

Operación Cuckoo

(Una Partida para la Caída de Delta Green creada por R. Fernández)

Twitter: @Kinderwebo

Blog: <https://corderosdedios.com/>

Introducción

Henry Turner.

En la oscuridad de la gélida noche en aquella carretera de Hagaru-ri, iluminados por las llamas y por las balas trazadoras del enemigo silbando sobre sus cabezas, Henry y otros 6 hombres de la fuerza especial Drysdale se apresuraron a bajar del camión y apartar los restos humeantes del vehículo que los precedía.

¡Vamos!, ¡vamos! Hay que despejar el paso antes de... Gritó el sargento Flint justo antes de que una bala le atravesara la cabeza salpicando con su sangre y sesos a los 6 jóvenes Marines.

Henry se levantó sobresaltado, sudando a chorros por la calefacción central del edificio de apartamentos en el que vivía en Brooklyn pero con los dedos entumecidos, como si estuvieran congelados, igual que aquella terrible noche en el valle de fuego infernal. Aun sentía el calor de su sangre, el calor de los sesos del sargento resbalando por su escarchado rostro.

Tras unos minutos sentado en el borde de la cama frotándose los ojos, cogió la botella de *moonshine* de su mesilla y escurrió las últimas gotas del traslúcido brebaje, una oleada de plácido calor le recorrió el cuerpo desentumeciendo sus manos. Se levantó, puso la radio, sonaba *The Lion Sleeps Tonight* de *The Tokens*, apagó la radio y se metió en la ducha.

Media hora más tarde se encontraba sentado al fondo de la barra de la cafetería de Eddie, hojeando el periódico mientras daba buena cuenta de unos huevos revueltos con salchichas y de su segunda taza de lo que Eddie llamaba café. Sintióse ya mucho mejor, pidió la cuenta, se puso la gabardina y se dispuso a ir al trabajo, le esperaba otro divertidísimo día de escuchas telefónicas.

Si llegó a saber qué Seguridad Nacional iba a ser tan “divertido” me hubiera quedado en Operaciones encubiertas, pensó. Al menos allí podía beber en el trabajo.

Al recoger el cambio se percató de que hoy había algo más, se encendió un cigarrillo, dejó un par de dólares de propina y salió a la calle. Efectivamente, una de las monedas de cuarto de dólar del cambio no era una moneda de cuarto de dólar, tenía un triángulo grabado en lugar de un águila. Un escalofrío recorrió todo su cuerpo, los dedos de la mano izquierda empezaron a entumecerse de nuevo. ¡Bien! Por fin un poco de acción.

Introdujo la moneda en la cabina que había en el callejón trasero del edificio en el que se encontraban las oficinas de campo del FBI y pulsó su número de agente Delta Green, 162, el número de compañeros que perdió aquella aciaga noche en Corea.

Henry estaba un poco desconcertado, no entendía muy bien qué interés particular podía tener Delta Green en la desaparición de un muchacho. Desde luego el caso le venía como anillo al dedo, buscar al hijo de un Senador no iba a precisar una coartada para un agente de Seguridad Nacional,

solo tenía que asegurarse de que su supervisor le diera el caso, y no iba a ser difícil, era el único con experiencia de campo en la zona.

Un par de horas más tarde iba hojeando el expediente del caso en el asiento trasero de un taxi, camino a la casa del Senador Lynch, por lo visto, Kendall, el hijo del senador, había ido de viaje con unos amigos y debería haber vuelto hace dos días para Navidad.

Karen Lynch, la esposa del senador, lo estaba esperando en la puerta de la moderna mansión en la que vivían en Queens. El Agente Turner, supongo.

Tras conversar un rato con sus padres ya se había hecho un perfil de Kendall, al parecer Kendall, de 16 años era el ojito derecho de su madre, un joven sobreprotegido y sin demasiada experiencia en el mundo real. Últimamente había hecho amigos en el instituto, buenos chicos, de buenas familias, y por primera vez en su vida sus padres lo habían permitido ir a pasar unos días con sus amigos a Washington DC. Según el informe, los muchachos no habían llegado nunca a DC, lo cual extrañaba mucho a sus padres, que aseguraban que les había llamado nada más llegar, hacía hoy una semana.

En la habitación un poster de *Roy Orbison at the Rock House* y otro del *Elvis* cubrían la pared sobre la cama a la izquierda, al fondo, una ventana de madera encajada daba al jardín trasero sobre un escritorio bien ordenado y presidido por un globo terráqueo. La pared derecha estaban los armarios y algunas estanterías llenas de figuras de acción, comics, libros de texto, trofeos de Beisbol y una foto con sus padres en el Gran Cañón del Colorado. Revisando los bolsillos de la ropa colgada en los armarios encontró un par de cromos de beisbol, unos chicles y un mechero. En el cajón del escritorio, un par de cuadernos con deberes de matemáticas e historia, un bolígrafo recuerdo del Cañón del Colorado sin tinta y el carné de la biblioteca del barrio.

Al visitar las casas de sus amigos se encontró más o menos con el mismo perfil de muchachos, unos chicos de 16 años aparentemente normales, sobreprotegidos y muy probablemente bastante ingenuos. Posiblemente encontrarían sus cadáveres flotando en algún río con los bolsillos vacíos, pensó.

Sin ninguna pista por el momento, Henry decidió acercarse a la biblioteca del barrio y preguntar si alguno de los muchachos había sacado algún libro en las últimas fechas. El obstinado bibliotecario, un joven de pelo largo y pinta de drogadicto, necesitó que Henry enseñara la placa del FBI para dejar de poner objeciones y sacar el cuaderno de registro de la biblioteca. Efectivamente, el propio Kendall Lynch había sacado una guía de Siracusa y el lago Oneida, y Cole Burke, uno de los amigos, varios libros sobre caza y pesca.

De acuerdo, pensó Henry, los muchachos han debido estar escuchando demasiado Country. Lo bueno es que, a estas alturas del año, los cadáveres estarán congelados y no apestarán demasiado.

Un par de llamadas al departamento de policía de Siracusa más tarde, Henry pasó a recoger su equipo y pilló un billete de ida para el próximo autobús a Siracusa, a las 12 de la noche. Efectivamente, había dos cadáveres sin identificar, por desgracia habían aparecido dentro de una casa junto al lago, por lo que seguramente apestasen. Por el lado bueno, solo eran 2, aún había alguna posibilidad de que el hijo del Senador estuviese con vida.

Se sentó junto a la ventanilla en el asiento más alejado de la puerta que pudo, y contuvo la respiración cruzando los dedos para que nadie se sentara a su lado antes de que se cerrara la puerta del autobús. Tan pronto arrancaron, hizo una bola con su gabardina y la colocó a modo de almohada apoyándose en la ventanilla, antes de salir de las cocheras ya estaba dormido.

Siracusa

¡TURNER!

¡TURNER! ¡al suelo!

El estruendo de los disparos y los gritos irrumpió de golpe en los oídos de Henry, que, medio aturdido, se tiró al suelo mientras las balas impactaban en dos de sus compañeros menos afortunados. Por unos segundos, que parecieron horas, se quedó paralizado en el suelo sin poder apartar la vista de la mirada acusadora de los ojos sin vida del sargento, que yacía frente a él.

Tan pronto cesó el fuego enemigo, los oficiales que quedaban ordenaron tomar posiciones a cubierto en los laterales de la carretera y abrir fuego de cobertura para que un grupo de soldados pudiera despejar el camino.

¡Putos Chinos! Como no logremos despejar el camino nos van a hacer pedazos. Exclamó Rogers a su izquierda.

El resto del convoy a continuado hacia Hagaru-ri, ¡Maldita sea! ¡Nos han dejado aquí tirados! Gritó Hanson.

Una hora más tarde, con el camino ya despejado, Henry trataba de contener las lágrimas mientras se guardaba en el bolsillo la placa de identificación de Hanson y ayudaba a Rogers, que trataba en vano de mantener sus intestinos dentro de su abdomen, a subir al camión.

¡Aguanta! ¡Aguanta Rogers! Gritaba Henry mientras agarraba por las solapas y sacudía a la señora que se había sentado a su lado al pasar por Scranton.

¡AHH! ¡Socorro! ¡Ayuda! Gritó la señora mientras lo apartaba con un sonoro guantazo.

Disculpe señora, estaba teniendo una pesadilla, le pido mil perdones.

Maldito chiflado, la culpa es de mi marido por no llevarme en coche, me deja montarme en un autobús lleno de locos. Farfullaba la mujer mientras recogía sus cosas y se cambiaba de sitio.

Al llegar a Siracusa, tras volver a pedir disculpas a la señora, se bajó del autobús y se metió en la cafetería de la estación a desayunar algo antes de pedir un taxi para ir a la comisaría.

Al llegar a la comisaría se la encontró cerrada, por lo visto no abrían hasta las 8 de la mañana, de forma que para evitar morir congelado, buscó otra cafetería por la zona e hizo el enorme esfuerzo de desayunar por segunda vez, esta vez algo dulce, para variar.

Una hora más tarde, en la morgue, tras identificar los cadáveres de Cole Burke y de Jason Francis, revisaba los informes del forense. Los cadáveres, que fueron encontrados ayer por la mañana, llevaban muertos al menos dos días, presentan pequeñas quemaduras en los dedos y en la boca, lesiones compatibles con el consumo de marihuana, pero ni rastro de lesiones incompatibles con la vida. El forense espera tener los resultados de toxicología a lo largo del día de hoy. Tras hacer un

par de llamadas para solicitar premura a los laboratorios, el Agente Iwing le acercó en el 4x4 de la policía local a la casa donde habían aparecido los cadáveres, una cabaña, propiedad del servicio de conservación del Lago Oneida y alrededores.

Pise sobre la nieve blanda y tenga cuidado con los carámbanos de hielo, le dijo el agente Irwing cuando aparcaron a un par de metros de una cerca en un lateral de la carretera. Tras la cerca, un sendero ascendente cubierto de nieve se perdía entre los árboles.

¿Está muy lejos? Preguntó Henry.

No, tranquilo, en 15 minutos habremos llegado a la cabaña.

¿Han sacado fotografías a esas huellas de neumático? Indagó Henry mientras señalaba las huellas estrechas que se habían quedado marcadas en el barro congelado al otro lado de la carretera.

Claro, hemos enviado las fotografías a su oficina en Nueva York para que las identifiquen.

Parecen muy estrechas para un vehículo americano, y están profundamente marcadas. Agente Irwing, usted que es de la zona ¿Cuándo hizo el suficiente calor como para que se descongelase ese barro? No he podido evitar observar que su coche apenas ha dejado marcas en el barro congelado.

Pues ahora que lo dice, hace tres días salió el sol a medio día y estuvo pegando bastante fuerte hasta que se puso a eso de las cinco de la tarde.

25 minutos después, con los pies congelados, el trasero dolorido y la gabardina llena de barro por un resbalón que había sufrido al poco de comenzar la ascensión, aún no había rastro de la casa, solo árboles y nieve.

¿No decía que eran 15 minutos, agente?

Bueno, más o menos, ayer estaba más transitable, esta noche ha debido caer una buena nevada por aquí. Pero no se preocupe, enseguida estaremos.

Henry, conteniendo las ganas de sacar la pistola y volarle la cabeza al agente Irwing, resopló y continuó sin apartar los ojos del suelo hasta que de pronto, a la vuelta de una curva, el bosque se abrió y se dieron de bruces con una portezuela metálica, incrustada en una cerca de alambre de espino que rodeaba una cabaña de madera y, tras cuya silueta, se veía el lago desde lo alto.

Tenga cuidado, no se acerque mucho al barranco, tiene sus buenas 100 yardas de altura. No se preocupe, ya hemos mirado abajo, no hemos encontrado ningún rastro de que alguien pudiera haberse caído.

Era evidente que allí dentro habían montado una buena fiesta, por los restos de comida y bebida Henry diría que no participaron menos de 4 personas. Había colillas y restos de marihuana en la mesa de la cocina y en la mesita del salón, pero no había señales de lucha. Fuera lo que fuera lo que les había pasado a los muchachos, debían estar tan borrachos y drogados que no lo vieron venir. En la chimenea los restos parcialmente incinerados de un mugriento poncho multicolor, bajo el sofá una caja de cerillas promocional con el Golden Gate de San Francisco.

¿Cómo demonios llegaron hasta aquí esos muchachos? ¿hay algún autobús que pare en la carretera por la que hemos llegado?

Pudieron haber llegado en un Taxi, o pudo haberles traído alguien, dijo Irwing mientras se rascaba la cabeza. Desde luego, por estas fechas veo complicado que llegaran a pie, o en bicicleta.

Volbamos al pueblo, tengo que hacer unas llamadas.

Un par de horas después, sentado en una cafetería, aun tiritando y con las dos manos alrededor de una taza de café bien caliente, Henry trataba de organizar sus ideas mientras el agente Irwing llamaba para que vinieran a recogerlos. El coche se había negado a arrancar y la radio estaba fuera de cobertura, los había llevado una hora andando por la carretera llegar a esa cafetería, y aquí nadie recordaba haber visto al muchacho, estaba claro que, de haberse ido caminando, no podría haber llegado demasiado lejos sin ayuda.

Irwing se sentó al otro lado de la mesa, se quitó el sombrero y dijo, mejor vaya poniéndose cómodo, tenemos sobre nosotros una tormenta de nieve y no podrán enviar a nadie hasta que pase de largo. No se preocupe, no se prevé que dure más que un par de horas.

La lluvia, mitad agua mitad hielo, recorría todo su cuerpo, el peso de su empapado uniforme hacía de cada paso un esfuerzo titánico, pero no podían detenerse o morirían por la hipotermia. Apenas habían avanzado un par de kilómetros desde que se habían visto obligados a dejar los vehículos atrás, cuando empezaron a fallar al congelarse su maquinaria, y ahora el cielo había decidido desplomarse sobre sus cabezas. ¿Cómo podía estar lloviendo con el frío que hacía?

Casi sentía envidia de Rogers, no lo había conseguido, y Hanson. Apretaba con tanta fuerza sus placas de identificación que se hundían en la carne de su mano. El dolor lo reconfortaba, significaba que aún era capaz de sentir algo. ¿Qué es eso que se mueve entre los sembrados?

Mire el lado bueno, Turner, comentó Irwing al ver el gesto sombrío que se había dibujado en su cara. La tormenta podría habernos pillado en medio de la carretera, antes de llegar aquí. Henry soltó el tenedor que apretaba con fuerza, se había hecho una herida profunda en la mano. Perdona, Irwing, estaba perdido en mis pensamientos. Enrolló una servilleta alrededor de la palma de su mano y se disculpó un momento para ir al baño a limpiarse.

Felicity, así se llamaba la propietaria de la cafetería, sacó mantas para todos los que se habían quedado atrapados en la cafetería, un hombre de unos 50 años, que debía ser el conductor del tráiler que había visto aparcado fuera, una joven pareja con un niño de entre 4 y 8 años, Henry no era demasiado bueno evaluando la edad de los niños, y ellos mismos. Se arrebujó en su manta, de lana gruesa que picaba allí donde hacía contacto con su piel de forma que la irritación aumentaba la sensación de calor, dejó el donut a medio comer en su plato, se recostó y cerró los ojos para echar una cabezada.

Apenas quedaban vivos unos 50 hombres, empezando por los heridos, uno a uno, dos tercios de los aproximadamente 150 hombres que se habían quedado en el grupo de retaguardia cuando estalló el camión habían ido cayendo, bien bajo las balas del enemigo, bien por la hipotermia. Pasaron frente a un destartado cobertizo de madera, era tentador, hacía rato que los chinos no daban

señales de vida. El teniente Madden ordenó continuar, era el único oficial que seguía con vida, decía que si manteníamos el ritmo llegaríamos a Hagaru-ri antes de que amaneciera.

Algo se mueve entre los sembrados, Henry sentía que algo muy malo iba a suceder.

¡Emboscada! Gritó el teniente.

De entre los sembrados empezó a llover fuego, los agotados hombres de la fuerza especial Drysdale empezaron a caer como moscas, Henry no sabía si heridos de muerte o buscando cobertura. Esta vez no se oían gritos, no tenían fuerzas ni para gritar. Devolvieron el fuego, no sabía a qué ni a dónde disparaban, pero empezaron a escucharse gritos entre los sembrados. De pronto cesó el fuego enemigo, pero no los alaridos, aquí y allá se escuchaba mucha agitación entre la maleza y aullidos de terror.

Henry se arriesgó a levantar la cabeza y echar un vistazo para ver cómo estaban sus compañeros.

Agente Turner, despierte, se ha echado usted una buena siesta ¿eh? Ya han llegado los que venían a buscarnos.

Ligeramente aturdido, Henry se enderezó y se quitó la manta, estaba empapado en sudor. ¿Cuánto tiempo he estado durmiendo?

Lleva al menos 4 horas dormido, señor, la tormenta terminó hace un rato y mis compañeros han llegado siguiendo a la quitanieves.

¿Alguna noticia del laboratorio? ¿O de Nueva York?

Disculpe, no se me ha ocurrido preguntar.

Al parecer, los jóvenes habían muerto por sobredosis de algún tipo de opiáceo, probablemente heroína, y las huellas se podrían corresponder con una pequeña furgoneta europea, una *Volkswagen Transporter Kombi*.

Nada más llegar, Henry fue directamente al teléfono de la comisaría e hizo una llamada a la oficina de campo de Nueva York. Necesito que me consigas un vuelo a San Francisco, tengo una corazonada.

San Francisco

Si esta chapuza de secuestro no es cosa de la CIA me como el sombrero, iba rumiando en su cerebro mientras trepaba por las empinadas cuestas de Hyde Street. 2323, aquí es.

Secándose el sudor con un pañuelo, se giró hacia el norte para observar la silueta de la isla prisión de Alcatraz que se recortaba sobre la bahía. Bonitas vistas, pensó. Y llamó al timbre.

Morris era un viejo amigo de sus tiempos en Operaciones Encubiertas, hacía años que estaba retirado, pero seguía teniendo acceso a algunos de sus antiguos contactos en otras agencias. Si, como pensaba, la CIA estaba metida en el ajo, probablemente tendría a alguien en la oficina del FBI, era mejor no encender todavía ninguna alarma.

¡Everett!

¡Henry! ¡Cuánto tiempo! ¿en qué lío estás metido esta vez? Vamos, pasa, pasa, te prepararé un té.

Una semana después, Kayden Bryant, de Minnesota, con su poncho de colores, su barba de 4 días, su desaliñada melena y su bufanda de seda entraba en la recepción del Hotel Buena Vista, en Haight-Ashbury y solicitaba una habitación sin fecha de salida.

Morris llevaba dos días descojonándose de él. ¿No estás un poco viejo para hacerte pasar por un drogadicto veinteañero?

Solo tengo 34 años, Everett, infiltrarme es mi especialidad y con la cantidad de mierda que se meten no distinguirían su pie izquierdo del derecho. Además, si Burt Lancaster pudo pasar por un Apache, yo puedo pasar por un niño.

Burt Lancaster no desayunaba tres veces al día, Henry, y esto no es una película, esa gente no se anda con tonterías.

La verdad es que esta semana de asueto había sentado muy bien a Henry, largas veladas recordando los viejos tiempos con una de las únicas personas a las que se permitiría llamar amigo, lo habían relajado hasta tal punto que llevaba toda la semana sin tener pesadillas. Quizá debería hacer esto más a menudo, pensó. El mundo bien puede seguir dando vueltas sin necesitar a Henry Turner para nada.

Esa misma tarde hizo la primera llamada, desde una cabina de teléfonos en la entrada del parque que había junto al hotel.

Señor Barnes, creo que estoy tras la pista correcta, sospecho que el muchacho sigue con vida. Cuando tenga más detalles le volveré a llamar directamente a usted, por el momento no mencione nada a la oficina de Nueva York, es posible que haya una filtración que pueda entorpecer la operación y poner en peligro la vida del chico.

Los primeros días intentó mezclarse en el ambiente del barrio, Morris le había conseguido bastante Marihuana como para hacer amigos con facilidad, y también le resultó de gran ayuda para interrogar discretamente a varios grupos de jóvenes despreocupados que pasaban las tardes en el parque de Buena Vista fumando porros. Como esperaba, ninguno había visto nunca a Kendall, pero no tardó en localizar una tienda en la que vendían ponchos exactamente iguales al que encontró en la chimenea. Al sexto día, una Volkswagen multicolor apareció aparcada frente a un Pub llamado *Rainbow*.

Sonaban los primeros acordes de *House Of The Rising Sun*, de *Joan Baez*, mientras Henry se apoyaba en la barra del Pub, esa misma noche, y pedía distraídamente una absenta. Había buen ambiente, los tres cubículos, típicos de pub inglés, estaban llenos de gente riendo y bebiendo, en uno de ellos, unos jóvenes melenudos vestidos con todos los colores del arcoíris compartían una cachimba, en el de al lado, un grupo de personas de su edad, vestidos completamente de negro y con un aire más sofisticado, tomaban absenta y compartían un porro, en el del fondo, dos tipos vestidos casi exactamente igual que él, echaban un pulso y bebían cerveza, un par de matones disfrazados. Viéndolos, Henry se ruborizó al darse cuenta de lo ridículo que les quedaba el atuendo. ¿Estaría el tan ridículo como ellos? Se puso tenso y miró hacia otro lado antes de que se percataran

de su presencia. Toda la madera estaba pintada de colores, al fondo, un pasillo oscuro con el cartel W.C. sobre una puerta a la izquierda, frente a esta, otra puerta sin identificar.

En un corcho, junto a la barra, múltiples folletos con convocatorias para actos antibelicistas, mensajes de amor, poemas macabros y un folleto que le llamó la atención. Ven a vivir a Loveland, una playa paradisíaca y un teléfono, ¿en serio? ¿se podía ser más cutre? Ahora sí que estaba seguro de estar en el lugar adecuado, se iba a ahorrar tener que comerse el sombrero. Solo había dos opciones, o ese cartel lo había hecho un crío de 5 años o era obra de las cabezas cuadradas de la CIA.

Después de tomarse otros dos chupitos de absenta, fingiendo estar más borracho de lo que estaba ¿o quizá no lo estaba fingiendo tanto? Ese brebaje le había dado una buena hostia en la cabeza, se levantó y se acercó al pasillo como si fuera al baño. Al llegar al pasillo, en lugar de abrir la puerta del baño, dio un bandazo y cayó con su mano derecha sobre la manilla de la otra puerta. La puerta se abrió unos centímetros y se detuvo sujetando todo su peso sobre una fina cadena de acero. Antes de darse cuenta, uno de los matones lo agarró del pescuezo y abriendo la puerta del WC de una patada lo arrojó con violencia al interior.

¿Qué cojones crees que estás haciendo, puto borracho de mierda? Le gritó el otro matón mientras le propinaba una patada en las costillas.

Ok, me han tomado por un borracho, no hay peligro, pensó Henry mientras escupía un diente ensangrentado.

Abriendo una puerta metálica, arrojaron a Henry al callejón lateral del edificio. Uno de los matones, que parecía estar disfrutando, le propinó una patada en la cara antes de cerrar la puerta tras de sí.

Hay que sacar al chaval de aquí cuanto antes, escuchó que uno le decía al otro justo antes de perder el conocimiento.

La luz de la luna se abría paso por un pequeño claro en las nubes, no quedaba nadie vivo, ni muerto. Por el rabillo del ojo vio como una bota se perdía entre los juncos del otro lado de la carretera. El suelo estaba lleno de charcos oscuros, armas y equipo, había rastros ensangrentados aquí y allá, como si alguien hubiera arrastrado todos los cadáveres hacia los sembrados. El silencio era sepulcral, únicamente se escuchaba el viento. Escuchó movimiento en la maleza, justo en la dirección en la que había estado disparando apenas hacía un par de minutos. Se volvió, una nube cubrió de nuevo la luna en ese instante, dejándolo en la más absoluta oscuridad, una oscuridad solamente rota por dos brillantes puntos rojos lo observaban fijamente desde el linde de los sembrados. El ruido de un motor...

El sonido de un motor al arrancar lo sacó de su letargo, las luces traseras de la furgoneta lo deslumbraron. Con los oídos zumbando y la vista borrosa, se levantó y trastabillando y salió del callejón a tiempo de ver la furgoneta girar una esquina en dirección este. Se dejó caer, escupió otro diente y se encendió un cigarrillo apoyado en un cubo de basura. Os tengo, hijos de puta.

Cuando fue capaz de reunir fuerzas para intentarlo, se levantó y se dirigió al parque a hacer unas llamadas.

¿Barnes? El chaval está vivo, y voy a buscarlo ahora mismo.

Morris, han mordido el anzuelo, dime que los tienes localizados.

Henry, ¿estás bien? Suenas como mi abuela cuando se quita la dentadura. Sí, los tengo, están en el aeropuerto. Paso a recogerte.

Henry colgó el teléfono, se quitó la peluca y se sentó en un banco para despejarse. De pronto, sintió un pinchazo en la nuca.

¡Mierda! Es lo último que le pasó por la cabeza antes de desvanecerse...

La horrible verdad:

Mediante proyección mental, el gris cautivo en el Area51 ha convencido al contraalmirante Joseph Wenger MJ-1, de un posible uso de la meditación en grupo, practicada por ciertos individuos con esquemas cerebrales concretos y apoyada por ciertas drogas, para el control de los impulsos psicológicos de grandes grupos de personas.

Rápidamente ha puesto a varios agentes de MJ-3 dentro del proyecto MK-ULTRA en la CIA a captar sujetos de ensayo y “Soñadores” por todos los rincones del globo, bien mediante el engaño, bien mediante el secuestro. Para la **Operación Sweet Dreams**, los hombres del Proyecto GARNET (MJ-3) han montado una comuna escondida en la remota isla de Palmyra, en medio del pacífico, han ido llegando decenas de jóvenes de todos los rincones del planeta a lo largo de 1961 y principios de 1962 atraídos con la promesa de libertad de un líder místico que trabaja para la CIA.

En este campamento, los miembros de MJ-3, controlados por 2 de grises que aterrizaron sin ser vistos en la zona en noviembre de 1960, prueban diferentes combinaciones de drogas y rituales con los sujetos susceptibles de tener la estructura mental adecuada, los jóvenes son, simplemente, conejillos de indias que viven en una fantasía tropical de paz, drogas y amor, ignorantes de lo que sucede a su alrededor.

Las recetas de estas drogas son tecnología Mi-Go, y solo algunos determinados tipos de mente pueden lograr activar el ritual hipergeométrico que abrirá un portal permanente con Yuggoth. Evidentemente, el MJ-3 piensa que está desarrollando tecnología para el control mental y no sospecha nada.

Estos sujetos han sido secuestrados a lo largo del globo, dándose la desafortunada casualidad de que uno de ellos resultó ser el hijo de un senador, lo cual atrajo la atención de Delta Green.

La fecha en la que tendrá lugar el ritual de apertura del portal es el 5 de febrero de 1962, momento en el que tendrá lugar una alineación de los planetas Mercurio, Venus, Júpiter, Saturno y Marte con la luna y el sol, en un eclipse que será total durante 3 minutos y 15 segundos a las 1:14 UT, esta alineación, junto con el sacrificio de los 97 Hippies proporcionará el suficiente poder para activar el portal.

Delta Green puso a trabajar en la investigación de la desaparición de Kendall Lynch, hijo del Senador Raymond Lynch, al agente Henry Turner de la División de Seguridad Nacional del FBI. Turner siguió el rastro de Lynch desde San Francisco a Hawái, donde fue interceptado por agentes del MJ-3 y llevado a la isla de Palmyra, donde permanece cautivo.

El gancho:

Tras 2 semanas sin noticias de Turner, el FBI pone a varios Agentes a trabajar en su búsqueda y la de Kendall Lynch, Delta Green se asegurará de que estos agentes sean Agentes Delta Green, La misión para Delta Green además de localizarlos y averiguar qué ha sucedido, incluye, en caso necesario, destruir toda prueba de la implicación de Turner en Delta Green y destruir cualquier artefacto/ritual/criatura sobrenatural que pudieran encontrar.

La última comunicación de Turner con el FBI fue una llamada telefónica procedente de una cabina de teléfonos pública en San Francisco, la noche del 10 al 11 a eso de las 12 de la noche.

0. Información inicial:

Esta partida está diseñada para jugarse en una sesión, 2 como mucho, por lo que gran parte de la investigación ya ha sido llevada a cabo por el Agente Henry Turner, tal y como se narra en el relato introductorio "Henry Turner". Si el controlador quiere dirigir la operación desde el principio solamente tiene que eliminar al Agente Turner de la ecuación y jugar lo que se describe en el relato con los jugadores. El relato contiene toda la información necesaria.

El Agente Henry Turner estuvo en Siracusa el día 26 de diciembre y viajó a San Francisco el día 27.

El día 4 de diciembre hizo una llamada al Supervisor Barnes (Vincent), a las 16:48 y desde una cabina de teléfonos pública de San Francisco, en la que le informaba de sus sospechas de que el muchacho estaba con vida y en San Francisco. Además, pedía que por el momento no informara a su oficina de Nueva York, ya que pensaba que podría haber un topo.

La última comunicación de Turner con el FBI fue una llamada telefónica procedente de la misma cabina, la noche del 10 al 11 a eso de las 12 de la noche.

0.1. Informe del caso

Kendall, de 16 años, se fue a pasar unos días con sus amigos Cole Burke y Jason Francis, también vecinos de Queens y de la misma edad.

Los tres jóvenes eran buenos chicos y nunca habían salido de casa solos. No se les conoce ningún problema previo con las autoridades y sus padres aseguran que jamás han consumido drogas. Una anotación del Agente Turner confirma que está de acuerdo.

Henry descubrió que en realidad habían ido a una cabaña en las inmediaciones del lago Oneida, junto a Siracusa.

Los cadáveres de Cole Burke y de Jason Francis aparecieron muertos por sobredosis de heroína en la cabaña. En la chimenea encontraron un poncho de colores a medio quemar y bajo el sofá una cajetilla de cerillas con una foto del Golden Gate de San Francisco.

Se encontraron en el barro, cerca de la cabaña, las huellas de una furgoneta Volkswagen Transporter Kombi.

1. Nueva York y Siracusa

Si los Agentes se empeñan en ir a Siracusa a registrar la cabaña, la escena ya habrá sido limpiada y no habrá más información que la que aparece en el informe.

Si deciden visitar a los padres de Kendall, todo lo que encontrarán está descrito en el relato introductorio sobre Henry Turner.

2. Buscando información en San Francisco:

2.1. La cabina telefónica:

Investigación de campo:

Si los agentes se acercan a ver la cabina de teléfonos en cuestión, encontrarán una cabina convencional en el parque de Buena Vista, en el barrio de Haight-Ashbury, en San Francisco.

El barrio es una zona popular de San Francisco, por la zona es fácil encontrar a jóvenes rebeldes fumando marihuana y consumiendo todo tipo de drogas, jóvenes que visten con llamativos colores y escuchan música psicodélica.

Si se presentan como agentes federales, los jóvenes pasarán de ellos, sin embargo, si se presentan como otros jóvenes y comparten uno o dos porros con ellos, **HUMINT**, **Adulación**, **Confortar**, y les enseñan la foto de Turner o la de Kendall, recordarán que Turner, el viejo, estuvo por la zona haciendo preguntas sobre si alguien había visto o sabía por dónde podía andar el joven, Kendall, hace algunas semanas.

“Podría ser, pero... aquel tipo tenía el pelo largo”

“Un día se puso tan pesado que unos tipos le dieron una buena paliza en el Rainbow”

“Nosotros aborrecemos la violencia, pero se ve que aquellos tipos no”

“paz y amor, hermano”

Si les preguntan por los tipos de la paliza no sabrían identificarlos, pero añadirán:

“Vestían como nosotros, pero no eran como nosotros”

Si les preguntan por Kendall, les dirán que no lo han visto en la vida.

Si preguntan por el parque a otras personas, vagabundos o vecinos, nadie recordará haberlos visto nunca por allí.

Si preguntan por algo extraño la noche del 10 al 11 de enero, Franklin, un vagabundo de color, mediante **Confortar**, **Negociar**, **Jerga Policial o Intimidación**, les dirá que la mañana del 11 se encontró una peluca y un paquete de tabaco en el banco de al lado de la cabina. Aún conserva el paquete de tabaco. La peluca la vendió en un mercadillo. Dentro del paquete de tabaco encontrarán el Folleto “Vente a vivir a Loveland” doblado y arrugado.

El Rainbow es un Pub de la zona.

Investigación de despacho:

Como agentes del FBI, **Recuperación de datos**, **Agencia**, no les costará mucho conseguir un registro de llamadas de la cabina del último mes.

Deja que traten de averiguarlo por sí mismos, si no lo logran, con **Análisis de Tráfico** identificarán que la persona que llama al 202-616-5269 (No identificado) es el teléfono de Barnes, en Whashington DC, por la duración y la hora de las llamadas, es muy probable que Turner también llamase a un tal **Everett Morris**.

Hora	Min	Dia	tfno	Cliente	Localidad
19:22	17	1/1/1962	415-821-4885	No Identificado	San Francisco
00:10	19	1/2/1962	415-723-8247	Cole Simmons	San Francisco
9:27	23	1/4/1962	415-688-1161	Daniela Gonzalez	San Francisco
16:40	6	1/4/1962	415-993-2558	Everett Morris	San Francisco
16:48	1	1/5/1962	202-616-5269	No Identificado	Washington DC
9:15	23	1/6/1962	415-438-1216	Sutton Benson	San Francisco
14:18	44	1/6/1962	415-636-7872	Cesar Dunn	San Francisco
16:58	4	1/7/1962	415-318-1181	Timothy Justice	San Francisco
17:03	5	1/7/1962	415-688-1161	Daniela Gonzalez	San Francisco
1:11	6	1/8/1962	415-888-7102	Sawyer Williams	San Francisco
6:22	31	1/8/1962	907-575-3996	Alexander Spencer	Juneau
13:20	23	1/8/1962	415-345-1463	Grady Dean	San Francisco
14:19	20	1/8/1962	415-265-6247	Reese Butler	San Francisco
16:32	38	1/8/1962	415-287-2990	Wyatt Ramos	San Francisco
23:21	14	1/8/1962	415-508-4724	Charlie Graves	San Francisco
10:40	15	1/9/1962	360-812-4817	Centro correccional de McNeil Island (MICC)	Washington
12:49	10	1/10/1962	415-993-2558	Everett Morris	San Francisco
15:56	9	1/10/1962	213-790-5005	Landon Cruz	Los Angeles
0:12	1	1/11/1962	202-616-5269	No Identificado	Washington DC
0:13	1	1/11/1962	415-993-2558	Everett Morris	San Francisco
8:45	6	1/11/1962	415-318-1181	Timothy Justice	San Francisco
9:36	10	1/11/1962	415-386-3880	Camille Powell	San Francisco
11:47	36	1/11/1962	619-368-6944	Navy Headquarters	San Diego
12:26	18	1/12/1962	415-399-6000	SF Police Department	San Francisco
7:14	30	1/13/1962	415-694-9648	Nicolas Perry	San Francisco
9:12	33	1/13/1962	415-199-4719	Eleanor Byrd	San Francisco
22:14	33	1/14/1962	415-789-7691	Everleigh Morris	San Francisco
12:47	16	1/15/1962	917-221-5975	Alana Alvarez	New York
18:01	1	1/15/1962	415-636-7872	Cesar Dunn	San Francisco
18:38	11	1/15/1962	415-688-1161	Daniela Gonzalez	San Francisco
6:36	30	1/16/1962	415-954-4956	Colby White	San Francisco
8:24	2	1/16/1962	415-399-6000	SF Police Department	San Francisco
18:20	23	1/18/1962	415-965-5075	King Gibbs	San Francisco
20:48	6	1/18/1962	213-172-9630	Cruz Morales	Los Angeles
2:40	29	1/20/1962	415-440-8535	Kayden Roman	San Francisco
14:48	26	1/21/1962	614-383-2973	Sean Mcdaniel	Columbus
6:59	27	1/23/1962	213-559-5027	Harper Warren	Los Angeles
13:55	27	1/23/1962	415-399-6000	SF Police Department	San Francisco
4:54	34	1/24/1962	415-789-7691	Everleigh Morris	San Francisco
18:52	22	1/24/1962	415-800-9491	Tanner Burns	San Francisco
21:50	17	1/24/1962	415-789-7691	Everleigh Morris	San Francisco
9:37	10	1/25/1962	415-992-1413	Aubrey Gomez	San Francisco
6:27	43	1/27/1962	415-831-8309	Veda James	San Francisco
9:15	31	1/27/1962	415-533-6833	Landon Moody	San Francisco
22:31	43	1/28/1962	415-728-6988	Everett Goff	San Francisco
13:18	15	1/30/1962	415-440-8535	Kayden Roman	San Francisco
11:37	12	1/31/1962	415-399-6000	SF Police Department	San Francisco

2.2. El Pub Rainbow

Investigación de campo:

El Pub hace honor a su nombre y sobre una estructura de Pub Inglés de madera se pueden encontrar todos los colores del arcoíris, banderas con combinaciones psicodélicas, collares hawaianos, lámparas de lava, música Jazz, Rock y Psicodélica y todo el humo de segunda mano que los Agentes puedan desear.

La barra está a la derecha, a la izquierda hay 3 apartados con mesas separados entre sí por paredes de madera. Al fondo hay un pasillo con dos puertas, la de la izquierda lleva a los baños y la de la derecha, que lleva al almacén, estará cerrada.

En los baños, más o menos limpios según la hora a la que vayan los Agentes, hay otras dos puertas a la derecha que dejan unos 30 cm de espacio respecto al suelo. Son los WC de hombres y de mujeres. Las paredes y las puertas están repletas de grafitis y pegatinas. En la pared izquierda hay un lavabo operativo y un pequeño espejo redondo. Al fondo una puerta metálica da al callejón lateral del edificio. En el suelo hay una rejilla de desagüe, si la desmontan, **Mecánica dificultad 3**, encontrarán un diente (de Henry Turner).

Si tratan de abrir la puerta del almacén Dirty Edwards les dirá que se larguen de su local o que llamará a la policía. Si ya se han identificado como agentes federales les pedirá la orden judicial. **Burocracia o Jerga policial** dificultad 5 (pueden emplear puntos de **Agencia**) y esperar al día siguiente.

Si van por la mañana el Pub estará cerrado, a partir de las 16:00 y hasta las 20:00, se encontrarán con un ambiente relajado y unos pocos feligreses, algunos vestidos completamente de negro y otros con todas las combinaciones de colores imaginables, disfrutando de una cachimba y bebiendo zumos naturales con Vodka y Absenta, a partir de las 20:00 y hasta que cierra, a las 6 de la mañana, el Pub estará atestado de gente, predominando los feligreses de atuendo multicolor, los efectos de drogas alucinógenas serán evidentes en la mayoría.

Quincy “Dirty” Edwards, El propietario del Pub:

Dirty Edwards es un tipo sin demasiados escrúpulos que ha encontrado un filón en los jóvenes de familias adineradas del movimiento Beat y el incipiente movimiento Hippie, se ha dejado el pelo largo, se ha vestido como ellos y ha transformado su club en el garito de moda del barrio con unos cuantos sprays de colores y un suministro clandestino de drogas. Ha estado ayudando a la CIA, sin saberlo, a cambio de un generoso descuento de los tipos que le suministraban la Heroína y el LSD que vende en el local.

Si se identifican como agentes del FBI, **Jerga Policial**, tratará de salvar el cuello, les dirá que no sabe nada de lo que hacían esos tipos. Que simplemente les permitió usar el local para retener al chico una noche por miedo a que lo liquidaran a él. Él es un honrado hostelero que trata de ganarse la vida. No llamó a la policía porque amenazaron a su familia.

Si lo provocan lo suficiente y saca la escopeta que tiene bajo la barra, podrán arrestarlo identificándose como agentes del FBI, y podrán registrar el local, **Observación**, encontrarán las drogas escondidas en el almacén que hay tras la puerta de enfrente a la puerta de los baños. **Interrogatorio, Negociación (ofrecer un trato con la fiscalía)**, lleva casi un año ayudando a esos

tipos a captar gente para su “secta”, por lo visto tienen algún tipo de comuna en algún lugar de Hawaii, hay un folleto en el corcho de al lado de la barra (“Vente a vivir a Loveland”) y tiene algunos más impresos bajo la caja registradora.

Si esperan a conseguir una Orden de registro, al día siguiente no encontrarán drogas en el local ni nada con lo que negociar. Pero encontrarán varias copias del cartel “Vente a vivir a Loveland” bajo la caja registradora y otra puesta en el corcho entre un montón de folletos, poemas y mensajes de paz y amor.

Darle una paliza en el callejón o encañonarlo, **Intimidación**, proporcionará la misma información.

Si interrogan a los clientes, **Bajos Fondos o Jerga Policial**, uno de ellos recordará que la noche del 10 al 11 un tipo se cayó sobre la puerta del almacén y fue expulsado del Pub.

2.3 Everett Morris

Los Agentes del FBI, mediante **Agencia**, identificarán a Everett Morris como un agente retirado de Operaciones Encubiertas.

Si visitan a Everett Morris, este les contará, **Jerga Policial o Confortar**, preocupado, que Turner y el urdieron un plan para tratar de localizar a los secuestradores.

Turner se hallaba alojado en el Hotel Buena Vista bajo el pseudónimo Kayden Bryant.

El día 10, Turner informó a Morris de que una furgoneta que coincidía con la que estaba buscando había aparecido aparcada junto al Pub Rainbow, en Haight-Ashbury. Turner colocó una baliza de seguimiento en los bajos de la furgoneta y esa misma noche fue al bar a intentar localizar al muchacho. Pasada la medianoche le llamó para confirmar que eran ellos. El plan era pasar a buscarle y seguir el rastro de la baliza, pero cuando llegó al parque Turner no estaba y le hizo temerse lo peor.

No había informado al FBI porque Turner sospechaba que la CIA estaba detrás de la operación y que tenía a alguien dentro del FBI.

Localizó la furgoneta en el parking de un Aeródromo privado (Aeródromo de Santa Lucía), al norte de San Francisco. Seguramente la furgoneta seguirá allí.

2.4. Aeródromo de Santa Lucía

Si los Agentes visitan el aeródromo y solicitan el registro de vuelos, **Jerga policial, Negociar** (soborno) o una orden judicial, encontrarán que el único vuelo que despegó del aeródromo la noche del día 11 fue de un avión de transporte de carga, propiedad de la compañía Internacional de Aerotransportes S.L., con destino Honolulu.

Si investigan la compañía Internacional de Aerotransportes S.L., **Burocracia** y un día perdido en los registros mercantiles estatales y nacionales, descubrirán que esa compañía no existe. Pero encenderán una alarma en la CIA, y más concretamente en el proyecto MK-ULTRA, que la emplea como tapadera para sus operaciones.

La furgoneta habrá desaparecido.



2.5. El folleto “Vente a vivir a Loveland”

El folleto tiene un teléfono, 808-754-8282, que pertenece al Hotel Calipo, en Honolulu.

Si llaman al teléfono y preguntan por Loveland les indicarán que hay programado un barco para llevar provisiones y nuevos colonos a la isla.

Si los Agentes preguntan por teléfono por la Isla, la mujer que los atiende se referirá a ella como Loveland. Si insisten, les colgará el teléfono.

2.6. El hotel de Buena Vista

Si los Agentes visitan el Hotel Buena Vista, el propietario les indicará que, al no aparecer durante varios días, habían denunciado la desaparición del señor Bryant a la Policía de San Francisco, ya que no había pagado la cuenta del hotel. Todo lo que había en su habitación se lo llevó la policía.

Si quieren entrar a registrar la habitación, mostrando sus credenciales del FBI, el propietario no les pondrá ningún obstáculo. No encontrarán nada de interés.

2.7. SF Police department

Entre las pertenencias del señor Bryant encontraron un par de mudas de ropa bastante colorida, 2 Kg de Marihuana y una pistola reglamentaria registrada a nombre del Agente Henry Turner, del FBI. La policía se ha desentendido del asunto y lo ha dejado en manos del FBI.

3. Honolulu:

A estas alturas, los Agentes podrían optar por dos vías para afrontar la visita a Honolulu, hacerse pasar por Hippies que quieren ir a Loveland y presentarse en el Hotel Calipo solicitando un pasaje en el barco de carga Nightingale que parte hacia la isla el día 2 de febrero o presentarse como agentes con una orden de registro e interrogar a la responsable del Hotel.

A partir del 1 de febrero será fácil, HUMINT, encontrar en la ciudad referencias al eclipse previsto para el día 5 de febrero. Venta de cristales ahumados, charlatanes hablando del fin de los días... etc.

3.1. El hotel Calipo

La responsable del Hotel es una agente de la CIA y trabaja para el MJ-3.

Si los agentes se presentan con una Orden y como agentes del FBI, La Agente Wagner (Cara) no dirá nada, y tendrá que ser mediante **interrogatorio**, dificultad 5, como obtengan la información. Loveland es la Isla de Palmyra, y efectivamente, todo se trata de una Operación de la CIA. Tanto Kendal Lynch como el Agente Turner fueron transportados vivos a la Isla el día 19 de enero. Ella no sabe nada más de la operación, solo se ocupa de facilitar el viaje de los nuevos colonos.

Si los Agentes se presentan como nuevos colonos y no estuvieron buscando la compañía Internacional de Aerotransportes S.L. en los registros mercantiles, esta les reservará un pasaje a 100 \$ por cabeza para el barco de carga Nightingale que parte el viernes día 2 de febrero a las 8 de la mañana y que debería llegar a la isla el lunes por la mañana.

Si los Agentes se presentan como nuevos colonos y si estuvieron buscando la compañía Internacional de Aerotransportes S.L. en los registros mercantiles, la agente Wagner estará avisada de su llegada y les seguirá la corriente vendiéndoles los pasajes, pero tendrán un encuentro con los matones de la CIA a lo largo de los días que queden hasta la partida del Nightingale. En cualquier caso, si los agentes sobreviven, cuando lleguen al Puerto el Nightingale ya habrá partido.

Desde el día 1 de febrero, en la recepción, venden cristales ahumados para ver el eclipse que se espera el día 5.

3.2. Encuentro con matones

Si la CIA está avisada de la llegada de los Agentes, estos tendrán un encuentro con los matones de la CIA (tantos como investigadores + 1) (hay dos tipos de matón) (si son necesarias más habilidades recurrir a las fichas de matón de la CIA que se adjuntan)

Tipo 1	Tipo 2
Atletismo 8, Sigilo 1, Sentir el peligro, 2	Atletismo 5, Sigilo 5, Sentir el peligro, 5
Estabilidad 8	Estabilidad 9
Salud 10	Salud 8
Umbral de Golpe 4	Umbral de Golpe 3
Armas cuerpo a cuerpo (Cuchillo d+0) 6	Armas cuerpo a cuerpo (Cuchillo) 1
Armas de Fuego (Pistola d+0) 6	Armas de Fuego (Pistola) 10
Combate sin Armas 13	Combate sin Armas 6

3.3. Viaje a Palmyra

En el Nightingale:

EL Nightingale es un Navío Mercante de 112 metros de eslora y 15,54 metros de manga, viaja a 20 nudos día y noche y hace la ruta entre Los Ángeles y Melbourne. A su paso por Honolulu recoge carga y pasajeros que deja en el Atolón de Palmyra 3 días después mediante un bote.

Si los Agentes no han tenido el encuentro con los agentes de la CIA en Honolulu, los dos días de agitado viaje pueden constituir un buen momento para el encuentro.

En Honolulu subirán al barco, además de los Agentes, otros 8 colonos, 4 de ellos serán agentes de la CIA.

El capitán no sabe nada de la CIA ni de lo que ocurre en el Atolón, simplemente cobra un pasaje a través del Hotel Calipo.

Mediante recursos del FBI.

Si los Agentes no logran coger el Barco, o deciden hacer una incursión clandestina de rescate en el Atolón, un avión de transporte de las fuerzas aéreas los lanzará en paracaídas la noche del día 4 al 5 de febrero sobre el Atolón, a las 4:00. Si los Agentes quieren ir antes, habrá tormenta y las condiciones atmosféricas no permitirán el viaje hasta el momento indicado. Inicialmente se establecerá un punto de extracción en la pista de aterrizaje de la segunda guerra mundial que hay en la isla, el día 6 de febrero a las 00:30.

Se proporcionará a los Agentes una Radio de Campo PCR-25 con un alcance de 28 Km, el avión se aproximará a la isla a las 12:00 y a las 20:00 a distancia de comunicación para recibir actualizaciones sobre la operación o enviar órdenes a los Agentes.

4. Palmyra.

El Atolón es una pequeña franja de tierra completamente cubierta de palmeras y rodeada por un enorme arrecife coralino. Para llegar desde la zona de la pista de aterrizaje a la zona de Paradise I y viceversa, hay dos opciones, o bien rodear el Atolón entre palmeras, o bien coger una canoa y cruzar por el agua. En (3) en el plano de Loveland hay canoas. A pie por el camino más corto, cruzando el oxidado puente militar de la segunda guerra mundial, hay unos 6 km, 1 hora y media, por el camino más largo, por tierra, hay unos 10 Km, 2 horas y media por la dificultad para orientarse. En canoa, hay 2 km de distancia, media hora.

4.1. La comuna

En una zona arbolada, al Oeste de Paradise I, se encuentra la comuna habitada por los 97 jóvenes. Los jóvenes no son violentos y en caso de toparse con los Agentes los tomarán por nuevos colonos.

Si los observan de cerca, verán que todos los jóvenes tienen una pequeña cicatriz tras la oreja izquierda. *Provocada por la operación a la que fueron sometidos por los hombres grises al poco de llegar, está operación simplemente reconfiguró sus cerebros para que funcionasen como foco de poder durante el ritual, lo cual, por desgracia también acabará con sus vidas.* Por el momento, los Agentes recién llegados están a salvo, hoy hay demasiadas cosas que hacer en la isla.

Si los Agentes entran en cualquier cabaña tira 1d6:

1. 1d6 jóvenes practicando sexo. Invitan a los Agentes a unirse.
2. 1d6 jóvenes meditando desnudos. Invitan a los Agentes a unirse.
3. 1d6 jóvenes fumando marihuana. Invitan a los Agentes a unirse.
4. 1d6 jóvenes confeccionando collares de flores para el festival. Invitan a los Agentes a unirse.
5. 1d6 jóvenes durmiendo.
6. 1d6 jóvenes preparando comida. Invitan a los Agentes a probar.

Parece que todo está preparado para un festival que tendrá lugar a mediodía (2), la gran conjunción. Si preguntan, les hablarán del eclipse que tiene previsto ocurrir hoy sobre la Isla. Sobre una gran plaza circular de suelo empedrado hay una gran plataforma de hormigón en cuyo centro flota una mota que emite una tenue luz violácea, alrededor, 8 mesas repletas de comida y bebida, todas las bebidas y toda la comida de la fiesta llevan LSD en cantidades suficientes como para que todos los que participen del festival estén muertos o agonizando a las 12:14. La fiesta comenzará a las 11.

Una gran cabaña al sureste del poblado (1), vigilada por 4 hombres (ver matones de la CIA 1, 2, 3 y 4), diáfana en su interior, aloja a los 10 soñadores y al Supervisor de la operación, el Agente de la CIA y el MJ3, Cal Lewis. Tanto Lewis como los Soñadores llevan en trance desde el día anterior a las 12:14, ejecutando el ritual que se completará hoy a las 12:14 en el momento que se dé la conjunción astral y mueran los 97 jóvenes del exterior. Henry Turner permanece cautivo en una celda subterránea bajo la cabaña.

4.2. Rescate.

Si los Agentes llegan en el Nightingale como nuevos colonos, llegan en bote a las 9:00 aproximadamente, son recibidos por la comuna con collares de flores, se les ofrece una cabaña provisional mientras levantan la suya propia y se les invita a participar en el festival que empieza a las 11 de la mañana.

Si los agentes aterrizan por la noche en paracaídas, determina en que punto de la isla caen. Por la noche hay pocos puntos de luz, en la pista de aterrizaje y en el poblado. Utiliza la habilidad General **Atletismo** para determinar como de cerca del punto elegido consiguen aterrizar. Con 4 o más, aterrizarán donde deseen, con cada punto por debajo de 4 se alejarán 500 metros en una dirección al azar (usa el dado de 8 caras). A los agentes se les habrá proporcionado un salvavidas, pero si el que lleva la radio cae en el agua necesitarán 1 hora y una tirada de mecánica dificultad 4 para repararla. Cada 500 metros de distancia a la orilla les llevará 10 minutos con un éxito en **Atletismo**, dificultad 3, y 20 minutos con un fracaso. Estos tiempos se multiplicarán por 2 para el que lleve la radio o un arma pesada, además su dificultad será de 4.

Si deciden aterrizar en el pueblo y lo consiguen, necesitaran una tirada enfrentada de **Sigilo** frente a **Sentir el peligro** de los guardias. Si son descubiertos, le estarán esperando en el punto de aterrizaje con las armas dispuestas. Esto puede desembocar en la captura de los Agentes, que serán recluidos junto a Henry Turner, en el calabozo bajo la cabaña principal, o en un tiroteo.

Si los Agentes son capturados, al ser llevados al calabozo pasarán junto a los 10 soñadores y Cal Lewis, un hombre canoso, con una poblada barba blanca, de entre 50 y 60 años, que dirige la ceremonia con el torso desnudo y sentado en cuclillas en el centro del círculo que forman los 10 soñadores, Lewis lleva un reloj de pulsera en cada muñeca, el de la derecha está parado a las 5:17. Los Guardias tratarán de evitar molestar a los participantes del Ritual.

Si los Agentes llegan a Loveland aun de noche y sin que los guardias los descubran, amanece a las 7:10 de la mañana, dependiendo de por donde vengán, tardarán más o menos tiempo en dar con la cabaña principal y con la plaza donde la mota violácea ya está brillando suavemente (es la semilla del portal, toda materia que la toque desaparecerá). Una tirada enfrentada de **Sigilo**, con dificultad 5, frente a **Sentir el peligro**, dificultad 4, de los guardias (elige al mejor y súmale 2 de ayuda), les permitirá abrir un hueco en la parte de detrás de la cabaña o en el tejado de hojas de palmera por el que colarse sin que estos den la voz de alarma. Dentro se encontrarán la escena del ritual, cuyos participantes no parecerán percatarse de su presencia. Al fondo, bajo una trampilla encontrarán un pasillo que va por debajo de la cabaña, al fondo, en una celda, está Henry Turner maniatado, a la izquierda del pasillo hay una puerta cerrada, con **Mecánica** como capacidad de investigación abrirán la puerta. Dentro, hay una extraña mesa de operaciones, con su lámpara, una mesa metálica vacía y una caja fuerte anclada al suelo. Abrir la caja sin saber la combinación requiere una tirada de **Mecánica** dificultad 8 y 20 minutos, la combinación es la hora fijada en el reloj de pulsera de la muñeca derecha de Lewis, las 5:17 (517). Dentro de la caja hay 10 viales de un suero transparente y una jeringuilla, es de suero borrador Mi-go.

Si deciden interrumpir el ritual despertando a alguno de los participantes, ver **interrupción del ritual antes de las 11**. Si liberan a Henry Turner, el mismo despertará a Kendall Lynch, ir también a **interrupción del ritual antes de las 11**.

Si los Agentes esperan a que empiece el Festival para actuar, la tirada de **Sigilo** enfrentada con **Sentir el Peligro** de los guardias será a dificultad 4 para los Agentes y 5 para los Guardias, por el bullicio. La situación en el interior será la misma que en la incursión nocturna, salvo que la consecuencia será la que se describe en **interrupción del ritual después de las 11**.

Si los agentes no intervienen antes de las 12:14, o si han sido capturados, Henry Turner conseguirá liberarse, y liberarlos, e interrumpirá él el ritual despertando a Kendall. Ver **interrupción del ritual después de las 11**.

4.3. Interrupción del Ritual

En un instante, los agentes notan una sacudida de energía y durante 1 segundo un frío intenso les recorre el cuerpo provocando quemaduras, todos pierden 1d-2 puntos de salud. Durante ese segundo los Agentes verán ante sí una ciclópea ciudad negra y extraños seres de aspecto insectoide sobrevolándola (Mi-Go), tirada de estabilidad contra lo antinatural, dificultad 5, para no perder 4 puntos de estabilidad y 1 de cordura (Si la superan solo perderán 2 puntos de estabilidad). Durante 1 segundo, antes de cerrarse, el portal se ha expandido toda la extensión de la isla transportando a los Agentes a Yuggoth.

Interrupción del ritual antes de las 11

Los 97 jóvenes, ya vinculados al ritual, morirán en el acto y despertarán como 32 zombis de tipo 2, los que en ese momento estaban bajo los efectos del LSD, y todos los demás como zombis de tipo 1.

Interrupción del ritual después de las 11

Los 97 jóvenes, ya vinculados al ritual, morirán en el acto y despertarán como 32 zombis de tipo 1, los que en ese momento no están bajo los efectos del LSD, y todos los demás como zombis de tipo 2, los que están bajo los efectos del LSD.

4.4. Huida

Los Soñadores se retorcerán de dolor en el suelo de la cabaña, pero Cal Lewis, Que también habrá perdido 1d6-2 puntos de vida y todos sus puntos de cordura y estabilidad, reaccionará rápidamente sacando un machete y abalanzándose sobre el Agente más cercano. Fuera empezarán a escucharse disparos y gritos de terror de los guardias, al cabo de un par de minutos se hará el silencio, solamente roto por algún que otro gruñido y el rascar frenético de las uñas de los zombis en las paredes de madera de la cabaña.

Soñadores	Kendall Lynch
Atletismo 2	Atletismo 3, Sigilo 1
Umbral de impacto: 3	Umbral de impacto: 3
Estabilidad: 5	Estabilidad: 6
Cordura: 4	Cordura: 5
Salud: 4	Salud: 5
Combate sin armas: 2	Combate sin armas: 2
Armas cuerpo a cuerpo: 2	Armas cuerpo a cuerpo: 2

Tras eliminar a Cal Lewis, Henry Turner pedirá a los agentes ayuda para sacar a los soñadores de la isla. Los soñadores están ligeramente aturdidos, pero pueden caminar sin problema.

Hay dos caminos, llegar a los botes atravesando el poblado y cruzar hasta el punto de extracción o cruzar la isla por tierra. Hay 4 canoas y en cada canoa caben 4 personas.

Encuentros:

En cada encuentro habrá tantos zombis como 2 veces el número de Agentes, si los agentes interrumpieron el ritual antes de las 11, un 1 o un 3 en el d6 determinará que el grupo esté formado por zombis de tipo 2 y si en el dado sale entre 3 y 6 serán zombis de tipo 1. Si lo interrumpieron después de las 11, de 1 a 4 en el d6 significará que el grupo está formado por zombis de tipo 1 y si obtienen un 5 o un 6, serán zombis de tipo 2. Todos los jugadores que vean a los zombis deberán hacer una tirada de Estabilidad contra lo antinatural, dificultad 5 con una pérdida potencial de estabilidad de 4 puntos.

Los zombis de tipo 1 son zombis rápidos, gritarán de una forma aterradora al ver a los Agentes y se lanzarán sobre ellos. Los zombis de tipo 2, sin embargo, son más lentos, y su mayor peligro está en que logren cerrar el paso a los Agentes. Elige bien el terreno donde plantear los encuentros.

Si los Agentes tratan de evitarlos moviéndose sigilosamente, se resolverá con una confrontación del jugador de **Sigilo** contra 4 + el modificador de alerta de los zombis. los Soñadores rescatados actuarán a rebufo de los agentes, cada soñador aumentará la dificultad de la tirada en 2, es posible que la única opción de lograrlo sea que cada jugador lleve a rebufo al mínimo número de Soñadores posible, o quizá abandonarlos a su suerte, a lo cual se opondrá Henry Turner (un gasto extraordinario de 2 puntos en **Confortar**, **Inspiración** o **Intimidación** sería la única forma de convencerlo, en ningún caso dejará atrás a Kendall Lynch. Dejar a alguien atrás supondrá una tirada de **Estabilidad** contra la impotencia, con una pérdida potencial de 3 puntos). Evitar de esta forma a un grupo de zombis hará perder media hora a los agentes.

Si los Agentes tratan de huir por velocidad de los zombis, deberán enfrentarse en una confrontación de persecución, **Atletismo vs Atletismo**, al mejor de tres tiradas. Haz grupos, algunos zombis irán a por unos personajes y otros a por otros, cada vez que se multiplique el número de perseguidores aumenta en uno la dificultad de la tirada del perseguido (el doble +1, el triple +2... etc). Los Soñadores cuentan con 2 puntos de Atletismo. Los Agentes parten con ventaja frente a los zombis de tipo 2, que tirarán contra dificultad 5. Huir de los Zombis en muchos casos supondrá desviarse de la ruta prefijada por los agentes, haz una tirada de **Supervivencia** a dificultad 4 más el número de rondas que hayan ganado los zombis en la confrontación de persecución (al mejor de 3), si tienen éxito, los agentes habrán huido en la dirección prefijada, si no, perderán media hora en retomar el camino.

Los zombis atacarán siempre con sus garras, si un Agente, o Soñador, recibe dos impactos en una misma ronda, el zombi que lo golpee por segunda vez podrá intentar morder a su víctima de forma gratuita. Si causa 1 punto de daño o más, la víctima deberá hacer una tirada de **Salud**, dificultad 4, o quedará infectado. (Ver descripción de los zombis)

Atravesar el pueblo:

Los Agentes se enfrentarán a 1d3+3 encuentros antes de llegar a las canoas. Uno de los encuentros será en el muelle. Cruzar el pueblo llevará media hora a los agentes, más el tiempo que les hagan perder los encuentros con los zombis.

Cruzar la isla:

Los agentes, pueden salir por las ramas del árbol que hay junto a la cabaña, luego tendrán que seguir por tierra. Se enfrentarán a 1d3+2 encuentros, si van por el puente uno de los encuentros será en el puente, con la mitad de los zombis viniendo por un lado y la otra mitad por el otro. Cruzar la isla por el puente supondrá 1 hora y media y por tierra 2 horas y media, además de las pérdidas de tiempo provocadas por los encuentros con los zombis.

En la pista de aterrizaje

Tendrán un nuevo encuentro. Si es la hora de la recogida, el avión los estará esperando en la pista rodeado de los zombis de este encuentro. Si no lo es, deberán hacerse fuertes en la segunda y única planta de una torreta de hormigón semiderruida, solamente se podrá acceder a ella por la escalera interior, sin pasamanos, con 1 metro de ancho y con una pendiente del 30%, la planta estará a 4 metros de altura y la escalera bordeará el muro interior de la torre. Una de las fachadas de la torre estará derruida y no hay tejado.

Cada hora que pasen en la torre habrá una posibilidad de 1 o 2 en un d6 de que lleguen nuevas remesas de zombis. (recuerda que hay 97 zombis en total)

Zombi Tipo 1	Zombi Tipo 2
Atletismo: 8	Atletismo: 2
Modificador de Alerta: +1	Modificador de Alerta: -1
Modificador de Sigilo: -2	Modificador de Sigilo: -1
Umbral de impacto: 3	Umbral de impacto: 2
Salud: 8 (1/2 daño armas de fuego)	Salud: 4 (1/2 daño armas de fuego)
Combate sin armas: 10	Combate sin armas: 4
Garras (d6-2), Mordisco (d6-1)*	Garras (d6-2), Mordisco (d6-1)*
*Infección: Salud dificultad 4, o parálisis, los miembros empiezan a entumecerse. -2 a salud y a las capacidades generales cada hora, al llegar a -5 en salud, el herido se convierte en un zombi de tipo 1, si se trata con antibióticos antes de la conversión de detiene el proceso.	
<u>Hacer daño a un zombi</u>	
<u>Ataque normal:</u> 6 exitoso, Cabeza o Extremidad, 1d6 para elegir, el 6 repite. Cualquier otro éxito, torso.	
<u>Ataque de precisión:</u> Umbral de impacto +2 (Cabeza o Extremidad)	
1 pts daño en cabeza, muerte automática.	
2 pts daño en pierna, amputación (inmóvil)	
2 pts daño en brazo, amputación (-2 Combate sin armas)	

4.5. La Radio.

Si los Agentes contactan por radio a las 12:00, justo antes del eclipse, y comunican la situación recibirán la orden de ir al punto de extracción en 3 horas exactas desde la llamada.

Si no logran alcanzar la pista de aterrizaje en el plazo previsto, recibirán una nueva comunicación al cabo de 3 horas y 5 minutos. La isla va a ser borrada del mapa, extracción en 1 hora.

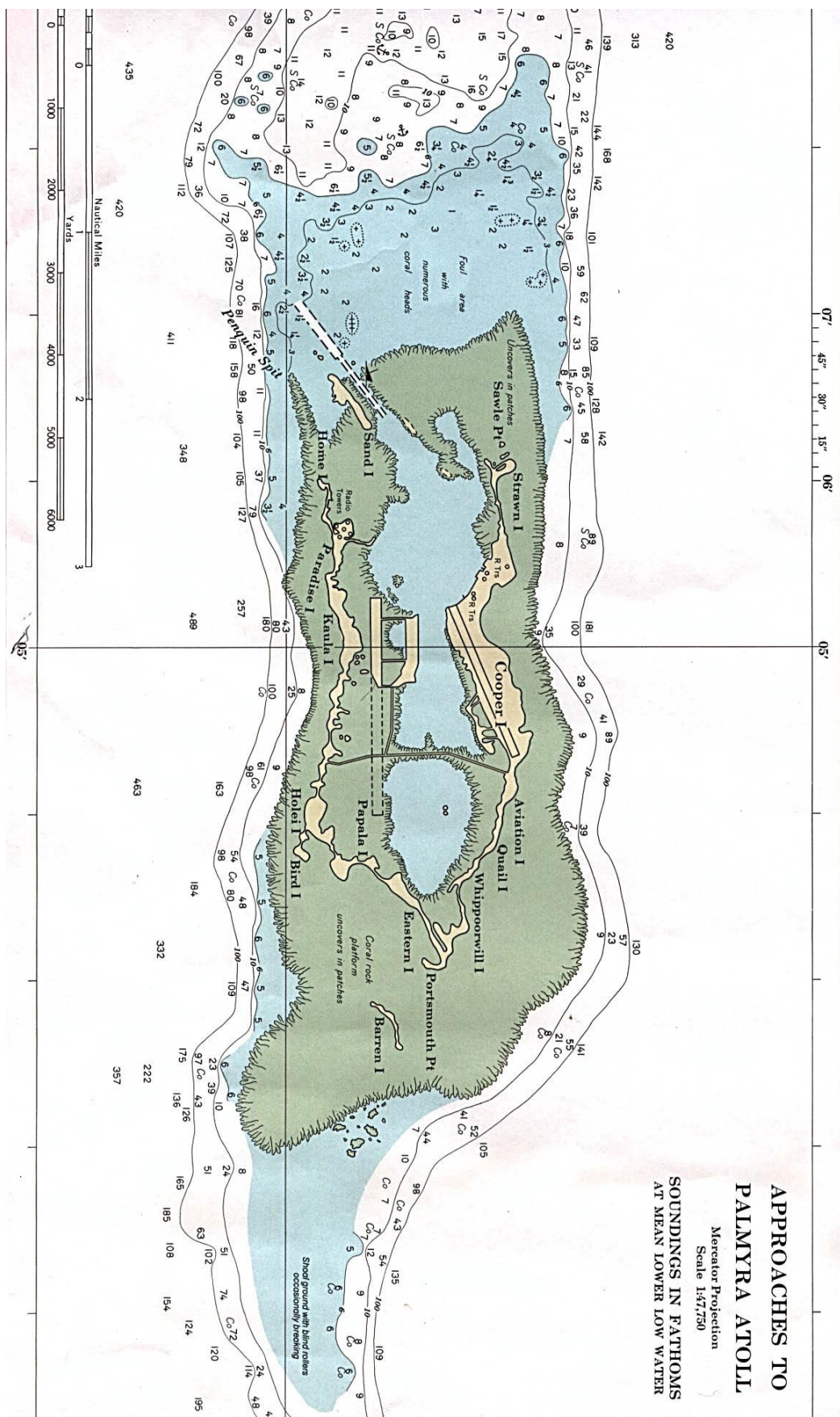
5. Final

Los Agentes y los soñadores que sobrevivan suben al avión que despegue perseguido por decenas de zombis. Barnes está a bordo, les sonríe, *“buen trabajo muchachos, ahora me toca a mí”* y se gira para coger la radio, *“Delta 1, adelante”*.

Un médico de Delta Green atiende a los heridos, afortunadamente tiene antibióticos. Si la situación lo pide, puede que alguien se convierta a bordo antes de que el doctor lo trate.

Al alejarse, los agentes miran por la ventana, un brillo originado a unos pocos cientos de metros de la isla los ciega. Una onda expansiva sacude con violencia el avión. En el horizonte, allí donde estaba la isla, se alza la terrorífica silueta fungiforme de una explosión nuclear.

“Las pruebas nucleares ya estaban programadas en la zona, chicos, me he limitado a modificar ligeramente la fecha y las coordenadas. Ya sabéis, no debemos dejar ningún cabo suelto, y que hostias, me hacía ilusión tirar una de esas”.





Henry Turner

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS	
Nombre del Jugador:		Henry Turner		Hoja de Servicio		Vinculos		Vinculos en Delta Green			
Nombre del Agente:		Henry Turner		Servicio militar:		Infante de marina		3			
Edad y fecha de nac:				Entrenamiento Especial (Habilidad):				3			
Nacionalidad:				Entrenamiento Especial (Arma):				3			
Rama/Departamento:		Oficina Federal de Investigación (FBI)		Hipergeometria							
Profesión/Rango:		División de Seguridad Nacional		Potencial:		Valor:					
Educación:				Adaptado a:							
Motivación:		Deber		Violencia		X X X		Impotencia			
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE The Fall of DELTA GREEN		HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFIA EVENTO INCITADOR: Violencia extrema									
Habilidades Generales Armas cuerpo a cuerpo 2 Armas de fuego 10 Armas pesadas Atletismo 6 Birlar Burocracia 3 Combate sin armas 11 Conducir 4 Demoliciones Disfraz 3 Mecánica Montar Ocultar 2 Pilotar 2 Preparación Primeros auxilios 1 Psicoterapia 4 Sentir el peligro 10 Sigilo 4		ESTABILIDAD 8 -12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15		CORDURA 8 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15		SALUD 8 -12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15		Reserva de Contactos sin gastar: 7 TASTORNOS Dif+			
		CAPACIDADES DE INVESTIGACION Capacidades Académicas Capacidades Interpersonales Capacidades Técnicas									
		Antropología 0 Arqueología 0 Astronomía 0 Biología 0 Ciencia militar 1 Ciencias Ocultas 1 Contabilidad 0 Criminología 1 Derecho 0 Historia 0 Lengua Extranjera 1 Lo antinatural 0 Medicina 0 Adulación 0 Agencia 4 Bajos fondos 3 Confortar 0 Espionaje 1 HUMINT 2 Inspiración 0 Interrogatorio 0 Intimidación 0 Jerga policial 1 Negociar 2 Análisis de tráfico 0 Arquitectura 0 Arte 0 Ciencia alternativa 0 Criptografía 0 Farmacología 1 Física 1 Fotografía 0 Medicina forense 0 Observación 2 Química 0 Recuperación de datos 1 SIGINT 1 Supervivencia 1									
		EQUIPO/ARMAS									

Quincy Edwards

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS	
Nombre del Jugador:		Quincy Edwards		Hoja de Servicio		Vinculos		Vinculos en Delta Green			
Nombre del Agente:		Quincy Edwards		Servicio militar:		Alojamiento en tiempos pas		2			
Edad y fecha de nac:				Entrenamiento Especial (Habilidad):				2			
Nacionalidad:				Entrenamiento Especial (Arma):				2			
Rama/Departamento:		No Gubernamental		Hipergeometria							
Profesión/Rango:		Gánster		Potencial:		Valor:					
Educación:				Adaptado a:							
Motivación:		Patriotismo		Violencia		Impotencia					
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE The Fall of DELTA GREEN		HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFIA EVENTO INCITADOR: Experiencia dura									
Habilidades Generales Armas cuerpo a cuerpo 4 Armas de fuego 8 Armas pesadas 1 Atletismo 7 Birlar Burocracia 8 Combate sin armas 4 Conducir Demoliciones Disfraz Mecánica 1 Montar 1 Ocultar 1 Pilotar 1 Preparación 4 Primeros auxilios 7 Psicoterapia 7 Sentir el peligro 2 Sigilo		ESTABILIDAD 7 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15		CORDURA 13 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15		SALUD 9 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15		Reserva de Contactos sin gastar: 7 TASTORNOS Dif+			
		CAPACIDADES DE INVESTIGACION Capacidades Académicas Capacidades Interpersonales Capacidades Técnicas									
		Antropología 2 Arqueología 0 Astronomía 0 Biología 0 Ciencia militar 1 Ciencias Ocultas 0 Contabilidad 0 Criminología 2 Derecho 0 Historia 0 Lengua Extranjera 1 Lo antinatural 0 Medicina 0 Adulación 0 Agencia 2 Bajos fondos 2 Confortar 0 Espionaje 0 HUMINT 0 Inspiración 1 Interrogatorio 2 Intimidación 3 Jerga policial 0 Negociar 0 Análisis de tráfico 0 Arquitectura 0 Arte 0 Ciencia alternativa 1 Criptografía 0 Farmacología 1 Física 0 Fotografía 0 Medicina forense 1 Observación 0 Química 0 Recuperación de datos 0 SIGINT 0 Supervivencia 1									
		EQUIPO/ARMAS									

Cara Wagner

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS																																																																																																	
Nombre del Jugador:				Hoja de Servicio				Vinculos		Vinculos en Delta Green																																																																																																	
Nombre del Agente:				Cara Wagner				Sin servicio		1																																																																																																	
Edad y fecha de nac:				Entrenamiento Especial (Habilidad):																																																																																																							
Nacionalidad:				Entrenamiento Especial (Arma):																																																																																																							
Rama/Departamento:				Hipergeometria																																																																																																							
Profesión/Rango:				Potencial:				Valor:																																																																																																			
Educación:				Adaptado a:																																																																																																							
Motivación:				Explotación				Violencia		Impotencia																																																																																																	
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE The Fall of DELTA GREEN Habilidades Generales Armas cuerpo a cuerpo 7 Armas de fuego 4 Armas pesadas 4 Atletismo 4 Birlar 2 Burocracia 2 Combate sin armas 2 Conducir 2 Demoliciones 2 Disfraz 2 Mecánica 3 Montar 3 Ocultar 6 Pilotar 2 Preparación 4 Primeros auxilios Psicoterapia Sentir el peligro 5 Sigilo 8																																																																																																											
HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA EVENTO INCITADOR: Experiencia dura <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">ESTABILIDAD</th> <th colspan="4">CORDURA</th> <th colspan="4">SALUD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-12</td><td>-11</td><td>-10</td><td>-9</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td> <td>-12</td><td>-11</td><td>-10</td><td>-9</td> </tr> <tr> <td>-8</td><td>-7</td><td>-6</td><td>-5</td> <td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td> <td>-8</td><td>-7</td><td>-6</td><td>-5</td> </tr> <tr> <td>-4</td><td>-3</td><td>-2</td><td>-1</td> <td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td> <td>-4</td><td>-3</td><td>-2</td><td>-1</td> </tr> <tr> <td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td> <td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> <td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td> </tr> <tr> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td> <td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td> </tr> <tr> <td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> <td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td> <td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> </tr> <tr> <td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td> <td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td> <td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td> </tr> </tbody> </table>												ESTABILIDAD				CORDURA				SALUD				-12	-11	-10	-9	1	2	3	4	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	5	6	7	8	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	9	10	11	12	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	13	14	15	16	0	1	2	3	4	5	6	7	17	18	19	20	4	5	6	7	8	9	10	11	21	22	23	24	8	9	10	11	12	13	14	15	25	26	27	28	12	13	14	15
ESTABILIDAD				CORDURA				SALUD																																																																																																			
-12	-11	-10	-9	1	2	3	4	-12	-11	-10	-9																																																																																																
-8	-7	-6	-5	5	6	7	8	-8	-7	-6	-5																																																																																																
-4	-3	-2	-1	9	10	11	12	-4	-3	-2	-1																																																																																																
0	1	2	3	13	14	15	16	0	1	2	3																																																																																																
4	5	6	7	17	18	19	20	4	5	6	7																																																																																																
8	9	10	11	21	22	23	24	8	9	10	11																																																																																																
12	13	14	15	25	26	27	28	12	13	14	15																																																																																																
Capacidades Académicas Antropología 3 Arqueología 0 Astronomía 0 Biología 2 Ciencia militar 3 Ciencias Ocultas 0 Contabilidad 0 Criminología 0 Derecho 2 Historia 0 Lengua Extranjera 1 Capacidades Interpersonales Adulación 0 Agencia 2 Bajos fondos 0 Confortar 0 Espionaje 2 HUMINT 1 Inspiración 0 Interrogatorio 2 Intimidación 0 Jerga policial 0 Negociar 0 Capacidades Técnicas Análisis de tráfico 1 Arquitectura 0 Arte 0 Ciencia alternativa 1 Criptografía 0 Farmacología 0 Física 1 Fotografía 0 Medicina forense 0 Observación 2 Química 0 Recuperación de datos 0 SIGINT 1 Supervivencia 1																																																																																																											
CONTACTOS Nombre Notas TASTORNOS Reserva de Contactos sin gastar: 5																																																																																																											
EQUIPO/ARMAS																																																																																																											

Matón CIA 1

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS																																																																																																	
Nombre del Jugador:				Hoja de Servicio				Vinculos		Vinculos en Delta Green																																																																																																	
Nombre del Agente:				Kennedy Gray				Soldado		1																																																																																																	
Edad y fecha de nac:				Entrenamiento Especial (Habilidad):																																																																																																							
Nacionalidad:				Entrenamiento Especial (Arma):																																																																																																							
Rama/Departamento:				Hipergeometria																																																																																																							
Profesión/Rango:				Potencial:				Valor:																																																																																																			
Educación:				Adaptado a:																																																																																																							
Motivación:				Deber				Violencia		X X X Impotencia																																																																																																	
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE The Fall of DELTA GREEN Habilidades Generales Armas cuerpo a cuerpo 6 Armas de fuego 9 Armas pesadas 7 Atletismo 7 Birlar 2 Burocracia 13 Combate sin armas 2 Conducir 2 Demoliciones 2 Disfraz 6 Mecánica 1 Montar 1 Ocultar 1 Pilotar 1 Preparación 4 Primeros auxilios 1 Psicoterapia 6 Sentir el peligro 5 Sigilo 5																																																																																																											
HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA EVENTO INCITADOR: Violencia extrema <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">ESTABILIDAD</th> <th colspan="4">CORDURA</th> <th colspan="4">SALUD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-12</td><td>-11</td><td>-10</td><td>-9</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td> <td>-12</td><td>-11</td><td>-10</td><td>-9</td> </tr> <tr> <td>-8</td><td>-7</td><td>-6</td><td>-5</td> <td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td> <td>-8</td><td>-7</td><td>-6</td><td>-5</td> </tr> <tr> <td>-4</td><td>-3</td><td>-2</td><td>-1</td> <td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td> <td>-4</td><td>-3</td><td>-2</td><td>-1</td> </tr> <tr> <td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td> <td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> <td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td> </tr> <tr> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td> <td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td> </tr> <tr> <td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> <td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td> <td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> </tr> <tr> <td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td> <td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td> <td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td> </tr> </tbody> </table>												ESTABILIDAD				CORDURA				SALUD				-12	-11	-10	-9	1	2	3	4	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	5	6	7	8	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	9	10	11	12	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	13	14	15	16	0	1	2	3	4	5	6	7	17	18	19	20	4	5	6	7	8	9	10	11	21	22	23	24	8	9	10	11	12	13	14	15	25	26	27	28	12	13	14	15
ESTABILIDAD				CORDURA				SALUD																																																																																																			
-12	-11	-10	-9	1	2	3	4	-12	-11	-10	-9																																																																																																
-8	-7	-6	-5	5	6	7	8	-8	-7	-6	-5																																																																																																
-4	-3	-2	-1	9	10	11	12	-4	-3	-2	-1																																																																																																
0	1	2	3	13	14	15	16	0	1	2	3																																																																																																
4	5	6	7	17	18	19	20	4	5	6	7																																																																																																
8	9	10	11	21	22	23	24	8	9	10	11																																																																																																
12	13	14	15	25	26	27	28	12	13	14	15																																																																																																
Capacidades Académicas Antropología 1 Arqueología 0 Astronomía 0 Biología 2 Ciencia militar 1 Ciencias Ocultas 1 Contabilidad 0 Criminología 0 Derecho 1 Historia 1 Lengua Extranjera 1 Capacidades Interpersonales Adulación 0 Agencia 2 Bajos fondos 0 Confortar 0 Espionaje 2 HUMINT 0 Inspiración 0 Interrogatorio 2 Intimidación 0 Jerga policial 1 Negociar 0 Capacidades Técnicas Análisis de tráfico 0 Arquitectura 0 Arte 0 Ciencia alternativa 0 Criptografía 0 Farmacología 0 Física 0 Fotografía 0 Medicina forense 0 Observación 3 Química 0 Recuperación de datos 0 SIGINT 2 Supervivencia 2																																																																																																											
CONTACTOS Nombre Notas TASTORNOS Reserva de Contactos sin gastar: 5																																																																																																											
EQUIPO/ARMAS																																																																																																											

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS									
Nombre del Jugador:					Hoja de Servicio					Vinculos					Vinculos en Delta Green				
Nombre del Agente:					Angel Franklin					Servicio militar:					Soldado				
Edad y fecha de nac:										Entrenamiento Especial (Habilidad):					1				
Nacionalidad:										Entrenamiento Especial (Arma):					1				
Rama/Departamento:					Agencia Central de Inteligencia (CIA)					Hipergeometria									
Profesion/Rango:					Operativo de dirección de planes (CIA)					Potencial:					Valor:				
Educación:					Adaptado a:					Nombre					Notas				
Motivación:					Buscador de emociones					Violencia					Impotencia				
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE										HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFIA									
The Fall of DELTA GREEN																			
Habilidades Generales										EVENTO INCITADOR:									
Armas cuerpo a cuerpo										1									
Armas de fuego										10									
Armas pesadas																			
Atletismo										9									
Birlar																			
Burocracia																			
Combate sin armas										6									
Conducir										2									
Demoliciones																			
Disfraz										2									
Mecánica										2									
Montar																			
Ocultar																			
Pilotar																			
Preparación										4									
Primeros auxilios										1									
Psicoterapia																			
Sentir el peligro										7									
Sigilo										11									

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS							
Nombre del Jugador:		Grace Wolfe				Hoja de Servicio		Vinculos		Vinculos en Delta Green							
Nombre del Agente:		Grace Wolfe				Servicio Militar:		Soldado		1							
Edad y fecha de nac:						Entrenamiento Especial (Habilidad):				1							
Nacionalidad:						Entrenamiento Especial (Arma):											
Rama/Departamento:		Agencia Central de Inteligencia (CIA)				Hipergeometria											
Profesión/Rango:		Operativo de dirección de planes (CIA)				Potencial:											
Educación:						Adaptado a:				CONTACTOS							
Motivación:		Deber				Violencia		Impotencia		Nombre							
										Notas							
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE		HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA															
		EVENTO INCITADOR: Experiencia dura															
Habilidades Generales		Capacidades de Investigación															
Armas cuerpo a cuerpo		ESTABILIDAD		7		CORDURA		8		SALUD		8		Reserva de Contactos sin gastar:		6	
Armas de fuego		-12		-12		-12		-12		-12		-12		TASTORNOS		Dif+	
Armas pesadas		-8		-7		-6		-5		-4		-3					
Atletismo		-4		-3		-2		-1		1		2					
Birlar		0		1		2		3		4		5					
Burocracia		0		1		2		3		4		5					
Combate sin armas		0		1		2		3		4		5					
Conducir		0		1		2		3		4		5					
Demoliciones		0		1		2		3		4		5					
Disfraz		0		1		2		3		4		5					
Mecánica		0		1		2		3		4		5					
Montar		0		1		2		3		4		5					
Ocultar		0		1		2		3		4		5					
Pilotar		0		1		2		3		4		5					
Preparación		0		1		2		3		4		5					
Primeros auxilios		0		1		2		3		4		5					
Psicoterapia		0		1		2		3		4		5					
Sentir el peligro		0		1		2		3		4		5					
Sigilo		0		1		2		3		4		5					

Matón CIA 4

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS	
Nombre del Jugador:				Hoja de Servicio				Vinculos		Vinculos en Delta Green	
Nombre del Agente:				Servicio militar:				Soldado		2	
Edad y fecha de nac:				Entrenamiento Especial (Habilidad):							
Nacionalidad:				Entrenamiento Especial (Arma):							
Rama/Departamento:				Hipergeometria							
Profesión/Rango:				Potencial:				Valor:			
Educación:				Adaptado a:							
Motivación:				Violencia				Impotencia			
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE The Fall of DELTA GREEN Habilidades Generales Armas cuerpo a cuerpo 4 Armas de fuego 8 Armas pesadas 2 Atletismo 6 Birrar Burocracia 3 Combate sin armas 9 Conducir 10 Demoliciones Disfraz 2 Mecánica 2 Montar Ocultar Pilotar 5 Preparación 4 Primeros auxilios 1 Psicoterapia Sentir el peligro 6 Sigilo 5											
HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA EVENTO INCITADOR: Cosas que la humanidad no debería saber ESTABILIDAD 8 -12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 CORDURA 7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 SALUD 9 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15											
CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN Capacidades Académicas Antropología 1 Arqueología 0 Astronomía 0 Biología 0 Ciencia militar 1 Ciencias Ocultas 0 Contabilidad 0 Criminología 0 Derecho 0 Historia 1 Lengua Extranjera 2 Capacidades Interpersonales Adulación 0 Agencia 2 Bajos fondos 2 Confortar 0 Espionaje 2 HUMINT 0 Inspiración 1 Interrogatorio 1 Intimidación 0 Jerga policial 0 Negociar 0 Capacidades Técnicas Análisis de tráfico 0 Arquitectura 0 Arte 1 Ciencia alternativa 2 Criptografía 0 Farmacología 0 Fotografía 0 Medicina forense 1 Observación 2 Química 0 Recuperación de datos 0 SIGINT 2 Supervivencia 2											
TASTORNOS Esquizofrenia 4 EQUIPO/ARMAS											

Matón CIA 5

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS	
Nombre del Jugador:				Hoja de Servicio				Vinculos		Vinculos en Delta Green	
Nombre del Agente:				Servicio militar:				Soldado		1	
Edad y fecha de nac:				Entrenamiento Especial (Habilidad):						1	
Nacionalidad:				Entrenamiento Especial (Arma):							
Rama/Departamento:				Hipergeometria							
Profesión/Rango:				Potencial:				Valor:			
Educación:				Adaptado a:							
Motivación:				Violencia				Impotencia			
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE The Fall of DELTA GREEN Habilidades Generales Armas cuerpo a cuerpo 1 Armas de fuego 7 Armas pesadas 7 Atletismo 9 Birrar Burocracia Combate sin armas 6 Conducir 5 Demoliciones 1 Disfraz 2 Mecánica 2 Montar Ocultar Pilotar Preparación 4 Primeros auxilios 1 Psicoterapia Sentir el peligro 6 Sigilo 7											
HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA EVENTO INCITADOR: ESTABILIDAD 8 -12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 CORDURA 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 SALUD 9 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15											
CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN Capacidades Académicas Antropología 2 Arqueología 0 Astronomía 0 Biología 2 Ciencia militar 2 Ciencias Ocultas 0 Contabilidad 0 Criminología 0 Derecho 0 Historia 0 Lengua Extranjera 8 Capacidades Interpersonales Adulación 0 Agencia 4 Bajos fondos 4 Confortar 0 Espionaje 4 HUMINT 0 Inspiración 0 Interrogatorio 2 Intimidación 0 Jerga policial 0 Negociar 0 Capacidades Técnicas Análisis de tráfico 0 Arquitectura 0 Arte 0 Ciencia alternativa 0 Criptografía 2 Farmacología 0 Física 0 Fotografía 0 Medicina forense 0 Observación 6 Química 0 Recuperación de datos 0 SIGINT 2 Supervivencia 4											
TASTORNOS Dif EQUIPO/ARMAS											

Cal Lewis

DETALLES DEL AGENTE										VINCULOS															
Nombre del Jugador:				Hoja de Servicio				Vinculos		Vinculos en Delta Green															
Nombre del Agente:				Cal Lewis				Servicio militar:		Soldado															
Edad y fecha de nac:				Entrenamiento Especial (Habilidad):				3		3															
Nacionalidad:				Entrenamiento Especial (Arma):																					
Rama/Departamento:				Agencia Central de Inteligencia (CIA)				Hipergeometria																	
Profesión/Rango:				Supervisor de dirección de planes (CIA)				Potencial:		Valor:															
Educación:				Adaptado a:						CONTACTOS															
Motivación:				Misterio				Violencia		Impotencia															
HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE				HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA																					
				EVENTO INCITADOR: Cosas que la humanidad no debería saber																					
Habilidades Generales				ESTABILIDAD		9		CORDURA		7		SALUD		6		Reserva de Contactos sin gastar:		14							
Armas cuerpo a cuerpo				-12		-11		-10		-9		0		-12		-11		-10		-9					
Armas de fuego				-4		-3		-2		-1		1		2		3		-4		-3		-2		-1	
Armas pesadas				0		1		2		3		4		5		6		0		1		2		3	
Atletismo				4		5		6		7		7		8		9		4		5		6		7	
Birrar				8		9		10		11		10		11		12		8		9		10		11	
Burocracia				12		13		14		15		13		14		15		12		13		14		15	
Combate sin armas				CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN								CAPACIDADES TÉCNICAS													
Conducir																									
Demoliciones				Capacidades Académicas				Capacidades Interpersonales				Capacidades Técnicas				EQUIPO/ARMAS									
Disfraz				Antropología				Adulación				Análisis de tráfico				TASTORNOS									
Mecánica				Arqueología				Agencia				Arquitectura				Dif+									
Montar				Astronomía								Arte													
Ocultar				Biología																					
Pilotar				Ciencia militar				Bajos fondos																	
Preparación				Ciencias Ocultas				Confortar				Ciencia alternativa													
Primeros auxilios				Contabilidad				Espionaje				Criptografía													
Psicoterapia				Criminología								Farmacología													
Sentir el peligro				Derecho								Física													
Sigilo				Historia								Fotografía													
				Lengua Extranjera				HUMINT				Medicina forense													
								Inspiración				Observación													
								Interrogatorio				Química													
								Intimidación				Recuperación de datos													
				Lo antinatural				Jerga policial				SIGINT													
				Medicina				Negociar				Supervivencia													



Hora	Min	Dia	tfno	Cliente	Localidad
19:22	17	1/1/1962	415-821-4885	No Identificado	San Francisco
00:10	19	1/2/1962	415-723-8247	Cole Simmons	San Francisco
9:27	23	1/4/1962	415-688-1161	Daniela Gonzalez	San Francisco
16:40	6	1/4/1962	415-993-2558	Everett Morris	San Francisco
16:48	1	1/5/1962	202-616-5269	No Identificado	Washington DC
9:15	23	1/6/1962	415-438-1216	Sutton Benson	San Francisco
14:18	44	1/6/1962	415-636-7872	Cesar Dunn	San Francisco
16:58	4	1/7/1962	415-318-1181	Timothy Justice	San Francisco
17:03	5	1/7/1962	415-688-1161	Daniela Gonzalez	San Francisco
1:11	6	1/8/1962	415-888-7102	Sawyer Williams	San Francisco
6:22	31	1/8/1962	907-575-3996	Alexander Spencer	Juneau
13:20	23	1/8/1962	415-345-1463	Grady Dean	San Francisco
14:19	20	1/8/1962	415-265-6247	Reese Butler	San Francisco
16:32	38	1/8/1962	415-287-2990	Wyatt Ramos	San Francisco
23:21	14	1/8/1962	415-508-4724	Charlie Graves	San Francisco
10:40	15	1/9/1962	360-812-4817	Centro correccional de McNeil Island (MICC)	Washington
12:49	10	1/10/1962	415-993-2558	Everett Morris	San Francisco
15:56	9	1/10/1962	213-790-5005	Landon Cruz	Los Angeles
0:12	1	1/11/1962	202-616-5269	No Identificado	Washington DC
0:13	1	1/11/1962	415-993-2558	Everett Morris	San Francisco
8:45	6	1/11/1962	415-318-1181	Timothy Justice	San Francisco
9:36	10	1/11/1962	415-386-3880	Camille Powell	San Francisco
11:47	36	1/11/1962	619-368-6944	Navy Headquarters	San Diego
12:26	18	1/12/1962	415-399-6000	SF Police Department	San Francisco
7:14	30	1/13/1962	415-694-9648	Nicolas Perry	San Francisco
9:12	33	1/13/1962	415-199-4719	Eleanor Byrd	San Francisco
22:14	33	1/14/1962	415-789-7691	Everleigh Morris	San Francisco
12:47	16	1/15/1962	917-221-5975	Alana Alvarez	New York
18:01	1	1/15/1962	415-636-7872	Cesar Dunn	San Francisco
18:38	11	1/15/1962	415-688-1161	Daniela Gonzalez	San Francisco
6:36	30	1/16/1962	415-954-4956	Colby White	San Francisco
8:24	2	1/16/1962	415-399-6000	SF Police Department	San Francisco
18:20	23	1/18/1962	415-965-5075	King Gibbs	San Francisco
20:48	6	1/18/1962	213-172-9630	Cruz Morales	Los Angeles
2:40	29	1/20/1962	415-440-8535	Kayden Roman	San Francisco
14:48	26	1/21/1962	614-383-2973	Sean Mcdaniel	Columbus
6:59	27	1/23/1962	213-559-5027	Harper Warren	Los Angeles
13:55	27	1/23/1962	415-399-6000	SF Police Department	San Francisco
4:54	34	1/24/1962	415-789-7691	Everleigh Morris	San Francisco
18:52	22	1/24/1962	415-800-9491	Tanner Burns	San Francisco
21:50	17	1/24/1962	415-789-7691	Everleigh Morris	San Francisco
9:37	10	1/25/1962	415-992-1413	Aubrey Gomez	San Francisco
6:27	43	1/27/1962	415-831-8309	Veda James	San Francisco
9:15	31	1/27/1962	415-533-6833	Landon Moody	San Francisco
22:31	43	1/28/1962	415-728-6988	Everett Goff	San Francisco
13:18	15	1/30/1962	415-440-8535	Kayden Roman	San Francisco
11:37	12	1/31/1962	415-399-6000	SF Police Department	San Francisco



