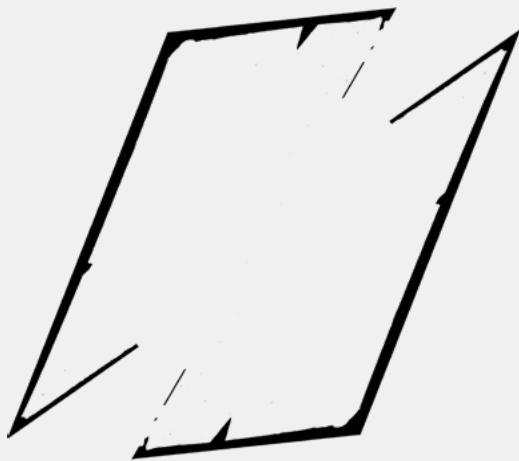


ESOTERRISTAS®  
2ª EDICIÓN

# AMOR POR EL DINERO

POR MATTHEW SANDERSON

Shadowlands



## EDICIÓN ORIGINAL

*The Love of Money*

**Autor:** Matthew Sanderson

**Editor:** Simon Rogers

**Pruebas de juego:** Phil Rodger, Marc Reynolds, Roy Miller, Andrew Pickford, Sinclair Manson, Sunain Rai, Jeffrey Rodger, Graham MacDonald, Stephen Chisholm, James Illing, Mark Kerr, Andrew Nicholson, Francesca Sharpe, Michael Sharpe, Stuart Barker, Paul Fricker, Jonathan Hyde, Nigel Hyde, Matt Nott, Chris Westcott, Andrew Riley, Geoffrey Hardy, Lyndsey Smith, Kimberley Jones y Jonathan Ellis.

**Especial agradecimiento a:** Anna Kreider por sus sugerencias.

©2012 Pelgrane Press Ltd.

## EDICIÓN ESPAÑOLA

**Editor:** Francisco Javier Valverde García

**Traducción:** Joaquim M. Marqués

**Corrección:** Noelia García González y Marta de la Serna

**Dirección de arte y diseño de portada:**  
Andrés Sáez «Marlock»

**Arte interior:** Alberto Martínez «Kisama»

**Imágenes:** Shutterstock

**Maquetación:** Àngels Soler

ISBN 978-84-17708-00-0 · ISSN 2387-200X · EAN 9788417708000

© Shadowlands Ediciones.  
Juegos de mesa y rol, S.L.  
Calle Pere IV, 51, 4º 4º  
08018 Barcelona  
<https://shadowlands.es/>  
[info@shadowlands.es](mailto:info@shadowlands.es)

Primera edición en español, julio de 2024

Esoterroristas y Ordo Veritatis son marcas registradas de Pelgrane Press Ltd.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>	<b>RASTRO DE PISTAS .....</b>	<b>19</b>
Detonante de la investigación .....	6	Diagrama de flujo de escenas .....	20
<b>Conspiración siniestra .....</b>	<b>6</b>		
Se levanta el telón.....	6		
Operación T610.....	6		
Una noche de invierno .....	7		
Rumbo a Europa.....	7		
Agente de la oscuridad exterior.....	8		
La esfera esoterrorista.....	9		
La piedra filosofal .....	9		
Un peón desconocido.....	10		
Catastrofismo .....	11		
Escenario preparado .....	11		
<b>DRAMATIS PERSONÆ .....</b>	<b>12</b>	<b>ESCENAS .....</b>	<b>23</b>
<b>Personajes jugadores.....</b>	<b>12</b>	<b>Escena 1: En el aeropuerto.....</b>	<b>23</b>
Lucy Forbes .....	12	Informe inicial.....	23
Caroline Sheldon.....	12	Informe A Evaluación Psiquiátrica.....	26
Randall Trenhaile.....	12	Aterrizaje.....	26
Robert Martin .....	13	<b>Escena 2: En el hotel.....</b>	<b>28</b>
Sabrina Townsend.....	13	El personal del hotel y la policía.....	28
Geoffrey Pendleton.....	13	La habitación del hotel.....	30
<i>El número de personajes jugadores .....</i>	<i>13</i>	<b>Escena 3: En la comisaría .....</b>	<b>32</b>
<b>Personajes no jugadores principales .....</b>	<b>15</b>	La sala de interrogatorios.....	33
John Sheldon.....	15	Los efectos personales de Cansters .....	34
Johan van der Hulst .....	15	En la oficina .....	34
Nicholaus Laan.....	15	<b>Escena 4: Visita a Métallon Inc.....</b>	<b>36</b>
Maarten Vromme .....	15	Acceder al recinto fuera del horario laboral.....	36
Hagan Lange.....	16	Concertar una cita.....	37
Arabelle Skipper.....	16	<b>Escena 5: En el apartamento de Sheldon .....</b>	<b>37</b>
Betje Groot .....	16	La oficina .....	38
Mina Korstiaan.....	17	Apartamento n°5 .....	39
Equipo de las FES .....	17	<b>Escena 6: Medidas desesperadas .....</b>	<b>41</b>
Inspectora Edda van Eken .....	17	<b>Escena 7: Más allá de las afueras .....</b>	<b>44</b>
<b>Personajes no jugadores secundarios .....</b>	<b>18</b>	Alrededor del molino de viento .....	45
Berg Cansters .....	18	Comunicación de Vromme .....	45
Piet Vogel .....	18	La emboscada según lo planeado .....	46
Sofie Devoss.....	18	<b>Escena 8: En las oficinas de Métallon Inc.....</b>	<b>48</b>
Anke Wit .....	18	Solicitar una reunión .....	48
		Entrar directamente .....	48
		En la oficina del ático .....	51
		La intervención de Laan .....	51
		<b>Escena 9: Detener al equipo de las FES .....</b>	<b>53</b>
		La carrera .....	53
		Detener al equipo de las FES en tránsito .....	54
		<b>Escena 10: En casa de Lange .....</b>	<b>54</b>
		La casa .....	54
		La piscina .....	55

Si el equipo de las FES llega primero.....	<b>56</b>	Lucy Forbes .....	<b>80</b>	
Si los agentes llegan primero.....	<b>56</b>	Caroline Sheldon .....	<b>83</b>	
Opción: Presentación de Trenhaile .....	<b>57</b>	Randall Trenhaile .....	<b>86</b>	
<b>ESCENAS FINALES</b>		Robert Martin .....	<b>89</b>	
<b>DEL JUEGO</b> .....	<b>58</b>	Sabrina Townsend .....	<b>92</b>	
El viaje a la plataforma.....	<b>58</b>	Geoffrey Pendleton.....	<b>95</b>	
Mal tiempo, defensas y aterrizaje.....	<b>59</b>	Edda van Eken .....	<b>98</b>	
Guardias esoterroristas .....	<b>59</b>			
El dispositivo.....	<b>60</b>			
Escapar con el portal abierto .....	<b>60</b>			
Detención de Hulst y del dispositivo .....	<b>62</b>			
<b>EL VELO</b> .....		<b>63</b>		
<b>APÉNDICE 1: REFLEJO ESPECTRAL (DE TIPO ESPECULAR)</b> .....				<b>65</b>
Datos y habilidades conocidas .....	<b>65</b>			
Evadir a un Reflejo espectral.....	<b>66</b>			
Teorías y conjeturas .....	<b>66</b>			
Atracción.....	<b>66</b>			
Estadísticas de juego .....	<b>66</b>			
Daño a la salud .....	<b>66</b>			
Salud o Aberración reducida a cero .....	<b>67</b>			
Recuperar Aberración .....	<b>67</b>			
Ejecución de ataques .....	<b>67</b>			
Otras habilidades .....	<b>69</b>			
<b>APÉNDICE 2: AYUDAS</b> .....		<b>71</b>		
Escena 2: En el hotel.....	<b>72</b>			
Escena 3: En la comisaría .....	<b>73</b>			
Escena 5: En el apartamento de Sheldon .....	<b>73</b>			
Escena 6: Medidas desesperadas.....	<b>77</b>			
Escena 8: En las oficinas de Métallon Incorporated.....	<b>77</b>			
<b>APÉNDICE 3: PERSONAJES</b> .....		<b>78</b>		
Descripción general del conjunto de habilidades.....	<b>78</b>			





# INTRODUCCIÓN

**A**mor por el dinero es una aventura de *Esoterroristas* para 4-6 jugadores. Está diseñada para jugarse de forma independiente con personajes pregenerados, pero puede modificarse para integrarla en una campaña en curso.

En esta ocasión, la Ordo Veritatis se enfrenta a un paradigma de adversario esoterrorista que bien puede ser algo diferente a lo que el grupo operativo se ha enfrentado con anterioridad. En lugar de centrarse en la invocación de los horrores de la oscuridad exterior, esta aventura reflexiona sobre el entendimiento que un ser puede expandir e inspirar para crear un terror más inusual. Presenta una posible instantánea de lo que podría ocurrir si se cumple el objetivo esoterrorista y se completa la Gran Obra. Quizá sea un presagio del desastre que se avecina en caso de que tengan éxito o, tal vez, un experimento que ha salido terriblemente mal.

Solo el tiempo lo dirá...

El enfoque principal de la aventura es la investigación y el análisis de pruebas. Hay momentos muy definidos donde el plomo llenará el aire, pero, en general, está diseñada para que los personajes usen sus cerebros en lugar de sus puños. Dicho esto, el director de juego debe tener en cuenta que los antagonistas que se presentan son bastante despiadados. No juegan limpio y hay varias ocasiones en que los agentes podrán encontrarse en situaciones mortales.

El director de juego debería sentirse libre de golpear cuando lo deseé, causar estragos y dejar escapar a los perros de guerra si quiere recalcar el hecho de que los esoterroristas son un adversario muy peligroso. Como tal, se anima a quien dirija a considerar el uso de las reglas adicionales de combate de la **Guía definitiva del esoterro** para resaltar el grado de peligrosidad que deberían encontrarse los personajes jugadores en estos momentos significativos de la aventura.

Se hace mucho hincapié en el trasfondo de la aventura y su elenco de *personajes no jugadores* con el fin de enmarcar la situación en la mente de quien dirige, así como de proporcionar una plataforma sólida para operar en caso de que el grupo se desvíe por completo de la ruta general del escenario o elija investigar otras áreas con más detalle. Este trasfondo tan detallado pretende ser una red de seguridad, no una camisa de fuerza.

Tampoco se debe sentir que esta información es restrictiva y que es necesario atenerse a cada detalle presentado como si fuera el Evangelio. Se pueden retocar detalles aquí y allá o reescribir secciones de la historia o de los *personajes no jugadores* sin problemas. Haz tuya la aventura y juega con ella como mejor te plazca. Lo más importante es que quien participe se divierta con la partida.

Ahora, como dijo una vez un gran hombre: manos a la obra.

## DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Hace seis meses, **John Sheldon**, agente de la Ordo Veritatis, desapareció del radar de la organización tras una crisis nerviosa ante la pérdida de su esposa en un accidente automovilístico. Responsabilizó de su muerte a su hermana, la también agente **Caroline Sheldon**, ya que esa noche estaba algo bebida al volante. El Departamento de Evaluación Psiquiátrica temía que John estuviera realizando una misión en solitario para exponer el corazón de una red de financiación esoterrorista que había descubierto en Ámsterdam. Debido a su baja probabilidad de éxito, esa misión se había archivado meses atrás.

Cuando su cuerpo apareció en Ámsterdam, con claras evidencias de haber sido sacrificado en un ritual esoterrorista, la sospecha se centró en el resto del equipo que dejó atrás. ¿Son culpables por mera asociación, o son inocentes de su destino? Tendrán la oportunidad de averiguar qué le ha sucedido a su amigo y colega y, en el proceso, librarse de cualquier sospecha a los ojos de la Ordo Veritatis.

Los agentes serán trasladados en avión a Ámsterdam y se harán pasar por miembros de la Interpol que investigan a la víctima que la policía local ha descubierto. Tienen 48 horas para informar de sus hallazgos.

## CONSPIRACIÓN SINIESTRA

**Nota:** Todos los nombres a los que se hace referencia en el trasfondo y en este documento son los nombres por los que más se conoce a los participantes en el escenario. Estos no son necesariamente sus verdaderos nombres, ya que la Ordo Veritatis les da identidades falsas para su propia seguridad.

## SE LEVANTA EL TELÓN

El principio del fin para **John Sheldon** (Peter Leighton) fue una noche, hace mucho tiempo, cuando él y su hermana **Caroline Sheldon** (Heather Leighton) se acercaron a un contenedor de transporte que intentaba pasar de contrabando a través de Dover hacia el Reino Unido. La documentación que detaillaba los orígenes del contenedor y su remitente había desaparecido. Por lo que sabían, habían destruido el manifiesto de su carga. Como funcionarios de Aduanas e Impuestos Especiales de Su Majestad, su trabajo consistía en averiguar qué había en el contenedor anómalo. Lo que encontraron casi los mata.

Unas monstruosidades que ni siquiera sus peores pesadillas podrían haber creado surgieron de la oscuridad de dentro del contenedor y los desgarrraron. Una vez los dieron por muertos, esas cosas huyeron en la noche. Poco después, en el hospital, se presentó la Ordo Veritatis. Teniendo en cuenta lo que habían visto, los hermanos Leighton sabían que no podían quedarse de brazos cruzados y dejar que esta amenaza quedara sin control, por lo que, cuando se les dio la oportunidad, se unieron a la organización.

## OPERACIÓN T610

La especialidad de John eran los delitos financieros. Cuanto más descubría sobre la amenaza esoterrorista, más convencido estaba de que al menos una parte importante de ella estaba dedicada a la obtención de fondos para mantener vivas las operaciones en el resto del mundo. Si pudiera seguir el rastro del dinero hasta su origen y destruirlo, las células de todo el mundo se derrumbarían como un castillo de naipes al viento.

Mientras investigaba las pruebas de las operaciones en todo el Reino Unido y el resto del norte de Europa, descubrió cuentas ocultas, alijos de divisas y registros de transacciones financieras que apuntaban a empresas de Ámsterdam. Muchas de ellas estaban relacionadas con la distribución internacional de metales y piedras preciosas de África, un sector en

el que Ámsterdam es uno de los protagonistas de la escena mundial.

Sheldon documentó sus hallazgos y presentó un plan: la Operación T610. El nombre lo tomó de Timoteo 6:10: «Porque el amor por el dinero es la raíz de todos los males». Era imposible enfrentarse a las empresas dado su poder financiero y su influencia en las áreas política y legal que les cerraría las puertas de inmediato. En consecuencia, propuso una infiltración en solitario en una de ellas, sospechosa de estar bajo el control del movimiento esoterrorista.

Sometieron a estudio su solicitud, pero finalmente la denegaron. La probabilidad de éxito para un agente en solitario era muy remota. Control aceptaría que la operación empezara si tenía algún tipo de respaldo o vigilancia que lo siguiera durante el transcurso de la misma para intervenir si sucedía lo peor, pero Sheldon se negó en rotundo. Tal y como él lo veía, si descubrían a un solo miembro del equipo de vigilancia, tanto él como el equipo serían eliminados. Como resultado, nunca volverían a tener otra oportunidad. Sin embargo, Control creía que si daba luz verde a la misión solo lograría perder a un agente. Era hábil y valioso, pero, sin apoyo, estaba condenado a fracasar. Por lo tanto, hasta que se pudiera sugerir un plan alternativo adecuado, la propuesta se archivó.

Al ser de los que no aceptan un no por respuesta, John comenzó a trabajar de forma obsesiva en la revisión de su plan y sentó las bases para una identidad falsa que podría utilizar para infiltrarse en el movimiento esoterrorista. La personalidad de **Franklin Chase** aseguraría su supervivencia, protegido por una intrincada capa de referencias falsas, una biografía elaborada, etc.

## UNA NOCHE DE INVIERNO

El trabajo de John era admirable, pero comenzaba a entregarse demasiado. Su hermana, al igual que su esposa, **Mary**, se dieron cuenta de ello y lo instaron a que redujera la marcha. Su obsesión amenazaba con abrir una brecha entre Mary y él, pero Caroline no permitiría que eso sucediera. Se veían una pareja feliz, y ella no quería que el trabajo de la Ordo Veritatis los separara.

Así pues, rodeándose de amigos y con la Navidad a la vuelta de la esquina, organizaron una fiesta. Olvidaron la oscuridad del mundo por unas horas y vacia-

ron una botella tras otra para esparcir las preocupaciones a los cuatro vientos. Después de darse cuenta de que su hermano había bebido más vino del que debería, Caroline tomó la iniciativa y le quitó las llaves del coche. Ella se había tomado unas copas, pero estaba bien para conducir, según dijo. Después de la fiesta, Caroline se aprestó a llevarlos a casa; John y Mary viajarían en la parte trasera del vehículo y podrían recoger su coche por la mañana.

El camino a través de la campiña boscosa estaba cubierto de hielo. Si hubiera conducido más despacio, tal vez no habría sucedido. Tal vez si hubiera bebido menos, su reacción habría sido más rápida. Todo lo que John recordaba de ese momento era que Mary dormía con la cabeza apoyada en su hombro. Después, tras la colisión con el coche que circulaba en sentido contrario y el trompo lateral contra el árbol, yacía muerta en sus brazos.

Lo único que el ebrio John recordaba era pequeños y borrosos fragmentos de esa noche, aunque una cosa sí se le quedó grabada en la mente: la culpa de que Mary muriera fue de Caroline. Cerró la puerta a su hermana, le negó el habla e incluso la oportunidad de verse. Poco a poco, cayó en una depresión casi suicida. Tenía poco por lo que vivir. Le habían arrebatado lo único que lo mantenía cuerdo después de enfrentarse a los oscuros horrores.

## RUMBO A EUROPA

Con el tiempo, John decidió que ya no tenía nada más que perder. Una noche, John Sheldon desapareció para que Franklin Chase abandonase el país y pudiera completar la Operación T610. Si moría, no iba a ser una gran pérdida. Si lo conseguía, podría arruinar gran parte de la financiación esoterrorista en todo el mundo.

Llegó a Ámsterdam y comenzó a seguir las pistas. En pocas semanas, se topó con **Métallon Incorporated**. Seis meses después de la muerte de su esposa, solicitaba un trabajo como gerente de contabilidad en la empresa, todo aderezado con un arsenal de excelentes referencias elaboradas para su alter ego. Lo aceptaron y, en cuestión de días, ya estaba con un pie en el umbral de la puerta.

Métallon Inc. es una de las numerosas compañías de la ciudad que se dedican a la distribución de metales y piedras preciosas con fines industriales a

empresas de todo el mundo. Es una red laberíntica de filiales que se ocupan de una amplia gama de productos, desde diamantes hasta rubíes, desde oro hasta platino. A la cabeza del gigante industrial estaba **Johan van der Hulst**.

## AGENTE DE LA OSCURIDAD EXTERIOR

Captaron a Hulst para el movimiento esoterrorista a una edad bastante temprana, cuando su mente todavía era receptiva a creer que había magia en el mundo. Procedía de una familia que ya estaba en el núcleo de la industria europea y, en caso de que algo les sucediera, heredaría los fondos para convertirse en una de las personas más ricas del norte de Europa. La suya fue una infancia solitaria, ya que sus padres siempre estuvieron más centrados en el negocio que en él. Se encerró en sí mismo e hizo de su imaginación su patio de recreo. Fue entonces cuando encontró un compañero de juegos.

Recuerda bien aquel día, su séptimo cumpleaños. Esperaba que su padre volviera de la oficina, pero tenía programada otra «reunión importante» con inversores extranjeros. No la podía dejar de lado, pero «se lo compensaría pronto». Ya había oído aquellas palabras muchas veces y no habían significado nada, y solo parecían coger el mismo sentido de nuevo. Corrió al baño, cerró la puerta y lloró a lágrima viva sobre el lavabo. A medida que caían las lágrimas, la pena y la decepción se convertían en odio ardiente. Cuando levantó la vista, se encontró con otro rostro que lo miraba con tristeza. No había nadie más con él, lo que al principio lo asustó, pero la rabia hacia su padre pronto se apoderó de nuevo de su corazón y superó el cariz antinatural que habían adquirido los acontecimientos.

El chico del espejo le dijo a Johan que todo iba a estar bien, que lo habían enviado para hacerlo feliz. En cierto modo, ese niño era el ángel de la guarda de Johan; después de ver lo triste que se había puesto, no podía dejar que siguiera así. Ahora tendría un amigo a quien llamar cuando quisiera. No tenía nombre, pero Johan le dio uno: **Nicholaus**. Rápidamente, los dos se hicieron buenos amigos.

Jugaban juntos y se contaban historias; historias de fantasía, de magia y de sus deseos sobre un mundo ideal. Nicholaus no tardó en demostrarle que la magia no se limitaba a los libros de cuentos, sino que Johan podía hacerla realidad, pero tenía que trabajar

duro para conseguirlo, y pasarían años antes de que pudiera dominar su arte oculto. Nicholaus conocía el camino para obtener este poder, pero no podía recorrerlo solo. Sin embargo, juntos, podrían lograrlo.

Este extraño comportamiento, hablar a los espejos hasta altas horas de la noche, no les pasó desapercibido a sus padres cuando de vez en cuando le dirigían su atención. Al principio, lo tomaron por la mente hiperactiva de un niño que había creado un amigo imaginario. Incluso complacieron su fantasía y colocaron espejos en todas las paredes de su dormitorio cuando se lo pidió como regalo de Navidad. Sin embargo, al ver cómo seguía y seguía, una y otra vez, empezaron a preocuparse. Si querían que se convirtiera en el futuro heredero del imperio empresarial que su padre se había esforzado tanto en mantener, tenían que hacer algo para apartarlo de esa fantasía y enderezar su camino. Se acercaba el momento en que debía convertirse en un hombre y dejar a un lado las niñerías.

Sin embargo, a medida que Johan se hacía mayor, Nicholaus también parecía envejecer. A medida que la preocupación de los padres de Johan se hacía más visible, le decía que lo mejor era ocultar su existencia. Era hora de dejar que sus padres pensaran que su pequeño había dejado atrás a su «amigo imaginario». Sus padres incluso le organizaron una visita a un psicólogo para asegurarse de que todo iba bien y había pasado esa fase. La actuación de Johan bien valdría un Oscar. Cómo habrían cambiado las cosas si sus padres hubieran contratado a alguien capaz de ver a través de las mentiras y la sonrisa convincente del chico... Sus padres no conocían a nadie mejor y se contentaron con la conclusión del «experto» en la materia.

Johan se sumergió en sus tareas escolares, sobre todo en las ciencias. Nicholaus le dijo que al comprender las reglas que rigen este mundo encontraría la clave para abrir la barrera que lo separa de la fuente de toda magia, la oscuridad exterior. Cuando lo haciera, se convertiría en todopoderoso, como soñaba que un día estaría destinado a ser.

Johan estudió física e ingeniería. Sus padres no tardaron en darse cuenta de que había elegido esa dirección como rumbo en su vida. No se quejaron. El potencial empresarial de alguien con esas aptitudes, incluso fuera de la propia Métallon Incorporated,

era enorme, así que lo animaron a estudiar. Fue a Cambridge, estudió entre las mentes científicas más brillantes de Europa y regresó como ingeniero cualificado. Además, había cursado un segundo curso de Física Nuclear, ya que en él había encontrado la forma de desgarrar la Membrana.

Poco después de su graduación, tuvo lugar un acontecimiento poco frecuente: unas vacaciones familiares. De camino a los Alpes, Nicholaus le dijo a Johan que había llegado el momento de actuar. Habían discutido un plan durante todo el tiempo que pasaron juntos en la universidad. Esta iba a ser la mejor oportunidad de la que dispondrían. El accidente de esquí acabó con la vida de sus dos padres y, aunque en aquella época quedó fastidiado, él mismo se quitó toda culpabilidad de encima. No habría provocado una avalancha que pudiera tragárselo a él también, eso sería una locura. No hubo testigos de que alguien disparara una pistola en una solitaria ladera, y con un arma ahora enterrada bajo muchos metros de hielo y nieve, no habrá pruebas en mucho tiempo.

Lo heredó todo, junto con lo más importante, Méallon Incorporated. Aun contando con el asesoramiento empresarial de numerosas fuentes, quiso atender las preocupaciones de los accionistas y contrató a un consultor de negocios financieros que le ayudaría a mantener la empresa en la dirección correcta. Para ello, Nicholaus se puso un apellido. **Nicholaus Laan** era una persona de carne y hueso. Nadie lo conocía, pero parecía hacer bien su trabajo y la empresa crecía con fuerza bajo su dirección. Los accionistas estaban contentos. Se habían eliminado todos los obstáculos.

## LA ESFERA ESOTERRORISTA

Nicholaus le dijo a Johan que necesitaba ayuda para poder destruir el tejido de la Membrana. Había gente en todo el mundo que podía apoyarlo, gente que necesitaba desesperadamente la ayuda que Johan podía darles. Pronto acudirían a él y, trabajando juntos, podrían alcanzar el poder que Johan había anhelado desde su infancia.

Llegaron extraños de todos los rincones del mundo. Gracias a una revelación de la cosa del espejo, habían acudido a él jefes de células esoterroristas de todo el planeta. Los líderes de las células se convertían en analistas de campo para la empresa y buscaban nuevos yacimientos de metales y gemas en todo el mundo.

El dinero fluía con toda la documentación oficial firmada y, para el mundo exterior, todo parecía legal.

El hecho de que nunca obtuvieran resultados tangibles no molestaba a nadie. Primero, porque solo Hulst y su asesor, Laan, veían los informes. Y segundo, porque si alguien indagara lo suficiente para descubrir las cantidades que salían de su presupuesto para I+D, vería que no es un porcentaje tan grande como para preocuparse. Con su aprobación, los analistas de campo quedaban registrados en su base de datos, se fijaban salarios y la empresa hacía el resto. Mientras él dijera que era correcto, para la empresa todo estaba bien, y las células seguían recibiendo sus fondos.

## LA PIEDRA FILOSOFAL

El objetivo final de Hulst germinó de un momento de clarividencia que le concedió Nicholaus. Le mostró que existía una forma de desgarrar la Membrana en un único punto, aunque fuera solo por un instante.

El propio terror de la humanidad había dado lugar a uno de los ataques más dañinos contra la Membrana en los últimos cien años, y a su vez le dio a Hulst lo que buscaba. En un mundo que se había vuelto sumamente confiado respecto a la capacidad humana para dominar su entorno, la ciencia había anunciado un miedo antes desconocido. Ahora estaba al alcance de la humanidad apretar un botón y acabar con el mundo en una aniquilación nuclear. Despues de haber dividido el átomo, podría partir la Tierra en dos si así lo deseaba.

La Guerra Fría y la persistente amenaza de destrucción en cualquier momento fueron casi como un paraíso del esoterrorismo, ya que hicieron más daño a la Membrana de lo que cabía esperar. No obstante, no iba a durar. A medida que la Guerra Fría se descongelaba y finalmente moría, el miedo desapareció de la opinión pública. Pero el daño ya estaba hecho. El consenso global de la realidad ya había establecido las reglas, y Hulst vio los medios para aprovecharse de ello.

El rodio, un metal raro, utilizado en aleaciones junto con el oro, la plata y el platino, es uno de los metales de la amplia gama que maneja Méallon Incorporated. Una posible fuente de este metal son los residuos del combustible nuclear usado, aunque sus minúsculas cantidades y su costoso proceso de extracción difícilmente hacen viable este método de produc-

ción. Dejando esto a un lado, en la mente de Hulst el metal ocupaba un lugar importante en su filosofía. Para él, la división del átomo era el momento en que se abría la puerta a la oscuridad exterior. En ese instante, a nivel atómico, las dos realidades en conflicto chocaron en el vacío en el corazón del átomo dividido y causaron la explosión que el mundo conoce demasiado bien. A su paso, casi creó algo de la nada: el yacimiento de rodio. Aunque su conocimiento científico era muy limitado, creía que si se conseguía reunir suficiente cantidad de este metal (ya fuera a partir de barras gastadas o en su estado natural), sería posible alcanzar una masa crítica que abriría un portal estable. A través de él se podría aprovechar el poder de la oscuridad exterior en su forma bruta. El rodio sería el material a partir del cual el movimiento esoterrorista encontraría su piedra filosofal, el elemento faltante que completaría su Gran Obra.

Métallon Incorporated es el mayor proveedor industrial de rodio de Europa y el tercero del mundo. Sus mayores ventas de este metal se realizan a la industria del automóvil, tanto en Europa como en Estados Unidos, donde constituye el componente clave de los catalizadores. Es solo una de las facetas de actividad multimillonarias que mantiene en activo a esoterroristas de todo el mundo. También ha permitido a Johan almacenar suficiente metal para construir un dispositivo diseñado por Nicholaus con el que desgarrará la Membrana en las circunstancias adecuadas.

Estas circunstancias se pusieron en marcha una noche de invierno hace seis meses... Apareció John Sheldon.

## UN PEÓN DESCONOCIDO

Hulst sabía que Sheldon vendría a verlo. De hecho, fue Nicholaus quien lo instigó. Había aparecido por el espejo retrovisor del coche aquella noche. En su estado de embriaguez, sorprendió a Caroline en el momento preciso para que perdiera el control, causara la colisión y terminara con la vida de Mary. Por mucho que eche la vista atrás e intente recordar aquella noche, Caroline ni siquiera está segura de haber visto algo. ¿Fue la bebida o realmente allí había algo?

Hulst dejó que Sheldon ahondara todo lo que quisiera e incluso le abrió algunas puertas para exponer toda la operación en bandeja de plata al agente de la Ordo Veritatis. Aun así, sus movimientos eran cautos; no quería ser descubierto, sin saber que habían estado

jugando todo el tiempo con él. Finalmente, una noche irrumpió en la oficina de Hulst, le puso una pistola en la cabeza y lo amenazó para que acabase con la financiación que había traído tanta miseria al mundo. Fue entonces cuando vio a Mary en el espejo.

Uno de los dones de Nicholaus, que Hulst conocía a la perfección, era que podía imitar a cualquiera que se hubiera mirado alguna vez en un espejo. Tomó la apariencia de Mary y juntos hilaron una mentira que convertiría a Sheldon a la causa esoterrorista: el alma de Mary se hallaba atrapada en la oscuridad exterior, pero Hulst podía liberarla. Para que esto sucediera, iba a necesitar su ayuda.

El dispositivo de Hulst podía traerla de vuelta, pero para activarlo necesitaba tal inversión de voluntad y sangre que no podía hacerlo solo. De hecho, alguien iba a tener que morir para darle el poder que necesitaba. Ese no sería el final para ellos. Al otro lado, volverían a estar juntos. Podría traerlos de vuelta, con un coste.

El alma de Sheldon estaría intrínsecamente ligada al dispositivo y le proporcionaría una línea de vida que podría seguir para volver al mundo. Según la ley fundamental del equilibrio, otros tendrían que ocupar tanto su lugar como el de Mary en la oscuridad exterior. Sheldon sabía quién debía llenar ese vacío. Mary le explicó quién la había dejado en ese lugar. La misma gente que lo había traído a Ámsterdam. La misma gente, tiempo atrás, que casi lo había matado aquella noche en Dover al dejar que ese contenedor entrara en el país. La misma gente que permitió la entrega máxima de Sheldon y propició la fiesta de aquella fatídica noche. Puede que su hermana condujera el coche aquella noche, pero ninguno de ellos habría salido a la carretera si no hubiera sido en última instancia por la Ordo Veritatis.

Convencido por el reencuentro con Mary, a quien Hulst pudo sacar de forma temporal del otro lado (otra actuación increíblemente convincente), Sheldon se entregó al plan. Casi seis meses después de su llegada a Ámsterdam, y acercándose el aniversario de la pérdida de su esposa, se dejó ajusticiar de forma ritual por Hulst en un esfuerzo por recuperar su amor.

El corazón físico de Sheldon, junto con su alma, está ahora ligado al dispositivo de rodio que ha sido llevado a un punto remoto en el mar del Norte, donde la

Membrana es más delgada, a una plataforma petrolífera a medio construir y abandonada debido a las terribles condiciones climáticas siempre presentes. En ese lugar, abrirán la puerta a la oscuridad exterior. Lo que queda de él es un eco hueco de odio que sobrevive más allá de la muerte. Espera a que se cumpla la última condición para activar la tecnología maldita: que la Ordo Veritatis vuelva a derramar sangre, esta vez sobre el corazón del dispositivo, para permitir el regreso de Mary. Con eso, la Membrana se rasgará en pedazos y el sueño que ha tenido Hulst toda la vida de poder absoluto sobre la creación misma se hará realidad.

## CATASTROFISMO

Cuando Sheldon desapareció seis meses atrás, sus compañeros temieron lo peor. No era normal que se ausentara así. Durante semanas pensaron, al igual que los altos cargos de la Ordo Veritatis, que se había sumido en una depresión y que su intención era estar solo. Cuando su ausencia se prolongó más de la cuenta, empezaron a barajar varias hipótesis para intentar explicarla. Al encontrarse con la propuesta archivada de la Operación T610, esta se convirtió en la razón más probable. Había destruido todos los registros de su trabajo de seguimiento para que nadie pudiera seguirle la pista y traerlo de vuelta a casa.

Una de las principales razones por las que habían archivado la operación, además de la alta probabilidad de fracaso, era que, en lugar de simplemente matarlo, el movimiento esoterrorista podría subvertir con facilidad a un agente solitario. Dado el poder que estos individuos tenían en el sector financiero y los hilos que podían mover, los presuntos esoterroristas estarían entre los miembros más influyentes de todo el mundo. Un agente solitario que intentase infiltrarse entre ellos no tendría ninguna posibilidad de éxito. Por lo tanto, si un miembro de la unidad se hubiera descarrilado, habría que tomar precauciones con los demás. Con el descubrimiento del cadáver de Sheldon en Ámsterdam, y con la sospecha puesta en su antiguo equipo, aquí es donde comienza la aventura.

## ESCENARIO PREPARADO

Ya han informado a los agentes de la situación y los han retirado del campo. Actualmente son culpables por asociación, hasta que demuestren su inocencia. Aún no hay pruebas concluyentes contra ellos, por lo que no se les ha encerrado en una celda ni se les ha

hecho desaparecer, pero tienen 48 horas para entrar en Ámsterdam, averiguar qué le ha ocurrido a Sheldon y documentar la implicación esoterrorista antes de informar a sus superiores, quienes formularán un plan basado en las pruebas que hayan descubierto.

Estarán equipados con dispositivos de seguimiento GPS vinculados a su ritmo cardíaco, por lo que no podrán retirarlos sin que la Ordo Veritatis se dé cuenta. También los acompañarán representantes de la división de Evaluación Psiquiátrica para supervisar su comportamiento e informar directamente si el equipo se ve comprometido. En caso de que se confirme, se enviará en secreto un equipo de las Fuerzas Especiales de Supresión para seguir y proteger a los dos observadores y neutralizar a los demás, así como a cualquier esoterrorista con el que pudieran intentar unir fuerzas. Tienen órdenes permanentes de no ponerse en contacto con ninguna otra unidad fuera de Control. La FES escucharán las actividades del equipo a través de micrófonos ocultos en posesión de los observadores, pero no deberán contactar con ellos.

Por supuesto, si el equipo demuestra que no le ha afectado ninguna influencia esoterrorista e identifican a los responsables de la muerte de Sheldon, deben hacer todo lo posible para capturar inmediatamente a los cabecillas de la conspiración, ya que Control podría tener mucho que aprender de ellos sobre la organización esoterrorista. Todos aquellos que se resistan a la detención serán abatidos, lo que en la práctica puede dar lugar a la culminación de la Gran Obra.

# DRAMATIS PERSONÆ

## PERSONAJES JUGADORES

A continuación, se presenta una descripción general los *personajes jugadores* del escenario y su papel en los eventos que se desarrollan ante ellos. En el Apéndice 3, «Personajes», se pueden encontrar informes detallados y las estadísticas de cada uno de ellos.

### LUCY FORBES

Antes conocida como Rachel Miller, era la jefa del equipo por encima de John Sheldon. Como líder autoritaria y apegada a las normas, no le sentó nada bien la crisis nerviosa y posterior desaparición de John. Como persona perfeccionista, debería haberlo visto venir, por lo que se vio impulsada a encontrar cualquier forma de hacer frente a su fracaso. Encuentra la absolución a través de las drogas, aunque Martin lo ha descubierto y ahora la subyuga con el fin de impulsar su posición en la Ordo Veritatis.

### CAROLINE SHELDON

Anteriormente conocida como Heather Leighton, es la hermana de John, quien la responsabiliza de la muerte de Mary. Caroline odia a los esoterroristas con una pasión malsana. Ella y su hermano casi fueron asesinados en Dover, lo que los llevó a unirse a la Ordo Veritatis. Es una hábil agente de campo con la mirada siempre al frente para vengarse, de cualquier manera posible, del movimiento esoterrorista.

### RANDALL TRENHAILE

Antes conocido como Adam Thorne, fue miembro del movimiento esoterrorista en Ámsterdam. Experto erudito en ocultismo, fue reclutado por la causa esoterrorista para contraatacar a su autoritario padre. Cuando descubrió las abominables creaciones que el movimiento creaba, huyó y se unió a la Ordo Veritatis. Control lo mantiene a raya; lo ve como un gran activo, pero

es potencialmente peligroso, ya que sus ambiciones de poder aún se mantienen.

### **ROBERT MARTIN**

Anteriormente conocido como Wade Ainsworth, fue periodista de investigación antes de unirse a la Ordo Veritatis. Cuando la organización lo encontró, estaba trabajando en un reportaje sobre el ocultismo clandestino en su comunidad local. Se unió a la organización con la intención de descubrir los secretos de la conspiración, pero ahora se da cuenta de que sería un error devastador. Sin embargo, sigue queriendo saber qué se esconde en la cúspide de la estructura de poder. Después de descubrir la drogadicción de Forbes, tiene la intención de usarla para aumentar su rango dentro de la organización hasta que lo consiga.

### **SABRINA TOWNSEND**

Antes conocida como Brooke Southwell, fue una talentosa ingeniera en la industria aeroespacial que trabajaba para la Royal Air Force, con la ambición de finalmente unirse a la Agencia Espacial Europea. Geoffrey Pendleton la reclutó para la Ordo Veritatis cuando se cruzaron durante una misión de inteligencia militar. Talentosa agente de vigilancia, se unió al equipo de Forbes, pero fue una estadía de corta duración. Sabrina creía que, si la situación lo justificaba lo suficiente, se podían romper las reglas. Los principios de Forbes hicieron que esto fuera imposible; cuando casi llegaron a las manos, trasladaron a Sabrina a otro equipo. Ahora la han llamado para que ayude a Pendleton en su evaluación del equipo como testigo de carácter. Solo ellos dos saben que un equipo de las Fuerzas Especiales de Supresión (FES) los seguirá durante toda la operación.

### **GEOFFREY PENDLETON**

Anteriormente conocido como Gerald Wentworth, es miembro de la división de Evaluación Psiquiátrica. Experto psicólogo y oficial de inteligencia militar desde la primera guerra del Golfo en adelante, lo han llamado para que evalúe a los miembros del antiguo equipo de Sheldon, con la ayuda de Townsend, para ver si están comprometidos al igual que pudiera estarlo John. El resto sabe muy poco sobre él, aparte de su papel en la misión. Solo él y Townsend saben que el equipo de las FES los seguirá durante toda la operación.

## **EL NÚMERO DE PERSONAJES JUGADORES**

El escenario está construido para que se usen de cuatro a seis de los personajes anteriores (con la posible incorporación de Van Eken [ver página 17] si uno muere antes de la conclusión, o si se precisa incluir a un séptimo *personaje jugador* para jugar). En la práctica, jugar con seis funcionaría mejor para la aventura, pero si el grupo es pequeño, cuatro serán suficientes. Los que son esenciales para el desarrollo de la aventura son Caroline Sheldon (ya que tiene la conexión emocional con John y la utilizaron directamente en el plan para facilitar la muerte de Mary) y Randall Trenhaile (ya que proporciona vínculos fundamentales con el movimiento esoterrorista en Ámsterdam). También hay que tener en cuenta el conflicto que surgirá entre los dos si el pasado de Trenhaile sale a la luz de tal manera que desencadene el odio de Caroline hacia los esoterroristas, lo que puede proporcionar una interesante dinámica de partida.

Los personajes que componen el resto del equipo marcan la pauta a partir de las relaciones del grupo. Por ejemplo, tener a Sheldon y Trenhaile junto a Forbes y Martin fomenta una mezcla de conflicto personal y determinación en el equipo. El chantaje flota en el aire, mientras Forbes lucha por resolver finalmente su conflicto interno.

Tener a Pendleton y Townsend en el grupo fomenta una mayor sensación de paranoia de «nosotros y ellos», ya que el grupo se divide por la mitad desde la perspectiva de Sheldon y Trenhaile. Los otros dos observan desde arriba, esperando a que cometan algún delito para tildarlos de conversos esoterroristas.

Tener a Forbes y Townsend juntas en un grupo pequeño es otra dinámica interesante: las dos mujeres representan fuerzas imparables que golpean objetos inamovibles. Una siendo investigada, la otra investigando, y aun así ambas tienen que trabajar juntas a regañadientes. Es una combinación que bien podría atraer a aquellos que buscan una interesante interpretación de personajes junto con la investigación que ofrece la historia.

Cuando se juega con cinco personajes, la combinación puede resolverse de varias maneras. O bien se decide cuál de las combinaciones anteriores no desean que

aparezca en la partida, o, simplemente, se deja que los jugadores elijan al azar entre los cuatro restantes, además de Sheldon y Trenhaile. Que la suerte decida cuál de ellos no aparecerá en la aventura.

Los personajes que no se usen pueden descartarse por completo o usarlos como un *personaje no jugador* de relleno, si el *director de juego* quiere tratar de mantener intacta la dinámica completa del grupo. Al final, queda a gusto del consumidor.

De cualquier manera, hay que tener en cuenta una última cosa: la presencia del equipo de las FES siguiendo a los *personajes jugadores*. En el esquema básico, solo Townsend y Pendleton lo saben. Si no se están utilizando estos personajes, o si el *director de juego* desea ser un poco más desacarado en su aplicación, el señor Verdad los informaría al respecto en la escena inicial, por ejemplo, emitiendo por los micrófonos ocultos de los relojes.

## INTEGRACIÓN EN UNA CAMPAÑA EN CURSO

Los personajes centrales del trasfondo de la historia son John y Caroline Sheldon. Caroline, al ser *personaje jugador*, debería sustituirse por cualquier otro de la campaña actual con solo unos pocos ajustes. Se recomienda que el trabajo preliminar se haga con algo de tiempo de antelación, para que no entre en partida de forma un tanto brusca. De hecho, repartir los eventos previos en el transcurso de algunas aventuras anteriores debería ser suficiente.

El primer paso sería presentar al hermano del *personaje jugador* en la Ordo Veritatis (asumirá el papel de John Sheldon). Tal vez sea miembro del mismo equipo o de uno diferente, si quieres tomar algo de distancia. Una o dos misiones más tarde, se produce el rechazo a la propuesta de la Operación T610 y este PNJ queda devastado. Tras otra misión, ocurre el accidente automovilístico y el *personaje jugador* involucrado y el PNJ John se distancian. Después de otro par de misiones, John desaparece. Claramente, aquí tienes una oportunidad de crear una aventura propia haciendo un trabajo de investigación preliminar que puede vincularse con la aventura final. Luego, las cosas encajarán muy bien con los detalles presentados aquí, adaptando las secciones según sea necesario para mantener el flujo de continuidad a partir del trabajo preliminar anterior que se haya hecho.

## PERSONAJES NO JUGADORES PRINCIPALES

El siguiente listado de *personajes no jugadores* proporciona detalles relevantes para la investigación y el transcurso de la aventura. Algunos son más activos que otros, pero todos se presentan como referencia para ayudar a la dirección del juego. También se presentan los valores de sus estadísticas en aquellos implicados en escenas en las que podría producirse un combate.

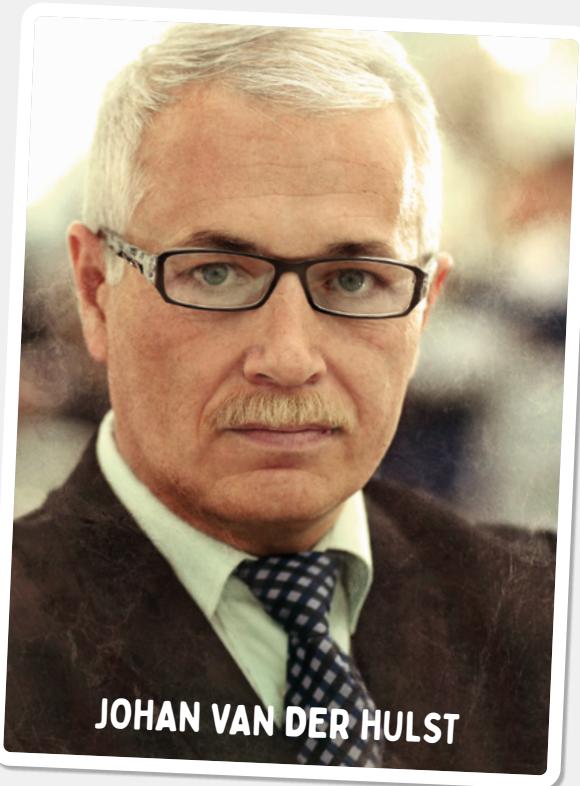


### JOHN SHELDON

Nacido como Peter Leighton, cambió de nombre a John Sheldon cuando se unió a la Ordo Veritatis. Más tarde, por su cuenta y riesgo, se convirtió en Franklin Chase al emprender la Operación T610 en Ámsterdam. Fue el agente objetivo de Laan para conferir poder al dispositivo esoterrorista, y es el encargado de rasgar la Membrana a la oscuridad exterior.

### JOHAN VAN DER HULST

Director de Métallon Incorporated y de una de las mayores redes de financiación del esoterrorismo en el hemisferio norte. Cree, con la información obtenida por parte de Laan (quien se acercó a él cuando era niño y lo preparó para el papel de su vida), que



finalmente podrá rasgar la Membrana y aprovechar el poder de la oscuridad exterior para así convertirse en el hechicero más poderoso del mundo al lograr el objetivo final del movimiento esoterrorista.

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 8, Disparar 10, Escaramuza 10, Salud 20
- ◊ **Umbral de golpe:** 4
- ◊ **Protección:** +2 contra Disparar

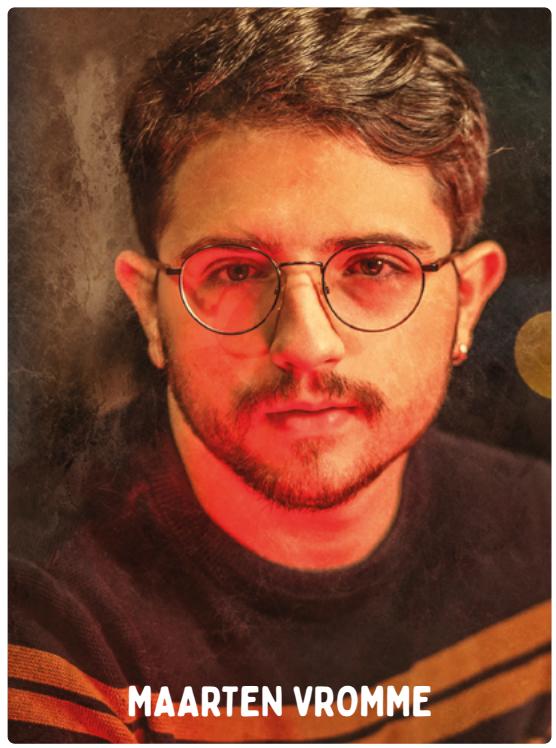
### NICHOLAUS LAAN

La cosa en el espejo, el mal llamado «amigo imaginario» que llegó a Hulst cuando solo era un niño, ahora actúa como su invisible «asesor financiero y consultor de negocios» en Métallon Incorporated. En realidad, se trata de un Reflejo espectral. (véase el Apéndice 1, página 65, para más información sobre el monstruo).

- ◊ **Habilidades:** Aberración 20, Salud 20
- ◊ **Umbral de golpe:** 4

### MAARTEN VROMME

Antiguamente estuvo bajo el mando de Hulst; ahora son rivales esoterroristas en Ámsterdam. Su enfoque es más tradicionalista a la hora de conseguir que la Gran Obra tenga éxito, así que cree que el plan en el que trabaja su antiguo maestro será una gran catás-



**MAARTEN VROMME**

trofeo y no hará nada para ayudar a la causa esoterista; de hecho, como él lo ve, podría hacer más mal que bien. Con esta idea, intentará intervenir y poner fin a los esfuerzos del demente deshaciéndose del equipo de la Ordo Veritatis, sobre todo de Caroline Sheldon.

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 4, Disparar 10, Escaramuza 10, Salud 10
- ◊ **Umbral de golpe:** 3

### **HAGAN LANGE**

Segundo al mando de Hulst en la operación esoterrorista. En ausencia de su maestro, dirige Métallon Incorporated. Mientras Hulst se encuentra en el lugar del ritual preparando el dispositivo, Lange permanecerá en Ámsterdam y es el miembro esoterrorista de mayor rango en la compañía con el que los *personajes jugadores* entrarán en contacto en el continente.

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 6, Disparar 10, Escaramuza 10, Salud 10
- ◊ **Umbral de golpe:** 3

### **ARABELLE SKIPPER**

Jefa de los sicarios de Hulst, reporta directamente a Lange. Cuando surgen problemas que necesitan atención personalizada, ella es la enviada para ocuparse de todo. Se quedará en Ámsterdam para lidiar con cualquier «problema» junto con Lange y Groot mientras se prepara el lugar para el ritual.

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 8, Disparar 20, Escaramuza 8, Salud 10
- ◊ **Umbral de golpe:** 4



**ARABELLE SKIPPER**

### **BETJE GROOT**

Jefa encargada de la seguridad de la empresa Métallon Incorporated. Está empleada por los esoterroristas y trabaja directamente bajo las órdenes de Arabelle Skipper. En ocasiones, utiliza, sin informarles, a agentes civiles como equipo de seguridad, simples peones para realizar labores de vigilancia en nombre de la empresa, como Berg Cansters.

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 6, Disparar 6, Escaramuza 6, Salud 6
- ◊ **Umbral de golpe:** 3



**MINA KORSTIAAN**

### **MINA KORSTIAAN**

Trabaja de analista financiera para la empresa de Vromme. Es una nueva recluta del movimiento esoterrorista y abraza su dogma de todo corazón. Se ha convertido en la mano derecha de Vromme en la mayoría de los asuntos cuando se trata de operaciones prácticas sobre el terreno.

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 6, Disparar 6, Escaramuza 6, Salud 6
- ◊ **Umbral de golpe:** 3

### **EQUIPO DE LAS FES**

El equipo no juega un papel principal a lo largo de la aventura, aunque se encuentra acechando continuamente al borde de la visibilidad cuando se acerca el clímax. Son un equipo de élite de seis exagentes del SAS (Servicio Aéreo Especial) que siguen, sin desviarse, las órdenes al pie de la letra. Las estadísticas que se proporcionan a continuación son las mismas para cada miembro del equipo.

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 10, Disparar 25, Escaramuza 10, Salud 10
- ◊ **Umbral de golpe:** 4
- ◊ **Armas:** +1 (Metralleta), +0 (Pistola de 9mm)
- ◊ **Protección:** Chaleco militar (3 contra Disparar, 2 contra armas de filo)

### **INSPECTORA EDDA VAN EKEN**

Experimentada detective de homicidios que hace de intermediaria entre el operativo y la policía de Ámsterdam. Habla inglés con fluidez, pero con un fuerte acento. Ha sido diseñada principalmente como un *personaje no jugador* para apoyar al grupo durante el tránsito de su investigación. Es una agente de la ley sensata y respetuosa con las normas, lo que significa que puede sentirse un poco frustrada con el equipo si empiezan a interferir en el procedimiento establecido o si empiezan a utilizar procedimientos «poco ortodoxos». Ya ha trabajado antes con la Interpol y ve todo el ejercicio como una forma de ganarse unos cuantos «puntos» con los que están más arriba en el departamento. Sin embargo, si uno de los agentes muere en el curso de la investigación, se recomienda que Van Eken pase a ser un *personaje jugador* de reemplazo. En el Apéndice 3 se incluyen todos los detalles para entregar al jugador correspondiente (o incluso para utilizarla desde el principio).

- ◊ **Habilidades de investigación:** Análisis de documentos 1, Consolar 2, Detección de mentiras 2, Derecho 1, Fotografía 1, Huellas dactilares 1, Idiomas 1, Investigar 2, Jerga policial 4, Negociar 2, Recoger pruebas 2



- ◊ **Habilidades generales:** Atletismo 5, Conducir 5, Disparar 10, Escaramuza 5, Estabilidad 10, Preparación 5, Salud 20, Vigilancia 2
- ◊ **Umbral de golpe:** 3
- ◊ **Armas:** +0 (Glock 9 mm, pistola ligera), -1 (Porra policial)
- ◊ **Idiomas:** Holandés, inglés.

## PERSONAJES NO JUGADORES SECUNDARIOS

### BERG CANSTERS

Contrabandista y traficante de drogas de poca monta empleado en ocasiones por Métallon Incorporated. No fue un contacto importante en su operación, pero fue el responsable del envío de las monstruosidades que casi matan a los Sheldon en Dover.

### PIET VOGEL

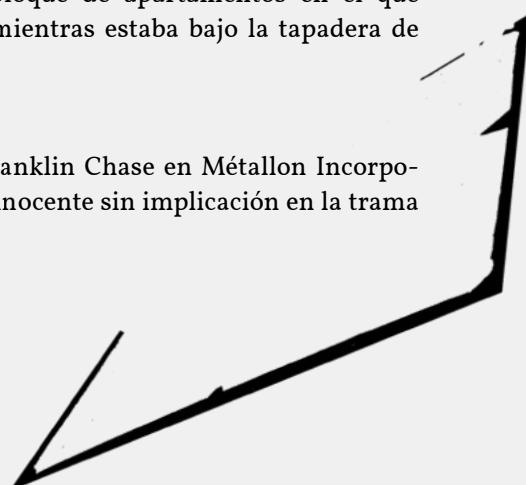
Gerente del Hotel de l'Europe. Se le puede encontrar en las etapas iniciales de la investigación.

### SOFIE DEVOSS

La casera del bloque de apartamentos en el que Sheldon vivía, mientras estaba bajo la tapadera de Franklin Chase.

### ANKE WIT

Secretaria de Franklin Chase en Métallon Incorporated. Una civil inocente sin implicación en la trama esoterrorista.



# RASTRO DE PISTAS

Todo empieza con la escena introductoria en el avión, donde los agentes reciben el informe: han hallado muerto en Ámsterdam a su amigo y exmiembro del equipo, John Sheldon. Su misión consiste en averiguar exactamente qué le sucedió durante su ausencia, quién lo mató y por qué. En el proceso, también será preciso demostrar más allá de toda duda razonable que no son de ninguna manera culpables de deserción por asociación.

Para empezar, los operativos obtendrán la dirección del hotel donde se halló el cuerpo de Sheldon. Allí, se encontrarán con las fuerzas del orden locales, que no están muy contentas con que la Interpol les haga esperar, pero pondrán a su disposición todas las facilidades (una oficina en la comisaría de policía con acceso a sus registros y a sus laboratorios, si lo necesitan).

Una vez en la habitación, además de la observación inmediata de que no lo asesinaron allí, hay señales evidentes de que las pruebas han sido manipuladas después de que lo colocasen en el lugar. Junto a los restos del cuerpo, hay una de las tarjetas de visita de Sheldon en la que se detalla su dirección. En las cintas de seguridad también se ven los rostros de **Arabelle Skipper** y **Mina Kortstiaan**, que estaban allí cuando se colocó el cadáver.

En el hotel, también vigilaba el lugar **Berg Cansters**, que posteriormente fue detenido por la policía. En la comisaría, lo atacó un Reflejo espectral antes de que pudiera revelar cualquier información, aunque sí pudo gritar el nombre de **Betje Groot**, jefa de seguridad de Métallon Incorporated, que lo contrató para vigilar el hotel.

La tarjeta de visita llevará a los agentes al apartamento de Sheldon. Han saqueado el lugar con rapidez, pero únicamente quedan algunas pruebas. Encontrarán una nota hecha con recortes de periódico que los llevará a las afueras de la ciudad, así como el pase de acceso a Métallon Incorporated. A partir de este punto, la investigación irá en una de dos direcciones, con un par de escenas alternativas, pero finalmente obtendrán la información que necesitan.

La nota los conduce a una emboscada donde los atacarán los socios de **Maarten Vromme**. Las pruebas descubiertas aquí durante la limpieza del lugar les indicarán que Vromme creía que los

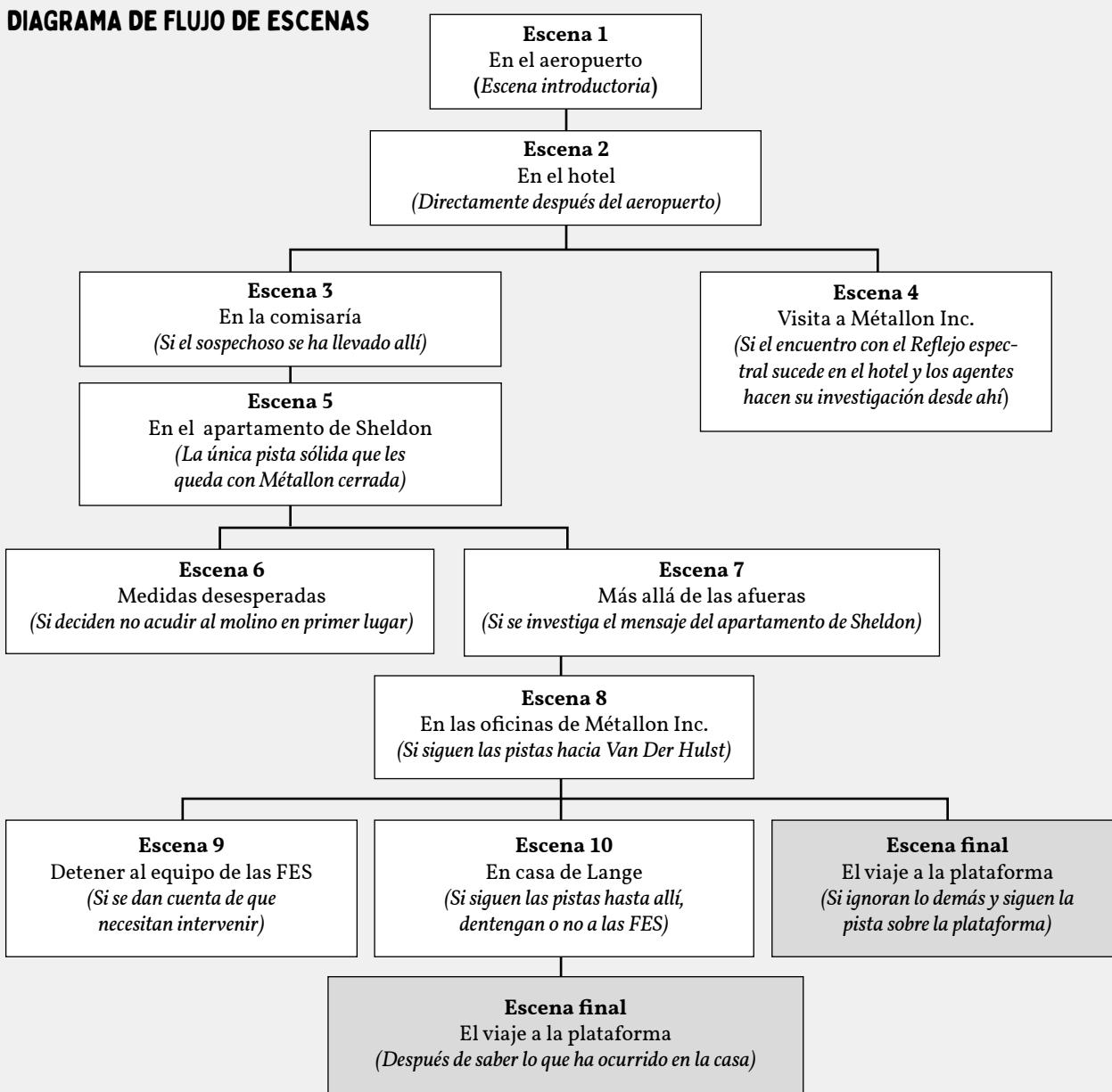
agentes eran de algún modo decisivos para el éxito de los planes de Hulst, y que los estaban utilizando para promover sus objetivos. Aquí, Arabelle Skipper bien podría intentar intervenir si fuera necesario, para asegurarse de que el plan no se venga abajo por su interferencia...

El pase les da acceso a Métallon Incorporated, donde podrán entrar en el despacho de Sheldon y encontrar los planos del dispositivo y de la seguridad de la plataforma petrolífera. Si quieren acercarse a ella, tendrán que transmitir por radio un código preestablecido o saltar desde el aire en marcha. También encontrarán una llave de acceso falsificada para la oficina de Hulst y la dirección de la casa de Hagan

Lange donde se ha preparado el ritual para derramar la sangre en el corazón del dispositivo antes de que Laan lo transporte a la plataforma petrolífera a través de un espejo.

En la oficina de Hulst, se enfrentarán al Reflejo espectral que custodia la terminal donde pueden conseguir el código de radio que les permitirá llegar a salvo a la plataforma petrolífera. A partir de aquí, comenzará el final de la operación y dependerá del grupo operativo averiguar qué va a ocurrir exactamente: pueden caer en la trampa y dirigirse al lugar del ritual, o ir a la plataforma petrolífera para recuperar el dispositivo antes de que vuelva a caer en manos de los esoterroristas.

## DIAGRAMA DE FLUJO DE ESCENAS



# REACCIONES ANTAGONISTAS

**E**n su mayor parte, los secuaces de Hulst han trazado el rastro de pistas para crear un camino sutil. Este llevará a los agentes a la residencia de Lange en las afueras de la ciudad, donde se llevará a cabo el ritual.

El acontecimiento clave para el comienzo de este rastro es la detención policial de Cansters fuera del hotel. Le han pagado para que lo atrapen por un delito menor y así levantar sospechas. Si bien el trato con él fue que solo le realizarían una verificación de antecedentes para en última instancia dirigirlos hacia Groot y Métallon Incorporated, el Reflejo espectral lo matará para que parezca que están tratando de eliminar cabos sueltos.

En realidad, los esoterroristas quieren que los encuentren, por lo que no intervendrán en ningún momento para evitar que eso suceda. Sin embargo, harán lo necesario, como el asesinato de Cansters, para que parezca todo lo contrario. Además, dado que la mayoría de la célula esoterrorista ya está en la residencia de Lange cuando los agentes llegan a Ámsterdam, estarán demasiado lejos para desempeñar un papel activo y confiarán en los que han dejado atrás.

Skipper está en la ciudad para asegurarse de que nadie, como Vromme, interfiera con los esfuerzos de Hulst. Que Korstiaan interrumpiera los preparativos realizados en la habitación del hotel no afecta demasiado a los objetivos de Hulst, ya que Cansters sigue en su puesto. Es principalmente una francotiradora, por lo que no necesita estar en el meollo de la acción y prefiere realizar ataques quirúrgicos desde la distancia.

Sin embargo, Vromme proporciona otro rastro de pistas para dirigir a los agentes hacia el apartamento de Sheldon, lo que al final los conducirá a una emboscada fuera de la ciudad. Si no siguen ese rastro, entonces tendrá lugar la mayor parte de la reacción antagonista, ya que su gran objetivo

es deshacerse de ellos y así destruir las posibilidades de Hulst de completar su experimento. Si no acuden a esa refriega, la refriega acudirá a ellos. Por consiguiente, si no se dirigen al lugar de la emboscada, se desarrolla la escena alternativa («Medidas desesperadas», página 41).

Incluso si logran evitar a Vromme, las evidencias deberían llevarlos al corazón de Métallon Incorporated, donde el alcance de la operación esoterrorista se hace evidente y descubren la información que los lleva al mar del Norte.

Bajo sus órdenes originales, las FES que siguen al equipo podrían convertirse de repente en una amenaza mayor de lo que Pendleton y Townsend habrían

pensado inicialmente, si se dan cuenta demasiado tarde del significado del ritual en la residencia de Lange. Se convertirán, a todos los efectos, en los antagonistas que los *personajes jugadores* están tratando de parar para que no provoquen el inicio de la catástrofe.

Sin embargo, hasta ese momento, deberían ser escasamente visibles. Deben vigilarlos, no obstaculizar su investigación, ya que, si aparecen en escena de forma repentina, los agentes que no saben de su presencia podrían pensar que son una fuerza hostil que los sigue (aunque que el grupo cometa el error de intentar huir y despistar a estos misteriosos seguidores, que están de su propio bando, podría divertir a algunos *directores de juego*).



# ESCENAS

## ESCENA 1: EN EL AEROPUERTO

**Tipo de escena:** Informativa

En los detalles de cada personaje que se encuentran en el Apéndice 3, hay una breve descripción de la escena informativa (titulada «En las últimas horas»). Esto ayudará a omitir la misma escena de introducción por cada uno de los *personajes jugadores*. Aquí comenzamos con todos los investigadores a punto de reunirse en un jet privado camino de Ámsterdam.

En lo que respecta a los miembros del equipo de Forbes, los obligaron a abandonar sus hogares en mitad de una fría noche de invierno y los condujeron hasta el aeródromo. Han subido a un avión sin tener idea de quién está a bordo y ni a dónde se dirigen. En una estrecha área de conferencias, sentado en la cabecera de una mesa, se encuentra el señor Verdad. Acto seguido, la puerta se abre para que entren Sabrina Townsend y Geoffrey Pendleton, quienes ocuparán los dos asientos restantes.

### INFORME INICIAL

El señor Verdad comienza esbozando la situación, posiblemente después de tener que calmar a las agentes Forbes y Townsend, si estas aprovechan la oportunidad para lanzarse comentarios sarcásticos la una a la otra, dada su aversión mutua. Por lo general, se recomienda elaborar un discurso propio para el señor Verdad, en lugar de leerlo del libro, ya que ayuda a crear un mejor ambiente. Sin embargo, a continuación, con el fin de servir de inspiración, se ofrece un ejemplo de sesión informativa:



«Siento el subterfugio para conseguir que todos ustedes lleguen hasta aquí, pero a día de hoy tenemos el tiempo justo. Esperaba ser portador de buenas noticias, pero los acontecimientos de la última hora han empeorado las cosas...»

»Nuestro cribado de tráfico electrónico detectó que la policía de Ámsterdam trataba de buscar una huella dactilar en su base de datos que correspondía a John Sheldon. Así pues, dado que esta es la primera pista que hemos tenido de él en algunos meses, quedarían ustedes movilizados, como equipo que eran, para traerlo. Para ser honestos, no nos sorprendió particularmente que apareciera en Ámsterdam. Dada la naturaleza de la misión que sospechamos que llevaba a cabo por su cuenta (T610, como algunos de ustedes ya saben), ir a uno de los centros financieros europeos tenía mucho sentido. La ciudad alberga la bolsa de valores más antigua y es famosa por su comercio de diamantes..., pero me estoy desviando.

»Mientras los traían hasta aquí, debían informarnos con más detalle del paradero exacto de Sheldon, lo que finalmente ocurrió hace escasos treinta minutos a partir de nuevas transmisiones policiales. Sin

embargo..., es mi triste deber informarles de que su colega y amigo ha sido encontrado muerto a primera hora de la tarde en Ámsterdam. Las huellas dactilares tomadas eran un intento de confirmar su identidad. Muy a mi pesar, tenemos que dejar el duelo para más tarde. Debemos actuar rápido para detener a su asesino.

»Tenemos la sospecha de que un grupo que está al servicio del movimiento esoterrorista asesinó a John Sheldon. Encontraron su cuerpo en el Hotel de l'Europe, en el centro de la ciudad, a orillas del río Amstel. Los primeros informes sobre la naturaleza de su muerte nos llevan a concluir que no fue un accidente. Lo comprobarán ustedes mismos a su llegada. Un coche los estará esperando cuando aterricemos en el aeropuerto de Schiphol. El conductor les entregará su tapadera para la operación y les proporcionará transporte hasta el hotel.

»A cada uno de ustedes se les entregará una identificación como agentes o especialistas de la Interpol. La policía local sin duda seguirá en el hotel. Sus credenciales deberían ser suficientes para que les presten cualquier ayuda que puedan necesitar. Ya se les

ha avisado con antelación de su llegada. Su misión es averiguar qué le ocurrió a Sheldon en los seis meses que estuvo fuera de nuestro radar, qué descubrió, cuál es la agenda esoterrorista detrás de su asesinato, y detener cualquier plan que hayan puesto en marcha.

»No deberían tener mucho problema con la barrera del idioma; he oído que alrededor del 70 % del país puede arreglárselas en inglés a día de hoy. Además, a cada uno de ustedes se le proporcionará un arma de fuego estándar y una porra extensible. Teniendo en cuenta lo que le ha pasado a Sheldon, no queremos que ocurra lo mismo con ustedes.

»Normalmente, no habríamos asignado a ninguno de ustedes a este caso, dada la implicación emocional que puedan tener, pero dado que ya estaban movilizados y que el tiempo es un factor determinante para evitar que la policía pisotee toda la escena, nos queda poca opción para no involucrarlos. Espero que nos perdonen por eso.

»Sin embargo, esto nos lleva a un tema un tanto desafortunado. Como miembro de su equipo, todos ustedes saben lo que le pasó a John Sheldon hace aproximadamente un año. El accidente lo envió al borde del abismo y necesitamos saber qué tan lejos cayó. La preocupación de la división de Evaluación Psiquiátrica es que podría haber recurrido al movimiento esoterrorista por su estado mental. Como tal, iniciaremos el desafortunado procedimiento de mantenernos muy atentos con ustedes como miembros de su equipo. Es posible que la frase "culpable por asociación" no esté muy lejos del estado en el que nos encontramos, pero no se pueden pasar por alto los casos del pasado que son de todos conocidos.

»Se les pone bajo observación por su propia seguridad y la nuestra, y de esta forma eliminamos del escenario esta preocupación. Como tal, el señor Pendleton del departamento de Evaluación Psiquiátrica los acompañará en la misión con la señorita Townsend para documentar su comportamiento y hallazgos. Una vez más, si hubiéramos conocido de antemano el estado de la situación, la señorita Townsend no habría sido nuestra primera opción, pero con su reciente adscripción a Evaluación Psiquiátrica, y ya que trabaja directamente con el señor Pendleton, las circunstancias nos han dejado con pocas opciones.

»Tenemos una fe máxima en que no nos decepcionarán, pero como medida de seguridad adicional, también les entregaremos un reloj que usarán en todo momento. Contiene una baliza de rastreo GPS que está vinculada a su frecuencia cardíaca, por lo que si se lo quitan, lo sabremos. Les suplicaría que no lo hieran, espero que me entiendan. En cuarenta y ocho horas esperamos el primer informe de equipo. Buena suerte.»

Llegados aquí, se les presenta una caja con cuatro relojes de pulsera para que Forbes, Sheldon, Trenhaile y Martin cojan uno. Cada uno varía de estilo y apariencia de los otros, por lo que no atraerá sospechas que cuatro personas usen el mismo tipo de reloj, en el caso de que algún ojo avizor se diera cuenta.

Si se prefiere redactar una introducción propia, aquí se da una lista con los puntos importantes que hay que transmitir a los *personajes jugadores*:

- ◊ Hace unas horas llegó una pista sobre el paradero de Sheldon: la policía de Ámsterdam cotejó sus huellas dactilares en su base de datos.
- ◊ El equipo fue movilizado originalmente para traerlo de vuelta con vida.
- ◊ Había la sospecha de que podría estar en algún lugar como Ámsterdam, dada la naturaleza de la Operación T610. Destaca la importancia de la ciudad en finanzas europeas (bolsa de valores más antigua, centro mundial para el comercio de diamantes, etc.).
- ◊ Sin embargo, en la última hora se ha confirmado que han encontrado su cuerpo en el Hotel de l'Europe, en el centro de Ámsterdam.
- ◊ La participación esoterrorista está prácticamente confirmada.
- ◊ El equipo se hará pasar por agentes de la Interpol.
- ◊ Los conducirán al hotel después de aterrizar en Schiphol. El conductor les entregará un arma de fuego y una porra extensible.
- ◊ Su misión será averiguar qué le sucedió a Sheldon en los seis meses que desapareció del radar, qué descubrió, cuál es la agenda esoterrorista detrás de su asesinato y detener cualquier plan que hayan puesto en marcha.
- ◊ Normalmente no habrían traído a su antiguo equipo, debido a la implicación emocional, pero como ya estaban movilizados, y el tiempo está en su contra, no tienen más remedio que seguir como están.

- ◊ Al departamento de Evaluación Psiquiátrica le preocupa que, por asociación, puedan verse comprometidos. Esperan que no sea así, pero, Pendleton y Townsend los acompañarán en su investigación para controlar su actividad.
- ◊ Del mismo modo, se disculpán por la inclusión de Townsend, dada su participación previa, pero esto no se puede evitar ya que forma pareja con Pendleton.
- ◊ El equipo también estará equipado con dispositivos GPS vinculados a su frecuencia cardíaca para que la Ordo pueda saber si se los han retirado en algún momento.

Obviamente, si algún agente se niega a ponerse el reloj, se deberán tomar medidas más extremas. Una azafata se acerca al grupo para ofrecer bebidas y, a continuación, utiliza una pistola quirúrgica que llevaba escondida en la manga para implantarles un dispositivo de seguimiento en la nuca. Si intentan quitarse los relojes o los implantes (para estos últimos necesitarán ayuda; sin ella será difícil quitárselos de la nuca), el *director de juego* tiene varias opciones: puede ser cruel y hacer que se lleven al miembro del equipo y lo «retiren» del estado en activo, ya que sin duda se verá comprometido una vez concluida la misión; o puede ser indulgente, que se lleven a la persona en cuestión para someterla a un largo interrogatorio psiquiátrico y más tarde darla de baja frente a su próxima misión. De igual manera, si el grupo no se presenta en cuarenta y ocho horas, podría sufrir el mismo trato. Las consecuencias no deberían interferir con la partida, sino ayudar a colorear el final de la aventura de cada personaje.

### **INFORME A EVALUACIÓN PSIQUETRICA**

Al concluir, el señor Verdad lleva a Townsend y Pendleton a una oficina anexa, que, aunque algo compacta, tiene una decoración más que correcta. Hay espacio suficiente para un escritorio, un asiento ejecutivo detrás y dos sillas más pequeñas al frente. Un gran espejo en una pared ayuda a dar la impresión de amplitud en la habitación. Aquí, el señor Verdad explica que un equipo de las FES los seguirá y les da unos micrófonos para que los oculten en su solapa.

No hay un diálogo establecido para esta sección, pero los puntos principales a transmitir son:

- ◊ Debido a la naturaleza de la misión y a la posibilidad de que los miembros del equipo se vean comprometidos, se ha enviado un equipo de

- las Fuerzas Especiales de Supresión (FES) para seguir al grupo para protección de Townsend y Pendleton.
- ◊ Escuchando lo que transmite del micro oculto en las solapas de las chaquetas de Townsend y Pendleton, podrán intervenir en caso de que surja la necesidad, y los seguirán a una distancia discreta (ya sea por tierra o por aire) durante el transcurso de la operación. Dicho esto, solo intervendrán si la necesidad es excepcional.
- ◊ El resto del equipo de Forbes no será informado de la presencia del equipo FES por razones obvias.
- ◊ Permanecerán fuera de contacto radiofónico por completo durante toda la misión y tienen órdenes permanentes de capturar a los que están a la cabeza de la conspiración tan pronto como ellos y sus ubicaciones sean identificadas. Control tiene mucho que aprender de ellos sobre la organización esoterrorista.
- ◊ Todo el que se resista a la detención debe ser despachado con extrema prevención.

Para acabar la escena, los agentes quizás se sientan algo incómodos, como si estuvieran siendo observados. El señor Verdad responderá a esas preguntas si las hubiera, explicando que no hay circuito cerrado de televisión en ese área, y deben ser solo los nervios o las expectativas de antes de una misión. Solo si se miran en el espejo deberían tener una pista sobre de dónde viene este sentimiento: Laan, que inicialmente siguió a Sheldon hasta el avión, ahora observa la reunión y escucha sobre el equipo de las FES. Se esconde detrás de los reflejos de los presentes en la habitación, manteniéndose casi por completo fuera de la vista.

El *director de juego* no debería revelar demasiado en esta escena. De lo contrario, disminuirá el impacto de la muerte de Cansters en la escena «En la comisaría». Si se miran en el espejo el tiempo suficiente, tienen la abrumadora sensación de que alguien está detrás de ellos, pero obviamente cuando se den la vuelta, allí no hay nadie. En ese momento, Laan se va y la sensación se desvanece con él.

### **ATERRIZAJE**

Según lo convenido, una vez que el avión aterriza en una pista específica en el aeropuerto de Schiphol, conducen al equipo a un monovolumen que los llevará al Hotel de l'Europe. Como se prometió, se les entrega su identificación. Forbes, Sheldon, Martin y

Pendleton reciben credenciales completas de agentes de la Interpol, mientras que Trenhaile y Townsend, documentos e identificación de especialistas que trabajan como apoyo para la agencia. El conductor también les entrega las armas.

Cualquiera que mire a su alrededor mientras se aleja se da cuenta de que un helicóptero despegó con una combinación de colores bastante distintiva: negro y plateado. Aunque todavía no lo pueden deducir, es Hulst emprendiendo su viaje hacia la plataforma petrolífera. Volverán a ver el helicóptero en el helipuerto de la plataforma hacia el final del juego.

Mientras el helicóptero despegó, otro está aterrizando: el equipo de las FES procede a reunirse con el señor Verdad en el avión para recibir su informe y

sus órdenes. Hasta qué punto aparecen en el resto de la aventura depende del *director de juego*: un vehículo negro similar al que creyeron ver unas manzanas atrás, esa cara vista por el rabillo del ojo le es familiar, etc. Sin embargo, tienen órdenes bastante claras: no hacer contacto con el equipo. Están allí para proporcionar apoyo y extracción a Townsend y Pendleton en caso de que los acontecimientos demuestren que los demás están comprometidos. Sin embargo, si el enemigo ataca, no intervendrán. Siempre existe la posibilidad de que todo sea un montaje para forzar a la Ordo Veritatis a enseñar sus cartas. Tienen sus órdenes, y las seguirán al pie de la letra.

Después de un tiempo razonable, por fin llegan al hotel, el conductor se despide y les desea suerte en su misión. Son las cuatro de la madrugada.

## INFORMACIÓN SOBRE EL CENTRO DE ÁMSTERDAM

Ámsterdam es una ciudad relativamente pequeña en comparación con otras capitales del mundo, con una población de poco más de dos millones de personas. Sin embargo, esto no impide que sea una comunidad rica y diversa. En un lugar tan reducido hay mucha variedad de cosas. Por ejemplo, solo se tarda veinte minutos en tren en llegar desde el aeropuerto de Schiphol a la estación central de trenes, por poner una perspectiva de ello.

Sus famosos canales son una estampa común en toda la ciudad y particularmente en su centro. Allí, están dispuestos en semicírculos concéntricos, a lo largo de los cuales los tranvías recorren las hileras de escaparates. Los árboles añaden un agradable color de naturaleza aquí y allá. Más lejos, hacia los suburbios, los canales se vuelven más regulares, cruzando la ciudad en una formación de cuadrícula.

Las calles que atraviesan las manzanas del centro divididas por los canales suelen ser estrechas y de un solo carril, generalmente, de sentido único. Junto a las líneas de tranvía a orillas de los canales, discurren ca-rrioles más anchos y abiertos, lo que significa que la ruta más rápida para llegar a algún lugar puede no ser la más directa. Además, las bicicletas también son una imagen común; están encadenadas a la mayoría de las barandillas a lo largo de los canales, ya que es la forma de transporte más efectiva para moverse. De

hecho, se suele desanimar a la gente a conducir el coche por el centro debido a la congestión y a los altos costes de aparcamiento.

Los edificios en el centro de la ciudad son en su mayor parte bastante antiguos, aunque hay algunas excepciones, pero se conservan con una excelente calidad. Hay muy pocos callejones o caminos que discurren entre los establecimientos debido a que los edificios se construyen pegados. Si a las estrechas calles que dividen las manzanas delimitadas por los canales se suma el hecho de que muchos de los edificios suelen tener unos cinco pisos de altura, las callejuelas resultan lugares bastante oscuros y claustrofóbicos en la penumbra, en comparación con los luminosos canales abiertos.

Como la mayoría de los núcleos de actividad turística, hay una amplia oferta de lugares para comer, tiendas de *souvenirs* y, en particular, museos. Ámsterdam se caracteriza por tener una gran cantidad de museos dedicados a numerosos temas, pero el principal de ellos es el arte. Por su parte, los vendedores en las esquinas ofrecen una colorida exhibición de flores y otros productos locales. También se puede encontrar una amplia selección de joyerías que exhiben piedras preciosas, con lo que destaca una vez más la posición que tiene la ciudad en su mercado mundial.

## ESCENA 2: EN EL HOTEL

**Tipo de escena:** Clave

**Escena previa:** «En el aeropuerto»

**Vector de entrada:** Informe inicial

El Hotel de l'Europe es un establecimiento de cinco estrellas situado en el centro de Ámsterdam. Sus habitaciones tienen un coste de cientos de euros por noche, pero lo merece. El inmueble parece estar encajonado entre los edificios que lo rodean. La calle que pasa por delante de la entrada principal tiene un solo carril de sentido único, con coches aparcados a un lado. La furgoneta de la policía científica y el coche patrulla están un poco más adelante, en uno de los pocos espacios disponibles, donde también se detiene el monovolumen. Tardan unos minutos en poder llegar al hotel, debido a que el puente que cruza el río Amstel, que se encuentra inmediatamente al sur, está cerrado por la reparación de los pilares que lo soportan.

En el vestíbulo, los pocos oficiales que quedan están algo impacientes después de llevar casi cinco horas esperando. Si los agentes les muestran su identificación, les presentan a la inspectora Edda van Eken. Con un inglés fluido, pero con un fuerte acento, les describe lo que ha sucedido hasta el momento. Está

un poco tensa tanto por la recepción del hotel como por la espera que ha tenido que sufrir por culpa de la Interpol. Aunque sabe que ellos no son los responsables, necesita desahogar parte de su frustración.

Van Eken explica que fue el gerente, Piet Vogel, quien los llamó después de que una de las camareras del servicio de habitaciones fuera, bastante angustiada, a ver a su supervisor. Había ido a entregar la cena a uno de los huéspedes en el segundo piso cuando se percató de que una puerta estaba ligeramente abierta. Al no contestar nadie, entró para comprobar que todo iba bien; entonces, encontró el cuerpo y salió corriendo. Como no querían alertar a los demás huéspedes, los responsables del hotel cerraron la puerta y llamaron a la policía con rapidez. Vogel ha sido tajante con Van Eken: la presencia policial debe ser mínima en el hotel, ya que tienen una reputación que mantener y no quieren preocupar a los clientes que descansan allí.

Un par de oficiales entraron para ver la escena y llamaron a comisaría para dar parte de lo que habían encontrado, incluida Van Eken. Dieron por radio la descripción lo más exacta posible del muerto y el nombre con el que se había reservado la habitación (un tal Franklin Chase). El equipo forense ha documentado y recogido pruebas preliminares durante una hora antes de que llegara la notificación de que se trataba de un caso de la Interpol. Ellos ya estaban buscando a Chase (especialmente cuando su fotografía del registro coincidía con la de John Sheldon). A partir de entonces todos han esperado, incluido Vogel, y ahora por fin ha llegado la Interpol (en lo que a ellos respecta).

La escena es toda suya. Cuando los agentes estén listos, Van Eken puede llevarlos a comisaría, donde tiene una oficina reservada para que lleven a cabo su investigación.

### EL PERSONAL DEL HOTEL Y LA POLICÍA

El gerente también habla inglés con fluidez, pero a diferencia de Van Eken, es la encarnación de la calma. No se le puede ver molesto frente a los huéspedes, por lo que se muestra externamente tranquilo, pero por dentro está sorprendido por el acontecimiento tan oscuro que ha tenido lugar en su hotel. Vogel hace pasar a los agentes a su oficina para discutir sobre lo que necesiten saber y ofrecer cualquier servicio para acelerar su investigación.



PIET VOGEL



Vogel confesará sin reservas las circunstancias del día previo al descubrimiento. Ha tenido horas para revisar la información en el registro de huéspedes. La habitación se reservó con poca antelación para una celebración nupcial, al igual que la mayoría de las que estaban en ese pasillo en particular, todas destinadas a los asistentes a un banquete de boda que se celebraba en las inmediaciones. Sin embargo, se ha comprobado que no han utilizado ninguna.

**Adular, Consolar:** Necesitarán bastante mano izquierda para hablar con la recepcionista, ya que no está del mejor humor. La dirección la había llamado por si la policía quería interrogarlos a todos, pero ha estado esperando en el vestíbulo durante las últimas horas. Ya ha pasado despierta toda la noche y está bastante cansada. Sin embargo, recuerda lo que sucedió el día anterior por la mañana. Habían recibido una llamada urgente para hacer una reserva de última hora. Necesitaban habitaciones para diez personas asistentes a una boda en la ciudad, porque

les habían cancelado sus reservas en otro hotel (no dijeron cuál). Recuerda que aparecieron unos hombres trajeados, todos con maletas bastante grandes, y una mujer (Arabelle Skipper) que hacía todos los pagos con la tarjeta Platinum de su marido. La recepcionista recuerda la reacción de sorpresa de la mujer al encontrar la tarjeta del marido en el bolso en lugar de la suya. Llevaba su pasaporte, a nombre de Mary Palmer (el apellido de soltera de Mary, que Caroline conocerá). Parecía ser que se habían intercambiado las tarjetas. Convenció a la recepcionista para que reservara las habitaciones con la tarjeta de su futuro esposo, y arreglarlo cuando se fueran en un par de días, por lo que el trámite se hizo a nombre de Chase.

**Análisis de documentos:** La fotocopia tomada del pasaporte para su registro, a nombre de Mary Palmer, revela una falsificación flagrante. Con un ojo entrenado se puede ver que el tipo de letra del documento no es la correcta y la foto está ligeramente desviada en comparación con la ubicación correcta del

texto en la página. Por último, el holograma sobre la foto hace que se vea borrosa alrededor del área facial superior cuando se fotocopia, lo que dificulta mucho la identificación de la persona. Esto no sucedería con un documento genuino. El apremio de la situación hizo que la recepcionista incumpliese las pertinentes y exhaustivas comprobaciones.

**Gasto de 1 punto de Adular o Consolar:** Haciendo memoria, la recepcionista recuerda otro incidente bastante extraño esa misma tarde. Justo cuando salía de su turno, recuerda haber visto a otra joven (Mina Korstiaan) hablar con su compañera de la recepción. Preguntaba si el señor Chase ya se había registrado, porque ella había llegado tarde a la ciudad. Al ser su esposa y presentar un documento de identidad que lo demostraba, se creyó su historia y se le indicó que subiera. Había sido un día muy largo y la recepcionista no había pensado en ello, hasta ahora, cuando por fin había atado cabos hablando con los agentes. Dos personas diferentes con dos historias diferentes... Alguna debía ser falsa.

**Contabilidad:** Si se toma la información de los registros del hotel, se puede rastrear la tarjeta utilizada para reservar las habitaciones. Está a nombre de Franklin Chase. La cuenta se creó hace unos seis meses, justo después de que Sheldon desapareciera. Si se usan los equipamientos de la comisaría de policía, es fácil extraer los detalles de su cuenta: la letra, la firma, la foto, etc., pertenecen definitivamente a John.

**Vigilancia electrónica:** Vogel permite que el equipo tenga acceso a sus cintas de seguridad. En ellas, pueden identificar a la «comitiva nupcial» trajeada y con grandes maletas. Todos las llevan a la habitación donde se encontró el cuerpo. Después de unos minutos, los hombres salen y se dirigen a sus habitaciones individuales con las maletas, que ahora cargan a mano, en lugar de transportarlas con las ruedas como antes. A intervalos aleatorios en el transcurso de la mañana y las primeras horas de la tarde, cada uno sale de su habitación con ropa de calle y con su maleta. Revisando las habitaciones más tarde en el día, ven a Mina Korstiaan entrando en la habitación donde está el cuerpo y saliendo de nuevo después de unos dos o tres minutos. Sin embargo, los rostros en las cintas están un poco borrosos. Con algo de tiempo y esfuerzo se podrán limpiar y luego verificarlas en la base de datos de la policía en la siguiente escena, si los agentes lo desean.

Mientras están en el vestíbulo hablando con la recepcionista, es posible que escuchen una pelea en el exterior. Si salen, oyen cómo se cierra de golpe la puerta de un coche patrulla un poco más adelante y se aleja rápidamente. Un par de policías aún permanecen afuera.

◊ **Jerga policial:** Uno de los policías revela, en un inglés algo entrecortado, que vieron estacionarse en el arcén un choque que jura que vio pasar por delante del hotel al menos cinco veces esa noche (Berg Cansters). Era una berlina de aspecto corriente, pero con una grieta en el parachoques trasero. No se detuvo hasta hace unos minutos. Uno de los policías pensó que el conductor estaba apuntando con una cámara hacia el vestíbulo no más de un minuto después de que entraran los agentes. Cuando han ido a enfrentarse a él, ha intentado escapar sacando un cuchillo; han conseguido sacarlo del coche y ahora se lo llevan detenido. Estará en comisaría cuando Van Eken los lleve a su oficina más tarde.

#### INTERROGATORIO REALIZADO POR UN PERSONAJE JUGADOR

Si los personajes jugadores salen a la calle e intervienen en el arresto que se está llevando a cabo, entonces existe la posibilidad de que deseen interrogar a Cansters en el hotel. En ese caso, se puede poner a su disposición una sala privada (por ejemplo, la oficina de Vogel). En cualquier caso, debe ser una habitación en la que haya al menos un espejo, lo que facilitará los eventos de la escena «En la comisaría», que se desarrollarán aquí en lugar de en la comisaría de policía. La intervención de Laan ocurrirá en el momento que el *director de juego* considere dramáticamente apropiado, pero no durará lo suficiente para exponerlo al peligro de ser destruido. Tendrá un papel demasiado importante en poco tiempo y no correrá el riesgo del destierro a la oscuridad exterior tan pronto.

#### LA HABITACIÓN DEL HOTEL

La habitación donde se han colocado los restos de Sheldon permanece más o menos tal y como la camarera del servicio de habitaciones y los dos oficiales de policía la encontraron. Ninguna de las partes ha tocado nada.

La «comitiva nupcial» transportó los restos en las maletas, y luego los sacaron y dispusieron pieza por pieza en la cama para formar una figura. Después, Mina Korstiaan los cogió y los arrojó por la habitación, pero las manchas de sangre seca en las sábanas describen el patrón en el que se pretendía que se encontrara en un principio. Estaba acostado de lado en lugar de estirado, con una postura ligeramente encorvada; su cabeza decapitada entre las manos apuntaba hacia la zona en la que debería haber estado, donde solo queda, pintado en las sábanas, un 8 de lado (la representación del infinito). El diseño de un círculo inscrito en un cuadrado dentro de un triángulo inscrito en otro círculo está pintado repetidamente con la sangre de Sheldon sobre las paredes.

Esta es una causa clara para una tirada de **Estabilidad** para los miembros del equipo que vean el cuerpo. Al menos, todos son conscientes de que van a ver un cadáver y tienen una buena idea del tipo de cosas que podrían encontrar, lo que ayuda a disminuir el impacto del trauma. Para los miembros del equipo más cercanos (Forbes, Sheldon, Trenhaile y Martin) supone una pérdida de 4 puntos de **Estabilidad** si fallan. Para Townsend y Pendleton, como tenían una conexión más débil en general con él, son 2 puntos de **Estabilidad**.

**Ocultismo:** La posición de las manchas de sangre en la cama, una vez que el operativo visualice dónde habían colocado originalmente cada parte, combinada con el símbolo del infinito, implica que lo situaron de acuerdo con la postura de la figura VIII del arcano mayor del tarot de Rider Waite, la Fuerza (ver **ayuda de juego 1**). Hay muchas interpretaciones para leer en esta carta, aunque las principales palabras clave que se asocian con esta versión son «poder», «energía», «acción» y «coraje». ¿Quizás se trataba de un acto diseñado para generar energía para algún otro propósito? Trenhaile, dada su información sobre el dispositivo que diseñó (ver su trasfondo, pág. 86), bien podría ser capaz de conectar los puntos muy pronto en esta etapa y darse cuenta de que la muerte de John es el acto ritual necesario para proporcionar energía al dispositivo.

Los símbolos pintados en la pared son representativos de la cuadratura del círculo (**ayuda de juego 2**). En alquimia, esto se detalla como uno de los supuestos métodos para obtener la piedra filosofal. Hacer esto implica rodear a un hombre y una mujer con un

círculo, derivando de él un cuadrado, y de este a un triángulo, y luego hacer un círculo.

◊ **Gasto de 1 punto de Ocultismo:** Trenhaile también estará familiarizado con las connotaciones de la piedra filosofal y como otro término que los esoterroristas utilizan para referirse a la Gran Obra.

◊ **Astronomía:** Los símbolos de la cuadratura del círculo en las paredes están dispuestos siguiendo el patrón de los puntos de las estrellas de varias constelaciones importantes. Teniendo en cuenta las estrellas presentes y los 360 grados que rodean el cuerpo, el agente puede deducir que las alineaciones corresponden a la vista del cielo en torno a la medianoche de esta época del año en el hemisferio norte.

**Recoger pruebas (pista clave):** Al revisar los restos, los agentes se dan cuenta de que hay un agujero abierto en la cavidad torácica de Sheldon y que falta el corazón (se ha convertido literalmente en el «corazón» del dispositivo). Debajo de la mano derecha, que arrojaron hasta la puerta del baño, está su tarjeta de visita (**ayuda de juego 3**). Han tachado el nombre, la dirección y el logotipo de la empresa, pero la ubicación de la casa de «Franklin Chase» sigue siendo visible. La tarjeta no está doblada y la sangre en la parte inferior de la mano está seca, por lo que tampoco tiene manchas. Esto permite deducir que la han colocado de forma deliberada debajo de su mano después de que se arrojase al suelo.

**Medicina forense:** Teniendo en cuenta la falta de sangre en la habitación, las manchas de las partes del cuerpo que estaban colocadas en la cama y el hecho de que ya podrían saber de las maletas llevadas a la habitación, es bastante fácil deducir que descuartizaron el cuerpo en otro lugar y luego lo volvieron a ensamblar aquí. Por otra parte, el examen de los restos confirmará que Sheldon estaba vivo cuando lo descuartizaron, que fue hace no más de veinticuatro horas y que probablemente sellaron las partes del cuerpo en bolsas de vacío poco después de cortarlas.

**Huellas dactilares:** Además de las huellas dactilares de la camarera, no hay señales de ninguna otra ni en la habitación o alrededores, ni en partes del cuerpo. Todos los involucrados debieron de usar guantes, ya que algunas huellas más antiguas de limpiadores y

otras personas están borrosas, y nada legible las ha reemplazado.

**Psicología forense:** Dada la forma en que se colocó el cuerpo, las personas en cuestión bien podrían haber estado actuando con órdenes muy detalladas de sus superiores, lo que indica que se está siguiendo un plan y un diseño muy definidos. Esto queda lejos de ser un acto delictivo aleatorio. Sin embargo, el hecho de que alguien entrara y moviera las partes del cuerpo implica que alguien estaba actuando de manera precipitada y no planificada. Tal vez no esperaba encontrar lo que habían hecho aquí, pero hizo un esfuerzo consciente para perturbar lo que se pretendiese representar.

Si los agentes están seguros de haber encontrado todo lo que podrían encontrar, entonces Vogel da permiso para que el equipo forense entre y comience a documentar silenciosamente sus hallazgos para, una vez terminen, retirar los restos (siempre y cuando los agentes den su consentimiento). Van Eken se ofrecerá a llevarlos a la comisaría de policía con otro par de coches patrulla que viene a recogerlos. A estas alturas, dado el tiempo que habrán necesitado para realizar toda la investigación, serán más de las cinco de la mañana.

En este punto, salvo que los *personajes jugadores* sean muy paranoicos y se hayan tomado el tiempo y el esfuerzo para señalar que están observando lo que sucede al otro lado del río, se dan cuenta de que un automóvil que estaba estacionado arranca y se aleja después de que el conductor baje lo que parece ser una cámara. Mina Korstiaan, vigilando el lugar por si alguien de la Ordo Veritatis llega a la escena, ha tomado fotos y se las entregará a Vromme en el molino de viento.

No podrán obtener una matrícula si la miran desde tan lejos ni tampoco podrán cruzar el río lo suficientemente rápido como para seguirla (ya que el puente más cercano está cerrado por reparaciones), por lo que, por el momento, Mina escapará. Sin embargo, es posible que tengan la oportunidad de reconocerla en las imágenes de seguridad como la segunda mujer que entró en el hotel (afirmando que era la señora Chase). Estas imágenes aparecen más tarde en el dossier de Vromme en la escena «Más allá de las afueras».

## ESCENA 3: EN LA COMISARÍA

**Tipo de escena:** Clave

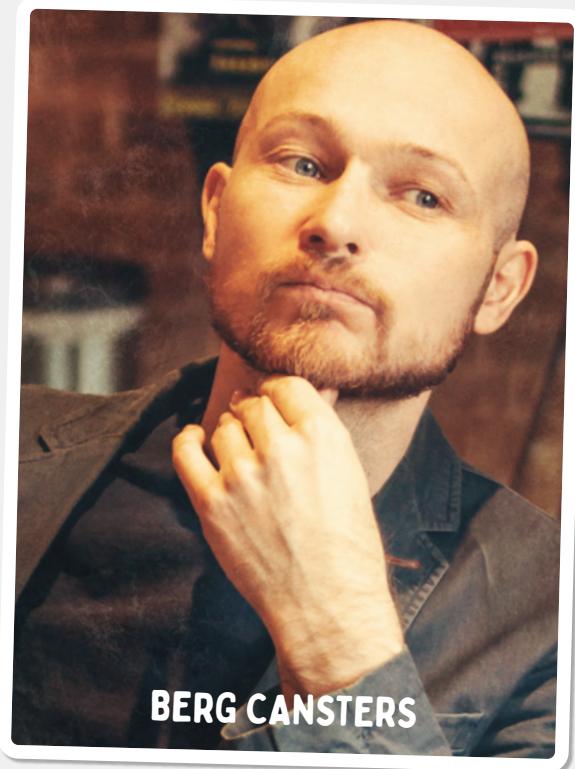
**Escena previa:** «En el hotel»

**Vectores de entrada:** Arresto en el hotel, imágenes de cintas de seguridad

Llegados a este punto, los agentes tienen dos opciones. Pueden seguir la pista que los lleva al apartamento de Sheldon (en cuyo caso hay que pasar a la escena «En el apartamento de Sheldon») o pueden desplazarse a la comisaría de policía junto con Van Eken para trabajar en las imágenes de las cintas de seguridad y tratar de identificar las dos caras que han visto. Si se dirigen al apartamento en primer lugar, pueden considerar pedir un taxi o ir a pie por la ciudad a menos que puedan convencer a Van Eken de que los lleve (esto último no le gustará especialmente y la hará sentirse tratada como una taxista cuando se las ha arreglado para conseguirles un monovolumen estacionado en la comisaría de policía. Esto bien podría ser un incentivo —pero no una obligación— para que se dirijan a la comisaría en primer lugar).

En algún momento, será casi seguro que querrán dirigirse a la comisaría para llevar a cabo la mejora digital de las imágenes que han recuperado de las cintas de seguridad (si no van allí a las pocas horas posteriores a la detención de Berg Cansters, puede que tengan entre manos un problema de control de daños bastante serio después de lo que le ocurra en la sala de interrogatorios).

La comisaría de policía está en el centro de la ciudad, no muy lejos del hotel. En coche se tardan pocos minutos en llegar. Los investigadores se distribuirán entre varios coches patrulla; la forma más cómoda de viajar es con tres pasajeros y el conductor. El operativo debe elegir en qué coche se sube. Aquellos que viajen con Van Eken, se darán cuenta de que esta quiere tener unos minutos para charlar honestamente. Hablará un poco sobre sí misma: que ha estado en homicidios durante algunos años, lo que desentonaba bastante con su familia, ya que siempre han trabajado en el comercio de diamantes; siempre busca nuevos retos sobre todo para ser independiente; se esfuerza por ser la mejor, etc. Al fin y al cabo, piensa que son de la Interpol, y si toman buena nota sobre ella será una buena manera de ascender (en el Apéndice 3 hay más detalles y sugerencias para la elaboración del personaje de Van Eken).



**BERG CANSTERS**

Está muy interesada por saber si ya habían estado en Ámsterdam, cómo llegaron a la Interpol, de qué va todo el asunto de los restos encontrados, etc. Van Eken no trata de desvelar la tapadera de los agentes, pero está muy intrigada con lo que está pasando. Esto debería mantenerlos alerta, ya que la forma en que respondan a sus preguntas podría dictar sus reacciones ante ellos en el curso de la investigación.

En la comisaría, les mostrará la oficina que se ha reservado para ellos. No es nada del otro mundo, solo un espacio que nadie utiliza. Van Eken rápidamente hará que alguien del departamento conecte seis ordenadores en desuso y un par de portátiles (que el operativo puede llevar consigo) a la red policial para que puedan realizar toda la investigación que necesiten y acceder a sus bases de datos. También tienen acceso a los laboratorios de la policía si ven necesario realizar algún examen complementario de los restos cuando lleguen.

Antes de ponerse manos a la obra, ya sea mientras se instalan o al comenzar a trabajar en la limpieza de las imágenes de la cinta de seguridad, hay un revuelo en la planta baja. El Reflejo espectral (Laan) está atacando a Berg Cansters en la sala de interrogatorios. Berg se ha quedado allí solo unos minutos con poco

más que una mesa, dos sillas y la ventana de observación con espejo desde donde la gente de la sala contigua puede verlo. En ese momento, sin embargo, no hay nadie allí para monitorearlo, aparte de la cámara que documenta lo que se avecina, que justo comienza a grabar.

La primera señal para que alguien sepa que hay un problema será cuando Berg grite mientras el Reflejo espectral aparece en el espejo (como Laan) de la nada. Usa su poder para levantar la silla y comienza a lanzarla por la habitación para golpearlo. Una vez que Cansters abandone su propia silla, esta se unirá al ataque. Berg pide ayuda en medio de un torrente de blasfemias que se extinguen gradualmente junto con él, ya que no logra esquivar la silla flotante que lo golpea hasta la muerte. Los investigadores logran forzar la puerta atrancada por Laan, pero solo cuando Berg ya ha muerto.

Lo que los agentes podrán presenciar dependerá de la rapidez con la que vayan a la sala de interrogatorios.

- ◊ Si se dirigen allí antes de ir a la oficina que Van Eken ha preparado, entonces encontrarán la puerta atrancada y presenciarán las sillas volando por el aire por sí mismas, tratando de golpear a Berg. Necesitarán una tirada de **Estabilidad** con una pérdida potencial de 2 puntos si fallan.
- ◊ Si se dirigen a la sala una vez que el revuelo esté en marcha, descubrirán que otros agentes han derribado la puerta y lo han encontrado muerto. Los oficiales comentan lo que le oyeron gritar, pero, cuando llegaron allí, ya estaba hecho papilla.
- ◊ Si los agentes van a la comisaría mucho más tarde, entonces el suceso ya ha ocurrido y se está revisando la cinta de grabación de la sala de observación, lo que causa el pánico entre algunos miembros de la fuerza policial del edificio. ¿Es algún tipo de truco? ¿Hay un fantasma o algún tipo de entidad demoníaca en esa sala? Tendrán que actuar con rapidez para controlar la situación antes de que se les vaya de las manos.

## LA SALA DE INTERROGATORIOS

**Recoger pruebas, Medicina forense, Huellas dactilares:** La única forma posible de que hayan asesinado a Berg de esta manera es que alguien con mucha fuerza lo haya golpeado con las sillas hasta convertirlo en papilla. Las dos sillas muestran signos

de haber sido utilizadas para matarlo, pero no queda evidencia física que demuestre que estaban siendo sostenidas por alguien en el curso del ataque. Tal vez usaban guantes, pero parece que se movían solas.

**Vigilancia electrónica:** Visionar la cinta de la sala de observación y reproducirla confirma el curso de los acontecimientos como se describió anteriormente: las sillas vuelan a través de la habitación, mientras Berg maldice a Groot, y es golpeado y golpeado hasta la muerte. Si esta es la primera vez que el agente ve la escena (es decir, si no la vio en vivo), debe tirar por **Estabilidad** con las mismas consecuencias si falla (pérdida de 2 puntos). También escuchan algo extraño en el audio, pero requerirá una limpieza adicional para hacerlo más claro.

**Gasto de 1 punto de Vigilancia electrónica (pista clave):** Si mejoran el audio, escuchan la condena ahogada que Laan le da a Berg antes de morir: «Buenos días, señor Cansters. Me gustaría felicitarlo por su desempeño y por completar el pedido al pie de la letra. La señorita Groot le envía saludos». Si potencian la refracción de una superficie reflectante en la habitación (la esfera del reloj de Cansters, el borde pulido de la mesa de metal, un vaso de agua, etc.), distinguen una figura en el espejo que no aparece en la sala. Se puede mejorar para que dé el aspecto descarnado y amenazador de Laan y así reconocerlo más tarde.

◇ **Gasto de 1 punto de Ocultismo:** Los agentes recuerdan haber oído rumores de «cosas en el espejo», de personas que no estaban allí pero que el espejo decía lo contrario. Los han etiquetado como Reflejos espirituales. El *director de juego* puede decidir la cantidad de información que los *personajes jugadores* obtienen sobre esto. Ocultar algunos hechos hará que más adelante el encuentro con Laan sea más tenso si no conocen la naturaleza de sus poderes, mientras que aquellos que se centren en una batalla más informada contra lo sobrenatural pueden permitir que más personajes tengan más información sobre las entidades.

## LOS EFECTOS PERSONALES DE CANSTERS

**Recoger pruebas:** Además de la cámara y el cuchillo, Cansters llevaba su teléfono móvil. Esa noche, había hecho y recibido varias llamadas de Betje Groot, quien le detalló sus instrucciones. Este contacto tienen el móvil apagado, pero, si intentan buscar la

última ubicación conocida en donde estuvo activa la tarjeta SIM, se encuentra en la oficina de seguridad de Métallon Incorporated, en el barrio de Zudias al sur de la ciudad.

## EN LA OFICINA

**Vigilancia electrónica:** Los agentes podrán dar más nitidez a las imágenes borrosas de la cinta de seguridad del hotel si utilizan el equipo que la comisaría les proporciona (**ayuda de juego 4**). Si Trenhaile está presente o si más tarde se le muestran las imágenes, reconocerá a Arabelle Skipper casi instantáneamente del momento en que lo había entrevistado cuando estuvo en la cárcel. Aunque no conoce a Mina por su nombre, la recuerda de la noche en que Vromme lo secuestró. Ella estaba con él, era una de los suyos. Eso es todo lo que recuerda.

**Investigar (pista clave):** Hay algunos nombres y rostros que ahora pueden revisar en la base de datos de la policía, por lo que trata a cada uno por separado.

- ◇ **Skipper y Korstiaan:** Al introducir sus caras en la base de datos de la policía, no aparecerá ningún nombre, pero sí obtendrán algunos resultados para Skipper. Gracias al reconocimiento facial, aparecerán algunas fotografías de sospechosos de casos de asesinatos sin resolver extraídas de grabaciones de videovigilancia. La buscan en relación con al menos otros tres homicidios de empresarios locales en el transcurso de los últimos dos años, aunque no la han encontrado hasta la fecha. Aún no se la ha pillado haciendo nada importante como para tener antecedentes penales, por lo que no se encuentran registros para ella.
- ◇ **Berg Cansters:** Era sospechoso de contrabando y un traficante de drogas de poca monta. Se rumoreaba que estaba vinculado a la importación de inmigrantes ilegales al Reino Unido a través de Dover, pero nunca se ha podido probar nada. En la lista de sospechosos, una fecha coincide con el ataque a Sheldon y a su hermano en el puerto de Dover. En opinión de Caroline, esto debería relacionarlo automáticamente con el movimiento esoterrorista.

- ◇ **Betje Groot:** Su nombre no arroja nada en la base de datos de la policía, pero una búsqueda rápida en Internet con referencias cruzadas con Ámsterdam arroja una cita en un artículo de periódico de hace un par de meses sobre la

industria en auge local. Su cita está relacionada con Métallon Incorporated y la importancia que tiene la seguridad para una empresa financiera e industrial clave para la ciudad.

◇ **Métallon Incorporated:** Una búsqueda rápida revela lo siguiente: es una de las numerosas empresas locales que se ocupa de la distribución a empresas de todo el mundo de metales y piedras preciosas con fines industriales. Esta es una de las actividades más famosas y más lucrativas de Ámsterdam, uno de los centros del comercio mundial de diamantes. La compañía en sí es una red laberíntica de filiales que se ocupa de una amplia gama de materiales, desde diamantes hasta rubíes, pasando por el oro y el platino.

**Gasto de 1 punto de Investigar:** El estudio del gigante industrial Métallon Incorporated revela que su director es Johan van der Hulst. Reportajes y artículos de revista dan una visión general de su trayectoria: el imperio que construyeron sus padres, su posterior muerte en la tragedia de una avalancha, la adquisición de la empresa y la forma en que ha florecido bajo su atenta mirada. También es conocido por ser un ingeniero cualificado interesado en la física nuclear.

En este momento, los agentes tienen un par de direcciones por donde seguir. Pueden continuar con la información que obtuvieron en el hotel e ir al apartamento de Sheldon (pasar a la escena «En el apartamento de Sheldon»), o pueden seguir una nueva línea de investigación y dirigirse a las oficinas de Métallon Incorporated (pasar a la escena «Visita a Métallon Inc.»). En cualquiera de los dos casos, tienen la opción de llevar a Van Eken con ellos o hacer que permanezca en la comisaría esperando sus actualizaciones sobre la investigación. Antes de que se marchen, ella les preguntará si la necesitan.



## ESCENA 4: VISITA A MÉTALLON INC.

**Tipo de escena:** Alternativa

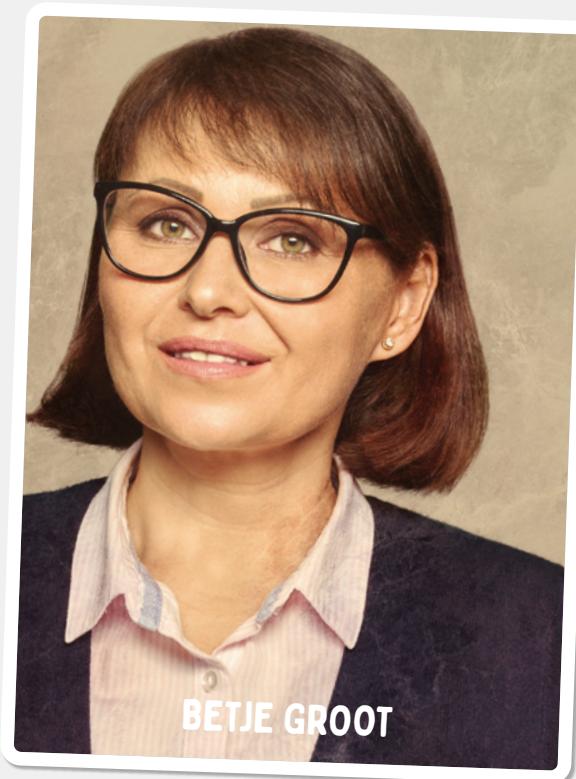
**Escenas previas:** «En el hotel», «En la comisaría»

**Vector de entrada:** Investigando a Betje Groot

Las oficinas de la empresa están en el distrito Zuidas, al sur de la ciudad, cerca del aeropuerto. Si es el primer destino inmediatamente después de los eventos en la comisaría de policía, todavía será bastante temprano, alrededor de las seis, y aún está oscuro. No habrá nadie allí durante al menos las próximas horas, excepto los de seguridad.

El distrito de Zuidas tiene un ambiente muy diferente al ajetreado centro de Ámsterdam. Los edificios aquí son mucho más bajos y más modernos, y las carreteras están despejadas y habitualmente tranquilas. Por lo general, el lugar da un aire abierto en comparación con las calles abarrotadas del centro. Se podría decir que, en ese sentido, la zona se asemeja a un enorme polígono industrial como los que se pueden encontrar en el Reino Unido.

La «milla financiera», como se la conoce, se ha convertido en el hogar de numerosas empresas globales de renombre (como AkzoNobel y ABN Amro) y sus sedes destacan entre las otras estructuras de la zona.



Por ejemplo, el edificio del Grupo ING se asemeja a un zapato suspendido sobre soportes.

El edificio de Métallon Incorporated destaca entre los demás como una torre de oficinas de veinticinco pisos cubierta por todos los lados por una fachada espejada. Cada cinco pisos, las plantas se vuelven un poco más pequeñas, creando un efecto de zigurat. Aquellos que presten suficiente atención a la ubicación del edificio o saquen planos de Internet pueden usar **Ocultismo** para darse cuenta de que el edificio está ubicado en una línea ley, construido de tal manera que se aprovecha la energía geomántica del área y se canaliza por un eje central hasta la oficina del ático. Con el **gasto de 1 punto de Ocultismo**, Trenhaile sabe que el edificio se encuentra en la misma línea ley que conecta con el nexo sobre el Agujero del Diablo en el mar del Norte que examinó durante el tiempo que trabajó en el proyecto Lodenstone.

Si el equipo ha llamado antes por teléfono (se puede obtener el número de la centralita a partir de la investigación anterior, o incluso de la guía telefónica local), les responderá un mensaje del contestador automático que les indicará que la oficina está cerrada y que volverá a abrir a las ocho. Al principio habla en neerlandés, pero si no cuelgan, continuará en inglés y luego en otros idiomas: francés, alemán, español, etc.

Dado que probablemente querrán localizar a Groot, quizás piensen que se encuentra en la zona junto con los guardias patrullando, pero en realidad no llegará hasta que abra la oficina. Lo máximo que obtendrán será una discusión con un guardia de seguridad con un mínimo conocimiento de inglés y que se frustrará más al ver que no intentan comunicarse en neerlandés.

### ACCEDER AL RECINTO FUERA DEL HORARIO LABORAL

Dependiendo de cómo proceda el equipo, se puede acceder al recinto de varias maneras, aunque también dependerá de la contundencia con la que el *diseñador de juego* desee reaccionar.

Si Van Eken está con ellos, se mostrará algo preocupada si intentan entrar por la fuerza (lo que también atraerá a más guardias, a menos que realicen una tirada de **Infiltración** exitosa con dificultad 6 para evitar los sistemas de alarma y entrar sin ser detectados).

tados). Puede que incluso intente impedir que lleven a cabo un acto tan descaradamente ilegal, lo que la haría cuestionar su tapadera y sus credenciales.

Si intentan intimidar a los guardias para que los dejen entrar, lo primero que querrán ver es una orden judicial. Si tratan de usar habilidades tales como **Adular**, **Consolar**, **Intimidar**, **Jerga policial** o **Negociar** sin gastar puntos, los guardias se mostrarán bastante indecisos, ya que tienen órdenes de no dejar entrar al edificio a nadie fuera de horario que no sea miembro de la alta dirección. Una señal de que se están poniendo nerviosos podría ser que amenacen con llamar a la policía incluso si Van Eken les muestra su identificación. El **gasto de 1 punto** de cualquiera de las habilidades anteriores, acaba por forzar la situación y el guardia cede, pero con la condición de que tiene que acompañarlos por el edificio. Si se niegan y exigen que se mantenga al margen, de nada servirá el gasto de los *personajes jugadores*; exigirán que regresen con una orden judicial o en horario de oficina y se reúnan con gerencia o la jefa de seguridad, la señorita Groot.

Si consiguen entrar, hay muchos pasillos por los que pueden deambular, pero irrumpir en cualquiera de las oficinas normales (como la de Sheldon, si el *director de juego* es lo bastante indulgente como para dejarles encontrarla en primer lugar) sin un ariete improvisado, como un archivador golpeando fuertemente contra la puerta, va a resultar problemático. Por supuesto, si los acompaña un guardia de seguridad, no van a poder salirse con la suya. Tampoco tienen acceso con tarjeta a ninguna de las oficinas privadas. Gran parte del edificio es de oficina abierta, y solo la dirección tiene su propia zona privada. Groot y sus ayudantes tienen acceso con tarjeta a estas salas, pero no hay razón para que los vigilantes nocturnos entren allí, así que no se les ha dado tarjetas de acceso.

La oficina de Hulst es una historia muy diferente. En el último piso de la torre, una investigación cuidadosa de la puerta usando habilidades como **Balística** o **Explosivos** mostrará que, sin una tarjeta de acceso, o sin que alguien les abra desde el interior, no podrán entrar sin usar explosivos de alta potencia. Asimismo, las paredes que rodean la oficina parecen estar reforzadas. La seguridad es bastante alta para una oficina de director, incluso en una empresa como esta, lo que debería hacer pensar al grupo operativo.

Además, el ruido y la alarma que inevitablemente activará esta acción pronto atraerán la atención de las fuerzas de seguridad y los expulsarán del edificio a menos que pasen una tirada de **Atletismo** (dificultad 4) para salir antes de que los atrapen. Esto podría ponerlos en aprietos en múltiples frentes si se llama a la policía para arrestarlos, ya que están bajo evaluación. A la Ordo Veritatis no le va a gustar sacarlos del agujero en el que se han metido.

### CONCERTAR UNA CITA

Si los agentes van a lo seguro siguiendo las reglas, pueden aprovechar el tiempo yendo al apartamento de Sheldon (escena «En el apartamento de Sheldon») y ya irán al edificio de Métallon Incorporated una vez hayan terminado allí. Llegar a su apartamento, realizar el registro y luego desplazarse a las oficinas tomaría un buen par de horas, por lo que encajaría perfectamente con el horario de apertura. Sin embargo, después de ir al apartamento y encontrar allí las notas de la investigación sobre la participación esoterrorista en la empresa, es posible que vayan con motivaciones muy diferentes a las que habrían tenido antes.

Además, si siguen este curso de acción e ignoran la nota dejada por Vromme para ir al molino de viento en el sur de la ciudad, sus perseguidores lo sabrán. Los están acechando desde fuera del apartamento en una furgoneta, y vigilan si avanzan en la dirección correcta. Cuando se hace evidente que se dirigen hacia el distrito de Zuidas y, por lo tanto, hacia el imperio de Hulst, las órdenes de Vromme no les dejan otra opción: hay que detenerlos antes de que Hulst pueda apoderarse de ellos. Embestirán a los agentes fuera de la carretera y les soltarán unos Cadáveres sangrientos, lo que da pie a la escena «Medidas desesperadas».

## ESCENA 5: EN EL APARTAMENTO DE SHELDON

**Tipo de escena:** Clave

**Escena previa:** «En el hotel»

**Vectores de entrada:** Tarjeta de visita de Sheldon encontrada en el hotel

Dependiendo de la ruta que haya seguido el operativo para llegar a este punto, lo más probable es que todavía esté oscuro, sin que aparezcan aún los prime-

ros indicios de amanecer en el horizonte. El apartamento de Sheldon está en el lado este de la ciudad, cerca de las afueras. Está en un edificio de apartamentos de cuatro plantas en una calle bastante tranquila y estrecha, donde todas las farolas parpadean proyectando largas sombras, lo que le da a toda la escena una sensación bastante claustrofóbica.

Como en la mayoría de las calles secundarias que los agentes habrán visto en el centro de la ciudad, los coches están aparcados uno al lado del otro, con algún hueco ocasional entre ellos. Las bicicletas todavía abundan por la zona, encadenadas a farolas, barandillas, etc. De vez en cuando, circula algún coche de forma tranquila, pero ninguno se detiene demasiado tiempo.

Si bien es posible que el equipo no le preste mucha atención, ya que hay varias aparcadas cerca, una furgoneta con algunos años está aparcada un poco más abajo del edificio. Los ocupantes de la parte delantera mantienen la cabeza gacha para no ser vistos. Mina Korstiaan y uno de los matones de Vromme esperan a que los agentes lleguen al lugar para planear la emboscada, donde liberarán contra ellos a los cuatro Cadáveres sangrientos que llevan en la parte trasera. Se los ha mantenido hambrientos específicamente para este propósito. Sentados, en el silencio de la oscuridad total, esperan que las puertas se abran y que su presa esté a la vista.

Tras subir un corto tramo de escaleras hasta la puerta principal, los agentes encuentran una fila de buzones a su derecha y una puerta a la izquierda con una placa grabada en neerlandés en la que pone OFICINA. Los buzones confirman que un tal «Franklin Chase» ocupa el apartamento 5 en la última planta.

## LA OFICINA

Un agente con **Recoger pruebas** notará automáticamente que la puerta de la oficina tiene rasguños fruto del uso apresurado de una ganzúa. Si llaman, no habrá respuesta, pero la puerta está abierta.

Dentro hay un despacho bastante normal: un sofá en una esquina, a la izquierda de la puerta; un par de archivadores en la otra esquina; una mesa baja con revistas; una puerta que da a su propio apartamento en el extremo derecho, y un gran escritorio antiguo de roble delante de ellos, con tres asientos delante y una gran silla de oficina detrás. Detrás del escritorio

se oye una fuerte respiración. Allí se encuentra la casera, Sofie Devoss, bien atada y amordazada, que en este momento está durmiendo.

**Consolar:** Si los agentes despiertan a la señora Devoss, estará un poco aturdida durante unos segundos hasta que se da cuenta de que todavía está atada y amordazada, o que la han liberado. Si es capaz de hablar, empezará a gritar en holandés y exigirá saber quiénes son ellos y qué están haciendo aquí. Su inglés no es muy bueno, por lo que Forbes o Townsend deberán traducirlo. Aquellos que no saben neerlandés pueden intentar calmarla y hacer que hable, pero requerirá que **gasten 1 punto** de una habilidad para ello. Entonces, y especialmente después de haber visto su identificación, se tranquilizará y podrá hablar con raciocinio para explicar lo siguiente:

- ◊ Estaba archivando unos papeles cuando se abrió la puerta y entró una joven muy atractiva. La descripción de Devoss es lo bastante precisa como para coincidir con el rostro de Korstiaan de las imágenes de la cámara de seguridad del hotel.
- ◊ Tres hombres entraron detrás de ella rápidamente, cerraron la puerta y sin mediar palabra la sometieron. Mientras la ataban y amordazaban, uno de ellos forzó la apertura del cajón del escritorio y se llevó una de las copias de la llave del apartamento 5.
- ◊ Cuando obtuvieron la llave, la noquearon. Eso fue a última hora de la tarde. Se despertó un par de horas después, pero incapaz de moverse o gritar lo bastante alto como para llamar la atención de nadie, se recostó y se quedó dormida de nuevo un poco después de las dos.

Si se la presiona para obtener información sobre Franklin Chase, el hombre del apartamento 5, no tiene ningún problema en confesar lo que sabe, ya que al fin y al cabo son agentes de la ley.

- ◊ El señor Chase vino de Inglaterra hace unos seis meses. Solicitó el apartamento porque estaba buscando un lugar para quedarse; el área estaba dentro de su presupuesto y la distancia de viaje hasta su nuevo trabajo era ideal.
- ◊ Pagó el adelanto de dos meses en efectivo y siempre era puntual en los pagos. Nunca dejó nada a deber.
- ◊ De las conversaciones que tuvo con Chase sobre su trabajo, recuerda que era algo así como un «gerente de contabilidad» para una de las fir-

mas en la «milla financiera» (el distrito de Zuidas). No recuerda que mencionara el nombre de la empresa, pero si el equipo ya ha comenzado a indagar sobre Métallon Incorporated, sabrán que está en ese distrito.

- ◊ Chase tampoco tuvo mascotas, visitas o quejas de otros inquilinos. En lo que respecta a Devoss, fue uno de los mejores inquilinos que jamás haya tenido.
- ◊ De vez en cuando salía tarde con una bolsa para una cámara. Decía que era fotógrafo aficionado y que le gustaba capturar algunas tomas nocturnas de la ciudad. Sus luces y ese tipo de cosas. Nunca hacía ruido al regresar así que al no molestar a nadie no había problemas.



Devoss está alarmada por lo que ha sucedido en su edificio y expresa su preocupación por Chase; quiere saber qué le ha pasado, quién entró, qué querían, etc. También dejará bastante claro que quiere prestar una declaración formal ante la policía, por lo que uno de los agentes bien podría querer llamar a Van Eken para ello y poder así continuar más directamente con la investigación.

**Contabilidad, Investigar:** Pueden mirar en los archivadores antes de despertar a Devoss, o más tarde una vez está tranquila. Si se lo piden, ella les dará su permiso. Tiene los documentos del registro firmados por Chase así como los pagos de alquiler y todo ello confirma la información proporcionada. Chase llegó hace seis meses, pagó por adelantado un par de meses en efectivo y ha continuado así cada mes a tiempo sin necesidad de que se lo recuerden. La firma en el contrato de alquiler es inequívocamente la letra de Sheldon.

**Recoger pruebas:** Forzaron el cajón del escritorio con una palanca, lo que encaja con el relato de Devoss. Sin embargo, la llave del apartamento 5 sigue ahí. El resto de las llaves están cuidadosamente guardadas en un estante, pero estas acaban de devolverla al cajón, lo que significa que quienes atacaron a Devoss la colocaron de vuelta después de utilizarla.

**Huellas dactilares:** No hay ninguna señal de huellas recientes alrededor del cajón del escritorio, en la llave, etc. Parece que el grupo que llegó aquí llevaba guantes, probablemente de cuero o látex.

**Vigilancia electrónica:** Ni dentro del edificio ni en la calle hay dispositivos de grabación o circuitos cerrados de televisión que hayan podido grabar a cualquiera que entrara o lo que hicieron dentro del edificio. Toda la calle parece un punto muerto de vigilancia. El tipo de lugar que alguien que no quisiera salir en la red bien podría usar para esconderse.

#### APARTAMENTO N°5

Mientras suben las escaleras hasta la última planta, la tranquilidad reina en los otros apartamentos, ya que sus inquilinos todavía duermen. La escalera es bastante estrecha y las tablas del suelo crujen incómodamente en algunos lugares. La puerta del apartamento n° 5 está cerrada y bloqueada sin signos de que nadie la haya forzado. Con la llave de la oficina, el equipo puede entrar.

No hay trampas preparadas ni sorpresas esperándolos. Al abrir la puerta escuchan cómo un cable suelto repiquea en ella y, siguiéndolo con la vista lentamente, ven cómo sube y llega hasta una escopeta recortada de doble cañón colocada sobre la puerta, apuntando hacia abajo. No parece que el arma haya sido disparada, puesto que el suelo de madera no muestra los signos de daño o sangre que

habría habido si se hubiese activado la trampa. Es sencilla de desarmar y, si algún agente quiere llevársela la escopeta «como prueba» o probablemente para usarla más tarde, todavía tiene dos cartuchos en la recámara. También podrán encontrar una caja de cartuchos en su búsqueda por el apartamento, que les proporcionará suficientes proyectiles para ofrecer una buena resistencia en combate más adelante, o, si se quiere limitar esa potencia de fuego, siempre se puede decidir la cantidad de cartuchos con 1d6 o 2d6 proyectiles.

En el apartamento hay evidencias de que lo han registrado, aunque a toda prisa. El mobiliario es mínimo y la decoración (adornos, libros, etc.) tiene la apariencia del tipo «viene con el apartamento» que se transmite de un inquilino a otro.

**Recoger pruebas (pista clave):** Hay varios objetos de importancia escondidos en el apartamento. A continuación, se examina cada uno de ellos por separado:

- ◊ **Fotografía:** Escondida en una guía de Ámsterdam tirada en el suelo hay una fotografía de John, Mary y Caroline juntos, unos meses antes del accidente. Sus rostros sonrientes retratan un feliz momento familiar. Sin embargo, la parte de la foto que muestra a Caroline se ha doblado hacia atrás para que solo la pareja sea visible, debido a que John la culpaba del accidente que le quitó la vida a Mary. Sin embargo, el hecho de que no haya arrancado esa mitad de la foto por completo implica que todavía le importaba su hermana de alguna manera.
- ◊ **Cámara:** La bolsa de la cámara que Devoss mencionó está tirada en un rincón. En el interior, la cámara digital sigue intacta, aunque la tarjeta de memoria está en blanco, y, en un bolsillo interior para baterías de repuesto, está el pase a Métallon Incorporated a nombre de Franklin Chase. La foto que hay en el pase constata definitivamente que es Sheldon (**ayuda de juego 5**).
- ◊ **Nota:** En la parte posterior de la puerta hay una nota hecha con recortes de revistas y periódicos en la que pone: «16 millas al sur de la ciudad, a medio camino entre De Ronde Venen y Woerden, a lo largo de la N212. Más allá de la intersección con la N401 a Breukelen, lejos de la carretera, hay un antiguo molino de viento. Tenemos respuestas». (**Ayuda de juego 6**).

◊ **Mapa de adversarios:** Detrás de una gran pintura de un campo de tulipanes colgada en una pared hay un tablero de corcho con el mapa de adversarios que Sheldon construyó en el transcurso de su investigación sobre Métallon Incorporated. La clave a tener en cuenta es el vínculo con Vromme y que Laan nunca ha sido captado por la cámara, al menos no por la de Sheldon (**ayuda de juego 7**).

◊ **Portátil:** Detrás del sofá está el portátil de Sheldon destrozado después de que lo hayan pisoteado repetidamente y arrojado contra la pared. La pantalla está inutilizable, pero con un ordenador portátil (ya sea el que llevan como equipo estándar en las operaciones o uno tomado de la comisaría de policía) y el tiempo y la habilidad suficientes, es posible que puedan extraer algo de información del disco duro destrozado.

**Análisis de documentos (pista clave):** La nota en la parte posterior de la puerta se compone de numerosas letras recortadas de periódicos y pegadas en un papel en blanco, estereotipo de una carta para pedir un rescate o correo amenazador. Las letras impresas individuales pueden identificarse como procedentes de numerosas publicaciones locales (*De Telegraaf*, *De Volkskrant*, *Het Parool*, etc.) de las que hay varios ejemplares rotos en la habitación. Sin embargo, lo más importante es que está escrito en inglés, no en neerlandés.

**Recuperar datos:** En el transcurso de casi una hora, con mucha habilidad y un poco de suerte, se pueden recuperar los archivos más recientes de la memoria temporal del disco duro destrozado del portátil de Sheldon. El resto de la máquina parece haber sufrido daños irreparables. La mayoría de los datos perdidos parecen restos de imágenes JPEG de alta calidad, muy probablemente de su cámara digital. Los archivos legibles se relacionan con los sospechosos de esoterismo, como se describe en el mapa de adversarios, y proporcionan una visión general de sus hallazgos sobre cada miembro de las dos células que ha descubierto (**ayuda de juego 8**).

**Química, Cultura general, Investigar:** Mencionado en los archivos de perfiles de los sospechosos, el rodio es uno de los metales preciosos más raros del mundo y, con precios que en 2010 alcanzaron los 80 000 dólares por kilogramo, también es el más

caro. De color blanco plateado y químicamente inerte, tiene una amplia gama de usos comerciales, como la joyería, convertidores catalíticos y reactores nucleares, por nombrar solo tres. Sus principales fuentes naturales se encuentran en Sudáfrica y Norteamérica, aunque la producción media anual de este elemento en todo el mundo es de apenas veinticinco toneladas. También se encuentran reservas en las barras de combustible nuclear agotadas, pero extraerlo de esta fuente no es viable a nivel económico.

**Psicología forense:** La operación en el hotel donde se encontró el cuerpo de Sheldon fue planeada con gran precisión. Lo que aquí se encuentran es un intento muy apresurado de registro muy pobremente realizado por un aficionado, ya que se pasaron por alto pistas clave en lugares que un profesional habría revisado. Tiene mucho en común con las acciones de quienquiera que haya desordenado las partes del cadáver después de que los hubieran colocado allí con precisión. La nota en la parte posterior de la puerta, al estar en inglés, también tiene un significado claro: sabían que la gente que vendría hablaría principalmente inglés. Si hubiera sido para Sheldon, no la habrían clavado en la puerta, ya que la habría tomado como prueba. Esto se dejó para el equipo que está actualmente en la sala.

Los agentes emplearán bastante tiempo en esta escena para hacer todo lo que se ha relatado: hablar con Devoss y luego peinar concienzudamente el apartamento de Sheldon. Si Van Eken todavía está con ellos, es posible que consideren dejarla con Devoss, ya que bien podrían encontrar en la habitación evidencias que apunten al esoterismo, y tratarle de explicar lo que eso significa (¡o qué coartada se les ocurre en el acto!) volvería más complicadas las cosas de lo que ya lo son.

Cuando se van, despunta el alba y el sol está saliendo por el horizonte. En este momento, tienen un par de opciones. Como se describe en la sección «Reacciones antagonistas» y al final de la escena «Visita a Métallon Inc.», si no se dirigen al lugar de la emboscada, Vromme debe darles caza (en cuyo caso, ves a la escena «Medidas desesperadas»). Si se dirigen hacia la trampa, entonces todo va como él lo planeó (ir a la escena «Más allá de las afueras»).

## ESCENA 6: MEDIDAS DESESPERADAS

**Tipo de escena:** Alternativa

**Escena previa:** «En el apartamento de Sheldon»

**Vector de entrada:** No ir a la emboscada preparada por Vromme al salir del apartamento.

En este momento, los agentes están saliendo del apartamento de Sheldon. La furgoneta que está un poco más adelante en la carretera arranca cuando se van y los sigue a una distancia discreta.

El lugar de la emboscada está hacia el sur, fuera de la ciudad. Si los agentes se dirigen a Métallon Incorporated, su rumbo es suroeste, pero si deciden ir a la comisaría con Van Eken (o para verla o para usar el equipo con las pistas encontradas), entonces se dirigirían al noroeste.

Cuando Korstiaan se da cuenta de hacia dónde podrían dirigirse, da un rodeo y los adelanta. Desde un cruce en T no muy lejos de su destino, la furgoneta va hacia ellos de intenta chocar y empujar derrapando a su monovolumen fuera de la carretera hacia un callejón. Aturdidos por el impacto inicial, los agentes tendrán solo unos segundos para reaccionar, y, después de eso, será la primera vez en el curso de la investigación que el plomo llene el aire.

A su alrededor, el tráfico de primera hora de la mañana se detiene, la gente corre gritando mientras comienzan los disparos y el horror sale de la furgoneta hacia el monovolumen. Pocos héroes hay por la zona, así que nadie va a intervenir para salvarlos. Los agentes están solos.

### Orden de los eventos:

◊ **Antes de la colisión:** Los agentes del monovolumen tienen la oportunidad de hacer una tirada de **Vigilancia**. La dificultad para los pasajeros es 8, y para el conductor es 6. Un éxito les permite saber que los están siguiendo y que la furgoneta está un poco detrás de ellos, antes de que se aleje por una calle lateral paralela para cortarles el paso en el siguiente cruce.

◊ **Evitar la colisión:** Si el conductor se da cuenta de que la furgoneta lo sigue, puede realizar una tirada de **Conducir** con una dificultad de 7 para evitar lo embisten. Si la pasa, entonces llevarán la delantera sobre Korstiaan y los esoterroristas. Tendrán una ronda extra en la que actuar antes

de que la furgoneta se detenga y libere a los Cadáveres sangrientos. Como beneficio adicional, el conductor también logra ver a Korstiaan en el asiento delantero de la furgoneta y la reconoce por las fotos del hotel y las notas de Sheldon.

- ◊ **Monovolumen embestido:** Si los agentes no se dan cuenta de que les están siguiendo, ni el mejor conductor del mundo puede evitar la colisión. Al no esperar que sucediera, no tienen el suficiente tiempo para reaccionar rápidamente. El monovolumen es embestido y empujado hacia un amplio callejón frente al cruce. El conductor puede tirar por su habilidad de **Conducir** para ver si mantiene el control del vehículo con una dificultad de 5. Si tiene éxito, el vehículo quedará sobre las cuatro ruedas y solo tendrán una penalización, debido a que están aturdidos por el impacto, en la primera ronda de combate de -1 en todas sus acciones. Si el conductor falla la tirada, el vehículo volcará quedando en posición lateral y, en la primera ronda, tienen un -2 en todas las acciones.

- ◊ **Los Cadáveres sangrientos:** Una vez que se resuelva cualquiera de las opciones anteriores (ya sea que el monovolumen sea golpeado o no),

la furgoneta se detiene y las puertas traseras se abren. En el interior, los cuatro Cadáveres Sangrientos giran hacia la fuente de luz y avanzan (**ayuda de juego 9**). Con el olor de la sangre palpitable en el aire, se dirigen hacia el monovolumen e intentarán secar a los agentes.

**NOTA:** En este momento Caroline tendrá un *flash-back*, dado que estas son las mismas criaturas que encontró en los muelles de Dover, algo a destacar a quien lleve este personaje. En definitiva, un *director de juego* particularmente cruel podría hacer que la tirada de **Estabilidad** por esta visión sea un poco más dura en su caso.

La táctica de los Cadáveres sangriento dependerá, en última instancia, de la cantidad de oponentes a los que se enfrenten. Si están en igualdad de condiciones, cargan contra ellos, apuntan a un agente cada uno e intentan dejarlos secos mientras sigan vivos. Si hay más agentes que Cadáveres sangrientos, intentarán atacar al grupo de uno en uno hasta que todos estén muertos o inconscientes, momento en el que no serán interrumpidos ni se interpondrán en su camino para drenar los cuerpos. Vromme los ha



privado de sangre durante el tiempo suficiente como para que no se detengan hasta que hayan acabado con todos. Su necesidad es demasiado grande como para detenerse y huir si corren el riesgo de la destrucción personal. Es todo o nada para ellos.

### CADÁVERES SANGRIENTOS

Cada uno de los Cadáveres sangrientos tiene las estadísticas que se describen en *El libro del Horror Incesante* (páginas 21-25).

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 6, Escaramuza 12, Salud 8
- ◊ **Umbral de golpe:** 3
- ◊ **Modificador de atención:** +1
- ◊ **Modificador de sigilo:** -1 (hedor vil)
- ◊ **Armas:** +2 (garras de aguja)
- ◊ **Protección:** +2 contra Disparar

Los *directores de juego* con acceso a este libro pueden hacer uso de sus habilidades adicionales si así lo desean. De lo contrario, se pueden usar las estadísticas básicas (menos los Modificadores de atención y sigilo) de *Esoterroristas 2<sup>a</sup> ed.* (página 83).

**Korstiaan y el matón:** Korstiaan cree que el ataque terminará en cuestión de minutos y observa todo el espectáculo de cómo los Cadáveres sangrientos hacen un trabajo rápido con el grupo desde el asiento de la parte delantera de la furgoneta. Sin embargo, para asegurarse algo de ventaja, el matón a su lado, con una pistola con silenciador y adoptando una postura de tiro, utiliza la parte delantera del vehículo como cobertura para disparar a los agentes cuando puede.

### MATÓN

- ◊ **Habilidades:** Disparar 6, Escaramuza 6, Salud 6
- ◊ **Umbral de golpe:** 3

**Intervención de Skipper:** Si los agentes están perdiendo el combate y necesitan una mano amiga, en un momento dramáticamente apropiado a elección del *director de juego*, Skipper, que había estado vigilando a Korstiaan tras su interferencia en el hotel, actúa cuando ve al equipo en peligro. Coloca su coche en mitad de la carretera a cierta distancia del com-

bate, se asoma por la parte trasera y empieza a disparar a los objetivos con su rifle de francotiradora.

El lejano estallido de un disparo de rifle resuena una fracción de segundo antes de que el matón caiga al suelo con un agujero de bala en la cara. Korstiaan intenta desesperadamente poner la furgoneta en marcha, pero otro disparo certero la alcanza en la parte superior del pecho. Dependiendo de si los agentes están ganando contra los Cadáveres sangrientos o no, Skipper puede abrir fuego contra un par de criaturas. Ella no tiene intención de que mueran a manos de Vromme.

El otro objetivo clave de Skipper es permanecer oculta en todo el proceso (por eso su posición de francotiradora). Los agentes no la detectarán a menos que tengan un par de binoculares a mano, o tal vez **si gastan 1 punto de Balística** para localizarla. Si la localizan con los binoculares, podrían ver su rostro y ser capaces de identificarlo a partir de las imágenes de seguridad del hotel. En este punto, ella intentará irse, y no debería tener problema en hacer una huida limpia, dado que está en un lugar extremadamente alejado y lo más probable es que el equipo todavía esté en medio de la refriega.

Sin embargo, si logran evitar que se vaya con algún plan ingenioso y la cogen cautiva, se verá obligada a claudicar. Sabe que Hulst la perseguirá hasta los confines de la Tierra por haberle fallado, y preferirá tener una muerte comparativamente menos dolorosa que una ordenada por él. Sonreirá con tristeza mientras muerde un diente hueco y deja libre una pastilla de cianuro oculta.

**Opciones para Van Eken:** Si la detective está con ellos, el *director de juego* tiene algunas opciones para lidiar con ella:

- ◊ Podría morir instantáneamente en el accidente o frente a uno de los Cadáveres sangrientos, o tal vez incluso por un disparo fortuito del matón. Esto evita que este *personaje no jugador* ayude más al grupo. Para ser sinceros, en este momento también ha dejado de ser útil.
- ◊ Si le gusta tenerla cerca para ayudar a los agentes cuando la necesiten, pero no quiere que la visión de los Cadáveres sangrientos la hagan cuestionarse lo que realmente está sucediendo aquí, podría quedar inconsciente durante todo el incidente y solo despertarse cuando estén

- lejos del lugar y no haya evidencias de monstruosidades. El equipo puede entonces contarle cualquier milonga que se le ocurra.
- ◊ Además de la opción anterior, si el *director de juego* no desea que la maten, pero también siente que ha dejado de ser útil, este puede ser el momento perfecto para que se la lleven en una ambulancia.
  - ◊ Una opción atractiva podría ser que sobreviva al choque y al siguiente ataque, ante lo que los agentes tendrán que dar una explicación interesante (y si algún *personaje jugador* muere en la escena, siempre se podrá utilizar rápidamente como reemplazo para jugar durante el resto de la aventura; ver el Apéndice 3, pág. 98).

**Reacción del equipo FES:** Lo ideal es que el equipo FES no muestre su presencia durante todo el combate. Según sus órdenes, deben contenerse y solo intervenir en caso de necesidad excepcional. Su objetivo principal es mantener la seguridad de Pendleton y, en menor medida, de Townsend.

No aparecerán en escena a menos que Pendleton los llame para pedirles ayuda a través del micrófono de su chaqueta o el agente muera en el curso del ataque. La muerte de un *personaje jugador*, aunque trágica, es una pérdida aceptable en el gran marco de los acontecimientos cuando se considera que están potencialmente comprometidos. Si tienen que intervenir, su helicóptero sobrevolará la zona y una lluvia de balas caerá sobre ellos, atravesando a los Cadáveres sangrientos (cuatro tiradores en este caso, cuyas estadísticas y armas se indican la página 17). Una vez que hayan eliminado a los hostiles, se marcharán de inmediato. Ahora, los agentes estarán al tanto de esta flagrante presencia de las FES, lo que podría dar lugar a que Pendleton y Townsend tengan que dar algunas explicaciones.

Con los Cadáveres sangrientos despachados, el matón muerto y Skipper muerta o desaparecida, el único caballo suelto es Korstiaan, tendida en la camioneta mientras se desangra, en estado de *shock* hasta su muerte. Existe el problema de que toda la escena ha sido un incidente muy público, por lo que el control inmediato de daños y desplegar el Velo podrían estar en la mente de algunos agentes. Depende de ellos cómo manejen eso.

Los agentes aquí tienen un par de opciones. Korstiaan está a las puertas de la muerte y no va a dar

pelea a corto plazo. Ella les ruega que la lleven a un hospital, aunque cree que está muerta de cualquier manera. Si la dejan allí, se muere. Si la llevan a un hospital y no van a ver a Vromme, entonces ella morirá en cuanto caiga en manos de Hulst y este active los dispositivos, tal y como ella lo ve. Prácticamente se le acabó el juego.

Si intentan sonsacarle información con el **gasto de 1 punto de Negociar** o **Consolar**, ella accede a que, si la curan, los conducirá hasta Vromme, quien les explicará todo. Sin embargo, tendrán que moverse rápidamente, ya que el sonido lejano de las sirenas se acerca cada vez más. En ese momento, sin más demora, pueden escapar en la maltrecha furgoneta o en el monovolumen (si no está volcado) y detenerse en un arcén más tarde. Al menos uno de los agentes podría  **gastar 2 puntos** de su habilidad **Primeros auxilios** (ya que está herida) para estabilizarla y así continuar hacia el lugar de la emboscada original, donde ya no queda nadie para sacarlos de la carretera.

## ESCENA 7: MÁS ALLÁ DE LAS AFUERAS

**Tipo de escena:** Clave

**Escenas previas:** «En el apartamento de Sheldon», «Medidas desesperadas»

**Vectores de entrada:** La nota en el apartamento de Sheldon, la emboscada

Esta escena puede desarrollarse de varias maneras diferentes. En última instancia, depende de si Korstiaan ya ha emboscado a los *personajes jugadores* o si todavía los están siguiendo desde el apartamento de Sheldon. El equipo llegará al molino de viento y aquí conocerán un poco más sobre cómo están bailando al son de sus enemigos y los potenciales resultados finales (como Vromme cree que serán).

La carretera que sale de la ciudad, la N212, se adentra en campo abierto, donde amplios terrenos repletos de flores y tierras de cultivo bordean la carretera a ambos lados, con alguna que otra casa en la lejanía. Aún es de madrugada, por lo que todavía hay muy poco tráfico en la carretera. La sensación de silencio y aislamiento a la fría luz del amanecer es sin duda algo a destacar, de nuevo en claro contraste con la claustrofobia urbana.

Se tarda unos treinta minutos en llegar desde el apartamento de Sheldon hasta la intersección con la N401. Una vez allí, continuarán por la carretera principal y, a lo lejos, a la izquierda, aparecerá la silueta de un antiguo molino de viento, muy deteriorado y con una de las velas caída. Es ahora cuando los agentes tendrán que hacer frente al camino que los ha llevado hasta aquí. Si han ido al lugar directamente desde el apartamento, entonces todo va a ir según lo planeado en lo que respecta a la célula de Vromme. La furgoneta que contiene los Cadáveres sangrientos los sigue desde la distancia y se prepara para hacer su movimiento.

### ALREDEDOR DEL MOLINO DE VIENTO

El equipo puede conducir por el largo tramo de carretera hasta el molino de viento y una vez allí comenzar a mirar por los alrededores. Hay un par de edificios abandonados, un granero donde se escondía la furgoneta y un coche utilizados por la célula de Vromme para llevar a su equipo al lugar, etc. Por lo demás, el único otro elemento importante es el propio molino, el cual tiene la puerta abierta.

En el interior, al mirar por unos instantes, se darán cuenta de que han retirado gran parte del mobiliario y demás parafernalia que esperarían que hubiera dentro hasta dejarlo completamente vacío. Como podrán ver desde el interior y el exterior, las ventanas han sido tapiadas y atornilladas con gruesos y pesados tablones... casi como si quien lo hiciera intentara retener tanto a intrusos como a internos...

Hay una escalera vieja pero firme que conduce al siguiente piso. Aquí, la estancia también está vacía, aparte de una radio de dos vías que se ha dejado en un estante encima del dossier de Vromme.

Vromme los observa desde la lejanía a través de una cámara remota oculta en la viga que soporta la primera planta del molino, por lo que sabe cuándo entran. En este punto, hará que una ráfaga de estática suene por la radio para tentar al equipo a subir las escaleras. Una vez que muerdan el anzuelo y se dirijan allí, se presentará. En el caso de que escuchen con atención y repasen el expediente, estarán lo suficientemente distraídos para no darse cuenta de lo que está sucediendo fuera hasta que ya sea demasiado tarde.

**Dossier de Vromme (pista clave):** El dossier es una minuciosa recopilación de fotografías y notas relati-

vas a cada uno de los agentes, con sus rostros rodeados apresuradamente con rotulador rojo (el verdadero nombre de Trenhaile, «Thorne», tal y como lo conoce Vromme, está escrito junto a su foto). Las fotografías muestran a cada uno de ellos saliendo del Hotel de l'Europe hace unas horas, como también confirmará la marca de tiempo en la esquina inferior de cada una. Son las instantáneas que tomó Kortiaan desde una discreta distancia con un teleobjetivo desde el otro lado del río. También hay algunas notas garabateadas, la mayoría con letra bastante ilegible y en neerlandés. Un párrafo clave está escrito en mayúsculas:

*«Si pretendía que su plan tuviera éxito, ¿por qué Hulst lo anunció abiertamente a la OV? Solo puede haber una razón: necesita a estas personas aquí. Son parte integral de su plan. La pregunta es: ¿por qué? La solución es sencilla. Matarlos antes de que puedan hacer lo que Hulst quiera que hagan para activar su dispositivo. Si no puedo... Espero que esto solo resulte ser otro 10/09/2008. ¿Y dónde encaja ese traidor de Thorne en todo esto?»*

**NOTA:** Poner en evidencia a Trenhaile aquí, o con la comunicación de Vromme más abajo, bien podría causar cierto grado de fricción en el grupo si esta información sale a la luz en este momento, a menos que Trenhaile pueda convencerlos de lo contrario... Después de todo, en la foto hay otro nombre, y solo Pendleton conoce su verdadero nombre.

◇ **Cultura general:** La referencia en la nota al 10 de septiembre de 2008 se refiere a la activación del gran colisionador de hadrones en el CERN. Los medios de comunicación se hicieron eco de que muchos creían que encender el dispositivo podría provocar el fin del mundo. Sin embargo, y como es obvio, no fue así. Vromme evidentemente cree que la máquina de Hulst, si se activa, tendría efectos devastadores (sea lo que sea esta máquina, ya que será la primera vez que los agentes oigan hablar de ella, aunque Trenhaile puede hacer una buena suposición, dados sus antecedentes).

### COMUNICACIÓN DE VROMME

No hay un guion establecido para la conversación que va a tener lugar a través de la radio, pero las siguientes líneas pueden indicar cómo estructurar el discurso.

- ◊ La principal preocupación de Vromme es mantener al equipo en el molino de viento y distraerlos mientras prepara la emboscada como se indica a continuación.
- ◊ Si ya han combatido y ganado contra los Cadáveres sangrientos, entonces no hay pelea, pero al menos Vromme tendrá la oportunidad de tratar de disuadirlos de continuar.
- ◊ No tiene inconveniente en afirmar con su nombre que es miembro del movimiento al que se oponen diametralmente (pero nunca utiliza la palabra esoterrorista).
- ◊ Les da la bienvenida al molino de viento y lamenta no poder estar allí en persona debido a compromisos previos (en realidad, está a poco más de un kilómetro de distancia, en otra de las granjas que hay en la carretera principal —ver más abajo—).
- ◊ Se siente decepcionado al ver que Thorne ha regresado, en vista de la discusión que mantuvieron sobre los planes que Hulst tenía para él, tal y como comentaron en su último encuentro (véase el trasfondo de Trenhaile, página 86). Le decepciona especialmente que haya dado la espalda al movimiento cuando se le ofreció una mano amiga para luego convertirse en traidor y agente de la Ordo Veritatis.

Si la emboscada ya ha ocurrido, entonces simplemente los instará a abandonar la ciudad, ya que estar aquí no hará otra cosa que ayudar a los planes de Hulst. Ha tratado de matarlos para asegurarse de que sus planes (sean los que sean) no lleguen a buen término. Como eso ha fracasado, solo puede tratar de convencerlos con su discurso para que se vayan. Corta la comunicación después de esto y, a todos los efectos, escapa.

Si la emboscada aún no ha ocurrido, se disculpará por lo que está a punto de suceder, pero afirma que no puede dejarlos vivir. Cuanto más tiempo permanezcan en la ciudad, mayor será la posibilidad de que hagan exactamente lo que Hulst quiere que hagan, y no se quedará de brazos cruzados viendo cómo eso sucede.

Los agentes pueden **gastar 1 punto de Vigilancia electrónica** para poder de rastrear la señal, pero para cuando sean capaces de llegar allí después de los eventos en el molino de viento, él se habrá ido. Tal vez aparezca, en un futuro, en otra aventura para enfren-

tarse al equipo de nuevo, pero eso se deja a discreción del *director de juego*.

## LA EMBOSCADA SEGÚN LO PLANEADO

Una vez que el equipo ha entrado en el molino (o al menos la mayoría, dado que probablemente querrán escuchar la comunicación de Vromme y leer el dossier), la furgoneta se sale de la carretera y se dirige por la pista de tierra a gran velocidad. Se detiene y da marcha atrás hasta la entrada del molino; las puertas traseras se abren y los Cadáveres sangrientos salen corriendo hacia la planta baja. El matón cierra rápido la puerta del molino antes de que la furgoneta vuelva a dar marcha atrás y sirva de barricada contra la puerta.

Al mismo tiempo, pequeñas cargas ocultas en las vigas que sostienen la planta donde están los agentes escuchando la radio y leyendo el expediente vuelan los soportes de las paredes enviando a todos a estrellarse contra los Cadáveres sangrientos de abajo. El equipo tiene que hacer una tirada de **Atletismo** (dificultad 6) para agarrarse a una viga de seguridad, a una de las repisas de las ventanas, etc., y así evitar caer encima de los monstruos que los esperan. Los que caigan recibirán 1 punto de daño.

**Los Cadáveres sangrientos:** Al igual que en la escena «Medidas desesperadas», la táctica de los cuatro monstruos depende en última instancia de la cantidad de oponentes a los que se enfrenten. Si están en igualdad de número, cargarán, atacando a un agente cada uno e intentando drenarlos mientras aún estén vivos. Si hay más agentes en el molino de viento que Cadáveres sangrientos, estos intentarán mermar el grupo de uno en uno hasta que todos estén muertos o inconscientes, momento en el que nadie les interrumpirá en su camino para drenar los cuerpos. Vromme los ha privado de sangre durante el tiempo suficiente como para que no se detengan hasta que hayan acabado con todos. Su necesidad es demasiado grande como para detenerse y huir si corren el riesgo de la destrucción personal. Es todo o nada para ellos.

**NOTA:** En este momento Caroline tendrá un *flashback*, dado que estas son las mismas criaturas que encontró en los muelles de Dover, algo a destacar a quien lleve a este personaje. En definitiva, un *director de juego* partilaramente cruel podría hacer que la tirada de **Estabilidad** por esta visión sea un poco más dura en su caso.

## CADÁVERES SANGRIENTOS

Cada uno de los Cadáveres sangrientos tiene las estadísticas que se describen en *El libro del Horror Incesante* (páginas 21-25).

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 6, Escaramuza 12, Salud 8
- ◊ **Umbral de golpe:** 3
- ◊ **Modificador de atención:** +1
- ◊ **Modificador de sigilo:** -1 (hedor vil)
- ◊ **Armas:** +2 (garras de aguja)
- ◊ **Protección:** +2 contra Disparar

Los *directores de juego* con acceso a este libro pueden hacer uso de sus habilidades adicionales si así lo desean. De lo contrario, se pueden usar las estadísticas básicas (menos los Modificadores de atención y sigilo) de *Esoterroristas 2<sup>a</sup> ed.* (página 83).

**Escapar del molino de viento:** Los *personajes jugadores* no tienen muchas opciones. La más obvia es luchar contra los monstruos hasta acabar con ellos. Sin embargo, aún pueden hacer algo para poner las probabilidades a su favor.

Si alguno de los agentes logró evitar caer a la planta baja, los que están en el suelo pueden hacer una tirada de **Atletismo** (dificultad 6) para saltar y salir del alcance de los Cadáveres sangrientos si un compañero les ayuda a encaramarse. Una vez arriba, pueden disparar o evitar los ataques como deseen.

Es casi imposible derribar la puerta principal mientras la furgoneta esté bloqueándola. Sin embargo, tienen muchas más posibilidades de salir por una de las ventanas después destruir los gruesos tablones que la cubren. Su mejor apuesta es intentar disparar o abrirse camino a golpes. Se deben hacer un total de 12 puntos de daño para romper los tablones y poder escapar. En ese momento, pueden eliminar fácilmente a los Cadáveres sangrientos mientras estos tropiezan para tratar de atravesar la ventana y seguirlos.

**Fuera con la furgoneta:** Korstiaan y el matón han cumplido su propósito. Permanecen en la furgoneta después de que esta haya retrocedido y formado una barricada. Si alguno de los agentes se quedó fuera, sin haber entrado en el molino, entonces puede enfrentarse a los dos esoterroristas.

La primera reacción del matón será ir a por su arma. Mientras lo hace, detonan dos disparos rápidos de rifle que, a través del parabrisas, hacen blanco tanto en él como en Korstiaan. Es la intervención de Skipper al igual que en la escena «Medidas desesperadas», e introduce el hecho de que hay otro grupo por ahí que trata de proteger activamente al equipo o, al menos dañar a la otra célula esoterrorista.

**Opciones para Van Eken:** Si la detective está con ellos, el *director de juego* tiene algunas opciones para lidiar con ella:

- ◊ Podría ser asesinada por uno de los Cadáveres sangrientos. Esto evita que el *personaje no jugador* ayude más al grupo. Para ser sinceros, en este momento también ha dejado de ser útil.
- ◊ Si le gusta tenerla cerca para ayudar a los agentes cuando la necesiten, pero no quiere que la visión de los Cadáveres sangrientos le hagan cuestionarse lo que realmente está sucediendo aquí, podría quedar inconsciente durante todo el incidente (quizá con la caída) y solo despertarse cuando estén lejos del lugar y no haya evidencias de monstruosidades. El equipo puede entonces contarle cualquier milonga que se le ocurra.
- ◊ Además de la opción anterior, si el *director de juego* no desea que la maten, pero también siente que ha dejado de ser útil, este puede ser el momento perfecto para que se la lleven en una ambulancia al finalizar la escena.
- ◊ Una opción atractiva podría ser que sobreviva al ataque, ante lo que los agentes tendrán que darle una explicación interesante (y si algún *personaje jugador* muere en el ataque, siempre se podrá utilizar rápidamente como reemplazo para jugar durante el resto de la aventura; ver el Apéndice 3, pág.98).

**Reacción del equipo FES:** Lo ideal es que el equipo FES no muestre su presencia durante todo el combate. Según sus órdenes, deben contenerse y solo intervenir en caso de necesidad excepcional. Su objetivo principal es mantener la seguridad de Pendleton y, en menor medida, de Townsend.

No aparecerán en la escena a menos que Pendleton los llame para pedirles ayuda a través del micrófono de su chaqueta o el agente muera en el curso del ataque. La muerte de un *personaje jugador*, aunque trágica, es una pérdida aceptable en el gran marco de los acontecimientos cuando se considera que están

potencialmente comprometidos. Si tienen que intervenir, su helicóptero sobrevolará la zona y dejará caer una granada en el exterior del molino de viento, cerca de una de las ventanas tapiadas. La explosión posterior, aunque no es suficiente para derribar el muro de piedra, romperá la barricada de la ventana para dejarlos escapar. Una vez que todos han salido del edificio, abren fuego contra la abertura cuando asomen los Cadáveres sangrientos, reduciéndolos en un ataque rápido y quirúrgico. Despues de eliminar a los hostiles, se irán de inmediato. Ahora los agentes estarán al tanto de esta flagrante presencia de las FES, lo que podría dar lugar a que Pendleton y Townsend tengan que dar algunas explicaciones.

Desde aquí, el grupo regresa a la ciudad. El único caballo suelto que queda son las oficinas de Métallon Incorporated. Para cuando lleguen, serán cerca de las ocho de la mañana, y las oficinas estarán abiertas para recibir a los primeros empleados que comienzan su jornada laboral.

## ESCENA 8: EN LAS OFICINAS DE MÉTALLON INC.

**Tipo de escena:** Clave

**Escenas previas:** «En el apartamento de Sheldon», «Más allá de las afueras»

**Vectores de entrada:** El pase de Sheldon, las notas de la investigación

De vuelta a la ciudad, el barrio de Zuidas no queda lejos, aunque empieza la hora punta. En las carreteras se agolpan más coches y la vida vuelve a las calles.

**Nota:** Véase la escena «Visita a Métallon Inc.» (página 36) para la descripción de la zona en general. A continuación, se describe el edificio Métallon.

El edificio Métallon Incorporated destaca entre los demás como una torre de oficinas de veinticinco pisos cubierta por todos los lados por una fachada espejada. Para aquellos que identificaron la participación del Reflejo espectral en la muerte de Cansters, la fachada espejada puede ser una característica algo preocupante del edificio. Cada cinco pisos, las plantas se vuelven un poco más pequeñas, creando un efecto de zigurat. Aquellos que presten suficiente atención a la ubicación del edificio o saquen planos de Internet pueden usar **Ocultismo** para darse cuenta de que está

ubicado en una línea ley, construido de tal manera que se aprovecha la energía geomántica del área y se canaliza por un eje central hasta la oficina del ático. Con el **gasto de 1 punto de Ocultismo**, Trenhaile sabe que el edificio se encuentra en la misma línea ley que conecta con el nexo sobre el Agujero del Diablo en el mar del Norte que examinó durante el tiempo que trabajó en el proyecto Lodestone.

Dependiendo de la ruta que hayan tomado para venir hasta aquí y de lo que hayan encontrado en el camino, hay diferentes enfoques que pueden seguir. Los más probables se describen a continuación.

### SOLICITAR UNA REUNIÓN

Pueden entrar directamente o exigir hablar con Hulst o con alguno de los miembros de la alta dirección, pero como no están allí, Groot, como jefa de seguridad, se reunirá con ellos para responder a cualquier pregunta que tengan. Por supuesto, ella niega conocer toda participación con los esoterroristas y cualquier conexión con Cansters, a quien dice no conocer. Los que tengan puntos en **Detección de mentiras** sabrán que esto es una mentira flagrante.

No les impedirá que intenten echar un vistazo, pero insistirá en acompañarlos para observar su actividad. Tiene órdenes de asegurarse de que encuentren lo que buscan y dirigirlos hacia Lange para que lleguen al punto del ritual, pero debe dar el suficiente espectáculo para que no piensen que están siendo manipulados.

Groot no sabe qué va a pasar cuando lleguen allí, así que si alguien es especialmente inteligente, sospecha de sus artimañas y le sonsaca, no tiene ninguna información que dar; solo sigue órdenes.

### ENTRAR DIRECTAMENTE

Como los agentes tienen el pase de Sheldon, y si quieren saltarse la seguridad del camino, pueden usarlo para colarse. Para entrar en el edificio más allá del vestíbulo principal, hay numerosas ranuras para tarjetas de seguridad que leen sus códigos de barras. Simplemente, colocan la tarjeta en la ranura, la puerta se abre y el grupo entra.

Dado que saben por Devoss que Sheldon, mientras se hacía pasar por Franklin Chase, era gerente de contabilidad, deberían tener una idea aproximada de dónde buscar en el edificio, comenzando por el depar-

tamento de contabilidad. En lo más alto del edificio, a pocas plantas de la parte superior, se encuentra una de las muchas oficinas de planta abierta rodeada de numerosos despachos para los miembros más veteranos del personal. Los empleados empiezan a sentarse a trabajar, pero no les prestan demasiada atención a menos que hagan algo monumentalmente imprudente, como intentar derribar puertas.

Después de unos minutos de búsqueda, pueden encontrar la puerta con la placa F. CHASE, ACCOUNT MANAGER. Si emplean su tarjeta, entran sin ningún problema. Si hay alguien de seguridad o Groot con ellos, expresarán sus preocupaciones si comienzan a revisar su papeleo. En cualquier caso, una de las secretarías de la oficina se acerca y pregunta si hay algún problema. Anke Wit, la secretaria de Chase, está preocupada por él. Los de seguridad se apresurarán a tratar de impedir que hable, pero no podrán más impedimentos si los agentes insisten en que continúe.

**Adular, Consolar:** La señorita Wit explica que está preocupada por el señor Chase después de lo sucedido en la oficina anteanoche. La asignaron a él desde

que se unió a la empresa hace seis meses y los dos se llevaban bastante bien, aunque nada más allá de una relación profesional.

- ◊ Al volver a recoger su bolso, que se había dejado en el cajón de su escritorio, vio a Chase todavía en la oficina. Era tarde, más allá de las diez.
- ◊ Por su aspecto, parecía bastante estresado cuando salió del despacho y cerró la puerta detrás de él. No había nadie más alrededor y vio que llevaba una pistola.
- ◊ Sorprendida, se mantuvo fuera de su vista y lo siguió, con el temor de que fuera a cometer alguna imprudencia. Subió por las escaleras de emergencia hasta el último piso.
- ◊ Allí, usó una tarjeta para entrar en la oficina del señor Hulst, levantó el arma y cerró la puerta tras de sí. Escuchó gritos en el interior, pero las puertas son muy gruesas y no pudo distinguir mucho desde su posición. Sin embargo, puede afirmar que no hubo disparos, ya que los habría escuchado.
- ◊ Ella se fue poco después, ya que no quería verse involucrada. No es una heroína y no quería arriesgarse a recibir un disparo, aunque fuera accidental. No llamó a la policía ni a seguridad porque pensó que podría hablar con Chase por la mañana y averiguar qué pasaba.
- ◊ Sin embargo, Chase no se presentó a trabajar ayer por la mañana, y hoy tampoco ha llegado...

**Recoger pruebas (pista clave):** La oficina está bastante vacía. La mayor parte de la información comercial está en el ordenador, pero hay algunas cosas que se han dejado específicamente tiradas para que sean encontradas (sin embargo, hay dos cosas que los esoterroristas han pasado por alto: la tarjeta de acceso y el bloc de notas):

- ◊ Una tarjeta de seguridad en blanco que se puede utilizar para entrar en la oficina de Hulst en el piso superior. Está pegada con cinta adhesiva debajo de los cajones en el escritorio (**ayuda de juego 10**).
- ◊ Varios de los planos del dispositivo de Hulst, pegados en una pizarra blanca. Hay algunas anotaciones en un duplicado que bocetan las medidas, el peso y el valor en dólares junto a la mención que muestra el valor de mercado del rodio. Trenhaile reconocerá estos diseños, ya que son suyos, aunque algo modificados (ver «**Ocultismo**» más abajo).





- ◊ Una de las tarjetas de visita de Hagan Lange, en la que aparece la dirección de su casa.
- ◊ En el escritorio hay un bloc de notas en blanco, aunque con marcas de escritura y de haberse arrancado la hoja superior. Si se resaltan esas marcas de escritura, se podrá leer: «Hulst Password = liefdevangeld» (*liefde van geld* es ‘amor por el dinero’ en neerlandés). No hay que ignorar que se trata de una gran coincidencia que guarda relación directa con la cita bíblica que dio nombre a la Operación T610.

**Ocultismo:** Los diseños del dispositivo de la pizarra son extraños, por decirlo suavemente. Todos tienen algo similar: una construcción piramidal con un número variable de lados, según el diseño, sobre la que se levanta una puerta o portal encima de un eje que desciende por el centro del dispositivo. En cada caso, el portal tiene una forma geométrica diferente: círculos, cuadrados y hexágonos. Parece que es el punto de recogida de algún tipo de energía que fluye desde el suelo hasta la zona del portal para ser utilizada allí. Se han modificado a partir de los diseños que recuerda Trenhaile. Por alguna razón, ahora se puede extraer un núcleo de la unidad base, y las ranuras que lo recorren parecen estar diseñadas para la

recogida de fluidos. Uno de los bocetos también da a entender que tendría el tamaño adecuado para encajar un corazón humano en la abertura por la que las ranuras canalizarían el fluido.

**Gasto de 1 punto de Recuperar datos:** El ordenador está protegido por una contraseña, pero se puede burlar la seguridad con un poco de esfuerzo. Ya sea que los agentes la adivinen o que se tarde un poco en descripturarla, es MARY01. Hay mucha información sobre las transacciones financieras de la compañía, pero el proyecto más grande al que Sheldon accedió por última vez fue una nueva iniciativa de la compañía en la exploración petrolífera. Sacan a relucir los activos de una empresa británica llamada N.S.O.E. Ltd.

**Investigar, Cultura general:** N.S.O.E. Ltd es North Sea Oil Exploration Ltd. Fue un proyecto de exploración petrolífera sancionado por el Gobierno del Reino Unido que entró en suspensión de pagos a principios de año. Debido a las terribles condiciones climáticas que asolan el área en la que estaban colocando su plataforma clave, los costos de la operación se salieron de control y la plataforma fue abandonada tras la quiebra. Los pescadores escoceses se quejaron de que

la plataforma seguía siendo un peligro para la navegación. La noticia de que los activos de la compañía salieron a la venta hace un par de meses llevó a que se hiciera público que el plan final era reubicar la plataforma en un lugar más viable en un futuro próximo.

**Contabilidad:** Los registros de la empresa, accesibles en el ordenador a este nivel, dan al equipo toda la información que necesita para identificar las células esoterroristas en todo el mundo a las que la compañía ha estado canalizando fondos. Todo esto ha sido recopilado por la investigación de Sheldon durante los seis meses que ha estado aquí. No tiene demasiada relevancia para el resto de esta aventura en particular, pero es otra oportunidad para que el *director de juego* lance a los *personajes jugadores* algunos ganchos de trama para llevarlos a investigaciones futuras.

La pista clave obtenida llevará a los agentes al piso del ático, a la oficina de Hulst.

## EN LA OFICINA DEL ÁTICO

Pueden subir al ático con el ascensor o por las escaleras hasta el último piso. Al llegar, no se ve por ningún lado a la secretaria de Hulst. La tarjeta de la oficina de Sheldon abre la puerta. Groot, si está con ellos, se niega a ir más allá bajo ninguna circunstancia. No se le permite entrar en la oficina y no irá aunque la amenacen; se limitará a darse la vuelta y decir que, si la necesitan, estará en la planta baja, esperándolos. Si la obligan a entrar en la oficina a punta de pistola, no se resistirá, aunque dudará mucho sobre todo el asunto. Tiene la orden expresa de no entrar y no sabe por qué. Cuando los acontecimientos comiencen a desarrollarse allí dentro, ella estará tan sorprendida y será un objetivo igual que cualquiera de los agentes.

Si aún no han estado aquí, una investigación cuidadosa de la puerta con habilidades como **Balística** o **Explosivos** mostrará que, sin la tarjeta de acceso para entrar o sin que alguien en el interior les abra, habrían necesitado explosivos de alta potencia. Asimismo, las paredes que rodean la oficina parecen estar reforzadas. La seguridad es bastante alta para ser la oficina del director de la empresa, pero no es de extrañar para un esoterrorista de alto rango.

Una vez en el interior, ven que la oficina es muy grande. La pared del fondo ofrece una vista panorámica del horizonte de la ciudad hacia el norte. Las paredes restantes y el techo están revestidos

por espejos de suelo a techo que generan una espejuznante ilusión óptica de infinito a izquierda y derecha. El pavimento está formado por cuadrados de mármol, alternativamente negro con vetas blancas y luego blanco con vetas negras, lo que hace que parezca un tablero de ajedrez.

Una obra de arte tridimensional ocupa parte de la sala, que los expertos en **Química** podrán identificar como la composición del rodio. El escritorio de Hulst es un gran óvalo con superficie de mármol, con cinco grandes sillas de respaldo alto en el lado más cercano y otra silla de oficina más grande al otro lado. Esta se encuentra frente a un terminal con un ordenador portátil conectado a la red de la empresa. El escritorio y las sillas tienen un diseño de colores negro y plateado, lo que puede hacer que el equipo recuerde el helicóptero que vieron en el aeropuerto.

## El portátil de Hulst (pista principal):

- ◊ **Recuperar datos:** La contraseña que había en el bloc de notas de la oficina de Sheldon resulta ser correcta y el portátil se inicia. El último par de archivos abiertos son un correo electrónico a la división de transporte de la compañía con un plan de vuelo para el helicóptero a la plataforma petrolífera en el mar del Norte (junto con sus coordenadas) y un archivo MP3.
  - El archivo parece haber sido descargado en un reproductor de MP3 y, si se abre, parece haber una serie de chillidos y chirridos que se asemejan a la señal de un módem. Es una señal audible que debe ser recibida por un ordenador, posiblemente con fines de identificación.
- ◊ **Gasto de 1 punto de Recuperar datos:** Indagando más en los archivos conectados al MP3, el equipo descubre las especificaciones de un sistema automatizado de defensa de armas. Es una plataforma de misiles tierra-aire adquirida e instalada hace poco en la plataforma por Hulst a través del mercado negro. Está diseñada para disparar contra cualquier aeronave que se acerque detectada por radar y que no reproduzca la señal en una frecuencia preestablecida. Si se acercan a la plataforma petrolífera sin la señal, les dispararán desde el cielo.

## LA INTERVENCIÓN DE LAAN

Si los agentes hubieran seguido el plan trazado por Hulst, deberían haber ido directamente a la residen-

cia de Lange. Como han empezado a desviarse un poco del camino trazado, y están a punto de enterarse de algo que les dirigiría a la plataforma petrolífera, Laan tiene que intervenir para que vuelvan por el buen camino. La forma en que decide hacerlo es hacerse pasar por Mary una vez más e intentar convencerlos de la manera que hizo con Sheldon.

No hay un diálogo establecido, pero las siguientes características y hechos deberían estar en la mente del *director de juego* al interpretar a Laan en este momento:

- ◊ «Mary» aparece tal y como la vio Caroline la noche del accidente. El mismo vestido, las mismas manchas de sangre... Es una imagen que ha visto reproducirse una y otra vez en su mente muchas veces (un *director de juego* particularmente cruel bien podría dirigir toda esta escena hacia una tirada de **Estabilidad** para Caroline, con una pérdida potencial de 6 puntos si falla).
- ◊ Se siente aliviada al ver a Caroline en particular y se refiere a ella por su nombre real (Heather).
- ◊ Afirma que ella (como Mary) y Peter (el nombre real de John Sheldon) pronto se perderán para siempre si no detienen a Hulst y Lange. Los esoterroristas están reunidos donde mataron a Peter, en la casa de Lange, y planean usar sus almas para alimentar algún tipo de dispositivo en torno al cual están preparando un ritual.
- ◊ Afirma que no sabe exactamente dónde está, pero la dirección debe estar aquí en algún lugar (sabiendo muy bien que está en la tarjeta de visita conseguida en la oficina de Sheldon).

Mientras que Laan hará un trabajo muy convincente haciéndose pasar por Mary, aquellos que prueben con **Detección de mentiras** descubrirán su engaño. Resistirá todo lo que pueda (hasta que haya mencionado la ubicación del ritual esoterrorista en la residencia de Lange), pero entonces se desplazará para destruir los micrófonos con los que Trenhaile y Townsend han sido equipados mientras mantiene la apariencia de pedirles ayuda. Agarra las solapas de sus reflejos y aplasta los dispositivos ocultos (obviamente, ellos lo notarán desde su lado del espejo). En este momento, con el mismo sentimiento que se apodera de los agentes que se miraron en el espejo de la oficina del señor Verdad, Laan abandona la actuación y vuelve a la forma en que lo habían visto con anterioridad.

La forma exacta en que el *director de juego* deseé describir a Laan puede variar según sus necesidades. Podría ser elocuente y sofisticado; podría dar la sensación de ser un asesino despiadado o un sociópata demente; tal vez algo completamente inhumano y muy extraño se presente en sus movimientos y su voz. La clave aquí es que ha transmitido la información de dónde se está llevando a cabo el ritual, de modo que el equipo de las FES irá a completar la operación incluso si el equipo no lo hace ahora. Incluso llega a decir esto último, ya que estuvo observando desde el espejo en la oficina lateral del avión cuando Townsend y Pendleton recibieron su sesión informativa (y por ello tuvieron la sensación de ser observados). Lo único que queda por hacer es asegurarse de que no se vayan de aquí, si se da este caso. No se les puede permitir ir a la plataforma petrolífera.

Comienza a arrojarles cosas de la oficina (sillas, el escritorio, las obras de arte, etc.) y bloquea la puerta lanzando la escultura contra ella, lo que hace imposible que salgan mientras los ataca. Groot es un objetivo igual que los agentes, ya que empezará a contraatacar (ineficazmente) a esta cosa horrenda que tiene delante, por lo que Laan no tiene problemas en despacharla, y debería hacerlo con un perjuicio extremo. Si alguien ha usado en el pasado de **Ocultismo** para conocer los rumores del Reflejo espectral, o ha visto el efecto de un espejo roto en él, puede disiparlo rompiendo todos las superficies reflectantes presentes (aunque hay muchas). Una vez que el Reflejo se disipa, pueden mover la escultura para escapar.

Con el conocimiento de las notas de Vromme sobre que ellos son fundamentales en el plan de Hulst, el punto de recolección de fluidos en el dispositivo, y que Laan dijo que, si no van al sitio del ritual, al menos el equipo de las FES hará su trabajo por ellos, el equipo probablemente podrá juntar todas las piezas. Sabiendo para qué fueron preparados, tienen que detener al equipo de las FES antes de que puedan llegar a la casa de Lange al norte de la ciudad, en las afueras de Landsmeer. En este caso, procede a la escena «Detener al equipo de las FES».

Si los agentes se han saltado por completo el despacho de Hulst, o se han tragado la historia de Laan y se dirigen a casa de Lange sin ser conscientes de su papel en el ritual, pasa a la escena «En casa de Lange».

### **POSIBLE PUNTO DE CONCLUSIÓN**

Dado que Laan todavía tiene una tarea crucial que realizar (llevar el corazón del dispositivo a la plataforma desde la residencia de Hulst), siempre existe la posibilidad de que, si el equipo logra en este punto hacer suficiente daño a Laan para enviarlo de regreso a la oscuridad exterior, entonces hayan tenido éxito en su misión, aunque todavía no sean conscientes.

Es posible que el *director de juego* vaya a por todas y use la habilidad **Gubia espiritual** del Reflejo espectral si un *personaje jugador* se vuelve loco y realiza un acto autodestructivo que cause la cantidad de daño necesaria para provocar este resultado. En este caso, no se podrá transportar nada ni nadie a la plataforma, por lo que incluso si las FES llegan primero a la residencia, el equipo capturará el corazón y evitará que el dispositivo se active. El resto de la misión se centrará en recoger eficazmente los cabos sueltos.

No hay nada que impida que quien dirija tome la decisión de que esto suceda en este momento, si las cosas van por ese derrotero. Sin embargo, si prefiere ver cómo acaban las cosas, se recomienda que Laan huya de la escena cuando el riesgo que le destierren a la oscuridad exterior sea demasiado grande.

## **ESCENA 9: DETENER AL EQUIPO DE LAS FES**

**Tipo de escena:** Alternativa

**Escena previa:** «En las oficinas de Métallon Inc.»

**Vector de entrada:** Eventos en la oficina de Hulst

Según los informes que Townsend y Pendleton recibieron sobre el equipo de las FES, habrán estado escuchando la conversación con Laan en la oficina de Hulst a través de los micrófonos colocados en sus chaquetas. El equipo de las FES debía permanecer completamente fuera del contacto por radio durante toda la misión y tenía órdenes permanentes de capturar a los cabecillas de la conspiración tan pronto como ellos y sus ubicaciones fuesen identificados, lo que habrán escuchado decir a Laan.

Si bien Control podría aprender mucho de esos cabecillas sobre la organización esoterrorista, todos aquellos a su alrededor que se resistan a la detención

deben ser neutralizados con medidas extremas. Pero esto derramará la sangre necesaria para que se pueda activar el dispositivo. Esencialmente, a los Agentes solo les queda un único camino: detener al equipo de las FES antes de que sea demasiado tarde.

### **LA CARRERA**

Visualmente, la forma en que se desarrolla esta escena depende del *director de juego*, ya sea como una persecución de automóviles o como un combate aéreo. Es posible que el equipo de las FES haya estado siguiéndolos de cerca en un automóvil, pues se les vio alejarse (ya sea para dirigirse a la casa o para ir al aeropuerto a coger su helicóptero y viajar más rápido). Alternativamente, podrían haber estado dando vueltas por el área con ese helicóptero y ahora volar en dirección a la casa. En este último caso, los Agentes pueden utilizar el helicóptero Métallon que hay en el helipuerto de la azotea, al que se accede desde el ático.

En cualquier caso, ya sea por carretera o por aire, el conductor /piloto designado debe realizar tres tiradas de **Conducir** de dificultad 6.

- ◊ Si no obtiene ningún éxito o solo obtiene uno en cualquiera de las tres tiradas, significa que el equipo FES llega a la casa antes que ellos y ya ha empezado un combate de fuego cruzado mientras se dirigen hacia donde se encuentra el dispositivo. Si el *director de juego* decide que el equipo FES se dirige directamente al aeropuerto, también están ya allí, en el lugar donde todo comenzó, a punto de partir en su propio helicóptero. Pueden intentar ponerse en contacto con el señor Verdad en el avión que aún está allí, o atacar el helicóptero directamente, lo que provocará un conflicto a gran escala contra ellos (continúa con la escena «En casa de Lange», que detalla este posible final).
- ◊ El éxito en dos de estas tiradas indica que son capaces de vencer al equipo de las FES en cualquiera de los dos destinos por cuestión de minutos, lo que les permite hacer unos pocos preparativos o llegar hasta el señor Verdad e intentar evitar, con suerte, el conflicto.
- ◊ El éxito en las tres tiradas significa que llegan con tiempo suficiente antes de que aparezca el equipo de las FES con todas las armas preparadas, lo que les da tiempo a resolver la situación por sí mismos.

## **DETENER AL EQUIPO DE LAS FES EN TRÁNSITO**

Si se opta por la opción aérea, el piloto que intente interceptar al equipo de las FES en pleno vuelo y detenerlo lo va a pasar mal. El vehículo armado y mucho más rápido de las FES supera por completo las capacidades de un helicóptero comercial sin armamento real. Las FES Ignoran el contacto por radio según sus órdenes e intentarán detener a aquellos que se interpongan en su camino, si el equipo intenta bloquearles el paso (lo que podría verse como el equivalente a una admisión de culpabilidad al tratar de proteger a los miembros del movimiento esoterrorista).

Sin embargo, es más probable que intenten dañar el helicóptero y obligarlos a volver a tierra en lugar de matar a otros miembros de la Ordo Veritatis. Luego, otro equipo puede recogerlos y confinarlos. Obviamente, en este caso, el ritual para activar el dispositivo ocurrirá, ya que no son interrumpidos.

Siempre existe la posibilidad de que los Agentes decidan que vale la pena perder sus vidas para evitar que el equipo de las FES provoque una catástrofe. Por tanto, bien podrían embestir el helicóptero, en cuyo caso, este sería un punto natural en el que poner fin a la aventura.

Si a los *personajes jugadores* se les ocurre un medio creativo para desactivar el helicóptero FES o logran comunicarse con ellos en tránsito, entonces el *director de juego* siempre puede permitirles tener éxito de una manera dramática. Del mismo modo, si los Agentes logran convencer en el aeropuerto al señor Verdad de la situación, el informe viajará a Control, que cambiará las órdenes para el equipo FES, quienes deberán llevar a cabo una respuesta no letal contra los esoterroristas en el lugar.

A partir de aquí, los Agentes pueden pasar a la escena «En casa de Lange».

## **ESCENA 10: EN CASA DE LANGE**

**Tipo de escena:** Clave

**Escena previa:** «En las oficinas de Métallon Inc.»

**Vectores de entrada:** Documentos en la oficina de Sheldon, los acontecimientos en la oficina de Hulst

Al norte de Ámsterdam, a las afueras de Landsmeer y de camino a Oostzaan, se encuentran algunas casas aisladas de gente rica y poderosa. Una de esas

casas pertenece a Lange. Es un edificio de una sola planta, oculto casi en su totalidad por los árboles que lo rodean, por lo que nadie sabría que hay una casa allí si no fuera por la puerta a pie de la carretera. El camino de entrada y los terrenos están ocultos por un muro de tres metros de altura detrás de la línea de árboles. El camino de entrada serpentea para que todo el que mire a través de la puerta no vea nada más que la pared.

Para entrar, los Agentes no van a tener suerte si esperan que alguien les conteste por el intercomunicador de la puerta. Pueden intentar embestirla con su vehículo, pero solamente conseguirán destrozar el automóvil, o bien estacionar junto al muro e intentar saltarlo. (Nota: si el equipo de las FES ha llegado antes, habrán volado las bisagras de la puerta y se está produciendo un tiroteo.)

Con una tirada de **Infiltración** exitosa (dificultad 4), identifican un punto ciego del muro que las cámaras no cubren. Pueden trepar a un árbol cercano, saltar a la pared y luego bajar al otro lado. En los terrenos, el muro también está oculto detrás de otra hilera de árboles para enmascarar la entrada. Sin embargo, todo lo demás, hasta la propia casa, está en campo abierto. Desde donde se encuentran, puede verse un segundo edificio un poco lejos de la casa principal. Ambas estructuras tienen, en su mayor parte, la fachada de vidrio y pueden ver el interior de las habitaciones que dan al exterior. El segundo edificio parece albergar una piscina con techo corredizo, para dejarla a cielo abierto cuando hace mejor tiempo.

### **LA CASA**

Si Skipper sigue viva, los Agentes reconocerán su coche deportivo, que se encuentra en la parte delantera. Sin embargo, a través de la fachada de vidrio, no pueden verla a ella ni a nadie moviéndose. Skipper está en el tejado. Quien tenga la mayor reserva de **Vigilancia** lo advierte, ya que, de vez en cuando, se estira o cambia de posición desde su escondite en una parte plana del tejado, detrás de un muro bajo. Va armada con su rifle de francotiradora.

Su papel principal aquí es proporcionar la imagen de una amenaza real. El objetivo de la célula esoterrorista es asegurarse de que el equipo derrame su sangre en el corazón del dispositivo, pero, si no oponen resistencia, van a sospechar que aquí algo no va bien. Por tanto, Skipper no tiene ningún problema en

apuntar a matar a un tercio del grupo. Suponiendo que lleguen los seis Agentes al completo, matar a dos significa que aún quedan cuatro para completar su tarea.

Por lo demás, la casa está vacía. Nadie más se esconde en el interior, ya que todos están en el edificio de la piscina donde se va a llevar a cabo el ritual. Si registran la casa, no hay nada relevante que se pueda encontrar, aparte de los documentos personales y archivos comerciales de Lange, que normalmente serían confiscados por la Ordo Veritatis más tarde para la investigación posterior a la misión. Si el director de juego lo desea, se podrían plantar semillas de información que conduzcan al equipo a futuras misiones, detallar más la red de su financiación y la de una amplia gama de células, otras actividades esoterroristas con las que han estado conectados, etc.

En un helipuerto detrás de la casa se encuentra un gran helicóptero que quienes tengan **Cultura general** o **Conducir** identifican como un Bell 407, capaz de albergar a siete pasajeros, incluido el piloto. Tiene un alcance de aproximadamente 370 millas, velocidad de crucero de 152 mph, velocidad máxima de 161 mph y alcanza una altitud de poco menos de 5.700 metros. Si bien es un poco más grande que el que vieron en el aeropuerto hace horas, la combinación de colores negro y plateado coincide con el helicóptero que algunos pueden haber visto despegar.

## LA PISCINA

Los miembros de la célula, incluido Lange, esperan a los Agentes en el otro edificio, dentro de la propia piscina vacía. Una vez en el interior del recinto, el equipo escucha los sonidos de los cánticos en latín que provienen de allí. Una invocación típica que aquellos con **Ocultismo** identifican como la traducción de los tomos de invocación del *Ars Goetia*, pero algo no suena del todo bien.

Si se esconden en la línea de árboles y usan binoculares para ver a través de la fachada de vidrio, observan lo que está sucediendo en el edificio. Para poder ver lo que pasa dentro de la piscina vacía habrá que obtener una posición elevada (como trepar a uno de los árboles). El núcleo de la célula esoterrorista de Hulst forma un sólido escudo humano, hombro con hombro, alrededor del corazón del dispositivo. Este tiene la apariencia de un cilindro brillante abierto en un extremo, grabado con símbolos arcanos, que luego se

insertará en el artefacto más grande en la plataforma petrolífera. En el fondo de la cavidad interior está el corazón frío y muerto de Sheldon, que cobrará vida y comenzará a latir cuando la sangre caiga sobre él una vez más. Es el «corazón» literal del dispositivo, sin el cual no puede funcionar. Las paredes interiores de la piscina están forradas de espejos, listos para que Laan transporte el corazón una vez que haya recogido la sangre que necesita.

Cada miembro de la célula viste túnica negra con una máscara plateada y sostiene un subfusil. Saben lo que tienen que hacer: disparar al aire y al área alrededor de los Agentes. No pueden arriesgarse a matar a nadie directamente, por lo que tiemblan asustados, conscientes de que solo el azar les privará de recibir el primer golpe de la Ordo Veritatis. Si atacan, aunque apenas causen 1 punto de daño, su sangre salpicará el dispositivo y activará el corazón.

Si el equipo se toma tiempo para observar o realizar un reconocimiento, entonces podrán observar lo suficiente como para deducir los siguientes puntos de interés:

- ◊ **Recoger pruebas:** Si miran dentro de la propia piscina vaciada, verán que gran sección del suelo de baldosas ha sido destrozada. Teniendo en cuenta el patrón de las baldosas rotas, el peso necesario para hacerlo y que el techo está abierto, los Agentes pueden deducir que transportaron en avión uno de los dispositivos de los dibujos que encontraron en el despacho de Sheldon y lo colocaron en la zona de la piscina, para luego transportarlo de nuevo afuera.
- ◊ **Medicina forense:** La zona está salpicada de sangre en numerosos patrones. Dada la cantidad de sangre aquí acumulada y que todavía impregna las baldosas del suelo de la piscina, es seguro que despedazaron a alguien aquí, y según los patrones y el volumen de sangre, podría muy bien tratarse del lugar donde murió Sheldon.
- ◊ **Ocultismo:** Dada la deducción anterior, si sacrificaron a Sheldon en el dispositivo, podrían haberlo utilizado en un ritual para dotarlo de poder mágico. Es un hecho conocido que los esoterroristas han sido capaces de realizar rituales para imbuir objetos con poder mágico que, cuando se dan las circunstancias adecuadas, se activan, pero no saben cuál es el disparador.

◇ **Gasto de 1 punto de Ocultismo:** Si sus peores temores son ciertos y Sheldon se entregó a la causa por completo (especialmente si creyó la mentira que Laan les contó sobre Mary), entonces debió establecer los criterios bajo los cuales se activa. Podría ser razonable concluir que serán algo simbólico de su pasado (es muy posible que se trate de la muerte de Mary), algo que representara que él recupera a su esposa. Tal vez enlaza de nuevo con cómo se la arrebataron.

### SI EL EQUIPO DE LAS FES LLEGA PRIMERO

Esencialmente, si el equipo de las FES llega al sitio mucho antes que los Agentes y entra con sus órdenes intactas, comenzará a disparar, intentando aprehender a Lange y Skipper, ya que son las dos figuras de autoridad en el lugar (suponiendo que Skipper esté viva en esta etapa; si no, entonces solo a Lange). Todos los demás son clasificados como combatientes enemigos y deben ser neutralizados con un perjuicio extremo, según sus órdenes.

El equipo de las FES ya está en el proceso de limpieza cuando llega el equipo. No obstante, pueden informarles de lo que sucedió en el curso de su ataque: volaron las puertas principales, irrumpieron en el frente de la casa y comenzaron a disparar desde el área de la piscina, por la que siguieron avanzando al recibir fuego desde el interior. Allí abrieron una ráfaga de disparos sobre los esoterroristas y derribaron a una pareja; cayeron sobre el corazón del artefacto, el cual levitó rápidamente hasta los espejos que rodeaban la piscina, donde vieron que estaba sostenido por el reflejo de una figura que coincidía con la descripción de Laan. El ente tiraba del objeto a través del espejo como si fuera una superficie de agua; un miembro del grupo (Lange) se zambulló hacia él. En ese momento, los esoterroristas se rindieron por completo y rogaron al equipo que dejara de disparar.

Esto implica que el dispositivo estará activo tan pronto como el corazón se instale en la plataforma petrolífera. Para que puedan realizar el control de daños, o tal vez detener las cosas si no es demasiado tarde, el equipo tendrá que usar el helicóptero para viajar a la plataforma petrolífera y enfrentarse a Hulst, ya que está a punto de abrir un agujero directamente a través de la Membrana. El sistema de defensa que tienen en marcha descarta un ataque con misiles, ya que se defenderán disparando y bloqueándolos en el aire antes de que puedan impactar,



y un asalto que se dirija por aire sin la señal de identificación irá por el mismo camino.

Además, las órdenes del señor Verdad siguen en pie: traer de vuelta al jefe de la conspiración. Hulst sigue ahí fuera...

En ese momento, los Agentes se dirigen a las escenas finales del juego.

### SI LOS AGENTES LLEGAN PRIMERO

Si los Agentes llegan antes que el equipo de las FES, y aún no los han desconvocado, tienen dos opciones: pueden esperar a que aparezcan y tratar de disuadirlos de entrar (lo que requerirá el gasto de puntos de cualquier habilidad interpersonal que represente cómo están tratando de lograr esto), o pueden intentar resolver el problema por su cuenta antes de que aparezcan.

Si entran sin haber deducido cuál es su papel en los eventos en curso y van directamente al combate, las cosas deberían desarrollarse como lo hacen en el escenario anterior, como si el equipo de las FES hubiera aparecido primero, con el añadido de Skip-

per actuando como francotiradora (si está viva). Una vez que los eventos se han completado, cualquiera de los miembros de la célula presentes, que pueden ser identificados por el mapa de adversarios en el apartamento de Sheldon, les revelará la naturaleza de lo que acaba de suceder: que los han engañado y acaban de ayudar en la culminación de la Gran Obra; Hulst (y a través de él, como ellos lo creen, el resto del movimiento esoterrorista) pronto estará al mando de un poder con el que simples mortales como la Ordo Veritatis solo podrían soñar.

Si deciden adoptar un enfoque no letal (trabajar con el equipo de las FES y tratar de obligar a los esoterroristas a salir con bombas de humo y gas o incendiar el edificio sobre ellos, o un destello de brillantez que impresione al *director de juego*) que los haga huir, entonces a Laan no le queda otra opción que llevar el corazón de vuelta a través del espejo hacia la plataforma petrolífera. En este caso, Hulst, en su furia y desesperación, intentará otros métodos para activar el dispositivo. Lange escapa a través del mismo espejo que Laan.

Cuando expliquen los detalles al señor Verdad, ya sea mediante el equipo de las FES o de Pendleton, les recuerda que el jefe de la conspiración todavía está libre, en la plataforma, y necesita que lo traigan para un interrogatorio. Además, así podrán capturar el dispositivo antes de que caiga en manos de otros

esoterroristas si el plan de Hulst falla. Dado el conocimiento íntimo que tiene Trenhaile del dispositivo, reciben instrucciones de recuperarlo, ya que son los más informados en este asunto. El equipo de las FES permanecerá en la casa de Lange para realizar la limpieza posterior a la operación.

Al igual que en el caso anterior, en este punto es el momento de pasar a la escenas finales del juego.

### **OPCIÓN: PRESENTACIÓN DE TRENHAILE**

Si los Agentes comienzan a interrogar a los supervivientes en el área de la piscina, un *director de juego* sádico que deseé provocar algún conflicto entre el grupo bien podría usarlo para revelar los antecedentes de Trenhaile. Los esoterroristas (particularmente Skipper si la han capturado viva) lo reconocen y comentan que sabían que volvería, que su sed de poder no conocía límites y que trataría de llegar a Hulst de cualquier manera que pudiera. Si los otros Agentes lo presionan, el miembro de la célula revela el pasado de Trenhaile como esoterrorista en la célula de Hulst.

Después de este revuelo, el grupo podría volverse contra Trenhaile. Dependiendo de lo extremo que Caroline considere su odio hacia los esoterroristas, puede reaccionar específicamente peor que los demás, que bien podrían intervenir para evitar que vaya demasiado lejos.

# ESCENAS FINALES DEL JUEGO

**L**legados a este punto, la investigación ha dado a los Agentes todas las pistas que podían obtener. Es hora de actuar sobre lo que tienen. Hay un par de cosas a tener en cuenta que se tratarán a continuación. En última instancia, a partir de aquí, está completamente en manos de los jugadores hacia dónde van las cosas.

## EL VIAJE A LA PLATAFORMA

El Agujero del Diablo es una serie de zanjas profundas que se extienden de norte a sur en el fondo del mar del Norte. El fondo marino que lo rodea está aproximadamente a 90 metros por debajo de la superficie, y luego las trincheras descenden a profundidades de hasta 230 metros. El área recibió su nombre hace generaciones, cuando los pescadores comenzaron a soltar las redes de arrastre por las laderas escarpadas de las zanjas.

Como indican las pistas anteriores, el helicóptero Bell 407 en el exterior de la casa de Lange, pintado con los colores negro y plateado de Métallon Incorporated, puede ayudar a viajar al Agujero del Diablo. Con el tiempo en su contra, si quieren llegar antes de que el dispositivo logre su propósito, el equipo no tendrá la oportunidad de repostar en ruta. Además, saben que, si no pueden repostar en la plataforma, no podrán usar el mismo helicóptero para volver al continente. Necesitarán algún otro transporte de regreso (tal vez el helicóptero de Hulst, por ejemplo, si recuerdan que salió del aeropuerto al comienzo del escenario).

Dado que varios Agentes tienen múltiples niveles de conducción, pueden elegir fácilmente un piloto entre ellos. Las condiciones meteorológicas son favorables cuando comienzan el largo viaje hacia el noroeste hasta el mar del Norte. Viajando a velocidad de crucero, alrededor de 150 mph, durante la mayor parte del camino, tardarán alrededor de dos horas y cuarto en llegar a la plataforma. Por lo tanto, para cuando lleguen a la casa de Lange, hagan lo que tienen que hacer allí y preparen el

helicóptero, ya será bien entrado el mediodía cuando lleguen al área general de la plataforma.

### MAL TIEMPO, DEFENSAS Y ATERRIZAJE

Lo primero con lo que se topará el equipo al acercarse al lugar es con el mal tiempo que se cierne sobre la zona. A lo lejos se ven nubes de tormenta y algún que otro relámpago. El viento empieza a arreciar y se hace más difícil dirigir el helicóptero. La visibilidad es tan mala cuanto más se acercan a la plataforma que parece que vuelan directamente hacia ella en el tramo final.

A medida que se aproximen al borde exterior de la tormenta, captarán una señal entrante en su radio desde el sistema de defensa automatizado que indica en un tono de sintetizador de voz: «Se requiere identificación. Por favor, transmita». Se repetirá cinco veces antes de que se dispare el sistema de armas de la plataforma. Si no transmiten la señal de archivo MP3 que podrían haber obtenido de la oficina de Hulst ahora, los atacan una serie de misiles tierra-aire. La plataforma de armas está equipada con dos misiles y hasta ahora no la han disparado contra nada, por lo que está completamente cargada.

Para esquivar cada misil se requiere una tirada de **Conducir** contra una dificultad de 8 si están fuera del frente de tormenta. Si han entrado en la tormenta, entonces es imposible: con visibilidad cero, el misil sale de la nada a través de las nubes. Esto probablemente significará el fin de la partida, pero un *director de juego* amable podría dar al equipo la oportunidad de sobrevivir. Dicho esto, ser alcanzado por un misil y estar dentro de un helicóptero que explota, y luego caer en picado a una distancia considerable en un mar tormentoso no va a ser fácil. Se deben tirar al menos 10 dados de daño con un Modificador +2 por la explosión inicial, y luego otros 1 o 2 dados de daño dependiendo de la altura desde la que caigan del helicóptero. Esto podría dar como resultado que muchos de los Agentes queden inconscientes y se ahoguen.

Si por algún milagro logran sobrevivir, tendrán que abrirse camino a través del mar tormentoso hasta la plataforma petrolífera, momento en el que el dispositivo está entrando en calor o falla (ver más abajo «El dispositivo») y están a punto de quedar atrapados en el vórtice que causa.

Sin embargo, si transmiten el código, se les permite acceder a la plataforma y no se les dispara. La pla-

taforma tiene dos helipuertos, uno a cada lado. El piloto puede hacer una tirada de **Conducir** con una dificultad de 6 para aterrizar de forma segura en la plataforma vacía; la otra está ocupada por el helicóptero de Hulst que vieron en el aeropuerto tiempo atrás. Si falla la tirada, aún puede aterrizar, pero daña el helicóptero irreparablemente. Es muy posible que se den cuenta, ya sea al aterrizar o al estrellarse, de que el helipuerto ha sido marcado con pintura luminescente con el diseño de un anillo con los doce signos del zodíaco.

Finalmente, al poder ver ahora los detalles de la plataforma un poco más de cerca, es fácil percibir el estado de completo deterioro en el que se encuentra, sin contar que en ciertas áreas aún no se ha completado. Un rayo ha destrozado la estructura sobre el helipuerto y la antena de radio está doblada e inclinada sobre el costado cerca del conjunto de armas de misiles. Los que tengan suficientes conocimientos científicos o técnicos pueden determinar que esto lleva así bastante tiempo y que es probable que la abandonasen hace meses. Dada su construcción y que se balancea suavemente bajo sus pies, también deducen que se trata de una plataforma semisumergible, diseñada para flotar en lugar de estar construida para apoyarse en el fondo del océano.

Un letrero sobre ellos y en el centro del helipuerto dice «N.S.O.E. Ltd», la compañía que entró en quiebra mientras trataba de establecer la plataforma y mantenerla a pesar de estas espantosas condiciones, y de quien Métallon Incorporated rescató sus activos, incluida la plataforma.

### GUARDIAS ESOTERRORISTAS

Si el equipo aterriza sin problemas, la tranquilidad no durará mucho tiempo. Como la célula no espera visitas, el primer par de guardias emerge del interior de la plataforma petrolífera. Son unas figuras con impermeables negros que sostienen una variedad de armas automáticas e intentan enfrentarse a ellos. Primero les exigirán que se identifiquen o de lo contrario abrirán fuego. Responder vocalmente confirmará que no son miembros de la célula y comenzará un tiroteo.

## GUARDIAS

Cada uno de los guardias tiene las siguientes estadísticas:

- ◇ **Habilidades:** Disparar 6, Escaramuza 6, Salud 6
- ◇ **Umbral de golpe:** 3

Hay 1d6+6 guardias presentes en la plataforma, dos de ellos se dedican a proteger el dispositivo en el centro de la estructura.

Una vez que los Agentes acceden a la estructura central, lo primero que ven en la entrada para recibir a los visitantes desde el helipuerto es una larga pancarta en la pared del fondo que proclama «Bienvenidos a NSOE Rig MARY». Las plataformas tienden a llevar el nombre de personas o lugares. ¿Será una coincidencia que lleve el nombre de la difunta esposa de John Sheldon?

A partir de aquí, se encadenarán tiroteos a través de la plataforma petrolífera desolada y desmantelada para llegar al muelle de carga donde se encuentra el dispositivo. Los guardias, si se encuentran abrumados o superados en número, retrocederán hacia este punto donde se reunirán con los otros dos que quedan para oponer su última resistencia, lo que a su vez lleva al equipo hasta su objetivo.

## EL DISPOSITIVO

A medida que avanzan a través de la plataforma, el equipo pasa por dormitorios que le permiten intuir que los guardias han permanecido aquí durante un par de días más o menos. Hay oficinas desmanteladas, habitaciones vacías, ventanas rotas, agujeros abiertos en el suelo y otras características que el director de juego deseé arrojar que resalten que la plataforma es esencialmente un edificio abandonado en el mar que se está cayendo a pedazos.

Lo que oigan mientras se acercan al muelle de carga por donde descendería el taladro desde el centro de la torre dependerá de lo que haya ocurrido en casa de Lange. Si evitaron que el corazón entrase en contacto con la sangre esoterrorista derramada por la Ordo Veritatis, entonces Hulst está inclinado sobre Lange, al que ha sometido y atado al dispositivo. Le está haciendo cortes rituales con una daga ceremonial. Su sangre se derrama lentamente por él, a través de

las ranuras del dispositivo y hacia el corazón. Grita agónicamente y suplica a Hulst que se detenga, quien no le presta atención mientras continúa de forma obsesiva y ofrece toda la sangre que puede en un intento desesperado por abrir el portal.

Si el equipo de las FES tuvo éxito y llegó antes que los Agentes a la casa y activó el corazón, entonces el dispositivo está abriendo el portal (como se indica a continuación). Hulst, vestido con túnica negra y plateada, se para frente al portal octogonal en lo alto de la base piramidal y entona cánticos fuertes y salvajes mientras los Agentes llegan al lugar.

El área central de perforación y el muelle de carga se han limpiado de toda la maquinaria que no sea el dispositivo, que está suspendido sobre el orificio que conduce al mar.

## ESCAPAR CON EL PORTAL ABIERTO

La activación depende del plan de Hulst. Si ha tenido éxito y el corazón contiene sangre esoterrorista derramada por la Ordo Veritatis, todo el complejo se estremecerá cuando empiece a funcionar con la culminación de su canto. Un rayo de luz negra emerge desde el mar bajo la plataforma, las aguas se separan a su alrededor y dejan un vacío en la oscuridad del fondo oceánico. Comienza a formarse una esfera de oscuridad alrededor de la cual gira la sección del portal del dispositivo, que aumenta en tamaño con cada revolución.

Los guardias restantes, si los hay, huyen a una distancia segura para observar atónitos, y dejan a Hulst solo en el umbral del portal giratorio. Si los Agentes avanzan hacia él, se da la vuelta, y encuentran sus ojos negros como la noche. Sisea con la voz de Sheldon mientras su alma, atrapada en el corazón de la máquina, se deleita por última vez en atormentarlos. Por fin, según cree, recuperará a su amada a cambio de la vida del equipo. «¡Así como derramasteis su sangre, ahora la vuestra será derramada en su lugar!».

Cuando la esfera de oscuridad turbulenta crece hasta alcanzar el tamaño del portal, se detiene en seco y se desploma por el rayo hacia el vacío. Las aguas vuelven a caer sobre sí mismas y Hulst parece confundido y preocupado de repente. Esto no es lo que esperaba. Debería haber una puerta justo delante de él. Sin embargo, está buscando en el lugar equivocado; está a punto de abrirse justo debajo.

Debajo de la plataforma se forma un remolino, y una creciente oscuridad se extiende bajo las olas. Suavemente, la plataforma comienza a girar. Los Agentes se dan cuenta de que solo tienen unos segundos para llegar al helicóptero de Hulst o al suyo propio, si es que todavía está operativo. Mientras huyen, los otros esoterroristas quedan hipnotizados por los eventos que se están desarrollando y se arrastran asombrados hacia el borde del agujero para mirar la oscuridad exterior que se manifiesta ante sus ojos.

Llevarse a Hulst no los entorpecerá, aunque también puede correr él si todavía está consciente. Cada Agente realiza una tirada de **Atletismo** con dificultad 4. Fallar los retrasa una ronda para llegar al helicóptero. El equipo dispone de cinco rondas para poder salir de la plataforma antes de que esta descienda bajo las olas. Deben pasar dos tiradas para salir del centro de la plataforma y subir hasta el helipuerto, y luego una nueva tirada de **Conducir** con dificultad 4 para que el helicóptero despegue a tiempo. Si un Agente con **Conducir** llega primero al helicóptero, puede hacer la tirada y, si tiene éxito, mantener el helicóptero en la plataforma durante el tiempo que necesite para que todos puedan entrar (siempre y cuando estén dentro antes de que hayan pasado las cinco rondas).

Una vez en el aire, son testigos de la escena que se desarrolla debajo de ellos. Si el plan de Hulst no ha tenido éxito y ha sacrificado a Lange en el corazón, este se activa, pero solo parcialmente: un fallo de encendido, si se quiere. En este caso, la plataforma cae en la oscuridad con el dispositivo en su interior. En cuestión de segundos, una vez ha caído hasta el fondo del Agujero del Diablo y a través del agujero de la Membrana, su influencia ha terminado. El agua vuelve a chocar en una ola todopoderosa bajo ellos.

Si el dispositivo se activa por completo, entonces la boca de un remolino gigante se abre debajo de la plataforma y la hace girar como un corcho succionado por un desagüe. Un relámpago baila alrededor del borde del agujero cada vez más amplio mientras algo a medio camino entre un rugido y el sonido de un poderoso cuerno suena desde la oscuridad.

Aquellos que miran al vacío nunca volverán a mirar a Nietzsche de la misma manera. Mientras fijan sus ojos en el abismo, este les devuelve la mirada. Es posible que sus mentes nunca comprendan lo que



vieron, pero saben que les devolvió la mirada y penetró en sus propias almas. Esto requiere una tirada de **Estabilidad** con una pérdida potencial de 10 puntos si fallan.

El alcance exacto de lo que sucede depende del *director de juego*. Podría ser algo comparativamente sutil o totalmente devastador. Quizá algún ser terrible está a punto de llegar al mundo: una oscuridad que se extiende bajo las olas hasta donde alcanza la vista antes de que se cierre la puerta. Esto plantaría las semillas para posibles futuras investigaciones que determinen de forma exacta lo que sucedió. Por otro lado, podría ser más extremo y que alguna entidad monstruosa comience a abrirse paso, o que la realidad misma se esté desgarrando y extienda su efecto desde el agujero en el mundo ante ellos. La elección está abierta.

En cualquier caso, hayan optado por su helicóptero o por el de Hulst, el equipo se enfrenta al mismo tiempo de vuelo: todavía están a 35 millas de la costa. Sin embargo, Hulst no ha llenado el combustible después de aterrizar, ya que consideraba que la preparación para su ascensión al poder supremo era mucho más importante. Sea cual sea la dirección en la que se dirijan, caerán inevitablemente. Para conducir al Velo y al final de la aventura (siempre que no sea un momento del fin del mundo, ¡que es una opción para el *director de juego* si así lo desea!), puede desarrollarse una secuencia del helicóptero cayendo mientras en la distancia cercana se ve un barco de pesca, antes de que el equipo caiga en un estado de agotamiento e inconsciencia.

## DETENCIÓN DE HULST Y DEL DISPOSITIVO

Sin embargo, siempre existe la posibilidad de que los Agentes impidan que se abra el portal.

La opción fácil aquí es intentar matar a Hulst. Si su plan no ha tenido éxito en la casa de Lange a estas alturas, ya no lo tendrá. Al dispararle, su sangre cae sobre el dispositivo y lo activa, abriendo el portal hacia la oscuridad exterior allí mismo. Igualmente, si ya ha empezado este proceso, Hulst no es esencial para su culminación, vivo o muerto. La respuesta para evitar la catástrofe se encuentra en el corazón de Sheldon, en el núcleo del dispositivo.

Si el equipo se acerca lo suficiente, puede intentar extraer el corazón del orificio de la unidad base antes

de que complete su tarea. A medida que se acercan, los Agentes captan una débil y fantasmal aparición de John de pie sobre él. Los acusa (a la Ordo Veritatis en general) de ser responsables de la muerte de Mary, y afirma que en unos segundos volverán a estar juntos.

Si intentan convencer a Sheldon de que todo fue una mentira y que no la recuperará, pueden respaldarlo con lo que bien podría ser una escena de interpretación muy intensa (sobre todo para Caroline y Lucy, dadas sus particulares conexiones emocionales con John) seguida de un **gasto de 1 punto de Consolar** por parte de uno o más Agentes presentes que se involucren. Si tienen la fotografía de su apartamento y se la enseñan para jugar con lo que queda de sus sentimientos hacia ella, no necesitan gastar el punto de **Consolar**. En este momento de comprensión, el fantasma cede y el aparato comienza a apagarse. El corazón que hasta ahora no se desprendía del dispositivo se suelta, y lo que antes latía deja de hacerlo lentamente hasta pararse y quedar de nuevo sin vida.

Con una mirada de despedida cargada de tristeza y arrepentimiento por lo que ha hecho, la aparición de Sheldon se desvanece para siempre. Esto deja a los Agentes en posesión del dispositivo, listo para ser recogido por la Ordo Veritatis mientras preparan estratégicamente el Velo.

# EL VELO

**Y**a sea cuando despiertan en un hospital de Dundee si cayeron del helicóptero que huía de la plataforma, o cuando aparece el equipo que viene a recuperar el dispositivo, el señor Verdad acude a la reunión. Todo depende de lo bien que lo hayan hecho a lo largo de la investigación para plantear cómo se maneja la situación a partir de aquí. En teoría, podría haber muy pocos cabos sueltos.

A continuación, se sugieren algunas resoluciones:

- ◊ Los restos de Sheldon se cubren discretamente, ya que el hotel no quiere mala publicidad.
- ◊ El apartamento de Sheldon se limpia de todas las pruebas incriminatorias y se deja como un robo común para que la policía finalmente no llegue a ninguna parte.
- ◊ La muerte de Cansters en la sala de interrogatorios será considerada un suicidio, a base de golpearse a sí mismo hasta la muerte con la silla.
- ◊ Si Van Eken murió durante la investigación, bien podría explicarse por el accidente automovilístico o el ataque de Skipper. Es una muerte trágica de una oficial que será extrañada por la policía de Ámsterdam.
- ◊ La casa de Lange está completamente desinfectada y se han eliminado todas las pruebas del dispositivo y del asesinato. Si todavía estaba allí, queda bajo custodia de la Ordo.
- ◊ En lo que respecta al mundo exterior, el helicóptero de Hulst cayó en el mar del Norte en un trágico accidente. Pasará el resto de sus días bajo la hospitalidad de la Ordo Veritatis.

**NOTA:** Hay que tener en cuenta que la escena «Medidas desesperadas» podría ser un evento muy público, por lo que los Agentes tendrían que idear algo bastante rápido e ingenioso para ocultarlo.

Por otra parte, aún está pendiente la evaluación del equipo:

- ◊ El informe de Townsend y Pendleton se entrega por separado a la junta de revisión, y si alguno de ellos desea arrojar alguna sospecha sobre algún miembro del grupo, bien podría implicar que su revisión tome un poco más de tiempo, a menos que tengan pruebas firmes para respaldar una mentira que los etiquete como corruptos.
- ◊ Los Agentes deben haber obedecido sus instrucciones y no haberse quitado los relojes. También se observa de cerca si todos regresan vivos y cuerdos.

- ◊ Los Agentes deben entregar un informe completo sobre lo que descubrieron de Sheldon y sus actividades y lo que finalmente lo llevó a unirse a la causa esoterrorista (que fue engañado desde el principio con la muerte de Mary y luego lo atrajeron con la perspectiva de recuperarla.; través de su odio a la Ordo Veritatis, hicieron que alimentase el dispositivo para ellos).

Para terminar, recomendamos una pequeña coda para cada Agente, con un seguimiento de los resultados de la revisión anterior y cómo superaron el final de la operación. De lo contrario, el caso se cierra.



# APÉNDICE 1:

## REFLEJO ESPECTRAL

### (DE TIPO ESPECULAR)

**N**adie sabe muy bien cómo los Reflejos espectrales (tal y como se han dado en llamar) entraron por primera vez en nuestro mundo, y ciertamente tampoco se han ofrecido a dar respuestas definitivas. Incluso los más grandes invocadores esoterroristas solo tienen teorías y un puñado de pruebas no concluyentes de su comportamiento y habilidades. La Ordo Veritatis, en este caso, está aún más a oscuras que el enemigo.

#### DATOS Y HABILIDADES CONOCIDAS

Los datos conocidos son que estos seres no tienen forma física en nuestro mundo y no reclaman un nombre propio, sino que siempre los otorgan aquellos que se encuentran con ellos. Son, en esencia, imágenes en espejos que no están ahí en el mundo real, y toman la forma que desean en el momento que quieren. Si tienen una forma «verdadera», aún se desconoce. Puede ser que ya la hayan mostrado en un encuentro documentado, pero sin pruebas definitivas que puedan confirmarlo, todo son especulaciones.

Que sean aparentemente insustanciales no les impide ser capaces de influir en el mundo físico. Existen informes sobre una de estas entidades encontrada en un espejo escondido en el cuartel general de una célula esoterrorista en Escocia. Ahí aparece documentado que, cuando el Reflejopectral cogió el reflejo de una espada montada en la pared detrás de los agentes, el arma en el mundo real se movió e imitó los movimientos como lo hizo al otro lado. Por lo tanto, son muy capaces de convertirse en una amenaza real en las circunstancias adecuadas.

Se sabe que estos seres poseen una gran riqueza de conocimiento. Al igual que el espejo en la pared del cuento de hadas, el Reflejopectral ha proporcionado respuestas precisas a las preguntas planteadas sobre eventos futuros (cuando ha querido dar una respuesta), o para las que solo el interrogador sabría la solución. No tiene ningún problema en comunicarse audiblemente con los pre-

sententes, pero en poco más que un susurro escénico, ya que hablar desde el otro lado del vidrio amortigua su voz de manera consecuente.

## EVADIR A UN REFLEJO ESPECTRAL

La única forma de liberarse de ellos si los agentes los encuentran es destruir por completo todos los espejos presentes. Incluso entonces, cuando pasen junto a otros espejos poco después, la entidad enfurecida puede atacarlos porque al parecer es capaz de moverse sin esfuerzo entre los espejos, independientemente de la distancia física que los separe.

Se ha descubierto que la única manera de quedar fuera de su rango de percepción después de la purga es privarse completamente del contacto con espejos durante toda una semana. Siete días... Siete años de mala suerte al romper un espejo... Puede que tenga algo que ver, pero aún no se ha descubierto cuál es el secreto.

## TEORÍAS Y CONJETURAS

Como se ha mencionado, abundan las teorías sobre estas entidades. La primera es cuántas hay. Aunque se han encontrado por todo el mundo, apenas ha habido un puñado de casos documentados de su existencia. Normalmente no se quedan para dejarse documentar. Existe la creencia de que, debido a que pueden aparecer como cualquier cosa que deseen ser (un anciano en un minuto, una colegiala sonriente al siguiente, etc.), en realidad podría haber solo una entidad atrapada detrás del vidrio en el reino intermedio entre aquí y la oscuridad exterior.

Su ubicación también es algo que se debate. Algunos creen que el «reino del espejo», como se le ha llamado, es una manifestación física de la Membrana misma, y que el Reflejo espectral es en realidad parte de su barrera. Sin embargo, la creencia más común es que, debido a que los espejos han tenido connotaciones supersticiosas casi desde que han existido, es posible que la humanidad haya dado forma a esta creación para que exista como parte de nuestra realidad desde el principio. Esto permite que la oscuridad exterior tenga una miríada de pequeñas ventanas a través de las cuales puede filtrarse, entrar y atravesar nuestro mundo, pero que no sea suficiente como para salir de detrás del vidrio.

## ATRACCIÓN

Se sabe que los Reflejos espirituales se unen o se hacen amigos de individuos embargados por una intensa emoción para sus propios y nefastos propósitos. Como polillas a una llama, se sienten atraídos por estos momentos: observando a través del espejo en la cómoda del dormitorio las apasionadas relaciones sexuales de una pareja, o, a través del espejo del baño, el alma solitaria que se pone la cuchilla en las muñecas. Se sabe que engañan y persuaden a las almas dóciles para que cumplan sus órdenes.

Un número creciente de investigaciones han descubierto extrañas notas de suicidio que hacen referencia a figuras que aparecen en los espejos y les dicen que su amo los ha elegido para un propósito superior o que han sido enviadas por alguna autoridad. ¿Será una mentira utilizada repetidamente? Lo más probable. Sin embargo, ha sembrado una aterradora semilla de duda entre los investigadores de la Ordo Veritatis.

¿Y si el Reflejo espectral no es más que el agente de una inteligencia superior? ¿Qué pasaría si algo realmente reside en lo más profundo de la oscuridad exterior, observando y esperando, usando a estos seres como sus ojos y oídos en nuestro mundo para manipular almas dóciles en la Gran Obra que sueñan con completar? Es un pensamiento que ha privado de sueño muchas noches a quienes contemplan esta aterradora posibilidad.

## ESTADÍSTICAS DE JUEGO

- ◊ **Habilidades:** Aberración 20, Salud 20
- ◊ **Umbral de golpe:** 4
- ◊ **Modificador de atención:** +2 (los espejos tienen un campo de visión fantástico)
- ◊ **Modificador de sigilo:** +2 (generalmente, la gente nunca presta toda su atención a los reflejos en un espejo)
- ◊ **Armas:** Manipular reflejos y Gubia espiritual (Especial)
- ◊ **Protección:** Ninguna

## DAÑO A LA SALUD

Debido a su estado incorpóreo en nuestro mundo, puede parecer al principio que es inútil atacar al Reflejo espectral con daño físico. Sin embargo, esta es, con mucha diferencia, la forma más efectiva de ataque contra él.

Si bien puede moverse dentro de cualquier espejo, si este se rompe, sufre la misma cantidad de daño en la fibra de su ser que el causado al espejo. Por ejemplo, los informes han demostrado que cuando los agentes de la Ordo han abierto fuego contra los espejos que contenían la presencia del Reflejo espectral, desde los agujeros se extendieron grietas radiales que daban la impresión de haberlo herido. En estos casos, la imagen parece estar rasgada o cortada en el lugar donde las grietas la tocan, y se manifiesta en diferentes formas de sangre que emana de ellas. Los informes señalan esas sustancias tanto sangre ordinaria como cieno negro o limo verde.

Una vez herido, el Reflejo espectral no suele permanecer en un espejo roto y prefiere huir al más cercano que aún esté entero. Si se enzarza en un combate con un oponente y no hay otro espejo al que saltar desde el que pueda continuar sus ataques, es muy posible que se vea obligado a seguir operando desde el mismo espejo, con el que mantiene una forma de cohesión mística para que no se haga añicos por completo hasta que se vaya.

Como tal, el oponente puede continuar atacando al espejo y causarle suficientes grietas como para que se haga pedazos dentro de su marco, pero el vidrio se mantendrá unido mientras el Reflejo espectral permanezca y evite el contacto con las grietas provocadas en el espejo como resultado de un ataque exitoso. Los ataques que no logran alcanzar el Umbral de golpe del ser causarán daños al espejo, pero las grietas no podrán hacer contacto con la criatura y, por lo tanto, no le provocan ningún daño.

Cuando la entidad abandona el espejo, por la razón que sea, este finalmente explota en una miríada de fragmentos a los que no puede regresar. El ser solo puede habitar un espejo entero, no un fragmento de uno roto. Esto también implica que cualquier persona que se encuentre a unos pocos metros del espejo cuando explota recibe 1 punto de daño.

### SALUD O ABERRACIÓN REDUCIDA A CERO

Si dañan al Reflejo espectral hasta llegar a 0 puntos de **Salud** o gasta suficiente **Aberración** como para gastar su reserva por completo, queda fuera de escena o de combate.

Si llega a **Salud** 0, el ser deja de manifestarse. Quizá explote en una lluvia de imágenes retorcidas y frag-

mentos en el espejo, o se limite a desaparecer en un abrir y cerrar de ojos. Lo han enviado de vuelta a la oscuridad exterior para recomponerse, literalmente, hasta que tenga la fuerza para volver a aparecer en un espejo con una reserva de salud completa. Este proceso dura siete años, lo que en última instancia podría explicar el dicho sobre lo que le ocurre a quien rompe un espejo. Tal vez no sea la persona que lo rompió la que tiene esos siete años de mala suerte... O tal vez sí lo sea si el Reflejo espectral regresa a por ella cuando pueda.

Alcanzar un nivel de **Aberración** 0 por cualquier medio (tal vez haga por un intento de Gubia espiritual que excede su fuerza actual, como en el ejemplo en su respectivo apartado, o por gastar sus últimos puntos en un ataque físico desafiante) deja al ser totalmente indefenso. Ya no puede afectar al reino más allá del espejo ni defenderse de los ataques entrantes. Por lo que, dado que tiene un instinto de autoconservación muy definido, se retira de todos los espejos en el rango visual de su oponente en un intento de descansar y recuperar fuerzas para más tarde.

### RECUPERAR ABERRACIÓN

Para «recargar» su reserva de **Aberración**, el Reflejo espectral necesita exponerse a fuentes intensas de emoción (ya sean positivas o negativas) que se reflejan en un espejo, y absorberla durante siete minutos enteros. Esto repondrá toda su reserva de **Aberración**. Además de esto, el ser tarda otros siete minutos en verse atraído por ese incidente y ser capaz de aferrarse a él (lo que hace un total de catorce minutos entre el punto de salida y de regreso, para poder volver con una reserva llena).

### EJECUCIÓN DE ATAQUES

#### Manipulación de reflejos

Como se ha descrito anteriormente, el Reflejo espectral puede influir en los elementos a través de su reflejo y, cuando los agarra, hace que la versión real se mueva en nuestro lado del espejo. Debido a que esta es la única forma física en que interactúa con el mundo exterior, usa su habilidad de **Aberración** en lugar de hacer tiradas de ataque. Puede gastar cualquier cantidad de puntos adicionales para modificar su tirada, según lo normal para un ataque.

Para manipular cualquier objeto, sin importar su tamaño, debe tener acceso a su reflejo en el espejo y gastar al menos **1 punto de Aberración**. Los objetos



que son fáciles de recoger y usar sin que una persona normal tenga que esforzarse (por ejemplo, recoger una pelota y lanzarla, blandir una espada, girar un arma y apretar el gatillo) requieren que solo se gaste el primer punto de **Aberración** y hacen daño de acuerdo con sus estadísticas normales (es decir, un arma infinge su daño normal, como lo hace una espada, si da en el blanco).

Si lo desea, el Reflejo espectral puede esforzarse y gastar **Aberración** adicional (con un total de **2 puntos gastados**) para recoger y lanzar/manipular objetos más grandes (por ejemplo, escritorios de oficina, sofás, armarios, etc.). Si golpea con éxito a un objetivo, infinge +1 de daño debido al peso y al impulso involucrado en su impacto.

Replicar hazañas sobrehumanas como lanzar coches, derribar paredes o arrancar farolas requiere un total de **3 puntos de Aberración** gastados por tirada de ataque y, como tal, rara vez se realizan a menos que el ser esté bajo una grave amenaza. Es en gran medida un último recurso. Sin embargo, afortunadamente, el ser no puede afectar a artículos más voluminosos que un automóvil ordinario (no hay que temer que el avión que pasa por el cielo del espejo pueda caer sobre los oponentes). En todo caso, debido al tamaño involucrado en tales ataques potenciales, infinge +2 de daño si logra conectarlos con su objetivo.

### Gubia espiritual

El Reflejo espectral no carece de artes de combate. Al ahondar en las mentes de sus oponentes, puede invocar una miríada de retorcidas y horribles pesadillas en sus subconscientes para atacar su **Estabilidad**. El monstruo hace una tirada para atacar a su objetivo. Para empezar, debe **gastar 1 punto de Aberración** para hacer contacto, tenga éxito o no. Después, puede gastar más puntos de **Aberración** con el fin de modificar la tirada para conectar con el objetivo.

Si la tirada alcanza o supera el Umbral de golpe de los objetivos, hace su tirada de daño y resta el resultado de la **Estabilidad** de los objetivos, pero tiene que gastar más **Aberración** en una relación de 1 a 1 para causar el daño. Por cada punto de daño que infinge a la **Estabilidad**, recupera 1 de su **Salud**. Si no puede gastar suficientes puntos de **Aberración** para cumplir con el resultado de la tirada, gasta lo que puede y limita el daño a esos puntos.

*Ian, un agente de la Ordo, capta por el rabillo del ojo algo que se mueve en el espejo que está colgado en el dormitorio principal de la casa de los ocultistas. El Reflejo espectral, que aparece como una siniestra figura encapuchada, velada en la sombra, intenta invadir su mente para atacar su **Estabilidad**.*

*El director de juego gasta 1 de los 7 puntos de **Aberración** restantes del Reflejo espectral y tira para ver si supera el Umbral de golpe de 4 de Ian. Al ser particularmente malvado, gasta 2 puntos de **Aberración** extras para aumentar la probabilidad de conexión/ataque exitoso. Saca un 2 y añade su bonificación de 2 al resultado, y así alcanza el Umbral de golpe del pobre Ian. Hasta ahora, el Reflejo espectral ha gastado 3 puntos de **Aberración** (1 por defecto y 2 para modificar la tirada para atacar/conectar).*

*A través de las profundidades subconscientes de la mente del agente, el Reflejo espectral se aferra al recuerdo de la pequeña hija de Ian, asesinada por el culto hace solo unos días. Cuando se retira la túnica, manifiesta la figura retorcida de su hija, atada con alambre de púas, comiendo su carne ensangrentada, mientras se retuerce de agonía y grita a su padre que le ayude. Ian retrocede horrorizado.*

*Ahora se tira el daño a la **Estabilidad** que causa la agresión psicológica. Los dados están siendo particularmente crueles con Ian y sacan un 6. Sin embargo, al Reflejo espectral solo le quedan 4 puntos de **Aberración** para gastar (7 menos los 3 gastados antes). Después de haber asentado un potente golpe que excede su fuerza actual, el director de juego decide gastar los 4 puntos restantes y restar 4 de **Estabilidad** a Ian, lo que a su vez aumenta la **Salud** del Reflejo espectral de 10 a 14. Por suerte para Ian, como el Reflejo espectral no tenía más **Aberración** para gastar, no ha podido usar los 6 puntos disponibles para drenar 6 de la **Estabilidad** de Ian.*

*Después de haber gastado su energía en el ataque, el Reflejo espectral, reducida a 0 su **Aberración**, comienza a desvanecerse de la vista hasta que todo lo que Ian ve es su propia cara que lo mira desde el espejo, llorando mientras echa a menos a su hija una vez más.*

### OTRAS HABILIDADES

Como se ha descrito antes, el Reflejo espectral puede aparecer como cualquier cosa que deseé en el espejo. A la entidad no le cuesta nada transformar su apariencia, e incluso adoptar formas simultáneas para confundir a diferentes personas (aunque siempre

en el mismo lugar relativo en el espejo). Es decir, si dos agentes se encuentran con una figura sentada en una silla en un espejo que, por lo demás, está vacío en el mundo real, uno puede ver a un hombre y el otro puede ver a una mujer, pero ambos ven que está sentado en la misma silla. Si habla, podrían escuchar una voz que se ajuste a la imagen (usando el ejemplo anterior, parecerían hablar con voz masculina o femenina respectivamente), pero escucharían las mismas palabras pronunciadas en cada caso.

El Reflejo espectral tiene el potencial de viajar entre cualesquiera espejos enteros del mundo de forma instantánea. Sin embargo, solo aparece en uno en un momento dado. La misma entidad no puede estar hablando con unos agentes en Londres mientras ataca a otros en Hong Kong, por ejemplo, sino que podría alternar entre ambos espejos a voluntad de un segundo a otro (suponiendo que ambos permanezcan enteros e intactos). Se requiere una acción completa en combate para que la entidad cambie de ubicación entre diferentes espejos (por lo tanto, no puede moverse y atacar en la misma ronda de combate).

Estos seres también han demostrado la capacidad de llevarse objetos y personas con ellos a través de los espejos, que atraviesan su superficie como si pasaran a través de una lámina de agua. Solo aquellos que confían en el Reflejo espectral se atreven a hacer tal viaje con estos seres; abundan historias entre investigadores sobre almas desafortunadas que caen a través de espejos para nunca ser vistas de nuevo. Su destino solo se puede adivinar: atrapados en el vacío entre mundos, alejados de la realidad por completo, flotando para siempre en la oscuridad exterior...

A nivel mecánico, se necesitan **3 puntos de Aberración** por ronda para convertir un conjunto de espejos en un portal (tanto de origen como de destino). Si el objetivo viaja voluntariamente a otro lugar terrenal, entonces parece un viaje instantáneo, como caminar a través de una puerta que conecta los dos lugares sin efectos adversos. Después de su viaje, el espejo vuelve a la normalidad, por lo que, si quiere que el Reflejo espectral lo devuelva a su ubicación original mediante el mismo medio de transporte, tendrá que convencerlo para que gaste más **Aberración**.

Afortunadamente, es muy raro que el Reflejo espectral pueda castigar a un enemigo haciendo que «desaparezca» a través de un espejo. Además de la

**Aberración** que tendría que gastar, como en el caso anterior, para abrir un portal espejo, tendría que gastar suficientes puntos con el fin de manipular el mundo real para que, de alguna manera, su objetivo caiga o salga empujado hacia ese espejo, si no está dispuesto a hacerlo de forma voluntaria (ya que no puede simplemente alcanzar y agarrar a alguien).

Normalmente, el método más fácil para acabar con un objetivo atrapado en el reino del espejo es exponerlo a los horrores de la oscuridad exterior que se manifiestan más allá de la Membrana. Bombardeado con horrores que las personas no estaban destinadas a conocer, el desafortunado objetivo necesita superar una tirada de **Estabilidad** (dificultad 4) cada ronda que permanezca en el reino del espejo, con una pérdida potencial de 10 puntos si falla la tirada. Cada ronda, después de su tirada de **Estabilidad**, puede intentar hacer una tirada de **Atletismo** (dificultad 6) para tratar de agarrarse al espejo más cercano al mundo real que quede intacto desde el punto en el que salió y tirar de él. La mayoría no encuentran la salida a tiempo y se vuelven locos a medida que penetran en la oscuridad exterior para encontrar su muerte final.

Por último, el Reflejo espectral tiene una gran cantidad de conocimientos a los que recurrir, como se ha descrito antes. Son guardianes de la información que la humanidad no necesariamente estaba destinada a conocer. Son mentirosos, manipuladores, trampas y una amenaza muy real. Se burlan de los agentes utilizando los secretos que buscan para resolver sus casos y tratan de atraerlos por un camino oscuro, prometiéndoles más revelaciones a medida que descienden por la madriguera del conejo y cometen los actos que exigen como pago. El alcance de sus conocimientos está determinado por el *director de juego*. Pueden conocer de veras los secretos del universo o ser los mayores mentirosos y estafadores del mundo... ¿Quién sabe?

# APÉNDICE 2

## AYUDAS

Los documentos de esta sección están ordenados según la escena en la que aparecen, siguiendo la estructura del escenario.

### ESCENA 2: EN EL HOTEL

- ◊ **Ayuda de juego 1:** Fuerza, la carta del tarot de Rider Waite
- ◊ **Ayuda de juego 2:** La cuadratura del círculo
- ◊ **Ayuda de juego 3:** Tarjeta de visita tachada

### ESCENA 6. MEDIDAS DESESPERADAS

- ◊ **Ayuda de juego 9:** Imagen de un Cadáver sangriento

### ESCENA 3: EN LA COMISARÍA

- ◊ **Ayuda de juego 4:** Las dos mujeres en el hotel

### ESCENA 8: EN LAS OFICINAS DE MÉTALLON INCORPORATED

- ◊ **Ayuda de juego 10:** Tarjeta de seguridad en blanco

### ESCENA 5: EN EL APARTAMENTO DE SHELDON

- ◊ **Ayuda de juego 5:** Tarjeta de seguridad de Franklin Chase

## ESCENA 2: EN EL HOTEL

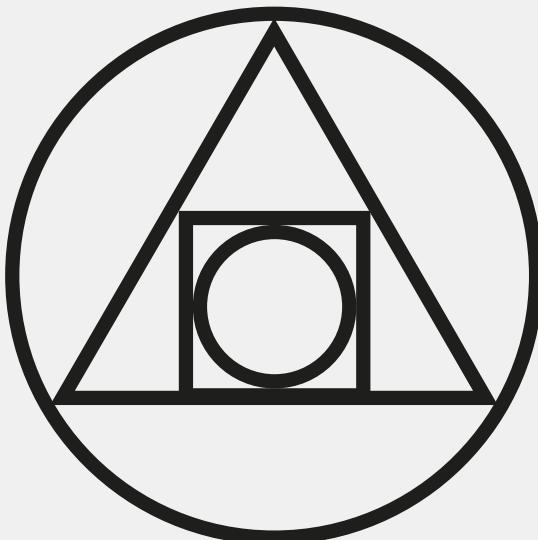
Ayuda de juego 1:

Fuerza, la carta del tarot de Rider Waite



Ayuda de juego 2:

La cuadratura del círculo



Ayuda de juego 3:

Tarjeta de visita tachada



## ESCENA 3: EN LA COMISARÍA

Ayuda de juego 4:

Las dos mujeres en el hotel



La que entró  
primera al hotel  
(alias Mary Palmer)



La que entró  
segunda al hotel  
(alias Mrs Chase)

## ESCENA 5: EN EL APARTAMENTO DE SHELDON

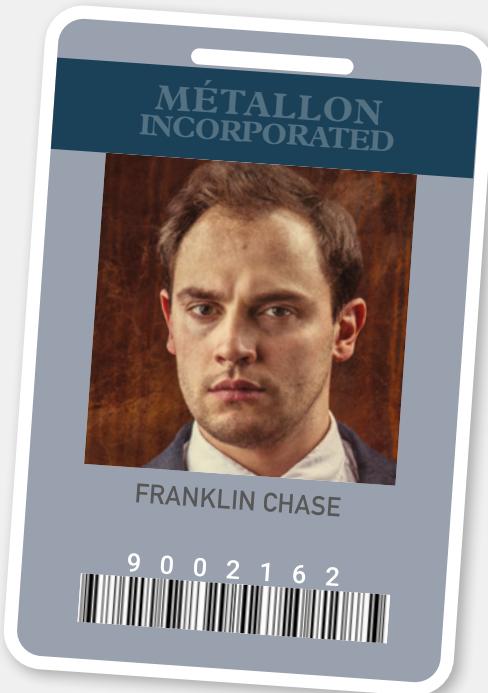
Ayuda de juego 5:

Tarjeta de seguridad de Franklin Chase

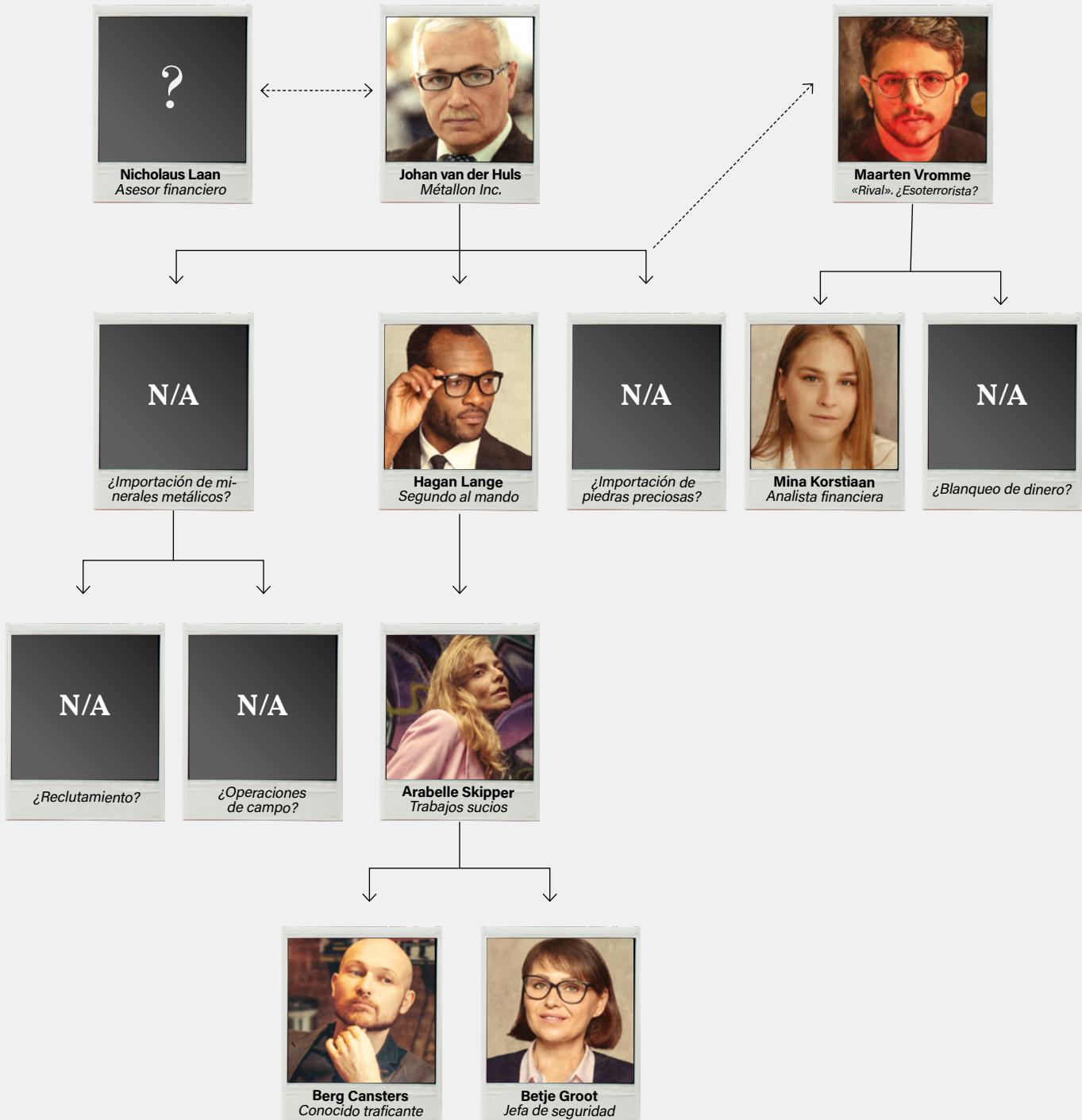
Ayuda de juego 6:

Nota de Vromme

16 millas al sur de La  
ciudad, a medio camino  
entre De Ronde Venen y  
Woerden, a lo largo de  
la N212. Más allá de la  
intersección con la N401  
a Breukelen lejos de la  
carretera hay un antiguo  
molino de viento.  
Tenemos respuestas.



**Ayuda de juego 7:**  
Mapa de adversarios



## PERFILES DE LOS SOSPECHOSOS



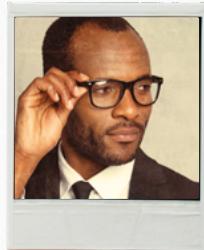
### Johan van der Hulst

En última instancia, el flujo de dinero es supervisado por Hulst. Es el jefe de la célula y el arquitecto de su diseño. Su visión impulsa la célula. Quítalo y los demás caerán como naipes. Sin embargo, sus puntos de vista son aparentemente controvertidos entre la comunidad esoterrorista, de ahí la divergencia de caminos entre él y Vromme. Debe de ser algo muy fundamental lo que divide a los dos hombres: tal animosidad entre los miembros del movimiento es algo que no he encontrado antes.



### Nicholaus Laan

Asesor financiero y de negocios de Hulst. Tratar de localizarlo es como tratar de sacar sangre de una piedra. Siempre está al final de una teleconferencia, fuera de la ciudad por negocios o no disponible por cualquier razón que se le ocurra a Hulst ese día. Existe; he oido la voz por el intercomunicador, pero nadie en la empresa lo ha conocido. Ni siquiera tiene una oficina para él en el edificio.



### Hagan Lange

La mano derecha de Hulst. Dirige la empresa mientras su jefe está fuera de la ciudad. Lo impulsa puramente el ansia de poder terrenal a cualquier precio. Se supone que él sería la siguiente persona en la lista que retomaría la operación si Hulst cayera. También se encarga de la recolección de los suministros de rodio que la célula utiliza.



### Arabelle Skipper

Asesina y mascota de Lange. Allí donde sus superiores no tienen ganas de violencia, ella los compensa con creces. Se deshace de todos los «problemas».



## PERFILES DE LOS SOSPECHOSOS



**Betje Groot**

Jefa de seguridad. Trabaja con Skipper, ocupándose de los asuntos menos sangrientos de la seguridad de la empresa. Utiliza a los empleados como peones de la célula.



**Berg Cansters**

Groot lo contrata regularmente y proporciona contacto ocasional con otras células europeas, a través del contrabando de gemas y divisas. ¿Sabe más?



**Maarten Vromme**

Uno de los antiguos socios de Hulst, no un rival. Dado su compromiso con la causa desde hace tiempo, aún no ha sido eliminado: ¿podría dirigir también una segunda red de financiación? Ha reclutado a personas que sin duda lo indicarían. Parece ser más tradicionalista, ya que prefiere la invocación en lugar de la experimentación de Hulst. No hace ningún movimiento activo contra Hulst, pero nadie de su célula tiene en alta estima a Vromme.



**Mina Korstiaan**

Analista financiera que trabaja para Vromme, y su mano derecha. O no quiere ensuciarse las manos o es muy buena ocultando sus movimientos.



## **ESCENA 6: MEDIDAS DESESPERADAS**

Ayuda de juego 9:

Imagen de un Cadáver sangriento



## **ESCENA 8: EN LAS OFICINAS DE METALLON INCORPORATED**

Ayuda de juego 10:

Tarjeta de seguridad en blanco



# APÉNDICE 3

## PERSONAJES

### DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CONJUNTO DE HABILIDADES

La siguiente tabla le da al *director de juego* una visión general de la variedad de habilidades con las que se han creado los personajes pregenerados. Si se está adaptando la aventura para un grupo propio, esto podría ayudar a planificar las habilidades necesarias para obtener las pistas.

ACADEMÍCAS		Puntos de habilidad por personaje					Pistas/usos de la habilidad en la aventura
		Forbes	Sheldon	Trenhaile	Martin	Townsend	
<b>HABILIDADES TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN</b>							
ANÁLISIS DE TEXTOS							
ANTROPOLOGÍA							
ARQUEOLOGÍA							
ARQUITECTURA							
CONTABILIDAD	1					1	3
CULTURA GENERAL			1				4
DERECHO						2	
HISTORIA							
HISTORIA DEL ARTE							
HISTORIA NATURAL							
IDIOMAS	3				2		
INVESTIGACIÓN		2	2	1	2		5
OCULTISMO	1	1	4	1	1	1	8
PSICOLOGÍA FORENSE			3			4	3

Puntos de habilidad por personaje

							Pistas/usos de la habilidad en la aventura
INTERPERSONALES	ADULAR			2			4
	BAJOS FONDOS		2		2		
	BUROCRACIA	4	2	2		1	
	CONSOLAR			3		1	7
	DETECTOR DE MENTIRAS		2	2	4	2	2
	INTERROGAR				1	2	
	INTIMIDAR		2				2
	JERGA POLICIAL	2	4	2	1		2
	LIGAR						
	NEGOCIAR	1		3	3		2
TÉCNICAS	SUPLANTAR						
	ANÁLISIS DE DOCUMENTOS			2			2
	ASTRONOMÍA			2			1
	BALÍSTICA		3				2
	CRYPTOGRAFÍA			3		1	
	ENTOMOLOGÍA FORENSE						
	EXPLOSIVOS		1		1		1
	FOTOGRAFÍA	1					
	HUELLAS DACTILARES	2			3		3
	MEDICINA FORENSE	2		2		2	3
	PATOLOGÍA					1	
	QUÍMICA				1		1
	RECOGER PRUEBAS	3	1	1			8
	RECUPERAR DATOS	2			1	1	4
	VIGILANCIA ELECTRÓNICA				1	4	6
<b>HABILIDADES GENERALES</b>							
	ATLETISMO	3	3	8	8	3	4
	BIRLAR						
	CONDUCIR	8	5	1	6	10	8
	DISPARAR	8	10		1	8	5
	ESCARAMUZA		20	8			
	ESTABILIDAD	10	8	20	10	8	4
	INFILTRACIÓN	1				1	2
	MECÁNICA					20	
	PREPARACIÓN			10	8		
	PRIMEROS AUXILIOS		6			3	2
	PSIQUIATRÍA						10
	SALUD	20	8	8	8	20	
	VIGILANCIA	8	1	6	20	1	1



# PERSONAJES PREGENERADOS

## LUCY FORBES (LÍDER DE EQUIPO)

### Descripción

Caucásica, de unos treinta años, complexión delgada, cabello castaño oscuro de longitud media y ojos azules fríos. Viste elegantemente.

### Trasfondo

Antes de convertirse en Lucy Forbes y liderar un equipo fue Rachel Miller. Era una ávida fanática de las historias detectivescas desde una edad temprana que, cuando creció, se convirtió en detective de las fuerzas policiales de Oxfordshire. Una investigación con la Interpol demasiado profunda sobre un «John Doe» holandés encontrado tras un ritual esoterista en Oxford la puso en contacto con la Ordo Veritatis. Poco después, la invitaron a unirse a sus filas.

Rachel se convirtió en Lucy, una tapadera como escritora de novela negra de poca monta afincada en Cambridge que ha logrado que le editen un par de libros menores hasta la fecha. Rápidamente destacó como líder de equipo, pero como su vida en la Ordo Veritatis consumía mucho de su tiempo, se vio obligada a tomar la «jubilación anticipada» de la policía para hacer frente a la situación. Sin embargo, sigue trabajando en su tiempo libre como investigadora privada independiente.

Lucy es una líder autoritaria, cree que las reglas están ahí por una razón y que hay que seguir sin excepciones el método. Se toma muy en serio la seguridad y el bienestar de su equipo, y toma cualquier fracaso como un fracaso propio. Como es una perfeccionista en muchos sentidos, no tolera a aque-

llos que no siguen la línea establecida. Esta actitud la llevó a entrar en conflicto con otro miembro del equipo, Sabrina Townsend, ingeniera y técnica sobre el terreno. Townsend creía que las reglas no debían aplicarse a ella cuando no le iban bien. Al igual que dos fuerzas imparables que golpean objetos inamovibles, después de casi empezar una pelea entre las dos por su conflicto ético, reasignaron a Sabrina. Las dos mujeres no han hablado desde entonces.

Sin embargo, su mayor calvario aún estaba por llegar. John Sheldon, uno de sus mejores agentes, había estado preparando un plan de misión (Operación T610) para acercar considerablemente a la Ordo Veritatis a su objetivo. Él creía que destrozaría el corazón de la red de financiación del esoterrorismo. Sin embargo, Control dijo que el plan era demasiado arriesgado y que tenía pocas posibilidades de éxito. Tampoco aceptó las revisiones propuestas y lo denegó.

Hace casi un año, John tuvo un accidente automovilístico junto a su hermana (también compañera de equipo), Caroline, y otra mujer, que falleció. Esta última era Mary, la esposa de John. Poco después del accidente, él sufrió una crisis nerviosa completa. Despues de que lo suspendiesen del servicio activo, desapareció, y Control temía que pudiera haberse obsesionado con llevar a cabo la Operación T610 por su cuenta. Ya han pasado seis meses de eso.

Lucy piensa que todo ha sido culpa suya por no anticipar los futuros acontecimientos. Nada de esto hubiera sucedido si hubiera mantenido a Sheldon por el buen camino, recto y sin excusas, pero ahora él ha desaparecido. Incapaz de hacer frente a su propio fracaso, en el transcurso de los meses siguientes, recurrió a todo lo que pudo para escapar del dolor y el odio a sí misma, hasta que encontró consuelo en los narcóticos. El destino hizo que interviniere su compañero Robert Martin, que descubrió su hábito al encontrar una jeringuilla por casualidad. Con esta información en la mano, la obliga a hacer lo que él dice. Afortunadamente, solo han sido algunos favores aquí y allá, pero el tiempo dirá lo que quiere de verdad.

#### **En las últimas horas**

Unos fuertes golpes en la puerta te despertaron en la negra noche y avivaron el deseo de una nueva dosis. La Ordo Veritatis nunca usa el timbre cuando viene a buscarte: los golpes en la puerta son su signo de

identidad. Ha debido de ocurrir algo urgente para que vengan a buscarte en mitad de la noche. Te dieron unos pocos minutos para coger tus enseres básicos (incluido un alijo bien escondido) y un coche te condujo a la pista de aterrizaje donde te esperaba un jet privado. Por el camino, el conductor guardó silencio en todo momento y solamente dijo que el señor Verdad te daría su informe en ruta.

Media hora después de despegar, en una pequeña estancia privada a bordo, sabes que algo debe de haber salido mal. El informe inicial ya debería haber comenzado... ¿Tal vez surgió algo? Entonces, una voz por el intercomunicador te dice que ya es hora. El equipo ahora se sienta alrededor de una mesa de conferencias de a bordo: Caroline, Randall, Robert... y el señor Verdad, a la cabeza de la mesa. Quedan dos puestos vacantes. El señor Verdad mira con cierta seriedad a los presentes antes de finalmente empezar a hablar:

«Bien, comencemos...».

#### **EL EQUIPO**

Bajo el liderazgo de Lucy Forbes, el equipo (compuesto por Sheldon, Trenhaile y Martin) ha trabajado unido durante tres años, realizando misiones únicamente dentro del Reino Unido. Ha sido un equipo de investigación, aunque ha ayudado con los procedimientos de velado para otros equipos en el pasado. A continuación, se detallan los demás miembros del equipo y sus roles en el grupo.

#### **CAROLINE SHELDON**

##### **(AGENTE DE CAMPO, SEGUNDA AL MANDO)**

Era una funcionaria subalterna del sur de Londres, hermana de John. Evaluación psiquiátrica la ha retirado del servicio activo por un tiempo, ya que cree que está siendo superada por el estrés que generan las prolongadas misiones de campo. Tú lo veías bien, aunque no eres psiquiatra. El hecho de que John la culpara de la muerte de Mary debe de haber pesado mucho sobre sus hombros. Sabes que tiene mal genio, así que es mejor no provocarla.

#### **RANDALL TRENHAILE**

##### **(SOPORTE ESPECIALIZADO, EXPERTO EN OCULTISMO)**

Como auxiliar de investigación en ocultismo, trabaja en varias universidades del sur del Reino Unido, pero los detalles de su tapadera son más vagos de lo habitual. Es un tipo bastante agradable, quizás un poco

retraído, pero sin duda sabe lo que hace. Parece que no tiene vida fuera de la Ordo Veritatis; ha pasado mucho tiempo moviéndose entre distintos equipos antes de establecerse finalmente en el tuyo. Sospechas que Control puede estar vigilándolo por algún motivo.

#### **ROBERT MARTIN**

##### **(ESPECIALISTA EN RELACIONES INTERPERSONALES)**

Crítico literario para una revista local en Swindon. Hasta que descubrió tu nuevo hábito, pensabas que estaba bien. A pesar de que es bastante inútil cuando se trata de combate en primera línea, es un gran investigador y una persona sociable, lo que lo convierte en un activo valioso para el equipo. Sin embargo, ahora que tiene este control sobre ti, sospechas que tiene alguna agenda dentro de la Ordo Veritatis. Lo que sea, solo el tiempo lo dirá.

#### **SABRINA TOWNSEND**

##### **(EXMIEMBRO DEL EQUIPO, ESPECIALISTA TÉCNICA)**

Antes ingeniera en el sector del motor en Brighton, ahora es solo una espina clavada. Es una mujer que piensa que las reglas no se aplican a ella, por lo que te alegras de que la hayan apartado del equipo. Si Control no hubiera actuado, ya lo habrías hecho tú. Al fin y al cabo, no iban a desplazar a una jefa de equipo fuera del grupo: obviamente tenía que marcharse ella. Hace más de un año que no la ves, y si alguna vez vuelves a verla será demasiado pronto.

#### **GEOFFREY PENDLETON**

##### **(NO MIEMBRO DEL EQUIPO, EVALUACIÓN PSIQUIÁTRICA)**

Miembro de la división de Evaluación Psiquiátrica. Es alguien de quien no sabes mucho, aparte de que está más arriba en la cadena que tú. Lo has visto por ahí de vez en cuando, pero es un misterio para ti qué es exactamente lo que hace por la división (y Control). La forma en que observa a los que lo rodean te recuerda las famosas palabras de Orwell: «El Gran Hermano está mirando...».

## **ESTADÍSTICAS**

### **Habilidades de investigación:**

- ◊ **Académicas:** Contabilidad 1, Idiomas 3, Oculismo 1
- ◊ **Interpersonales:** Burocracia 4, Jerga policial 2, Negociar 1
- ◊ **Técnicas:** Huellas dactilares 2, Medicina forense 2, Fotografía 1, Recoger pruebas 3, Recuperar datos 2

**Habilidades generales:** Atletismo 3, Conducir 8, Disparar 8, Estabilidad 10, Infiltración 1, Salud 20, Vigilancia 8

**Umbral de golpe:** 3

### **Armas:**

- ◊ Glock 9 mm (pistola ligera), +0 Modificador al daño
- ◊ Porra extensible (equipamiento policial), -1 Modificador al daño

**Idiomas:** Alemán, francés, holandés, inglés

## **CAROLINE SHELDON (AGENTE DE CAMPO, SEGUNDA AL MANDO)**

### **Descripción**

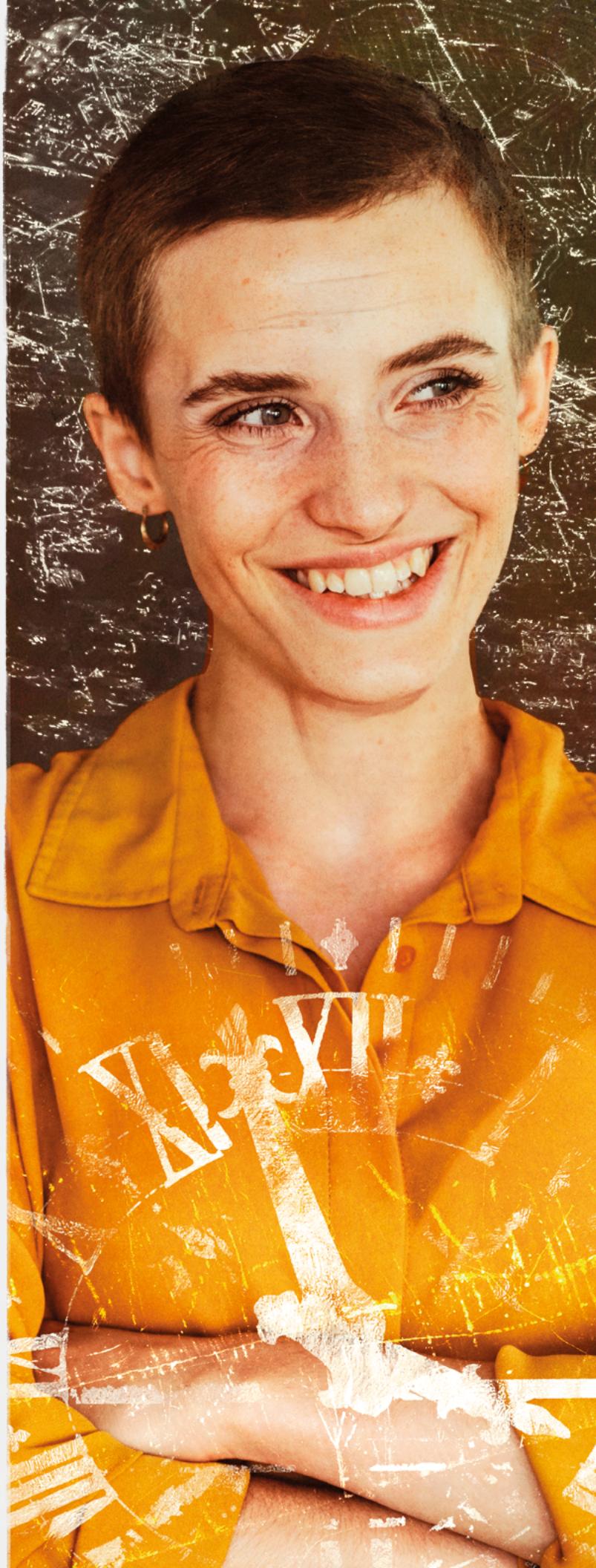
Caucásica, casi cuarenta años, complejión media y pelo corto de color castaño claro. Ropa de calle práctica.

### **Trasfondo**

Antes de convertirse en Caroline Sheldon, la agente de campo era Heather Leighton. Heather y su hermano, Peter, trabajaban para el Servicio de Aduanas e Impuestos Especiales de Su Majestad, y ambos aspiraban a crecer profesionalmente en la administración pública. Una noche, revisando un contenedor en los muelles de Dover, que pensaban que contenía inmigrantes ilegales, encontraron unas criaturas que drenaron su sangre hasta el punto de darlos por muertos.

Por algún milagro, sobrevivieron al ataque y, mientras yacían en el hospital, recibieron la visita del señor Verdad. Les ofreció trabajar para la Ordo Veritatis, y Heather pasó a llamarse Caroline Sheldon y Peter se convirtió en John Sheldon. A ambos se les dio la tapadera de funcionarios subalternos del sur de Londres.

No le preocupa ser solo una agente de campo en la parte más baja del escalafón, ya que la impulsa su odio hacia los esoterroristas encendido aquella noche en Dover. Ese odio la ha metido en problemas anteriormente con una suspensión temporal. Su hermano, John, también se ha entregado por completo a la causa de destruir el movimiento esoterrorista. La propuesta de John, la Operación T610, fue el resul-



tado de meses de investigación. Creía posible que un agente solitario se infiltrara en el movimiento y destrozara desde dentro la red de financiación que canalizaba fondos a células esoterroristas en todo el mundo. Control dijo que el plan era demasiado arriesgado. Dado que John no aceptó la idea de recibir ayuda como protección hacia el agente solitario sobre el terreno, Control denegó el plan. La conclusión a la que llegó fue que lo único que iba a lograr era su muerte.

Sin embargo, él había seguido trabajando en el proyecto en su tiempo libre y lo revisaba obsesivamente, por lo que estaba destrozando su matrimonio. Una noche de invierno, antes de Navidad, Caroline lo invitó a él y a su esposa Mary a una fiesta para aliviar tensiones. Mientras conducía, con John y Mary en el coche, hacia su casa por la carretera helada, tras haber bebido demasiado, Caroline creyó ver algo en el retrovisor a punto de atacar a su hermano: una figura de piel marmórea con la boca manchada de sangre y ojos penetrantes.

La impresión hizo que patinara sobre un trozo de hielo. El vehículo se salió de la carretera y Mary murió en el accidente. No había nadie más en el coche con ellos, y Caroline sigue preguntándose si fue la bebida o si realmente había algo allí. En cualquier caso, Mary estaba muerta y John culpó a su hermana del accidente. Eso fue hace un año.

Suspendido del servicio activo, John desapareció hace seis meses y Control temía que pudiera haber cortado las comunicaciones para completar la Operación T610 por su cuenta. Consumida por la culpa por lo sucedido, Caroline mantiene la esperanza de que la Ordo Veritatis finalmente encuentre a su hermano a salvo y lo traiga a casa.

### **En las últimas horas**

Te despertaste con la sensación de que algo más estaba contigo en la casa, la sensación de ser observada por algo invisible. No ha sido la primera vez y temes que no sea la última. Una parte de ti te dice que es solo estrés. A otra parte de ti le preocupa que estés empezando a quebrarte... Los golpes en la puerta te ayudaron a enfocarte. La Ordo Veritatis tenía un coche esperándote. Una misión, incluso a estas horas de la noche. Tras pocos minutos para coger lo esencial, te llevaron en silencio a una pista de aterrizaje donde os

esperaba un jet privado y el informe inicial del señor Verdad.

Sin embargo, después de media hora de vuelo, la sesión informativa no había comenzado. Normalmente no emplean estas técnicas de capa y espada. ¿Qué demonios está pasando? ¿Dónde están los demás? Una voz por el intercomunicador dio el aviso de empezar y te dirigiste irritada a la sala de conferencias. El resto del equipo se sienta ahora alrededor de la mesa: Lucy, Randall, Robert...y el señor Verdad, a la cabeza. Quedan dos puestos vacantes. El señor Verdad mira con cierta seriedad a los presentes antes de, finalmente, empezar a hablar:

«Bien, comencemos...».

### **EL EQUIPO**

Bajo el liderazgo de Lucy Forbes, el equipo (compuesto por Sheldon, Trenhaile y Martin) ha trabajado unido durante tres años, realizando misiones únicamente dentro del Reino Unido. Ha sido un equipo de investigación, aunque ha ayudado con los procedimientos de velado para otros equipos en el pasado. A continuación, se detallan los demás miembros del equipo y sus roles en el grupo.

#### **LUCY FORBES (LÍDER DEL EQUIPO)**

Su tapadera dice que es una escritora de novela negra de poca monta de Cambridge. Como una natural agente de campo, la ascendieron a líder de equipo muy rápidamente. Es un buen ejemplo de agente de la Ordo Veritatis a la que respetas mucho. Sin embargo, ella se tomó como fracaso personal que John desapareciese. Es perfeccionista en muchos sentidos, y se toma demasiado en serio el éxito (y el fracaso) de su equipo.

#### **RANDALL TRENHAILE**

#### **(SOPORTE ESPECIALIZADO, EXPERTO EN OCULTISMO)**

Como auxiliar de investigación en ocultismo, trabaja en varias universidades del sur del Reino Unido, pero los detalles de su tapadera son más vagos de lo habitual. Nuevo en el equipo, es un experto en todas las cosas raras que te has encontrado sobre el terreno. Después de haber pasado por varios equipos anteriormente, parece que ha encontrado uno donde quedarse. Sin embargo, sabe demasiado sobre asuntos oscuros, demasiado para ser saludable para un solo hombre. No le provocará nada bueno a largo plazo.

### **ROBERT MARTIN (ESPECIALISTA EN RELACIONES INTERPERSONALES)**

Crítico literario para una revista local en Swindon. Hay algo rastreño en él. Por supuesto es un miembro del equipo y hace bien su papel. Algo te dice que probablemente fue estafador o periodista en una vida anterior, profesiones que nunca te han gustado. Es un gran activo dando la cara y hablando con la gente en el curso de las investigaciones, pero ponle un arma en la mano y se convertirá en un lastre. Si alguna vez, sobre el terreno, estás con él en primera línea, agáchate y ponte detrás de él, lo más rápido que puedas.

### **SABRINA TOWNSEND (EXMIEMBRO DEL EQUIPO, ESPECIALISTA TÉCNICA)**

Ingeniera en el sector del motor de Brighton. Molestó a Forbes con su desprecio por ciertos procedimientos. Es una mente brillante, eso no se puede discutir, pero necesita aprender cierto grado de tacto. Después de que Lucy y ella casi llegaran a las manos, la sacaron del equipo un poco antes del accidente. Una lástima, realmente, porque por lo demás era agradable tenerla cerca.

### **GEOFFREY PENDLETON (NO MIEMBRO DEL EQUIPO, EVALUACIÓN PSQUIÁTRICA)**

Miembro de la división de Evaluación Psiquiátrica. Más arriba en la cadena que tú, es alguien de quien no sabes mucho. Lo has visto por ahí de vez en cuando, pero es un misterio para ti qué es exactamente lo que hace por la división (y Control). La forma en que observa a los que lo rodean te recuerda las famosas palabras de Orwell: «El Gran Hermano está mirando...».

## **ESTADÍSTICAS**

### **Habilidades de investigación:**

- ◊ **Académicas:** Investigación 2, Ocultismo 1
- ◊ **Interpersonales:** Bajos fondos 2, Burocracia 2, Detección de mentiras 2, Intimidar 2, Jerga policial 4
- ◊ **Técnicas:** Balística 3, Explosivos 1, Recoger pruebas 1

**Habilidades generales:** Atletismo 3, Conducir 5, Disparar 10, Escaramuza 20, Estabilidad 8, Primeros auxilios 6, Salud 8, Vigilancia 1

**Umbral de golpe:** 3

### **Armas:**

- ◊ Glock 9 mm (pistola ligera), +0 Modificador al daño
- ◊ Porra extensible (equipamiento policial), -1 Modificador al daño

**Idiomas:** Inglés



## **RANDALL TRENHAILE (SOPORTE ESPECIALIZADO, EXPERTO EN OCULTISMO)**

### **Descripción**

Caucásico, de treinta y muchos años, complejión media, pelo corto y negro, y ojos azul verdoso. Por lo general, viste con ropa formal y oscura.

### **Trasfondo**

Antes de convertirse en Randall Trenhaile, uno de los expertos con mayor conocimiento en ocultismo de la Ordo Veritatis, fue Adam Thorne, hijo de un sacerdote. Su autoritario padre lo obligó a estudiar Teología en la universidad y le exigió que dedicara su vida a la fe como lo había hecho él. Adam se volvió contra su padre, por el cual nunca había sentido ningún amor, y, por despecho, se adentró en las artes oscuras para estudiar al diablo. Se convirtió en un erudito ocultista a costa de que su padre lo repudiase. Fue el éxito en sus estudios lo que le hizo acabar en las filas esoterroristas.

Lo presentaron a Hagan Lange en Ámsterdam, el segundo al mando de una gran célula esoterrorista, quien lo reclutó para trabajar en un proyecto diseñando un dispositivo que crearía una puerta a través de la Membrana hacia la oscuridad exterior. Arabelle Skipper, otra prominente esoterrorista holandesa, supervisó su trabajo. La teoría de Adam era que las líneas ley podrían usarse como un medio para alimentar el dispositivo. Estudió el nexo y sitios clave en los Alpes, el sur de Francia, la Selva Negra y el mar del Norte. Cada sitio requería un diseño geométrico diferente para que estuviese en resonancia con las energías presentes, lo que significaba que

había que producir varios diseños. Pero, para activar y comenzar la recolección de dicha energía, sería necesaria una trasformación a través de medios rituales. Al ser nuevo en el movimiento, no estaba al tanto de estos secretos. De esta manera, su trabajo terminó. Al final, sabía que el dispositivo comenzaría a construirse pronto con rodio (lo que lo hacía increíblemente caro) y que otros grupos comenzarían a investigar cómo darle la fuerza mágica necesaria para romper la Membrana (lo que implicaría algunos pasos drásticos y potenciales sacrificios).

Adam sospechaba que otra parte de las operaciones de la célula era la recolección de fondos para el movimiento esoterrorista en todo el mundo a partir del comercio de diamantes en Ámsterdam. A medida que comenzó a investigar el tema más a fondo, lo secuestró una célula esoterrorista rival liderada por Maarten Vromme, anteriormente en el puesto de Lange. Vromme trató de reclutarlo para su operación, y le dijo que Lange planeaba sacrificarlo en el dispositivo que estaba diseñando para completarlo.

Al darse cuenta del peligro mortal en el que se encontraba, Adam desertó a la Ordo Veritatis para salvar su vida. A cambio de la información que les ofreció y de la ayuda que les sigue dando, Control mantiene su oscuro pasado oculto al resto de la organización. Lo rebautizaron como Randall Trenhaile y se le dio la tapadera de un auxiliar de investigación especializado en ocultismo en varias universidades del sur del Reino Unido. Se ha movido por varios equipos desde su ingreso, y ahora trabaja directamente bajo las órdenes de Lucy Forbes.

Control llama a Randall a menudo para evaluar varias propuestas de misión y comentar su probabilidad de éxito, dado su papel anterior. Una de esas propuestas fue la de John Sheldon. La Operación T610 reunió una gran cantidad de pruebas para seguir el dinero de las células esoterroristas quebradas hasta su origen y esbozó el plan para destruir el corazón de la red de financiación que alimentaba a las células en todo el mundo. El plan abogaba por que un agente encubierto podría acabar con toda la red. Según Randall, solo conseguiría morir o ser captado. Para colmo, fue su testimonio lo que hizo que se rechazara la propuesta.

Hace casi un año, tras el rechazo de su propuesta, John tuvo un accidente con su hermana, Caroline,

también agente y compañera de equipo, y su esposa, Mary, que murió en ese accidente. Poco después, John sufrió una gran crisis nerviosa y lo suspendieron del servicio activo. Nadie sabe nada de él desde hace seis meses y Control teme que haya cortado las comunicaciones para completar la Operación T610 por su cuenta. Randall simplemente se ha limitado a esperar; sabe que es cuestión de tiempo que el cuerpo de John aparezca en algún lugar.

### **En las últimas horas**

Después de todo lo que has visto, te parece mejor tomar pastillas para conciliar el sueño. Esto normalmente significa un tranquilo y reparador descanso nocturno, a menos que te despierten las sacudidas de un equipo de la Ordo Veritatis que trata de levantarte llamándote por teléfono y aporreando tu puerta. Después de haber entrado por su cuenta, te dieron solo unos minutos para vestirte y recoger algunos elementos esenciales. Una misión a estas horas... El conductor no ha dicho de qué se trataba más allá de que el señor Verdad te estaba esperando a bordo de un jet privado en el aeródromo y que allí te daría su informe.

Has estado esperando en tu cabina privada durante media hora antes de que por fin te llamaran. Normalmente, el informe inicial ya habría terminado. Nunca tardan tanto tiempo. ¿Algo ha salido mal? Una voz por el intercomunicador te dijo que era el momento. Ahora, el equipo se sienta alrededor de la mesa de conferencias: Lucy, Caroline, Robert... y el señor Verdad a la cabeza de la mesa. Quedan dos puestos vacantes. El señor Verdad mira con cierta seriedad a los presentes antes de, finalmente, empezar a hablar:

«Bien, comencemos...».

### **EL EQUIPO**

Bajo el liderazgo de Lucy Forbes, el equipo (compuesto por Sheldon, Trenhaile y Martin) ha trabajado unido durante tres años, realizando misiones únicamente dentro del Reino Unido. Ha sido un equipo de investigación, aunque ha ayudado con los procedimientos de velado para otros equipos en el pasado. A continuación, se detallan los demás miembros del equipo y sus roles en el grupo.

#### **LUCY FORBES (LÍDER DE EQUIPO)**

Su tapadera dice que es una escritora de novela negra de poca monta de Cambridge, pero tienes tus reser-

vas, ya que parece un trasfondo extraño para una líder de equipo experta. Es una agente brillante y una líder respetable, su único defecto importante es que es una perfeccionista que se toma demasiado en serio el éxito (y el fracaso) de su equipo. Como tal, se lo tomó mal cuando John desapareció, y ella asumió la culpa. Sientes preocupación, ya que tu testimonio a Control podría verse, a ojos de Lucy, como lo que finalmente llevó a que ocurriera lo que pasó.

**CAROLINE SHELDON (AGENTE DE CAMPO,  
SEGUNDA AL MANDO)**

Funcionaria subalterna del sur de Londres, con un temperamento muy poderoso. Odia a los esoterroristas con pasión después de que casi la mataran a ella y a su hermano. Ahora que hay una buena posibilidad de poder terminar el trabajo de John, mantienes la distancia con ella siempre que sea posible. Si alguna vez se enterara de tu pasado, es muy posible que se volviera contra ti cegada por el odio. Ten mucho cuidado con ella.

**ROBERT MARTIN  
(ESPECIALISTA EN RELACIONES INTERPERSONALES)**

Crítico de libros para una revista local en Swindon, piensas que debe de haber sido algún tipo de celebridad en una vida anterior, ya que hablar es lo que mejor sabe hacer. Es la cara afable del grupo, el que consigue que los testigos y los sospechosos se abran... Es un poco rastrero pero tiene una personalidad que llena una habitación. Está bien en pequeñas dosis, pero prefieres una vida más tranquila, y eso no va a suceder con él cerca. Tiene una curiosidad insaciable que bien podría ser su perdición.

**SABRINA TOWNSEND  
(EXMIEMBRO DEL EQUIPO, ESPECIALISTA TÉCNICA)**

Ingeniera en el sector del motor de Brighton. Era sin duda la más problemática del grupo cuando estaba presente. Desde el principio dejó muy claro que las reglas no estaban hechas necesariamente para ella, por lo que entró en conflicto directo con Forbes, que sigue todo a raja tabla, y eso no le fue muy bien. La expulsaron cuando estuvieron a punto de llegar a los puños. Es una mente brillante, pero cegada por su ego. Podría ser grande, si aprendiera a contenerse.

**GEOFFREY PENDLETON**

**(NO MIEMBRO DEL EQUIPO, EVALUACIÓN PSIQUIÁTRICA)**

Un miembro de alto rango de Evaluación Psiquiátrica. Estuvo en la junta de revisión y escuchó de primera mano tu testimonio sobre la amenaza esoterista en Ámsterdam. Fue su evaluación sobre ti lo que finalmente te permitió unirte a la Ordo Veritatis. Es un hombre de considerable poder dentro de la organización, y te vigila de vez en cuando, solo para ver cómo van las cosas. Por lo demás, el resto de sus actividades están envueltas en secretismo.

**ESTADÍSTICAS**

**Habilidades de investigación:**

- ◊ **Académicas:** Cultura general 1, Investigación 2, Ocultismo 4, Psicología forense 3
- ◊ **Interpersonales:** Detección de mentiras 2
- ◊ **Técnicas:** Análisis de documentos 2, Astronomía 2, Criptografía 3, Recoger pruebas 1

**Habilidades generales:** Atletismo 8, Conducir 1, Escaramuza 8, Estabilidad 20, Preparación 10, Salud 8, Vigilancia 6

**Umbral de golpe:** 4

**Armas:**

- ◊ Glock 9 mm (pistola ligera), +0 Modificador al daño
- ◊ Porra extensible (equipamiento policial), -1 Modificador al daño

**Idiomas:** Holandés, inglés

## **ROBERT MARTIN (ESPECIALISTA EN RELACIONES INTERPERSONALES)**

### **Descripción**

Caucásico, de treinta y largos años, complejión media, cabello despeinado rubio oscuro y ojos marrones. Suele ir desaliñado.

### **Trasfondo**

Antes de convertirse en Robert Martin, fue Wade Ainsworth, un joven que cursó la carrera de periodismo cautivado por las hazañas de Woodward y Bernstein. Mientras trabajaba en el periódico local de su ciudad natal de Reading, empezó a elaborar un artículo sobre el ocultismo clandestino en Berkshire a raíz de unos disturbios públicos ocurridos una noche y protagonizados por figuras ataviadas con túnicas en las ruinas de la abadía. Su investigación resultó demasiado eficaz y la secta que utilizaba las ruinas para sus ritos nocturnos lo secuestró para utilizarlo como sacrificio.

La Ordo Veritatis lo salvó en el mismo altar y le ofreció entrar en sus filas. Sus investigaciones se habían cruzado sin saberlo varias veces en el pasado mientras investigaba el caso. Rebautizado como Robert Martin y con la tapadera de crítico literario para una revista en Swindon, rápidamente recibió entrenamiento para sobrevivir sobre el terreno. Fue entonces cuando descubrió que era terrible con un arma de fuego, hasta el punto de que otros se agachan si saca su arma. Por lo tanto, se ha convertido en la cara visible del equipo, usando palabras en lugar de balas.



Todavía con olfato para descubrir un caso, Robert quiere encontrar y revelar los secretos que residen en la cima jerárquica de la Ordo Veritatis. Sería la mayor revelación de la historia. Hasta ahora, sin embargo, sus esfuerzos por ascender en las filas de la organización han fracasado.

Un compañero del equipo con el que Robert se llevaba bien era John Sheldon. Era un antiguo funcionario, completamente dedicado a la causa de la destrucción del movimiento esoterrorista, por lo que había estado urdiendo un plan de misión (Operación T610) para acercar a la Ordo Veritatis hacia su objetivo. Robert trabajó en parte de la investigación y parecía que iban por el buen camino. Sin embargo, Control dijo que el plan de la misión era demasiado arriesgado, al poner en peligro la vida de sus agentes con mínimas posibilidades de éxito, por lo que lo denegó. De haber funcionado, cree que podría haber destrozado el corazón de la red de financiación que canaliza fondos a células esoterroristas en todo el mundo.

Hace casi un año, John tuvo un accidente en el cual murió Mary, su esposa. Su hermana y agente compañera, Caroline, también viajaba con él. Poco después, él sufrió una gran crisis nerviosa y lo suspendieron del servicio activo. Nadie sabe nada de él desde hace seis meses. Control temía que pudiera haberse evaporado para completar la Operación T610 por su cuenta. Esto hizo que Robert se preocupara cada vez más por la líder de su equipo, Lucy Forbes, ya que ella tomaba cualquier fracaso del grupo como uno propio, y este fue uno monumental.

Mientras observaba a Lucy, comenzó a ver signos reveladores de abuso de drogas. Era su manera de hacer frente a semejante frustración. A pesar de que le repugna hasta cierto punto, cuando encontró una jeringa en su poder, supo que era una buena forma de por fin ascender en la Ordo Veritatis. Si se mantiene encima de Forbes para asegurarse de que ella hará todo lo que le dice, es solo cuestión de tiempo que comience a subir en el escalafón hacia los secretos que se esconden en lo alto.

#### **En las últimas horas**

Parece que nunca hay suficientes horas en el día. Has estado compilando un informe sobre el personal que has conocido dentro de la Ordo Veritatis para tratar de esbozar la estructura de mando superior lo mejor

que puedes a partir de los limitadísimos encuentros que has tenido. Mientras buscabas conexiones para desentrañar la verdad detrás de sus identidades encubiertas, llamaron a la puerta. Primero el pánico se apoderó de ti. ¿Habían descubierto lo que estabas haciendo? Rápidamente escondiste los papeles en la caja fuerte. El equipo del exterior solo te dio unos minutos para coger lo esencial antes de llevarte en silencio a un aeródromo privado.

¿Era una misión o se habían enterado? Si se trataba de una misión, entonces el informe inicial ya debería haber tenido lugar después de media hora de vuelo. El pánico comienza a acumularse hasta el momento en que una voz por el intercomunicador te dice que ya es hora. Ahora, el resto del equipo se sienta alrededor de la mesa de conferencias: Lucy, Caroline, Randall... y el señor Verdad, a la cabeza de la mesa. Quedan dos puestos vacantes. El señor Verdad mira con cierta seriedad a los presentes ante de, finalmente, empezar a hablar:

«Bien, comencemos...».

#### **EL EQUIPO**

Bajo el liderazgo de Lucy Forbes, el equipo (compuesto por Sheldon, Trenhaile y Martin) ha trabajado unido durante tres años, realizando misiones únicamente dentro del Reino Unido. Ha sido un equipo de investigación, aunque ha ayudado con los procedimientos de velado para otros equipos en el pasado. A continuación, se detallan los demás miembros del equipo y sus roles en el grupo.

#### **LUCY FORBES (LÍDER DE EQUIPO)**

Escritora de novela negra de poca monta de Cambridge. Es realmente una persona muy agradable de corazón, por lo que te duele cómo has acabado usándola. Nunca le contarás a nadie el hábito de drogadicción que la retiraría de su puesto, pero mantienes la amenaza para asegurarte su cooperación. Estás bastante seguro de que te odia por chantajista. Si tan solo supiera lo que quieras lograr... Quizá mejorasen las cosas, pero no puedes hacérselo saber: es posible que nunca vuelvas a tener la oportunidad de descubrir la verdad.

#### **CAROLINE SHELDON**

#### **(AGENTE DE CAMPO, SEGUNDA AL MANDO)**

La historia de que Sheldon es una funcionaria subalterna del sur de Londres es descaradamente falsa

para cualquiera con dos dedos de frente. Estás bastante seguro de que la parte londinense de la historia es precisa, pero ¿quién en la administración pública tiene tanta rabia contenida? Es una de las personas más irascibles que hayas conocido. Aunque fue bastante agradable cuando la conociste por primera vez, el tiempo sobre el terreno le ha pasado factura. La retiraron del servicio activo durante algún tiempo para que se calmara, pero parece que no ha sido suficiente...

#### RANDALL TRENHAILE

##### (SOPORTE ESPECIALIZADO, EXPERTO EN OCULTISMO)

Para ser un auxiliar de investigación sobre ocultismo en varias universidades del sur del Reino Unido, los detalles sobre él son bastante vagos. Definitivamente tiene algo que ocultar. Control lo ha estado moviendo de forma constante por diferentes equipos hasta ahora. Llegó al equipo unos meses antes del caso Sheldon. Sin duda, es un experto en su campo, pero a veces puede ser un poco distante. ¿Es posible que Control lo esté vigilando? Si es así, ¿por qué?

#### SABRINA TOWNSEND

##### (EXMIEMBRO DEL EQUIPO, ESPECIALISTA TÉCNICA)

Ingeniera en el sector del motor de Brighton. Dio todos los pasos en falso casi tan pronto como le fue humanamente posible. Empezó a aprender a trabajar en equipo, pero dejó muy claro que las normas eran para los demás. Lucy, como líder, no lo toleró. La apartaron del equipo y la reasignaron fuera de la vista de Lucy. Es una brillante agente de vigilancia, pero nunca se le dio una oportunidad en el equipo. Su boca actuó mucho antes de lo que debería haberlo hecho su cerebro.

#### GEOFFREY PENDLETON

##### (NO MIEMBRO DEL EQUIPO, EVALUACIÓN PSIQUIÁTRICA)

Miembro de la división de Evaluación Psiquiátrica. Más arriba en la cadena que tú, es alguien de quien no sabes mucho. Lo has visto por ahí de vez en cuando, pero es un misterio para ti qué es exactamente lo que hace por la división (y Control). La forma en que observa a los que lo rodean, te recuerda las famosas palabras de Orwell: «el Gran Hermano está mirando...».

## ESTADÍSTICAS

### Habilidades de investigación:

- ◊ **Académicas:** Investigación 1, Ocultismo 1
- ◊ **Interpersonales:** Adular 2, Burocracia 2, Con-solar 3, Detección de mentiras 4, Interrogar 1, Jerga policial 2, Negociar 3
- ◊ **Técnicas:** Medicina forense 2, Vigilancia elec-trónica 1

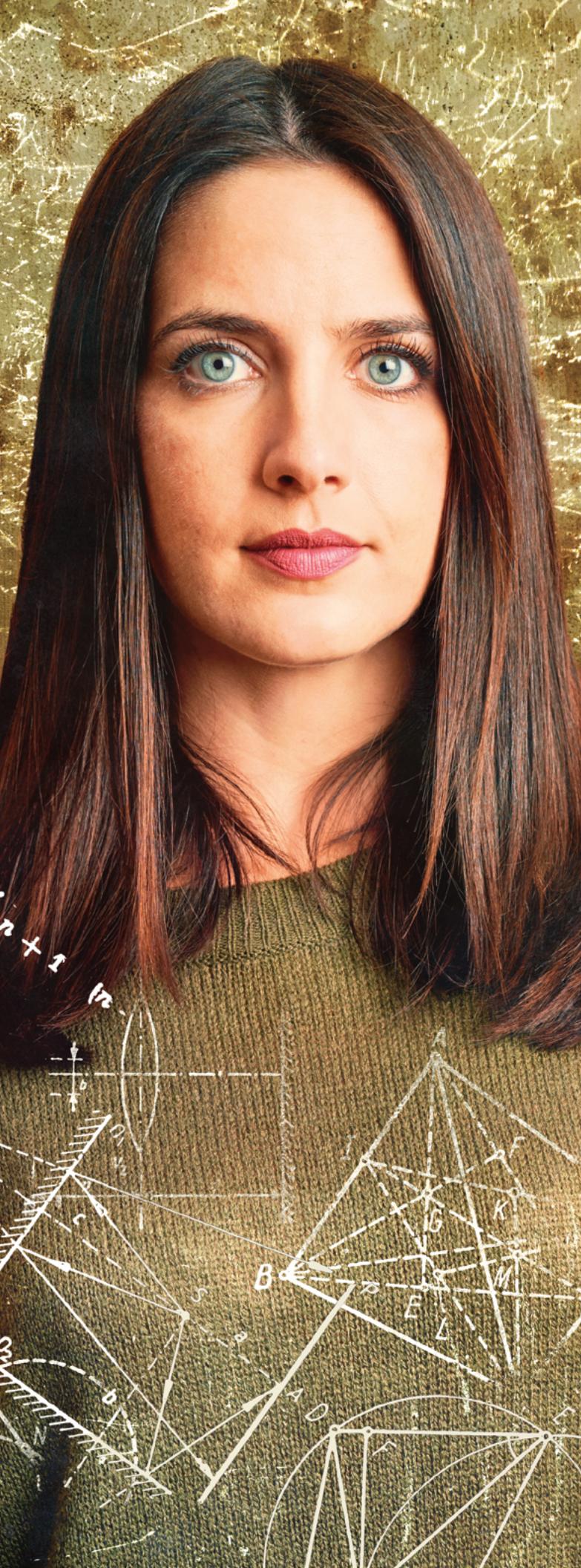
### Umbral de golpe: 4

**Habilidades generales:** Atletismo 8, Conducir 6, Disparar 1, Estabilidad 10, Preparación 8, Salud 8, Vigilancia 20

### Armas:

- ◊ Glock 9 mm (pistola ligera), +0 Modificación al daño
- ◊ Porra extensible (equipamiento policial), -1 Modificación al daño

**Idiomas:** Inglés



## SABRINA TOWNSEND (EXMIEMBRO DEL EQUIPO, ESPECIALISTA TÉCNICA)

### Descripción

Caucásica, de unos 35 años, complexión media, pelo largo castaño oscuro y ojos azules. Viste elegante-mente.

### Trasfondo

Antes de convertirse en Sabrina Townsend, Brooke Southwell era una talentosa piloto e ingeniera aeroespacial que había trabajado en Holanda en el programa Eurofighter y en las etapas preliminares del ATD-X Shinshin en Japón antes de regresar al Reino Unido. Trabajó para una empresa que tenía contratos clave con la Royal Air Force en el diseño de aviones de combate. Fue su trabajo con la RAF lo que hizo que se cruzara (al principio sin saberlo) con Geoffrey Pendleton, de Evaluación Psiquiátrica. Él trabajaba con la inteligencia militar como parte de una delegación que examinaba los planos de un avión espía no tripulado en cuya producción ella participaba. Dado que sus habilidades y su comportamiento impresionaron a Pendleton, este la reclutó para la Ordo Veritatis.

Rebautizada como Sabrina Townsend y con la tapadera de una ingeniera en el sector del motor de Brighton, ocupó los puestos de vigilancia y soporte técnico. Como tal, en las operaciones se quedaba en la camioneta, bien lejos de primera línea de fuego. Sabrina fue movida entre varios equipos con este papel antes de terminar finalmente bajo el mando de Lucy Forbes. Allí conoció a John Sheldon, un hombre que le gustaba mucho. Pero fue una relación a la que nunca se le dio la oportunidad de crecer.

En su vida antes de la Ordo Veritatis, Sabrina aprendió que a veces tenía que actuar al margen de las reglas para desempeñar bien su trabajo. Lucy no podía soportar este enfoque ni lo más mínimo. Según ella, las reglas estaban ahí para ser seguidas y ciertamente no le correspondía a Sabrina cuestionar eso. Las dos casi llegaron a las manos por sus divergencias y Control la reasignó a otro equipo. Aunque se quería vengar, se encontró con las manos atadas por Control. Sin embargo, las cosas estaban a punto de cambiar.

Recientemente, Pendleton apareció para preguntarle sobre John. La esposa de Sheldon, Mary, murió en un accidente automovilístico después de una fiesta de Navidad el año pasado y este culpaba a su hermana, Caroline, que era quien conducía. Esta fue la primera vez que Sabrina escuchó que John estaba casado. Poco después, él tuvo una crisis nerviosa y desapareció. Control sabía que había estado trabajando en un plan de misión (Operación T610) para destruir la red de financiación del esoterrorismo. Sin embargo, era demasiado arriesgado y Control rechazó la propuesta por poner en peligro la vida de sus agentes a cambio de unas pocas posibilidades de éxito. Creían que había ido a completar la misión en solitario, por lo que llamaron a Sabrina para que les ayudara a perifilarlo y, posiblemente, encontrarlo. Si bien no lo consiguieron, Pendleton sentía cierto grado de simpatía por ella (por ser su reclutador) e intervino para ayudarla con sus problemas recientes. Tirando de algunos hilos, se las arregló para conseguirle una adscripción a Evaluación Psiquiátrica. Con sus probadas habilidades analíticas, sería un gran activo y, si la guiaba con cuidado, podría reparar gran parte del daño causado a su carrera con el incidente entre ella y Forbes.

### **En las últimas horas**

El teléfono te despierta en mitad de la noche. Habías decidido acostarte temprano, un lujo raro en los últimos tiempos, así que no recibes bien la interrupción. Tendrás un coche preparado en diez minutos; es hora de preparar lo esencial. La adscripción a Evaluación Psiquiátrica evidentemente no deja fuera que puedan levantarte a cualquier hora de la noche, a pesar de lo que esperabas. El conductor no es muy hablador de camino al aeródromo privado donde esperaba el jet privado. Será el señor Verdad quien te dará la información a bordo.

Esa fue la primera señal de que algo no iba bien. ¿Evaluación Psiquiátrica sobre el terreno? Esto debe de ser algo diferente... Algo especial. Y luego estaba la espera de media hora en el avión después de despegar en la cabina privada. El informe inicial ya debería haber comenzado. ¿Qué podría estar reteniéndolos? La azafata se acercó para abrirte la puerta y te dijo que los demás te estaban esperando en la sala de conferencias de a bordo. El señor Verdad quiere reunirse después contigo y con el señor Pendleton, que también está aquí. Al llegar a la puerta de la sala de conferencias con él, se escuchan voces en el interior. El señor Verdad, Caroline, Randall, Robert... y Lucy. Esto puede ser muy complicado...

### **EL EQUIPO**

Bajo el liderazgo de Lucy Forbes, el equipo (compuesto por Sheldon, Trenhaile y Martin) ha trabajado unido durante tres años, realizando misiones únicamente dentro del Reino Unido. Ha sido un equipo de investigación, aunque ha ayudado con los procedimientos de velado para otros equipos en el pasado. A continuación, se detallan los demás miembros del equipo y sus roles en el grupo.

#### **LUCY FORBES (LÍDER DE EQUIPO)**

Escritora de novela negra de poca monta de Cambridge con un deseo exasperante de seguir las normas al pie de la letra. No podía soportar el hecho de que alguien no estuviera de acuerdo con ella, así que usó todo su poder e influencia para sacarte de escena. Se tomó muy mal la desaparición de John, por lo que se oye, y la ve como un fracaso personal. Sabes que no puedes simplemente dictaminar que el equipo está comprometido debido a un rencor personal, pero al menos puedes intentar vengarte de otras maneras.

#### **CAROLINE SHELDON**

#### **(AGENTE DE CAMPO, SEGUNDA AL MANDO)**

Funcionaria subalterna del sur de Londres, como lo era John. Son dos hermanos que siguieron la misma carrera y terminaron en la Ordo Veritatis después de cruzarse con esoterroristas. John parecía responsabilizar a su hermana del accidente, lo que definitivamente debió dolerle, por lo que has escuchado. Al estar fuera de contacto con el equipo desde que Lucy te reasignó, no tienes todos los detalles. Sin embargo, sabes que estaban muy unidos, por lo que debe de haber sido doloroso para Caroline soportar la ira de su hermano.

**RANDALL TRENHAILE****(SOPORTE ESPECIALIZADO, EXPERTO EN OCULTISMO)**

Como auxiliar de investigación sobre ocultismo, trabaja en varias universidades del sur del Reino Unido, pero nunca se llegó a averiguar mucho sobre él. Su tapadera era bastante vaga. Lo habían asignado a numerosos equipos antes de terminar con Forbes. Te reasignaron antes de que pudieras tratar de conocer al distante experto del grupo, pero algo de él captó tu interés... Hay algo diferente que lo diferencia del agente medio... Pero ¿qué?

**ROBERT MARTIN****(ESPECIALISTA EN RELACIONES INTERPERSONALES)**

Criticó literario para una revista local en Swindon. Fue bastante amigable contigo cuando estabas en el equipo. De nuevo, una historia truncada por Forbes, al igual que la que podría haber sido tu relación con John. Es la «cara» bonita del grupo, siempre encargado de hablar mientras otros hacen el trabajo más práctico en primera línea. Se decía que era un lastre sobre el terreno cuando la palabra no tenía lugar, ya que era un tirador bastante malo con la pistola. Como resultado, al igual que tú, no vio mucha acción en primera línea, aunque no parece molestarle.

**GEOFFREY PENDLETON (NO MIEMBRO DEL EQUIPO,****EVALUACIÓN PSIQUIÁTRICA)**

Miembro de la división de Evaluación Psiquiátrica y de la inteligencia militar fuera de la Ordo Veritatis. Fue quien te reclutó para la organización. Trabajaste con él inicialmente cuando Sheldon desapareció. Estaba tratando de reconstruir sus posibles movimientos desde su perfil psicológico, pero aun así permaneció oculto. Es un caballero bastante serio y directo, y un profesional consumado. ¿Quizás te vea como protegida suya?

**ESTADÍSTICAS****Habilidades de investigación:**

- ◊ **Académicas:** Idiomas 2, Investigación 2, Ocultismo 1
- ◊ **Interpersonales:** Bajos fondos 2, Jerga policial 1, Negociar 3,
- ◊ **Técnicas:** Explosivos 1, Huellas dactilares 3, Química 1, Recuperar datos 1, Vigilancia electrónica 4

**Habilidades generales:** Atletismo 3, Conducir 10, Disparar 8, Estabilidad 8 Infiltración 1, Mecánica 20, Primeros auxilios 3, Salud 8

**Umbral de golpe: 3****Armas:**

- ◊ Glock 9 mm (pistola ligera), +0 Modificador al daño
- ◊ Porra extensible (equipamiento policial), -1 Modificador al daño

**Idiomas:** Holandés, inglés, japonés

## **GEOFFREY PENDLETON (NO MIEMBRO DEL EQUIPO, EVALUACIÓN PSIQUIÁTRICA)**

### **Descripción**

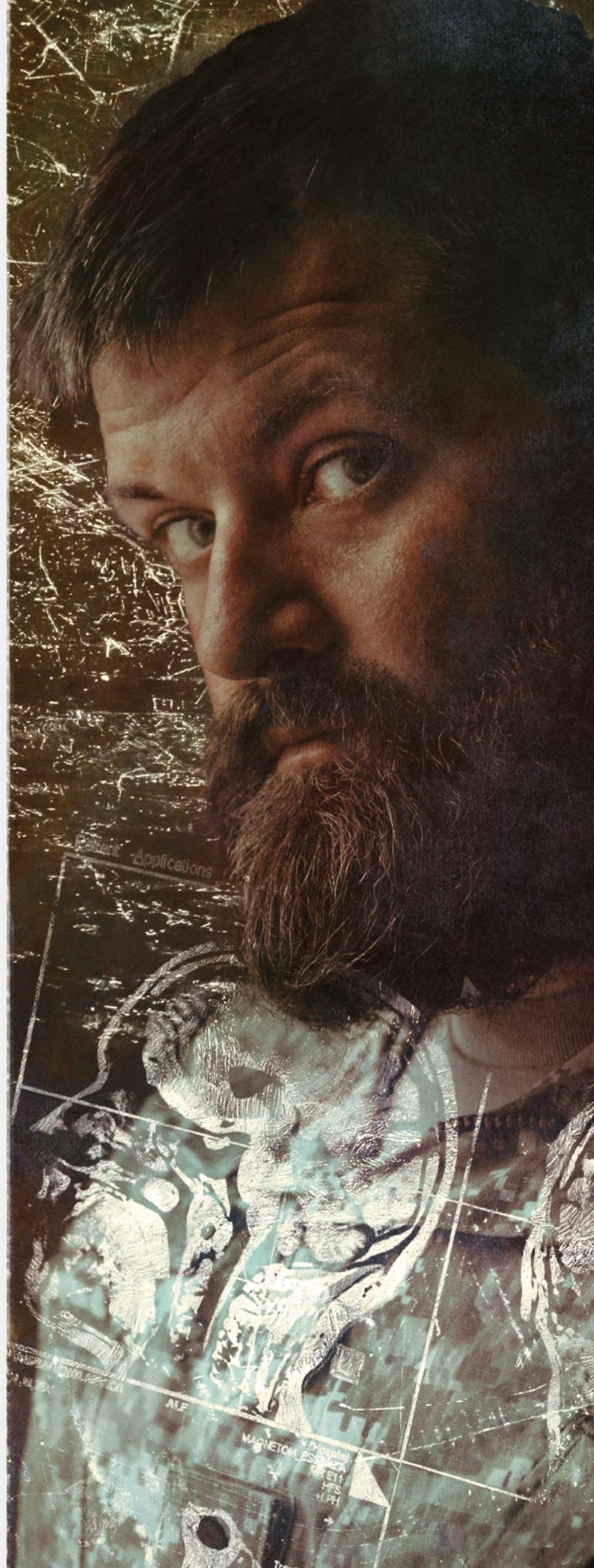
Caucásico, de cuarenta años recién cumplidos, compleción media, pelo corto y canoso, y ojos azules. Aspecto algo toso.

### **Trasfondo**

Antes de convertirse en Geoffrey Pendleton, oficial de Evaluación psiquiátrica, fue Gerald Wentworth. Dividido desde una edad temprana entre dos carreras, la de Medicina (su elección) y el Ejército (la elección de su padre), tomó el camino del medio y se convirtió en médico de campaña justo cuando comenzó la Operación Tormenta del Desierto.

En mitad de las emergencias del conflicto, escuchaba a los soldados gritar sobre los horrores que habían visto en el campo de batalla. Su participación y observaciones le llevaron a su transferencia a la inteligencia militar, donde sus informes fueron clasificados de forma cautelar. La Ordo Veritatis lo reclutó poco después, pero por el momento aún conserva su puesto en la inteligencia militar fuera de la organización.

Rebautizado como Geoffrey Pendleton, y con la tapadera de un psiquiatra del sector privado de Bedfordshire, lo alistaron en Evaluación Psiquiátrica muy poco después de su ingreso. Aquí, trabaja para monitorear a los agentes de campo en busca de síntomas de trastornos mentales para resolverlos con rapidez. Uno de estos casos era John Sheldon. Estaba completamente obcecado por la causa de destruir el movimiento esoterrorista. Había trabajado en un plan



de misión (Operación T610) el cual creía que podría destrozar el corazón de la red de financiación que canalizaba fondos a células esoterroristas en todo el mundo. Sin embargo, tras el testimonio experto de un antiguo esoterrorista que ahora trabaja para la Ordo Veritatis (Randall Trenhaile), Control dijo que el plan de la misión era demasiado arriesgado. Las pocas probabilidades de éxito pondrían en peligro la vida de sus agentes, por lo que rechazó el plan. Hace casi un año, John tuvo un accidente con su hermana y compañera, Caroline, y otra mujer que murió. Se trataba de Mary, la esposa de John. Poco después, sufrió una gran crisis nerviosa y fue suspendido del servicio activo. Desapareció hace seis meses y Control temía que hubiese cortado las comunicaciones para completar la Operación T610 por su cuenta.

Sheldon había estado a punto de involucrarse con una antigua miembro del equipo: Sabrina Townsend. Pendleton había reclutado a Townsend desde el sector aeroespacial un par de años antes, y cuando la llamaron para ayudar a perfilarlo en un intento de encontrarlo antes de que sufriera daño, fue Pendleton quien se hizo cargo del caso. Si bien su perspectiva no ayudó a encontrarlo, le llamó la atención los problemas que había tenido con la líder de su equipo, Forbes. Decidió tomarla bajo su protección y movió algunos hilos para que la adscribieran a Evaluación Psiquiátrica para darle la oportunidad de brillar nuevamente. Dado que él fue el primero en reclutarla para la Ordo Veritatis, cualquier falla de su parte podría volverse en su contra, por lo que ayudarla también ayuda a su reputación.

### **En las últimas horas**

Como eres de sueño ligero, el teléfono te despertó con facilidad. Sin embargo, cuando te contaron lo sucedido te quedaste claramente incómodo. Habían encontrado a Sheldon en Ámsterdam y se había reunido a su antiguo equipo para traerlo de vuelta a casa. Los informes eran incompletos, pero era la primera pista que tenían sobre su paradero, así que iban a saltar sobre ella. Adscrita a Evaluación Psiquiátrica, Sabrina Townsend se uniría a ti para ayudar a realizar una evaluación sobre el terreno de su condición y ver si había vuelto o si se había visto comprometido. No desconoces las operaciones sobre el terreno en tu línea de trabajo, pero sí son inusuales.

Después de que cogieras rápidamente algunos elementos esenciales, el conductor te llevó al aeró-

dromo privado. Esperabas ir de tu cabina privada a la estancia de conferencias para el informe inicial poco después del despegue. Sin embargo, los minutos pasaron y el malestar creció. En el momento que una azafata se acercó, ya sabías lo que iba a decir. Algo había salido mal, la misión se estaba redefiniendo en ruta. Nunca era una buena señal... Sin duda, los demás también debían estar preguntándose qué estaba pasando. Media hora más tarde, finalmente comienzan los procedimientos.

Al llegar a la puerta de la sala de conferencias con Pendleton, se pueden escuchar las voces en el interior. El señor Verdad, Lucy, Caroline, Randall y Robert. Sabrina y Lucy juntas podría ser una mezcla explosiva. Esperemos que no se interponga en el camino para empeorar las cosas lo que sea que salió mal...

### **EL EQUIPO**

Bajo el liderazgo de Lucy Forbes, el equipo (compuesto por Sheldon, Trenhaile y Martin) ha trabajado unido durante tres años, realizando misiones únicamente dentro del Reino Unido. Ha sido un equipo de investigación, aunque ha ayudado con los procedimientos de velado para otros equipos en el pasado. A continuación, se detallan los demás miembros del equipo y sus roles en el grupo.

#### **LUCY FORBES (LÍDER DE EQUIPO)**

Después de haber visto su archivo (como el de todos los demás en el equipo), sabes que su tapadera es la de una escritora de poca monta de novelas policíacas afincada en Cambridge. En realidad, es Rachel Miller de Oxford, investigadora privada en su tiempo libre. Su reacción ante la desaparición de John fue preocupante; es una mujer perfeccionista que asumió su fracaso como propio. Es potencialmente autodestructiva, pero por suerte nunca ha llegado a nada. Si mantiene el control de sí misma, hará un buen trabajo liderando a su equipo.

#### **CAROLINE SHELDON**

#### **(AGENTE DE CAMPO, SEGUNDA AL MANDO)**

Al igual que su hermano John, Caroline es originaria del sur de Londres y su tapadera es la de funcionaria subalterna. En realidad, Heather (Caroline) y Peter (John) Leighton, proceden del norte de Londres y trabajaban para el Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales. Caroline tiene crecientes problemas para controlar la ira. Odia a los esoterroristas

desde que la intentaron matar a ella y a su hermano. Afortunadamente, no conoce el pasado de Trenhaile, pero hay que tener cuidado con ella en caso de que los hechos salgan a la luz.

#### RANDALL TRENHAILE

##### (SOPORTE ESPECIALIZADO, EXPERTO EN OCULTISMO)

Adam Thorne fue un esoterrorista que trabajó con células de Ámsterdam. Su tapadera es la de un auxiliar de investigación sobre ocultismo que trabaja en varias universidades del sur del Reino Unido. Control lo ha desplazado por numerosos equipos bajo su atenta observación. Ahora está en el equipo de Forbes. Es algo distante y consciente de que lo estás observando periódicamente. Después de examinarlo, crees que está de vuestra parte. El reglamento dice que debe ser vigilado por su pasado esoterrorista, así que por ahora continuarás con tu trabajo.

#### ROBERT MARTIN

##### (ESPECIALISTA EN RELACIONES INTERPERSONALES)

Si su tapadera es la de crítico literario para una revista en Swindon, en realidad es un periodista de investigación de Reading llamado Wade Ainsworth. Al principio era motivo de preocupación: Evaluación Psiquiátrica creía que planeaba publicar la verdad sobre la Ordo Veritatis. Al parecer se dio cuenta de que tomar ese camino era un error sin necesidad de la intervención de Control. Dicho esto, todavía tiene un sano deseo de descubrir más sobre la organización y sus altas esferas. Con el tiempo, puede que incluso las descubra, si se lo merece.

#### SABRINA TOWNSEND

##### (EXMIEMBRO DEL EQUIPO, ESPECIALISTA TÉCNICA)

Townsend, junto a Trenhaile, son los dos miembros del equipo con los que has tratado. Bajo la tapadera de una ingeniera en el sector del motor de Brighton, se esconde Brooke Southwell, una ingeniera aeroespacial de la Royal Air Force de Southampton a quien reclutaste directamente. Solía estar en el equipo de Sheldon, pero Forbes la echó cuando discutieron sobre sus diferentes puntos de vista éticos con respecto a la necesidad seguir el procedimiento. Forbes aboga por una política de seguir la normativa a raja tabla, mientras que Sabrina es bastante más flexible. Sin embargo, es una persona brillante y extraordinaria. Podría llegar muy lejos, lo que se vería bien reflejado en ti, ya que fuiste la persona que se decantó por reclutarla.

## ESTADÍSTICAS

### Habilidades de investigación:

- ◊ **Académicas:** Contabilidad 1, Derecho 2, Ocultismo 1, Psicología forense 4, Patología 1
- ◊ **Interpersonales:** Burocracia 1, Consolar 1, Detección de mentiras 2, Interrogar 2
- ◊ **Técnicas:** Criptografía 1, Recuperar datos 1, Medicina forense 2

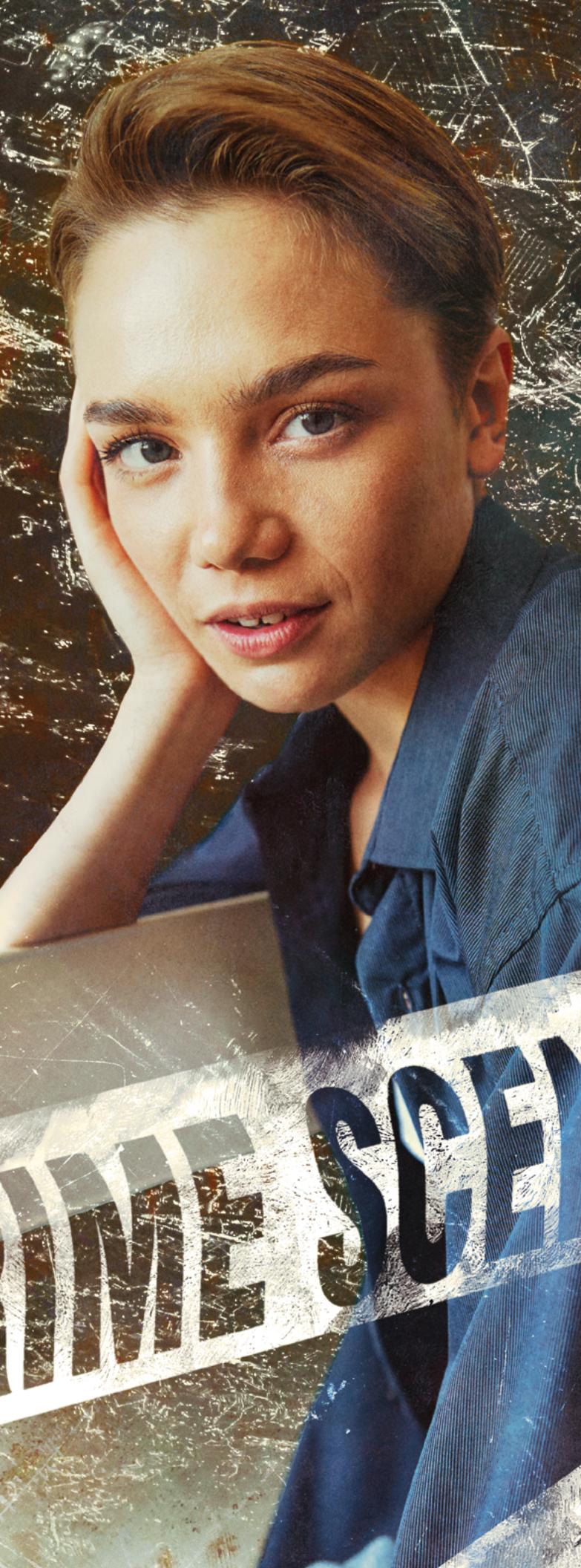
### Umbral de golpe: 3

**Habilidades Generales:** Atletismo 3, Conducir 6, Disparar 5, Estabilidad 8, Primeros auxilios 8, Psiquiatría 10, Salud 20, Vigilancia 1

### Armas:

- ◊ Glock 9 mm (pistola ligera), +0 Modificador al daño,
- ◊ Porra extensible (equipamiento policial), -1 Modificador al daño

**Idiomas:** Inglés



## **EDDA VAN EKEN (INSPECTORA DE LA POLICÍA DE ÁMSTERDAM)**

### **Descripción**

Caucásica, alrededor de treinta y cinco años, compleción media, pelo castaño corto y ojos azules. Aspecto ligeramente descuidado. Habla inglés con fluidez, pero con un fuerte acento.

### **Trasfondo**

Nacida y criada en Ámsterdam, Edda es la más rara de su familia. Si su padre es un banquero de inversiones y su hermano es gestor de cuentas para uno de los numerosos distribuidores de piedras preciosas locales, ella prefirió prestar su atención a otra cosa. Su familia lleva mucho tiempo presente en la industria que ha hecho grande a la ciudad, y se esperaba que Edda continuara con esa tradición. Su infancia fue relativamente aburrida: sus padres siempre estaban ocupados con los negocios y la vida familiar parecía pasar siempre a un segundo plano. Soñaba con tener una vida emocionante cuando creciera y hacer algo que convirtiera el mundo en un lugar mejor, así que tomó la decisión de alistarse en el cuerpo policial.

Ha trabajado en el cuerpo durante la mayor parte de los últimos diez años, desde el primer peldaño como policía de barrio hasta su rápido ascenso a la sección de homicidios cinco años atrás. Aquí, su mente analítica y su ojo observador la llevaron a resolver algunos de los casos más importantes que el departamento ha tenido en los últimos años y, como resultado, consiguió el ascenso a inspectora mucho más rápido que otros. Se esfuerza por ser un modelo a seguir en el departamento y ser la mejor del cuerpo. Sin embargo,

cree que ha alcanzado el tope en su carrera mientras se encuentre en Ámsterdam. Por eso ha puesto su mirada en la Interpol.

Después de haber trabajado con la Interpol en un par de casos, se ha convencido de que ahí es donde quiere estar. Esta noche espera tener la oportunidad de abrirse camino. Hace unas horas, recibió la llamada de Piet Vogel, director del Hotel de l'Europe. Una de las camareras del servicio de habitaciones estaba entregando una cena a uno de los huéspedes en el segundo piso cuando se dio cuenta de que una puerta estaba ligeramente abierta. Al entrar para investigar, encontró un cadáver y salió corriendo. Como no quería alertar a los huéspedes, cerró la puerta rápido y llamaron a la policía.

Vogel le ha dejado muy claro a Van Eken que la presencia policial debe ser mínima en el hotel, ya que tienen una reputación que mantener y no quieren preocupar a los huéspedes que aún se alojan allí. Un par de agentes subieron para ver el lugar de los hechos y comunicar lo que habían encontrado a la comisaría, incluida Van Eken. Dieron una descripción del hombre (lo mejor que pudieron, dado que el cuerpo había sido despedazado y sus extremidades esparcidas por la habitación, con varios símbolos pintados en la pared con su sangre) y más tarde comunicaron por radio el nombre con el que se había reservado la habitación (un tal Franklin Chase).

El equipo forense estuvo documentando y recogiendo pruebas preliminares durante una hora, cuando llegó la noticia de que se trataba de un caso de la Interpol. Chase era alguien a quien buscaban, por lo que han tenido que esperar, Vogel también, y finalmente la Interpol está aquí (en lo que a ellos respecta). Aunque Edda se alegra de tener la oportunidad de mostrar sus habilidades a la agencia, está un poco tensa por el recibimiento semihostil que le han dado en el hotel y por el tiempo de espera que ha transcurrido antes de que el equipo apareciera por fin. Ella sabe que no es su culpa, pero quiere descargar parte de su frustración.

Ahora, la Interpol está aquí, y la escena es toda suya. Cuando los agentes estén listos, Van Eken puede llevarlos a la comisaría y ofrecerles una oficina reservada para que lleven a cabo su investigación. Está preparada para acompañarlos, actuar como su enlace en la ciudad y estar con ellos tanto como pueda física-

mente. Aprenderá todo lo que pueda de ellos, tratará de ganarse su confianza y darse a conocer para aumentar sus posibilidades de dar el primer paso para entrar en la Interpol.

## ESTADÍSTICAS

### Habilidades de investigación:

- ◊ **Académicas:** Derecho 1, Idiomas 1, Investigación 2
- ◊ **Interpersonales:** Consolar 2, Detección de mentiras 2, Jerga policial 4, Negociar 2
- ◊ **Técnicas:** Análisis de documentos 1, Fotografía 1, Huellas dactilares 1, Recoger pruebas 2

**Habilidades generales:** Atletismo 5, Conducir 5, Disparar 10, Escaramuza 5, Estabilidad 10, Preparación 5, Salud 20, Vigilancia 2

### Umbral de golpe: 3

### Armas:

- ◊ Glock 9 mm (pistola ligera), +0 Modificador al daño
- ◊ Porra extensible (equipamiento policial), -1 Modificador al daño

**Idiomas:** Holandés, inglés



## **EL DINERO LO DESTRUYE TODO, INCLUSO LA MEMBRANA**

Hace seis meses el agente de la Ordo Veritatis John Sheldon desapareció del radar de la organización, después de sufrir un duro golpe emocional. La sección de Evaluación Psiquiátrica teme que John se haya lanzado a una misión en solitario para desmantelar el corazón de la red de financiación esoterrorista que descubrió en Ámsterdam, una operación que fue archivada unos meses antes por sus escasas posibilidades de éxito.

Cuando el cuerpo de John aparece con evidentes signos de haber sido sacrificado en un ritual esoterrorista, las sospechas se vuelven contra el resto del equipo que dejó atrás. ¿Son ellos culpables por mera asociación, o son completamente inocentes del destino Sheldon? Ahora tienen una oportunidad para descubrir que le pasó a su amigo y colega y, de paso, aclarar cualquier suspicacia que la Ordo Veritatis tenga acerca de ellos.

*Amor por el dinero* es una aventura para *Esoterroristas 2<sup>a</sup> edición* diseñada para 4 a 6 jugadores por Matthew Sanderson, el máster favorito del equipo Pelgrane. Está pensada como una aventura autoconclusiva e incluye seis *personajes jugadores* pregenerados, pero puede adaptarse fácilmente para integrarla en una campaña en curso.

Por primera vez podremos ver a la Ordo Veritatis en acción en los Países Bajos, en una trama de ritmo endiablado que involucra a los grandes mandos financieros del país y sus ansias de poder. El dinero lo es todo.

**;UNA AVENTURA QUE DEJARÁ SIN ALIENTO A LOS AGENTES  
MÁS EXPERIMENTADOS EN LAS LIDES CONTRA EL ESOTERROR!**

