmitiendo y recibiendo a la vez. Estaban enviando alguna señal a la Casa de Erato y recibiendo mensajes de vuelta.
- △ **SIGINT:** Debe haber altavoces y micrófonos ocultos por toda la Casa de Erato, ¡docenas!
- △ **SIGINT:** Usan tecnología de vanguardia.
- △ Gasto de 1 punto en **SIGINT** o en **Mecánica**, más **Preparación:** Incluso si el equipo de MJ-12 se ha llevado su equipo, las conexiones por cable y las clavijas

telefónicas siguen aquí, así que los Agentes podrían intervenir los micrófonos ya colocados y escuchar las conversaciones en la Casa de Erato. Posibles conversaciones que podrían escuchar:

- » Desdemona Temple hablando con Weber sobre su preocupación por la investigación de los Agentes o sus sospechas sobre la muerte de Rose Fielding.
- » Si un Agente está infiltrado en la comuna, Desdemona Temple o Susanna Jorgen pueden decirle a otro miembro de la comuna que sospechan que el infiltrado es un agente antidrogas.
- » Cantos y delirios mientras los angustiados miembros de la comuna van a la arboleda (*En el umbral*, p. 78).

- Δ **Ciencia alternativa:** Las transmisiones que se emiten a la Casa de Erato son una especie de infrasonido, por debajo del alcance de la audición humana.
- Δ **Medicina:** Algunos estudios sugieren que la exposición a los infrasonidos puede causar sensación de desesperación, ira o desencadenar alucinaciones.
- Δ **SIGINT:** Apagar el equipo de esta casa de seguridad puede que no detenga las transmisiones; la única forma de hacerlo es desactivando los altavoces de la Casa de Erato.

Si las grabaciones y las cintas de MJ-12 todavía están aquí, los Agentes pueden encontrar algunas pistas más:

- Δ El experimento se denomina DELPHI-9 o SCORE GABRIEL.
- Δ Si los Agentes han visitado la Casa de Erato y han mantenido alguna conversación allí, hay grabaciones de esas conversaciones en las cintas.

- Δ **Ciencias ocultas:** No solo están emitiendo sonido de baja frecuencia desde este equipo, ¡también están usando grabaciones de cantos y encantamientos ocultistas!
- Δ **Antropología:** Leyendo las transcripciones de la comuna, parece que han logrado evocar algo similar a la sinergia creativa de la que hablaba Weber, pero es alarmantemente similar a una alucinación colectiva o una locura compartida. Los miembros de la comuna están viendo cosas que no están ahí y las están trayendo a la existencia a través del arte. Es una secta que crece a la fuerza, como si estuviera en un invernadero.
- Δ **SIGINT:** También tenían pinchadas las líneas telefónicas. Puede encontrarse la conversación de Rose Fielding con el periodista, poco antes de su muerte.
- Δ **Análisis de tráfico:** La intensidad de las transmisiones de infrasonidos se ha incrementado en los últimos meses y se disparó justo antes de que comenzara la investigación de los Agentes. Están presionando para que suceda algo.

Siguientes pasos

Con pruebas de una amenaza inminente, los Agentes podrían reunir más información sobre *El sonido* (p. 26), o intentar *Convertir a Temple* (p. 27).

Si estás cerca del final de la investigación, dirige *En el umbral* (p. 28), ya que MAJESTIC desencadena el final de la partida.

Infiltración

Tipo de escena: Troncal.

Viene de: Vigilar la Casa, Doctor Weber, supongo, Casa de Erato.

Lleva a: El diario de Rose, Causar problemas, Contramedidas de Majestic, El sonido.

Los Agentes tienen tres opciones a la hora de infiltrarse en la comuna.

- Δ **A hurtadillas y manteniéndose fuera de la vista:** La tierra de cultivo en torno a la casa principal proporciona mucha cobertura y es posible moverse por la noche sin ser visto, aunque sigue siendo un reto. Colarse en la comuna requiere una prueba de Sigilo con Dificultad 6, y se necesita otra prueba de Dificultad 5 siempre que los Agentes intenten moverse a una parte diferente del recinto y al anochecer. Si alguna de estas pruebas falla, los Agentes infiltrados son descubiertos por Desdemona Temple; dirige *Causar problemas*, p. 24.

- Δ Los Agentes pueden reducir la Dificultad de estas pruebas con gastos de Investigación en:

- » **Arquitectura, Observación** o **Supervivencia**, para detectar escondites.
- » **Ciencia militar**, para aprovechar la experiencia táctica.

Cualquier gasto adecuado reduce la Dificultad de la tirada en 1.

- Δ **Infiltrarse como recién llegados:** Esta opción le da a los Agentes más libertad para moverse por la comuna. Una tirada de **Disfraz** (Dificultad 3, o 5 si los mismos Agentes ya la han visitado) permite a algunos de ellos disfrazarse como trotamundos que han oído hablar de la Casa de Erato. **Confortar** o **Bajos fondos** asegura que los agentes pueden integrarse; un gasto en **Arte, Ciencias ocultas** o **Inspiración** demuestra que los recién llegados están en la misma onda que el círculo interno

de la comuna de Erato y les consigue una invitación a la arboleda. Si los Agentes llaman la atención sobre sí mismos, dirige *Causar problemas*, p. 24).

- Δ **Afirmar que sienten curiosidad por las enseñanzas de Weber:** Los Agentes podrían decir que están interesados en la filosofía de Erato y el trabajo de Weber. La comuna acoge a todo tipo de personas, incluso a los militares y a tipos del gobierno. Necesitarán gastos en **Confortar** y **Bajos fondos** para disipar las sospechas, e incluso entonces serán detenidos por Desdemona Temple si causan algún problema o se interponen en el camino (*Causar problemas*, p. 24).

Bajo vigilancia

Recuerda, la Casa de Erato y su entorno han sido intervenidos por MAJESTIC; todo lo que digan los PJ podría grabarse y MAJESTIC tiene a punto algunas Contramedidas, p. 30, para interferir en la investigación.

Además, hay altavoces ocultos en toda la comuna que transmiten los cánticos infrasónicos, tanto en la casa como en el exterior. Como se describe en *El zumbido* (p. 15), los visitantes de la comuna se sienten mal poco después de llegar. Esta sensación disminuye si se quedan cerca de los residentes, escuchan la música y consiguen al menos un cierto contacto con los jueguistas.

Quien se mantenga distante y desapegado debe superar una tirada de Estabilidad (Dificultad 4) o pierde 2 puntos de Estabilidad o queda temporalmente Conmocionado (a elección del jugador). Conmocionado significa que no puede efectuar gastos de Investigación y tiene un +1 a la Dificultad de todas las pruebas Generales.

Este efecto se hace más intenso por la noche; consulta *Encontrar a tu musa*, p. 22.

Exploración de la comuna

Áreas en la comuna y pistas asociadas:

Δ Casa de campo principal:

La cocina de la casa de campo está disponible para el uso de todos; los dormitorios de arriba los utilizan principalmente los residentes de larga duración, incluidos Desdemona Temple y el doctor Weber.

» **Observación (pista troncal)** permite encontrar *El diario de Rose* (p. 25), que está en la habitación de Rose o en la del Temple, la que los Agentes registren primero. Para ambas, entrar requiere una prueba de **Sigilo** por separado; si falla, Temple descubre a los Agentes después de que encuentren el diario. Dirige *Causar problemas*, p. 24.

» En la cocina hay un gran y nuevo aparato de radio. **Observación** permite detectar los cables que salen de la parte trasera del aparato de radio hacia las paredes. Si lo abren, descubren que tiene un transmisor incorporado; así es como el equipo de MAJESTIC monitoriza remotamente sus micrófonos ocultos. Desactivar la radio no apagará el infrasonido, pero detendrá todas las escuchas desde *La casa de seguridad de Majestic* (p. 18).

Δ **Edificios anexos:** Las dependencias externas contienen un montón de suministros de arte.

» **Arte o Ciencias ocultas:** Hay una temática definida en

la mayoría de las obras de arte creadas por los miembros de la comuna; árboles o frondas oscuras, ciudades sumergidas, criaturas con alas de murciélago. La arboleda cercana aparece representada en muchas de ellas.

» Si los Agentes preguntan por las imágenes con alas de murciélago, los miembros de la comuna dicen que es un «pájaro del karma» que le da a la gente lo que se merece.

Δ **Campamento:** Alrededor de la Casa de Erato viven unas treinta o cuarenta personas en todo momento. La mitad son transeúntes, ya sea recién llegados o los que se quedan solo durante unas semanas. La otra mitad está más comprometida con los ideales de Erato (o el infrasonido les ha lavado el cerebro más a fondo, si prefieres decirlo así).

» **HUMINT o Antropología** capta la dinámica de la comuna: el infrasonido hace que las personas se irriten, se depriman o se vuelvan paranoicas, hasta que se abren como un canal para la creatividad, cuyo resultado es inquietante y oscuro.

» Todos están preocupados por las muertes de Rose Fielding y Tony Curallo. Rose había discutido con el doctor Weber recientemente, aunque nadie está seguro de por qué. Y el ataque de Tony al policía seguramente tendrá consecuencias.

» El doctor Weber puede afirmar que es un gurú, pero la mayoría de los residentes piensan que es un científico loco que les hace corretear por su laboratorio, o un «coleccionista de mariposas»



que está tratando de definir, diseccionar y mecanizar el alma humana. Ninguno le tiene mucho afecto o respeto.

» Desdémona Temple es vista como la voz más fuerte de la comuna; es a quien la gente escucha y la que los va a sacar de esta crisis.

Δ **Tierras de cultivo:** Los bosques y campos alrededor de la Casa de Erato están pisoteados o cubiertos de maleza y sin atender. Alrededor de los límites de la arboleda hay dos posibles pistas:

» **Biología:** La vegetación de la arboleda se está muriendo; el agua subterránea de este lugar es increíblemente salada, como si el estanque cercano estuviera conectado al océano; aunque la parte más

cercana del Atlántico, el estrecho de Long Island, está a más de 30 kilómetros de distancia.

» **Supervivencia u Observación:** Hay muchas pisadas en el lodo salado, lo que sugiere que un gran número de personas se reúnen aquí. También hay algunas marcas que no son pisadas humanas, sino que parecen el rastro de un enorme gusano o serpiente.

Δ **La arboleda:** Está formada por árboles medio podridos y cubiertos de musgo. Dos de ellos, con el tronco pintado de muchos colores, marcan la entrada al claro en medio de la arboleda. Las sombras bajo los árboles son oscuras y de alguna manera fluidas, y la moteada y

cambiante luz solar proporciona la inquietante impresión de estar bajo el agua. Hay cientos de pequeñas estatuas de arcilla, tallas y otras baratijas colgando de los árboles, todas representando la misma entidad con alas de murciélago y la cara llena de tentáculos. Es un lugar extraño y perturbador (requiere una tirada de Estabilidad de 3 puntos).

Δ Hay micrófonos y altavoces ocultos en la arboleda; si los Agentes los descubren, consulta *El sonido* (p. 26).

Encontrar a tu musa

Los Agentes que intentan encajar en la comuna siguiendo sus impulsos artísticos pueden buscar un pincel o un trozo de arcilla y empezar a crear. El acto de creatividad desbloquea

algo en ellos, la extraña sensación de que forman parte de algo más grande, o de que alguna fuerza está actuando a través de ellos o llamándoles. Es como estar entre las olas y sentir la resaca tratando de arrastrarte mar adentro. ¿El Agente se resiste o se entrega?

Los que se resisten pierden 3 puntos de Estabilidad y son conscientes del zumbido y los cantos que le llegan de todos lados (*El sonido*, p. 26).

Los que ceden pierden 1 punto de Cordura y entran en trance. Haz que el jugador describa qué aspecto de su personalidad o qué experiencia está sacando a relucir en esta situación; el personaje gasta 1 punto de cualquier capacidad de Investigación y obtiene una reserva de 3 puntos que puede gastar en lugar de cualquier capacidad mientras interactúa con la comuna y sus miembros, lo que representa una repentina comprensión y comunión con los demás devotos de Erato.

Por ejemplo, Pete Bluestone se entrega, gasta 1 punto de Ciencia militar y dice que pinta inspirándose en sus experiencias en Vietnam; cuando sale del trance, ha pintado una serie de imágenes que muestran a su escuadrón moviéndose a través de la selva hacia una criatura con alas de murciélago en un templo. Está decorado con símbolos que él no entiende, pero que Celia Taka puede traducir como glifos en sánscrito que dicen «EN SU CASA EL DIFUNTO DIOS AGUARDA SOÑANDO». A pesar de estar perturbado, Bluestone siente que ahora tiene una extraña conexión con la comuna de Erato y sus habitantes, y recibe una reserva de 3 puntos que podría gastar en, digamos, **Confortar** o **Inspiración** al interactuar con ellos, o en una prueba de **Sigilo** u **Ocultar**, reflejando su nuevo y extraño conocimiento del área de alrededor de la casa.

Toma nota de qué agentes pierden Cordura de esta manera; será importante en *En el umbral* (p. 28).

Después de que uno o más Agentes se hayan expuesto a los efectos de *Encontrar a tu musa*, **Ciencia alternativa** o **Medicina (pista troncal)** permite especular sobre la existencia de un transmisor de infrasonidos; encontrar los altavoces ocultos requiere una búsqueda minuciosa y una tirada de Ocultar (Dificultad 6). Si la prueba falla, los agentes son descubiertos antes de encontrar los micrófonos. Pueden evitar tener que realizar una tirada creando una distracción adecuada. Alternativamente, **Ciencia militar** u **Observación** señala que la arboleda (ver abajo) está vacía durante el día, por lo que los Agentes pueden registrar ese lugar sin arriesgarse a ser descubiertos.

Consulta *El sonido* cuando los Agentes descubran los altavoces y micrófonos ocultos.

Acontecimientos en la comuna

Dirige cualquiera de estos acontecimientos si el juego se ralentiza:

- △ **Discusión:** Dos miembros de la comuna discuten sobre la muerte de Tony Currallo; uno lo califica de tonto, el otro dice que, aunque Tony no debería haber actuado directamente, el sheriff «se merece lo que se le viene encima».
- △ **Homenaje:** Algunos miembros de la comuna pintan cuadros de Rose Fielding y Tony Currallo. Las pinturas son extrañas y perturbadoras; si los Agentes han examinado los cuerpos en la morgue del condado de Putnam, observan que hay detalles en los cuadros que reflejan las heridas de los dos cadáveres, aunque nadie de la comuna ha visto los cuerpos. Los

miembros de la comuna acuerdan celebrar una ceremonia de recuerdo en la arboleda esa noche o la siguiente (los acontecimientos de *A través de las puertas*).

- △ **Niños y niñas del futuro:** Todos los miembros de la comuna (y cualquiera que haya perdido Cordura en *Encontrar a tu musa*) de repente empiezan a hablar en un idioma extraño. Ninguno de ellos es consciente de que ha cambiado del inglés a alguna lengua alienígena y todos vuelven a cambiar simultáneamente después de unos momentos. **Lengua extranjera** no puede identificar el lenguaje utilizado, aunque tiene características del sumerio.
- △ **Acusaciones:** Uno de los miembros de la comuna se vuelve repentinamente agresivo hacia uno de los personajes jugadores. Si el Agente atacado está disfrazado, lo acusa de ser un informador antidrogas; si el Agente se esconde, el miembro de la comuna empuña un palo de madera u otra arma y empieza a golpear los arbustos. Este repentino arrebató de ira, un efecto secundario del infrasonido, termina tan abruptamente como comienza, pero si el jugador responde a las amenazas, Desdemona Temple intercede.
- △ **El Círculo de Weber:** El doctor Weber continúa su trabajo con la comuna de la Casa de Erato, tratando de desencadenar una sinergia creativa. Usa círculos de tambores o cánticos, instando a la gente para que ceda a sus impulsos y abandone el control. Deja que el universo te llame y te diga qué hacer. Si los recién llegados a la Casa de Erato pueden aprovechar ese

mismo impulso colectivo de los residentes de larga duración, eso demostraría su tesis. Ver *Encontrar a tu musa*, p. 22.

Δ **Desdemona se prepara:**

A diferencia de Weber, que se centra en su trabajo, Desdemona sabe que hay muchas posibilidades de que se produzcan problemas. Es uno de los pocos miembros de la comuna que tiene conocimientos sobre tácticas y armamento militar. Patrulla la granja, comprueba las armas, busca a los pocos miembros que podrían estar dispuestos a usar la violencia y se prepara para una redada de la policía. Consulta *Causar problemas*, p. 24, si los agentes se interponen en su camino.

También podrías dirigir *La venganza de Walt*, *Nuevas maneras de gritar* o *La jeringa* de la lista de *Contramedidas de Majestic* de la p. 30 si los observadores de MJ-12 son conscientes de la presencia de los Agentes en la comuna a través de los micrófonos ocultos.

Causar problemas

Tipo de escena: Reacción de antagonista/Alternativa.

Viene de: La Casa de Erato, Infiltración.

Lleva a: El diario de Rose, Convertir a Temple.

Desdemona Temple perteneció al grupo radical de las Panteras Negras; dejó esa organización en busca de renovación espiritual y rejuvenecimiento, para terminar en la Casa de Erato. Esperaba que Weber tuviera algo con sus teorías de la conciencia de grupo y el despertar de las masas, pero está cada vez más desencantada con la comuna. Se queda por aquí principalmente por un sentido de responsabilidad.

DESDEMONA TEMPLE

Capacidades Generales: Atletismo 4, Salud 7, Armas de fuego 6, Combate sin armas 5.

Umbral de impacto: 3.

Modificador de alerta: +2.

Modificador de sigilo: +1.

Ataque: Arma improvisada (-1) o puñetazo (-2).



El enfrentamiento

Si alguno de los agentes causa problemas en la comuna, Temple es quien aparece para enfrentarse a la situación. Es una consumada artista marcial y puede derribar fácilmente al alborotador promedio con un puñetazo rápido o una inmovilización del brazo. Un Agente de DELTA GREEN entrenado es otro asunto, pero Temple sigue siendo rival para la mayoría de los personajes.

Tratará de desactivar las situaciones con un rápido estallido de violencia y luego hablará con los alborotadores afuera, cuando se calmen las cosas. Está demasiado cansada y es demasiado cínica para estar tan enfadada como solía estarlo.

Confortar o **Negociar** después de un altercado con Temple permite que un Agente la convenza de que ha aprendido una lección y no causará más problemas; de lo contrario, sigue vigilando a ese alborotador, siguiendo al Agente por la comuna y obstaculizando la investigación.

Si los Agentes llegan a usar fuerza letal, ella responde de la misma manera; no matará a menos que sea necesario para la causa, pero está preparada si tiene que hacerlo.

Vigilar a Temple

Cuando los Agentes se den cuenta de la importancia de Temple en la estructura de la comuna (ya sea observándola o recibiendo una paliza), tal vez deseen investigarla.

Δ **HUMINT** o **Bajos fondos:**

Desdemona está nerviosa, convencida de que la comuna está siendo preparada por fuerzas misteriosas para un horrible destino.

Δ **HUMINT** u **Observación:**

Temple no tiene tiempo para los elementos más místicos o espirituales de la comuna; es una

aspirante a revolucionaria, no una mística. Se irrita visiblemente con algunos de los miembros más fervientes de la comuna. Sin embargo, despotrica mucho sobre el gobierno y el sistema militar e industrial, y puede que no sea una paranoia en este caso.

Δ **Observación:** A diferencia de todos los demás en la comuna, ella no intenta crear ninguna obra de arte.

Δ **Ciencia militar:** Está claro que Desdemona tiene cierta experiencia paramilitar y está familiarizada con las armas de fuego.

Δ **Observación:** Desdemona ha cerrado la habitación de Rose Fielding en la granja, pero no la autocaravana de Tony Curallo.

» Un registro de la habitación de Temple (o de Fielding) permite descubrir *El diario de Rose* (p. 25).

» Temple está leyendo el diario de Rose Fielding con el propósito de entender por qué huyó en medio de la noche.

Δ **Ciencia militar** o **HUMINT:** Está claro que Temple es una figura clave en la comuna y que está inquieta por la situación actual; puede valer la pena tratar de reclutarla como aliada. Ver *Convertir a Temple*, p. 27.

El diario de Rose

Tipo de escena: Troncal.

Viene de: Causar problemas, Infiltración, *Convertir a Temple*.

Lleva a: El sonido, *Convertir a Temple*.

Rose Fielding escribió su experiencia con los experimentos del doctor Weber en un diario. Tenía la intención de entregar una copia de este diario al periodista Mike Holworth (p. 10), pero fue eliminada por MJ-12 antes

de poder hacerlo. Ahora, su diario podría estar escondido en su habitación de la granja o en posesión de Desdemona Temple.

Hojear el diario le da al lector un punto de **Lo antinatural** y el personaje debe efectuar una tirada de Estabilidad. Si falla, pierde 1 punto de Estabilidad, pero se le trata como si hubiera perdido Cordura por *Encontrar a tu musa* (p. 22).

Elementos clave del diario:

Δ Fielding describe cómo participó en los experimentos de creatividad de Weber. Al principio no ocurrió nada fuera de lo normal, pero con el tiempo empezó a tener sueños extraños sobre ciudades inundadas y cosas horribles que no podía ver directamente.

Δ Se siente atraída por la arboleda y no siempre puede recordar lo que hace allí.

Δ Tiene la sensación de que está partida en dos: durante el día, está asustada o enfadada consigo misma, pero por la noche parece convertirse en otra persona o en parte de algo más, algo más grande. Cita las teorías de Weber sobre el inconsciente colectivo de un grupo pequeño.

Δ Un día, en un intento de entender su extraño estado mental inestable, visitó la arboleda durante el día, lo cual es un tabú implícito en la comuna. Allí, escuchó claramente a dos personas hablando entre ellas, aunque no había nadie. Le pareció que eran científicos discutiendo acerca de un experimento. No parecían ser conscientes de su presencia. Recuerda los nombres «David» y «Grace».

Δ **Ciencia alternativa** o **SIGINT (pista troncal):** Suena más como una especie de conversación transmitida o grabada que

otra cosa; podría valer la pena buscar un transmisor o un reproductor de cintas en la arboleda (*El sonido*, a continuación).

El sonido

Tipo de escena: Troncal.

Viene de: Infiltración, El diario de Rose, La casa de seguridad de Majestic, Vigilar la Casa, Leer las notas.

Lleva a: La casa de seguridad de Majestic, Convertir a Temple, En el umbral.

Semanas antes de que el despistado Weyland Weber estableciera la Casa de Erato, el equipo de MAJESTIC empezó a trabajar sobre el terreno ocultando pequeños altavoces y micrófonos alrededor de la granja. Durante el día, transmiten un irritante infrasonido diseñado para deprimir y agotar a cualquiera que esté expuesto a él; por la noche, cambian a emisiones subliminales, usando grabaciones hechas durante los interrogatorios de los supervivientes de la Operación PUZZLEBOX en 1930 (también conocida como El asalto a Innsmouth). En efecto, los involuntarios artistas y hippies de la Casa de Erato reciben las mismas señales subliminales que recibirían al participar en un ritual del culto al Gran Cthulhu.

El culto a Cthulhu es más antiguo que la civilización, más antiguo que el habla humana. Esos sonidos grabados desencadenan respuestas en lo profundo del cerebro, despojando a quien los oye del insignificante manto de la racionalidad y llamando a rendir homenaje a los primigenios.

Cómo descubrir el sonido

Los altavoces están cuidadosamente escondidos. Incluso si los Agentes saben que existen, se necesita una tirada

de **Ocultar** con Dificultad 6 para encontrar rápidamente cada altavoz. Están conectados entre sí, así que una vez que encuentran uno, a veces pueden seguir los cables hasta más altavoces. En otros casos, los cables pasan por las paredes, están enterrados bajo tierra o están incorporados en estructuras y no pueden seguirse.

El gran aparato de radio de la sala principal de la granja es la caja de conexiones central de los altavoces. Recibe las señales de radio de la casa de seguridad de Majestic o de la furgoneta negra. Los receptores de reserva permiten que MJ-12 active la red de altavoces incluso si la radio principal está desactivada, pero uno de sus miembros tendrá que ir a la granja para activar manualmente el receptor oculto (opcionalmente, podrían chantajear a Weyland Weber para que lo haga).

(Los Agentes no necesitan encontrar físicamente los altavoces para detectar el sonido; en las pruebas de juego, un Agente usó Preparación para conseguir un micrófono parabólico con el que escuchar las conversaciones y captó las transmisiones de infrasonido con él).

Análisis del sonido

Usar **SIGINT** o **Ciencia alternativa** en una grabación permite que el Agente detecte el infrasonido y, con algo de trabajo, lo aísle y amplifique para que pueda escucharse normalmente.

Δ **Medicina** permite recordar que la irritación y la desorientación son efectos secundarios de la exposición a los infrasonidos.

Δ **Ciencia militar** evoca rumores sobre experimentos de EE.UU. con armas sónicas y operaciones psicológicas en Vietnam, incluyendo el uso de infrasonidos

para convencer a las tropas vietnamitas de que estaban rodeadas de fantasmas (como parte de la Operación Alma Errante).

Δ **Antropología** identifica las transmisiones nocturnas, los cantos y las ceremonias sectarias como parte de algún ritual religioso, y adivina que el efecto subliminal podría ser hipnótico, convenciendo a los oyentes para que participen en el ritual sin tener conciencia de sus acciones.

Δ **Ciencia alternativa** o cualquier **Agencia** adecuada: Está claro que es un equipo caro y de última generación, fuera del alcance de cualquier civil. No hay manera de que el doctor Weber pueda permitirse esto, tiene que ser algún tipo de operación militar o gubernamental.

Δ **SIGINT (pista troncal)** y algún equipo de detección de radio y unas pocas horas de trabajo permiten que los Agentes rastreen la fuente de las transmisiones hasta la calle Wood, en las afueras de Milltown. Ver *La casa de seguridad de Majestic*, p. 18.

Cómo contrarrestar el sonido

La combinación de un gasto de 2 puntos en **Ciencia alternativa**, más un gasto de 6 puntos en **Mecánica**, permite que un Agente construya un transmisor de infrasonidos portátil que puede suprimir los mensajes subliminales de MAJESTIC y contrarrestar sus efectos en quienes están cerca. Más prosaicamente, usar **Preparación** para conseguir tapones para los oídos permite que los Agentes eviten la exposición, pero no ayudará a las víctimas actuales.

Cómo seguir adelante

- △ **HUMINT:** Si los jugadores han conocido a Desdemona Temple, podrían usar esta prueba de misteriosos experimentos para convencerla de que confíe en ellos. Ver *Convertir a Temple*, a continuación.

Convertir a Temple

Tipo de escena: Subtrama.

Viene de: Causar problemas, El sonido, El diario de Rose.

Lleva a: En el umbral, A través de las puertas.

Weyland Weber puede afirmar que la Casa de Erato es su creación, pero está claro que la figura clave de la comuna es Desdemona Temple. Vigila a todo el mundo, cuida de la gente... y será la primera persona que salga en defensa de la comuna si se sienten amenazados.

HUMINT o Ciencia militar:

Convencer a Temple de que confíe en los Agentes podría proporcionarles una valiosa aliada dentro de la comuna.

Para hacer que Temple cambie de bando, los Agentes deben:

- △ Convencerla de que son dignos de confianza.
- △ Darle pruebas de que no forman parte de la conspiración contra la Casa de Erato.

Si han logrado mantener alguna identidad encubierta como civiles inofensivos, pueden gastar puntos en **Confortar** para convencerla de que les escuche. Si solo los conoce como agentes del FBI, estará mucho menos dispuesta a creer en los PJ; los jugadores todavía pueden llegar a ella, pero solo si prometen proteger a los miembros inocentes de la comuna y asegurarse de que los responsables de las muertes de Tony Curallo y Rose Fielding sean llevados ante la justicia.

Proporcionarle pruebas es más fácil si los Agentes han descubierto

El sonido (p. 26); mostrarle un altavoz oculto o una grabación convencerá a Temple de que sus sospechas eran ciertas. Otra opción, como probar que Rose Fielding fue víctima de un asesinato, también funcionará.

Temple como aliada

Si cambia de bando, Temple revela lo siguiente:

- △ Ha formado parte de la comuna casi desde que empezó. Al principio era un lugar hermoso, pero las cosas han empeorado desde entonces. Todo el mundo ha estado actuando de forma extraña, volviéndose paranoicos, peleando entre ellos y creando extrañas obras de arte.
- △ Si los PJ no han encontrado *El diario de Rose* (p.25), Temple se lo da.
- △ Temple se mantiene alejada de la comuna por la noche; al principio era porque patrullaba los alrededores, pero ahora no quiere resultar afectada como todos los demás.
- △ La arboleda es el centro de la creciente confusión de la comuna. Solo una pequeña fracción de los miembros van allí, pero son los más afectados por lo que está pasando. Se convierten en personas diferentes por la noche, cuando el espíritu se apodera de ellos.
- △ Cuando tiene lugar *En el umbral*, Temple contacta con los PJ y les lleva a la arboleda, para evitar el peligro de la propia Casa de Erato y llevarles directamente *A través de las puertas* (p. 29).

Temple como enemiga

Si los agentes ni siquiera intentan contrarrestar el peligro que ella supone, es Temple quien lidera la defensa de la Casa de Erato en *En el umbral*. Toma la posición de francotiradora en el tejado de la granja y dispara a cualquiera que se acerque por el camino desde la carretera principal.

Si tratan de reclutarla y fallan, apunta con un arma a los Agentes, lo que probablemente precipitará el final de la partida.

Aun cuando temiesen volver a quedarse solos, los aterrados colonos se negaron a dar un solo paso más en dirección hacia donde se oía el idólatra ritual, por lo que el inspector Legrasse y sus diecinueve compañeros hubieron de internarse sin guía alguno por entre las nebras arcadas del horror absolutamente desconocidas para ellos.

La llamada de Cthulhu

El asalto

Tipo de escena: Subtrama.

Viene de: La chica perdida.

Lleva a: En el umbral.

DELTA GREEN todavía es una organización con autorización oficial, así que los Agentes tienen cierta influencia. Pueden intentar llamar a unas cuantas furgonetas llenas de policías para tener apoyo cuando lleven a cabo una redada en la Casa de Erato. Hacerlo requiere una tirada de Burocracia; la Dificultad de esta prueba empieza en 8 y se modifica de la siguiente manera:

- △ +4 si el jefe Jorgen se opone; y siempre se opondrá a cualquier intento de asaltar la casa mientras su hija Susanna esté en la línea de fuego.

- Δ -2 si el jefe Jorgen apoya la propuesta.
- Δ -1 por gasto de Investigación en capacidades adecuadas para respaldar el caso (**Agencia** para recurrir al rango; **Medicina forense** para explicar las pruebas; **Ciencia militar** para planificar el asalto; **Jerga policial** o **Inspiración** para persuadir).

Si los Agentes superan la tirada de Burocracia, el condado de Putnam puede reunir un gran número de agentes de policía, listos para enfrentarse a los disturbios. Bajo el mando del sheriff Smith, este equipo se dirige a Milltown y luego a la Casa de Erato, avanzando por el camino.

Si el sistema de altavoces sigue activo, el asalto se convierte en un desastre parcial. Los policías armados sin experiencia, ya nerviosos, se topan con un campo invisible de infrasonidos que los pone aún más nerviosos y agresivos. Pronto, a alguien le entra el pánico y aprieta el gatillo, y entonces se desata el infierno. Varios miembros de la comuna mueren acibillados a balazos y el enfrentamiento estalla por todo el recinto. Ver *En el umbral* (p. 28).

Si los agentes han desactivado el sistema de altavoces, el asalto se

ejecuta sin problemas. La policía es capaz de barrer la Casa de Erato y arrestar a la mayoría de los miembros de la comuna sin resistencia significativa (a menos que Desdemona Temple siga siendo una amenaza), lo que permite a los jugadores evitar enredarse con *En el umbral* y avanzar directamente a *A través de las puertas* (p. 29).

En el umbral

Tipo de escena: Troncal/Reacción de antagonista.

Viene de: El sonido, Contramedidas de Majestic, La casa de seguridad de Majestic, Convertir a Temple, El asalto.

Lleva a: A través de las puertas.

Esta escena puede comenzar de cuatro maneras, marcando en cualquier caso el final de la investigación. Ya sea:

- Δ Apresurándose a concluir su experimento, MJ-12 transmite la secuencia final de infrasonido, permitiendo al DJ pasar a la parte final del escenario.

○ BIEN

- Δ Convencido de que está a punto de quedar expuesto, MJ-12 intenta usar el complejo como una distracción o trampa mortal para los entrometidos agentes de DELTA GREEN.

○ BIEN

- Δ Los personajes jugadores atacan el complejo y causan un incidente.

○ BIEN

- Δ Mike Holworth publica un artículo en el *Carmel Sentinel* sobre la Casa de Erato (ver la barra lateral *Combustible de imprenta*, abajo).

Si los Agentes han logrado capturar a los tres agentes de MJ-12 de la casa de seguridad, haz que se presente un misterioso Hombre de Negro para activar el último interruptor. La Casa de Erato es una inversión considerable para MAJESTIC, así que no están dispuestos a desperdiciarla.

Locura cannábica

El estallido inicial del infrasonido en toda la granja de la Casa de Erato causa intensos sentimientos de inquietud y paranoia entre los presentes. Algunos de los miembros de la comuna son capaces de sobrellevar los efectos; varios se acurrucan, sumidos en una catatonía temporal; mientras que otros se vuelven violentos como Tony Curallo, y atacan a cualquiera a su alrededor con armas improvisadas. Si los personajes jugadores empiezan a disparar, más miembros de la comunidad se vuelven violentos.

- Δ Los Agentes presentes deben efectuar tiradas de Estabilidad (Dificultad 4) o quedarán Conmocionados por el ultrasonido.

Tras el estallido inicial, la señal de infrasonidos cambia a la ceremonia de la secta de Cthulhu grabada, que se reproduce cada vez más rápido. Los miembros más receptivos del culto se dirigen a la arboleda; otros se vuelven violentos y delirantes, percibiendo a los que les rodean como monstruos.

- Δ Los Agentes que perdieron Cordura en *Encontrar a tu musa* debe efectuar tiradas de Estabilidad (Dificultad 6) o sufrirán alucinaciones similares.

COMBUSTIBLE DE IMPRENTA

Como una vía opcional para el final de la partida, Mike Holworth envía un artículo al *Carmel Sentinel*, donde informa sobre su anterior encuentro con Rose Fielding, donde ella insinuó un comportamiento extraño en la Casa de Erato. Combina eso con otros rumores, junto con las muertes de Fielding y Tony Curallo, para pintar un cuadro de la comuna como una guarida de depravación y delincuencia. En Milltown, el artículo incita a los vecinos a pedir una redada policial; en la comuna, desencadena el pánico y los acontecimientos de *En el umbral*.

FANÁTICO DE LA COMUNA

Capacidades Generales:

Atletismo 3,
Salud 4, Armas
cuerpo a cuerpo 4,
Combate sin armas 3.

Umbral de impacto: 3.

Modificador de
alerta: -1.

Modificador de
sigilo: +0.

Ataque: Arma
improvisada (-1) o
puñetazo (-2).

Si los Agentes van acompañados por la policía (*El asalto*, p. 27) o se han aliado con Desdemona Temple (p. 24), pueden evitar la mayor parte de esta escena; los aliados de los Agentes les instan a dirigirse a la arboleda y *A través de las puertas*, mientras Temple/la policía se ocupa de la granja.

Acontecimientos caóticos

Utiliza tantos de estos incidentes como sea necesario. Cuanto más tiempo pasen los Agentes lidiando con la

distracción de la Casa de Erato, peor será la situación cuando finalmente vayan a *A través de las puertas* (p. 29). Dirígelos como un montaje escabroso y de pesadilla; el verdadero horror está en la arboleda, pero siguen estando dentro del radio de acción espiritual del experimento.

Δ **Incendio provocado:** Alguien le prende fuego a la granja, comenzando por el estudio de Weber del piso superior. El fuego se extiende rápidamente a través de la estructura y las dependencias exteriores, quemando las pinturas y los materiales de arte (+0 de daño a cualquiera que quede atrapado entre las llamas).

Δ **La forma en la arcilla:** Los Agentes se topan con uno de los miembros de la comuna enterrado en arcilla húmeda. La víctima sigue viva, suplicando ayuda con gritos apagados. Sin embargo, si los Agentes intentan sacar a la víctima, la arcilla parece no tener fin y todos sus esfuerzos solo sirven para que se adentren cada vez más en el barro. La víctima está condenada.

Δ **Cuchillos de piedra:** Una de las enloquecidas integrantes de la comuna ataca a los agentes blandiendo un par de cuchillos de piedra que claramente ha fabricado ella misma mientras estaba bajo los efectos del infrasonido. Estos cuchillos causan +1 de daño y, además, pueden usarse contra un ser de alas negras e ignorar su armadura.

Δ **El martirio de Weber:** Los Agentes entrevén al doctor Weber tropezando entre las ruinas del recinto. Ha sido atacado por sus seguidores, tiene la barbilla desollada, lo que le ha dejado hebras de piel y músculos

sangrientos colgando de su cara como si fueran tentáculos. También le han partido la lengua por la mitad y le han arrancado los ojos. Se tambalea, extrañamente hinchado debido a la escabechina.

Todos ellos negaron haber tomado parte en los asesinatos rituales, afirmando que las muertes habían sido obra de los seres de las alas negras que salieron al encuentro desde su inmemorial templo en el interior del bosque fantasmal.

Δ **Estatuas que lloran:** Los Agentes pasan por delante de algunas de las estatuillas de Cthulhu creadas durante la frenética inspiración artística. De la arcilla chorrea agua salada, como si, de alguna manera, las estatuas estuvieran simultáneamente en una granja de Nueva York y en el fondo del Pacífico. Cualquiera que toque una estatua recibe +0 de daño por la presión del agua.

A través de las puertas

Tipo de escena: Conclusión.

Viene de: En el umbral, Convertir a Temple.

En contraste con el caos del complejo principal, entre los árboles reina una bendita calma y tranquilidad. Hay un anillo de hogueras ardiendo en medio de la arboleda, pero las llamas tienen un extraño color azul, como si estuvieran a una gran distancia. Algunos de los miembros de la comuna más sensibles psíquicamente se han reunido aquí para adorar a los primigenios.



Incluso si los Agentes han apagado el sistema de infrasonidos, es demasiado tarde... los miembros de la comuna ya conocen los cantos. Han escuchado la Llamada.

Susanna Jorgen, si ha sido rescatada, se encuentra entre los sectarios.

Si los Agentes no detienen la convocatoria, entonces los seres de alas negras, los pájaros del karma de la mitología de la secta, vuelan en la noche y asesinan al sheriff Walt Jorgen y a cualquier otro enemigo de la secta. Los posibles objetivos incluyen al periodista Mike Holworth, los personajes jugadores y, si la secta sabe de su existencia, el equipo de MAJESTIC.

La invocación de los seres de alas negras

En el centro de la arboleda, rodeada de hogueras ardientes, hay una oscuridad creciente. Se ondula como el agua y los Agentes pueden ver formas, terribles e inquietantes, moviéndose hacia ellos desde sus inconcebibles profundidades.

Si los Agentes llegan a la arboleda lo suficientemente rápido, pueden detener la invocación interrumpiendo el ritual. Incapacitar a los sectarios contrarresta el hechizo, cerrando el camino al abismo estigio que se encuentra al otro lado del portal.

Si los Agentes se retrasan, salen uno o más seres de alas negras. Las criaturas pueden parecerse a insectos, a mantarrayas o a humanos horriblemente deformados, pero sus caparazones absorben toda la luz que les llega, haciendo que los detalles sean difíciles de discernir. Sin embargo, si es posible escuchar sus voces alienígenas cantando las mismas terribles palabras de adoración que los sectarios y los altavoces infrasónicos.

«Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.»

SER DE ALAS NEGRAS

Ver *La caída de Delta Green*, p. 226.

Capacidades (en tierra/aire): Atletismo 8/12, Lucha 8/12, Salud 9, Armas cuerpo a cuerpo 6/12.

Umbral de impacto: 4/5.

Modificador de alerta: +1.

Modificador de sigilo: +0/+1.

Ataque: Garra o arma improvisada (d+1), torcedura de cuello o golpe de presión mortal (L1); un ser de alas negras puede realizar dos ataques de arma/garra o un ataque de rotura de cuello por ronda.

Armadura: -2 vs. cualquiera (caparazón inhumano) [L-1].

Pérdida de Estabilidad: +0.

Una vez manifestados por completo, los seres de alas negras se elevan hacia el cielo o atacan a los personajes cercanos. Si está claro que la Casa de Erato se ha perdido y la secta está condenada, los seres de alas negras envuelven con sus alas a los sectarios supervivientes y se los llevan a R'lyeh.

Contramedidas de Majestic

Tipo de escena: Reacción de antagonista.

Viene de: Cualquiera, pero probablemente de Vigilar la Casa, Infiltración o La casa de seguridad de Majestic.

Lleva a: La casa de seguridad de Majestic, En el umbral.

El experimento de la Casa de Erato está casi finalizado, pero MJ-12 necesita detener cualquier investigación el mayor tiempo posible para obtener los últimos datos que busca. En cuanto se entere de la investigación de los PJ en la comuna, el equipo de MJ-12 de *La casa de seguridad de Majestic* (p. 18) podría emplear cualquiera de

las siguientes contramedidas. No es necesario utilizar todas las reacciones posibles durante la aventura.

Δ **Sabotaje:** Grace Murwell sabotea un coche usado por los Agentes. Podría colocar un micrófono (**Ocultar** Dificultad 6 para encontrarlo), y/o sabotear los frenos o el conducto de combustible. Al principio del escenario es solo una advertencia: el coche se queda sin gasolina en medio de la nada y, cuando el Agente comprueba el depósito, encuentra una burda nota que dice «MANTENTE LEJOS DE ERATO». Más adelante, pasa a cortar los cables de los frenos (tirada de Conducir para evitar un accidente).

Δ **Nuevas maneras de gritar (solo en la comuna):** MJ-12 amplifica el infrasonido, posiblemente introduciendo las grabaciones de las voces de los PJ, si las tienen. Los miembros de la comuna que están cerca de los Agentes se vuelven violentos, como si estuvieran poseídos o alucinando. De nuevo, si se produce esta reacción al principio de la aventura, no es

AMIENEMIGOS DEL ESTADO

DELTA GREEN es un programa altamente secreto dentro del Ejército de los EE.UU. dedicado a investigar y eliminar lo antinatural; MAJESTIC-12 es un programa altamente secreto dentro del Ejército de los EE.UU. dedicado a investigar y contrarrestar la potencial amenaza de una invasión alienígena. DELTA GREEN tiende a destruir cualquier texto o reliquia recuperada, para asegurar que la locura y la hechicería diabólica de los Mitos no pueda afectar a los Estados Unidos; MJ-12 intenta capturar, explotar o realizar ingeniería inversa de cualquier tecnología alienígena que recupera, para proteger y promover mejor los objetivos estratégicos de los Estados Unidos. Las dos organizaciones son a veces rivales, a veces colaboradoras, cada una convencida de que la otra está irremediabilmente equivocada.

El equipo de MJ-12 de la casa de seguridad no confía en DELTA GREEN, pero tampoco quiere que ocurra un incidente que no tenga solución. Necesita asegurarse de que cualquier ataque a agentes conocidos de DELTA GREEN no pueda ser rastreado hasta MJ-12...

un encuentro letal: los miembros de la comuna empiezan a delirar sobre los dioses muertos y ahogarse, y realizan ataques de Combate sin armas. Más adelante en la partida, utilizan cuchillos, armas de fuego y arrastran a los agentes a la arboleda para sacrificarlos a Cthulhu.

- △ **La venganza de Walt:** El equipo de MJ-12 va a la casa del jefe Walt Jorgen en Milltown y le bombardean con infrasonidos. Llevado por la desesperación y la ira, se dirige a la Casa de Erato con una escopeta y exige que le entreguen a su hija Susana. A menos que los Agentes intervengan, Walt mata a dos hippies al azar y le dispara a Desdemona Temple. Esto escala hasta *En el umbral* en poco tiempo.
- △ **Accidente de coche:** Ya funcionó una vez, así que el equipo de MJ-12 intenta sacar a los

Agentes de la carretera, ya sea como advertencia (al principio de la partida) o para eliminarles (en este último caso, el sargento Kemp está en el asiento del pasajero con una pistola para acabar con cualquier superviviente).

- △ **Ataque de infrasonidos:** MJ-12 se dirige a la base de operaciones de los Agentes (probablemente el hotel en Milltown) y les bombardea con infrasonidos desde un altavoz direccional montado en la parte trasera de la furgoneta. Los efectos de la exposición a los infrasonidos se describen en la p. 26.
- △ **La jeringa:** El doctor Prester tiene una jeringa de cloruro de potasio, que puede utilizarse para matar a alguien con una sola dosis. La podría inyectar en una calle concurrida de Milltown, un agente encubierto de MJ-12 podría usarla en la comuna o incluso

colocarse como una trampa en la Casa de Erato. El Agente objetivo puede efectuar una tirada de **Sentir el peligro**; si recibe la inyección, debe realizar una prueba de Salud con Dificultad 6 para evitar morir en el acto, y queda Herido grave si no recibe atención médica inmediata.

Repercusiones

Tipo de escena: Conclusión.

Contrarrestar el ritual de invocación (o asegurarse de que nunca ocurra, o sobrevivir a éste, si tiene lugar) completa la misión.

Después de la misión, si un jugador ha quemado todos los puntos de un vínculo, dirige otra escena de interludio en el que el jugador describe cómo la destrucción de esa relación se manifiesta en su vida ordinaria.

Independientemente de cómo se resuelva la misión, la Casa de Erato está condenada. Sin el respaldo de MAJESTIC, el experimento de Weber termina. Lo más probable es que Weber sea acusado de establecer una secta perversa que descarriaba a los jóvenes; si alguien ha muerto en el caos, esas muertes se asocian para siempre con él. La Casa de Erato podría ser una nota a pie de página en la historia, o una precursora de Jonestown, dependiendo del grado de éxito alcanzado por los Agentes.

De cualquier manera, el experimento secreto de MAJESTIC queda enterrado. Aunque la confirmación de que es posible evocar creencias rituales prehumanas a través del condicionamiento con infrasonidos es interesante, no es la misión principal de MAJESTIC. Ellos están mirando a las estrellas...



CLASIFICADO

INTERNO

DELTA GREEN 1968/

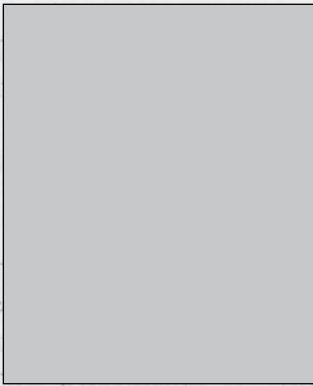
CONFIDENCIAL

0070029-0

ALTO SECRETO

La caída de DELTA GREEN

HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE



CAPACIDADES GENERALES

Armas cuerpo a cuerpo	3	
Armas de fuego	6	
Armas pesadas		
Atletismo*	4	
Birlar	4	
Burocracia*	5	
Combate sin armas	7	
Conducir	6	
Contactos	3	
Demoliciones		
Disfraz	3	
Mecánica	1	
Montar		
Ocultar	4	
Pilotar		
Preparación	4	
Primeros auxilios	3	
Psicoterapia		
Sentir el peligro	10	
Sigilo	5	

* El valor inicial por defecto para Atletismo, Burocracia y Agencia, es de 2.

DETALLES DEL AGENTE

Nombre del jugador:	Hoja de servicio:		
Nombre del agente: DANIEL BLACKBURN	Servicio militar: TIEMPOS DE PAZ		
Edad y fecha de nac.: 42, 6/3/27	Entrenamiento especial (habilidad):		
Nacionalidad: EE.UU.	Entrenamiento especial (arma):		
Rama/Departamento: FBI	Hipergeometría:		
Profesión/rango: AGENTE ESPECIAL	Potencial:		Valor:
Educación:	Adaptado a:		
Motivación: DEBER	Violencia		Impotencia

HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA

Fuiste introducido en DELTA GREEN para contener las consecuencias de un incidente en Boston. Era como un árbol, pero de las ramas goteaba un líquido rojo, con cuerpos como fruta... hiciste un juramento de que nada de eso volvería a suceder en tu turno. Tu compañero es Jay Merrill, un tipo mucho más joven que tú y que desearías que fuera más sensato.

CORDURA

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	---	---	---	---	----------	---	---	---	---	---

ESTABILIDAD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

SALUD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN

Capacidades Académicas		Capacidades Interpersonales		Capacidades Técnicas	
Antropología		Adulación		Análisis de tráfico	
Arqueología		Agencia* (FBI)	3	Arquitectura	
Astronomía		Bajos fondos	1	Arte	
Biología		Confortar		Ciencia alternativa	
Ciencia militar		Espionaje	1	Criptografía	
Ciencias ocultas	1	HUMINT	1	Farmacología	
Contabilidad	1	Inspiración		Física	
Criminología	2	Interrogatorio	1	Fotografía	
Derecho	2	Intimidación	2	Medicina forense	
Historia		Jerga policial	1	Observación	2
Lengua extranjera		Negociar		Química	
Historia				Recuperación de datos	
Lo antinatural				SIGINT	1
Medicina				Supervivencia	1

DG MODELO 315
1 ENE 68

SUSTITUYE LA EDICIÓN DE 21 SEPT 1947
QUE ESTÁ OBSOLETA

REF 86-00824R000300700
USO INTERNO

COMITÉ
EJECUTIVO 9895

16/11/77
79-4119/1
PERS 79-2382
INICIALES DEL CONTROLADOR EXTENSIÓN NO

79-419/1

CLASIFICADO INTERNO

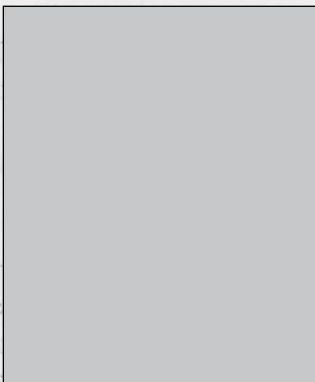
DELTA GREEN 1968/

CONFIDENCIAL

0070029-0 ALTO SECRETO

La caída de
DELTA GREEN

HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE



DETALLES DEL AGENTE

Nombre del jugador:	Hoja de servicio:		
Nombre del agente: JAY MERILL	Servicio militar: TIEMPOS DE PAZ		
Edad y fecha de nac.: 27, 15/8/41	Entrenamiento especial (habilidad):		
Nacionalidad: EE.UU.	Entrenamiento especial (arma):		
Rama/Departamento: FBI	Hipergeometría:		
Profesión/rango: AGENTE ESPECIAL	Potencial:	Valor:	
Educación:	Adaptado a:		
Motivación: BUSCADOR DE EMOCIONES	Violencia	Impotencia	

HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA

Pasaste dieciocho meses encubierto con bandas de narcotraficantes. Una de las bandas tenía conexiones con la adoración de Y'gonolac, así que DELTA GREEN te reclutó para ayudar a acabar con ellos. Nunca llegaste a ver un verdadero monstruo durante esa operación, así que estás ansioso por probarte a ti mismo en esta. Tu compañero es Daniel Blackburn, un militar de alto rango.

CORDURA

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	---	---	---	---	----------	---	---	---	---	---

CAPACIDADES GENERALES

Armas cuerpo a cuerpo	3	
Armas de fuego	5	
Armas pesadas		
Atletismo*	8	
Birlar	3	
Burocracia*	3	
Combate sin armas	4	
Conducir	4	
Contactos	3	
Demoliciones		
Disfraz	8	
Mecánica		
Montar		
Ocular	5	
Pilotar		
Preparación	3	
Primeros auxilios	3	
Psicoterapia	3	
Sentir el peligro	4	
Sigilo	7	

ESTABILIDAD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

SALUD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

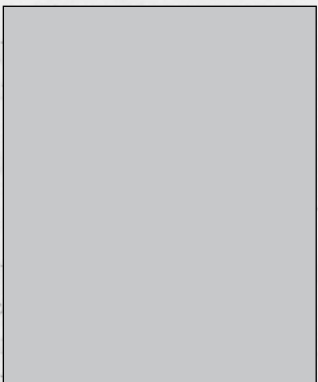
CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN

Capacidades Académicas	Capacidades Interpersonales	Capacidades Técnicas		
Antropología	Adulación	1	Análisis de tráfico	
Arqueología	Agencia* (FBI)	2	Arquitectura	
Astronomía	Bajos fondos	2	Arte	
Biología	Confortar	2	Ciencia alternativa	
Ciencia militar	Espionaje		Criptografía	
Ciencias ocultas	HUMINT	2	Farmacología	
Contabilidad	Inspiración	1	Física	
Criminología	Interrogatorio		Fotografía	1
Derecho	Intimidación		Medicina forense	
Historia	Jerga policial	1	Observación	2
Lengua extranjera	Negociar		Química	
Historia			Recuperación de datos	
Lo antinatural			SIGINT	
Medicina			Supervivencia	1

* El valor inicial por defecto para Atletismo, Burocracia y Agencia, es de 2.

La caída de
DELTA GREEN

HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE



DETALLES DEL AGENTE

Nombre del jugador:	Hoja de servicio:		
Nombre del agente: DANA PALMER	Servicio militar: NINGUNO		
Edad y fecha de nac.: 33, 23/12/34	Entrenamiento especial (habilidad):		
Nacionalidad: EE.UU.	Entrenamiento especial (arma):		
Rama/Departamento: TESORO	Hipergeometría:		
Profesión/rango: INVESTIGADORA	Potencial:	Valor:	
Educación:	Adaptado a:		
Motivación: PATRIOTISMO	Violencia	Impotencia	

HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA

Perteneces a la segunda generación de DELTA GREEN; tu padre fue uno de los Agentes que asaltaron Innsmouth. Te criaste con historias de monstruos marinos y horrores antiguos, y te enseñaron que de ti dependía detenerlos.

CORDURA

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	---	---	---	---	----------	---	---	---	---	---

CAPACIDADES GENERALES

Armas cuerpo a cuerpo		
Armas de fuego	4	
Armas pesadas		
Atletismo*	6	
Birlar		
Burocracia*	6	
Combate sin armas	3	
Conducir	4	
Contactos	3	
Demoliciones	2	
Disfraz	4	
Mecánica	4	
Montar		
Ocultar	4	
Pilotar	3	
Preparación	4	
Primeros auxilios	5	
Psicoterapia	4	
Sentir el peligro	4	
Sigilo	4	

ESTABILIDAD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

SALUD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN

Capacidades Académicas	Capacidades Interpersonales	Capacidades Técnicas
Antropología	1	Adulación
Arqueología		Agencia* (Tesoro)
Astronomía		Bajos fondos
Biología		Confortar
Ciencia militar		Espionaje
Ciencias ocultas	1	HUMINT
Contabilidad	1	Inspiración
Criminología	1	Interrogatorio
Derecho	1	Intimidación
Historia		Jerga policial
Lengua extranjera	1	Negociar
Historia		
Lo antinatural	1	
Medicina		
		Análisis de tráfico
		Arquitectura
		Arte
		Ciencia alternativa
		Criptografía
		Farmacología
		Física
		Fotografía
		Medicina forense
		Observación
		Química
		Recuperación de datos
		SIGINT
		Supervivencia

* El valor inicial por defecto para Atletismo, Burocracia y Agencia, es de 2.

79-419/1

CLASIFICADO INTERNO

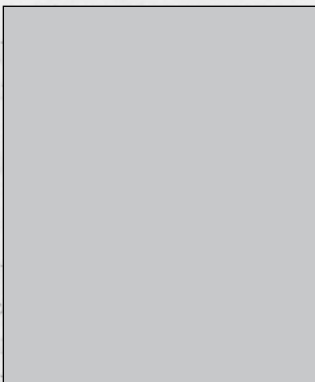
DELTA GREEN 1968/

CONFIDENCIAL

0070029-0 ALTO SECRETO

La caída de
DELTA GREEN

HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE



DETALLES DEL AGENTE

Nombre del jugador:	Hoja de servicio:		
Nombre del agente: VIRGINIA FORTINI	Servicio militar: NINGUNO		
Edad y fecha de nac.: 38, 4/6/30	Entrenamiento especial (habilidad):		
Nacionalidad: EE.UU.	Entrenamiento especial (arma):		
Rama/Departamento: DEPT. AS. VETERANOS	Hipergeometría:		
Profesión/rango: CIRUJANA	Potencial:	Valor:	
Educación:	Adaptado a:		
Motivación: PATRIOTISMO	Violencia	Impotencia	

HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA

Fuiste iniciada en DELTA GREEN cuando necesitaban tus habilidades para tratar a los soldados que volvían a casa de las operaciones encubiertas en Vietnam. Ahora te han llamado para llevar a cabo operaciones de campo.

CORDURA

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	---	---	---	---	----------	---	---	---	---	---

CAPACIDADES GENERALES

Armas cuerpo a cuerpo	2	
Armas de fuego	4	
Armas pesadas		
Atletismo*	6	
Birlar		
Burocracia*	2	
Combate sin armas	4	
Conducir	4	
Contactos	5	
Demoliciones		
Disfraz	4	
Mecánica	2	
Montar		
Ocular	2	
Pilotar		
Preparación	4	
Primeros auxilios	8	
Psicoterapia	8	
Sentir el peligro	4	
Sigilo	2	

ESTABILIDAD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

SALUD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN

Capacidades Académicas	Capacidades Interpersonales	Capacidades Técnicas		
Antropología	Adulación	1	Análisis de tráfico	
Arqueología	Agencia* (VA)	2	Arquitectura	
Astronomía	Bajos fondos	1	Arte	
Biología	Confortar	2	Ciencia alternativa	1
Ciencia militar	Espionaje		Criptografía	
Ciencias ocultas	HUMINT		Farmacología	2
Contabilidad	Inspiración	1	Física	
Criminología	Interrogatorio		Fotografía	
Derecho	Intimidación		Medicina forense	1
Historia	Jerga policial		Observación	1
Lengua extranjera	Negociar		Química	1
Historia			Recuperación de datos	
Lo antinatural			SIGINT	
Medicina			Supervivencia	1

* El valor inicial por defecto para Atletismo, Burocracia y Agencia, es de 2.

CLASIFICADO INTERNO

DELTA GREEN 1968/

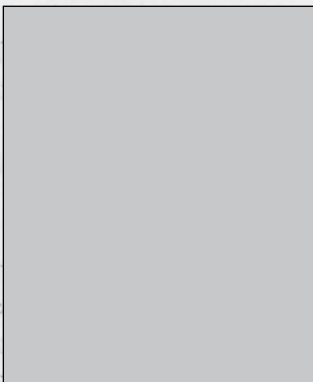
CONFIDENCIAL

0070029-0

ALTO SECRETO

La caída de DELTA GREEN

HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE



CAPACIDADES GENERALES

Armas cuerpo a cuerpo	6	
Armas de fuego	6	
Armas pesadas	5	
Atletismo*	8	
Birlar		
Burocracia*	3	
Combate sin armas	6	
Conducir	2	
Contactos	3	
Demoliciones	3	
Disfraz		
Mecánica	2	
Montar		
Ocultar	4	
Pilotar		
Preparación	5	
Primeros auxilios	3	
Psicoterapia		
Sentir el peligro	6	
Sigilo	6	

* El valor inicial por defecto para Atletismo, Burocracia y Agencia, es de 2.

DETALLES DEL AGENTE

Nombre del jugador:	Hoja de servicio:		
Nombre del agente: PETE BLUESTONE	Servicio militar: FUERZAS ESPECIALES		
Edad y fecha de nac.: 29, 28/7/41	Entrenamiento especial (habilidad):		
Nacionalidad: EE.UU.	Entrenamiento especial (arma):		
Rama/Departamento: CUERPO DE MARINES	Hipergeometría:		
Profesión/rango: SGIO. ARTILLERO MAESTRO	Potencial:		Valor:
Educación:	Adaptado a:		
Motivación: COMPAÑERISMO	Violencia		Impotencia

HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA

Le debes la vida a DELTA GREEN. Sin su ayuda, nunca habrías salido de esa isla del Pacífico que no está en ninguna carta de navegación. Cuando llamen, responderás.

CORDURA

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	---	---	---	---	----------	---	---	---	---	---

ESTABILIDAD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

SALUD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN

Capacidades Académicas	Capacidades Interpersonales	Capacidades Técnicas
Antropología	Adulación	Análisis de tráfico 1
Arqueología	Agencia* (USMC) 3	Arquitectura
Astronomía	Bajos fondos 1	Arte
Biología	Confortar 1	Ciencia alternativa
Ciencia militar 2	Espionaje 1	Criptografía
Ciencias ocultas 1	HUMINT 1	Farmacología
Contabilidad	Inspiración	Física
Criminología	Interrogatorio 1	Fotografía
Derecho	Intimidación	Medicina forense 1
Historia	Jerga policial 1	Observación 1
Lengua extranjera 1	Negociar	Química
Historia		Recuperación de datos
Lo antinatural 1		SIGINT 1
Medicina		Supervivencia 2

16/17/76
79-4119/1
PASS-2300
INICIALES DEL CONTROLADOR EXTENSIÓN NO

DG MODELO 315
1 ENE 68

SUSTITUYE LA EDICIÓN DE 21 SEPT 1947
QUE ESTÁ OBSOLETA

REF 86-00824R000300700
USO INTERNO

COMITÉ
EJECUTIVO 9895

79-419/1

CLASIFICADO INTERNO

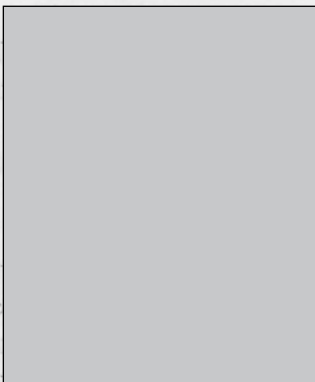
DELTA GREEN 1968/

CONFIDENCIAL

0070029-0 ALTO SECRETO

La caída de
DELTA GREEN

HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE



DETALLES DEL AGENTE

Nombre del jugador:	Hoja de servicio:		
Nombre del agente: CELIA TAKA	Servicio militar:		
Edad y fecha de nac.: 25, 16/3/43	Entrenamiento especial (habilidad):		
Nacionalidad: EE.UU.	Entrenamiento especial (arma):		
Rama/Departamento:	Hipergeometría:		
Profesión/rango: ARCHIVERO	Potencial:	Valor:	
Educación:	Adaptado a:		
Motivación: MISTERIO	Violencia	Impotencia	

HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA

Tu investigación independiente sobre los Mitos llamó la atención de DELTA GREEN. Tuviste suerte, te ofrecieron un trabajo en lugar de una bala en la nuca. Sabes, sin embargo, que esto último sigue siendo una posibilidad...

CORDURA

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	---	---	---	---	----------	---	---	---	---	---

CAPACIDADES GENERALES

Armas cuerpo a cuerpo	2	
Armas de fuego		
Armas pesadas		
Atletismo*	2	
Birlar	5	
Burocracia*	3	
Combate sin armas	2	
Conducir	5	
Contactos	7	
Demoliciones		
Disfraz	5	
Mecánica	2	
Montar		
Ocultar	5	
Pilotar		
Preparación	8	
Primeros auxilios	5	
Psicoterapia	5	
Sentir el peligro	5	
Sigilo	5	

ESTABILIDAD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

SALUD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN

Capacidades Académicas	Capacidades Interpersonales	Capacidades Técnicas			
Antropología	1	Adulación	1	Análisis de tráfico	
Arqueología		Agencia*	0	Arquitectura	1
Astronomía		Bajos fondos	1	Arte	1
Biología		Confortar		Ciencia alternativa	1
Ciencia militar		Espionaje		Criptografía	1
Ciencias ocultas	2	HUMINT	1	Farmacología	
Contabilidad		Inspiración		Física	1
Criminología		Interrogatorio		Fotografía	
Derecho		Intimidación		Medicina forense	1
Historia		Jerga policial		Observación	1
Lengua extranjera	1	Negociar	1	Química	
Historia				Recuperación de datos	
Lo antinatural				SIGINT	
Medicina				Supervivencia	1

* El valor inicial por defecto para Atletismo, Burocracia y Agencia, es de 2.



En una orilla, bajo la luna

De Gareth Ryder-Hanrahan