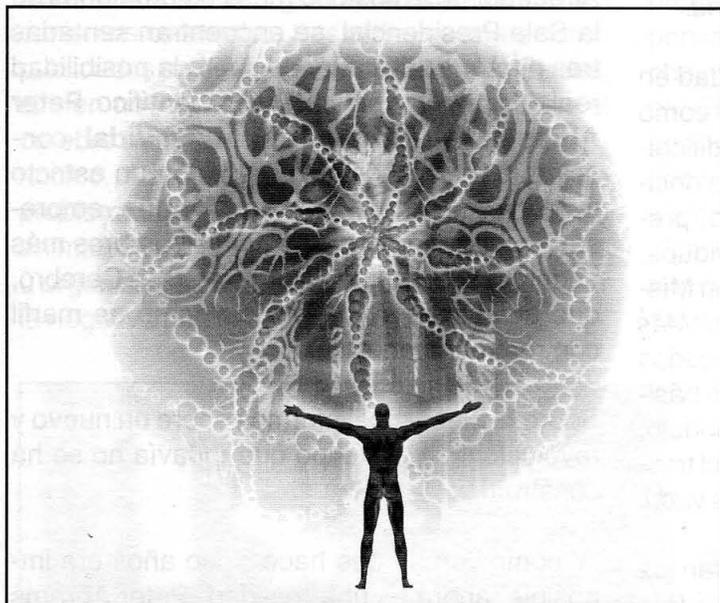


PHENOMENA

Pantalla del Director de Juego

En esta expansión encontrarás una serie de ayudas para tus aventuras de **Phenomena**. Este libretto incluye:

- La pantalla del Director de Juego, con todas las tablas utilizadas normalmente durante las partidas al alcance de tu mano.
- Una nueva hoja de personaje, corregida, actualizada y de mayor comprensión. El complemento ideal para tus jugadores.
- La Fe de erratas del libro básico de **Phenomena**.
- La primera aventura oficial de **Phenomena**.



*De nuevo, saludos a la gente de la lista de correo de **Esencia** (esencia@etsiit.upna.es). Habéis sido tantos los que habéis pedido una dedicatoria que no voy a mencionar a nadie en concreto por no herir sensibilidades. Gracias a todos. Suerte a Dani con su juego. Y por último, Rubén pidió una dedicatoria especial para María por su dibujo de Caín. Dedicado queda.*

Créditos:

Escrito por: Enrique Garrido Ramos

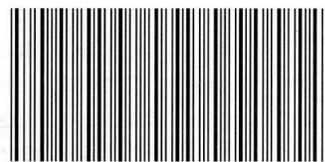
Ilustraciones: Luis LF y Rubén Zarco

Maquetación: Luis Herrero Jimenez

Playtesting: Francisco «tío Fran» Gil, Agustín Capel, Juan Carlos «Caronte» Martínez, Rubén «Seth» Zarco, Mr. White, Iván «Coolspot» Grancedo.

Filmación: Autopublish
Coeditado entre Tridiamán y La Factoría de Ideas.

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida bajo cualquier formato o por cualquier razón sin el consentimiento expreso por parte de los editores del juego, salvo las números 31 y 32.



84-95024-21-7



©1998 de Tridiamán y La Factoría de Ideas. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial sin la autorización expresa del editor, salvo para la realización de reseñas. Phenomena es una marca registrada y Tridiamán y La Factoría de Ideas. La mención o referencia a cualquier compañía o producto en estas páginas no pone en cuestión las marcas registradas o los copyright aludidos.

I.S.B.N.: 84-95024-21-7 Depósito Legal: M. 26.291-1998





PROYECTO: RASPUTÍN

Una aventura para *Phenomena*

Esta es la primera aventura oficial de **Phenomena**. A diferencia del módulo introductorio del libro básico, aquí nos encontraremos con enemigos de carne y hueso, tan peligrosos o más que los intangibles espíritus de "La piedra negra". Una intriga a nivel nacional que tiene ramificaciones por todas las cúpulas de poder del país envolverá a los PJs, llevándoles a riesgos y peligros de todo tipo.

Se han incluido numerosas tiradas en la forma (*Característica, Dificultad*), que servirán de guía al DJ si desea realizarlas, pero puede obviarlas si desea acelerar la partida o hacerla más narrativa, como se explica en la sección correspondiente del libro básico de **Phenomena**.

Los poderes psíquicos son de gran utilidad en una aventura de investigación y acción como esta, así que el DJ deberá dominar las dificultades a asignar a los PJs en caso de que decidan utilizarlos para examinar el pasado, presente, futuro, o las mentes de otros individuos, mediante Clarividencia, Telepatía y Visión Mística. Se recomienda la lectura del capítulo "Más Allá de la Razón" en sus apartados dedicados a estos Talentos Paranormales, en el libro básico de **Phenomena**, antes de dirigir el módulo. Del mismo modo, es conveniente revisar el trasfondo sobre *Magia Ritual* y los *hechiceros vudú*.

Como es habitual, se pueden usar también los poderes como ayudas para un grupo de PJs despistados, o como añadidura colorista a la ambientación de la partida (una visión fugaz al examinar cierta habitación u objeto, o un estremecimiento al estrechar la mano a cierta persona, etc.).

Esta aventura contiene elementos de acción bastante peligrosos para la vida de los PJs. Es misión del DJ controlar estas escenas al nivel apropiado para que no se produzca una "masacre" de PJs, o la partida perderá toda su emoción. Pero la sensación de peligro y muer-

te cercana debe subsistir, y no es descabellado acabar con la vida de algún PJ si el DJ lo considera oportuno por el bien de la historia. Nunca despreciemos el efecto que causa una buena defunción.

Introducción para el DJ

La Coruña, Octubre de 1988. En el **edificio Gamboa** de la capital gallega, en la planta perteneciente a la empresa tecnológica **MedTech**, se está manteniendo una reunión que puede hacer tambalear los principios democráticos de la nación, y quién sabe si del mundo entero. Alrededor de la costosa mesa de reuniones de la Sala Presidencial, se encuentran sentadas tres personas discutiendo sobre la posibilidad real de un ambicioso proyecto científico. **Peter Abrams**, asesor científico. **Ángel Vidal**, consejero delegado de MedTech, con un estricto traje gris marengo. Y **Jorge Yuncos**, empresario multimillonario, uno de los hombres más poderosos de la temible organización Cerebro, que acariciaba su bastón de pomo de marfil con rostro impenetrable.

Sobre la mesa, dos informes sobre un nuevo y revolucionario prototipo que todavía no se ha construido.

-Y como ven, lo que hace cinco años era imposible, ahora es una realidad -Peter Abrams hablaba con emoción-. Los últimos avances en microcirugía permiten implantar directamente los terminales electrónicos del prototipo al cerebro humano. El control de determinados comportamientos y emociones ya no sería material de ciencia-ficción, señores. ¡El tratamiento de decenas de psicopatías hasta ahora casi incurables se convertiría en coser y cantar!. El hombre del traje gris respiró hondo.

-Por mí vale. Sólo queda solucionar el tema de la financiación, como le comenté. ¿Jorge?.



El hombre de Cerebro permanecía impassible. Se levantó de su asiento sin arquear una ceja, cojeó hasta la salida, y cogió el pomo de la puerta. Una sola palabra bastó, sin siquiera darse la vuelta antes de abandonar la estancia.

-Adelante.

Peter Abrams no imaginaba la pesadilla que desencadenaría esa simple palabra.

La realidad

La gran cantidad de problemas mentales incurables sobre el planeta había llevado al doctor Abrams a una investigación seria sobre los mecanismos cerebrales. Sus artículos aparecieron publicados en diversas revistas especializadas, si bien no lograron el respeto general pues el cerebro humano seguía siendo un gran desconocido. Además, se planteaban una serie de problemas ético-morales para las pruebas en animales y humanos que muy pocas empresas u organismos estarían dispuestos a apoyar por la negativa publicidad que supondría.

En una desesperada búsqueda de subvenciones, Peter Abrams recaló en los laboratorios de MedTech, una pequeña empresa de tecnología médica con un corto pero brillante historial. MedTech en realidad es una empresa filial de la temible Cerebro, que la utiliza para algunas de sus investigaciones de tipo médico. Presentó su prototipo, y varios puntos interesantes para Cerebro salieron a la luz tras la primera entrevista con el equipo de trabajo de MedTech. Cerebro fue informada del asunto, y mandó a uno de los hombres cercanos al Círculo Interno, Jorge Yuncos, para verificar la historia y estudiar su posible desarrollo.

El prototipo que había diseñado el doctor Abrams permitiría a los psiquiatras el control absoluto de la mente de un sujeto. El bienintencionado doctor Peter Abrams pensaba sólo en su aplicación a los enfermos mentales, parcialmente cegado por su amor a la ciencia y el progreso médico. Evidentemente, Jorge Yuncos pensaba en su aplicación a otros campos mucho más aterradores, fuera de toda ética médica. Si se lograba la miniaturización del prototipo a un nivel de implantación subcutáneo, las posibilidades eran infinitas. Y si no funcionaba, siempre podrían utilizar al doctor Abrams para algún otro experimento. Como cobaya, por supuesto. La palabra fracaso estaba desterrada del diccionario del señor Yuncos.





El doctor Peter Abrams desapareció de la circulación. Pocos le echaron en falta, dado que abandonó de propia voluntad su puesto en la Universidad. Empezó a trabajar duro. Muy duro.

Unos años después



Cerebro aportó la financiación suficiente, y se construyó un edificio, que pertenecería a una de las constructoras relacionadas con la organización. Se alquilaría a MedTech por un precio módico (así además se evitaba el hecho de declarar el edificio y de relacionarlo con la empresa médica), y comenzaron las investigaciones una vez instalado el equipo. El lugar, la sierra de la N-VI de Madrid, en uno de los polígonos industriales de la zona.

Al cabo del tiempo, el 12 de enero de 1994, se probó el primer prototipo funcional Abrams en un mono. Se sometió a Óscar, un simpático chimpancé, al estudio previo necesario para la implantación. Consiste en una gran cantidad de pruebas neurológicas, desde encefalogramas hasta análisis por *scanner*, complementados por análisis psicológicos antes, durante y después de los exámenes tecnológicos, de modo que se obtiene el denominado *mapa primario cerebral*. Los puntos exactos de implantación de los terminales se obtienen del mapa, y el prototipo se colocó en el animal mediante una delicadísima operación de microcirugía.

Los resultados fueron estremecedoramente exitosos. El chimpancé, tras la recuperación postoperatoria, era literalmente obligado por una máquina mediante impulsos cerebrales, a experimentar diferentes emociones y sensaciones: rabia, dolor, placer, tristeza, inquietud, terror, odio, hambre, sed... También era posible activar el aparato locomotor del chimpancé, levantar sus brazos, o imbuirle de unas imparables ganas de correr, gritar o saltar.

En breve tiempo se perfeccionó el prototipo, y la reproducción de acciones mucho más deli-

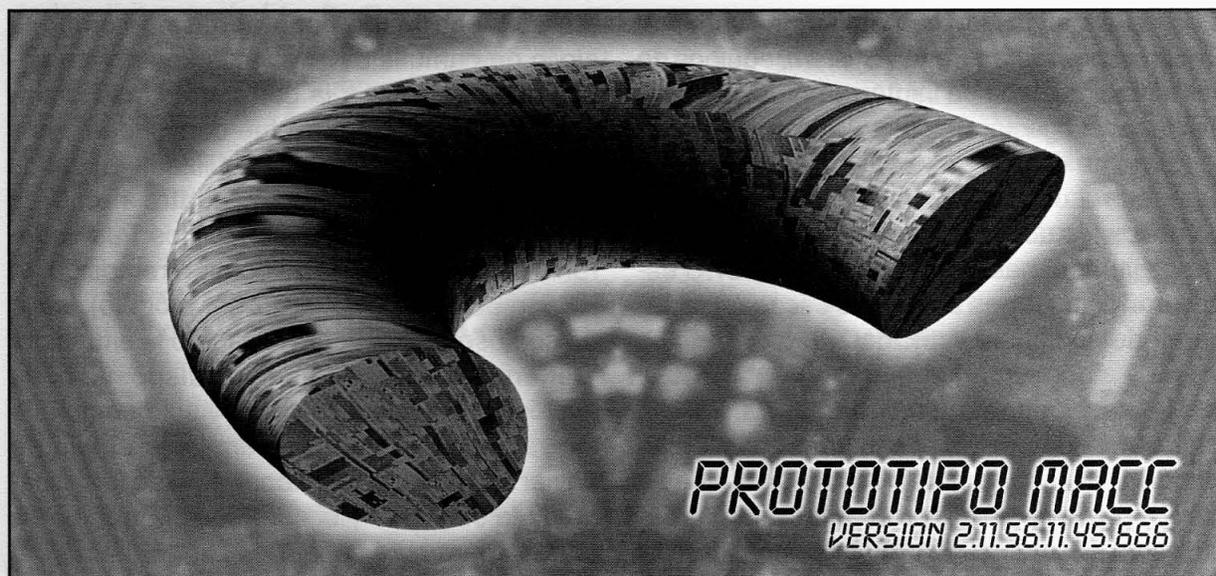
cadadas, como coger una taza de café, eran posibles. La resistencia del sujeto era un factor que podía provocar una descarga eléctrica excesiva en el individuo controlado, y varios animales murieron en las investigaciones. El sistema de control por umbrales de electricidad provocaba este tipo de peligros. Se demostró que la fuerza de voluntad del animal era un serio obstáculo.

El primer prototipo era aparatoso, y estaba incómodamente unido por cables a un ordenador provisto del correspondiente hardware. Con el paso de los años, el **Módulo Abrams de Control Cerebral (MACC)** se ha convertido en un pequeño aparato semicircular, controlado remotamente, que se sitúa en la parte posterior de la cabeza, como se puede ver en el dibujo. Los ingenieros de MedTech han hecho un trabajo excelente en estos pocos años.

Sin embargo, el objetivo último, la miniaturización subcutánea, aun está por llegar. El mayor problema reside en las baterías del terrorífico invento, dado que se pierde la necesaria energía en unas pocas semanas, y no pueden reducirlas más. Están investigando fuentes de energía alternativas en estos momentos, así como perfeccionando y detallando aún más el control sobre los sujetos. El aparato receptor del control remoto también es un poco grande todavía.

El trabajo estaba terminado en esencia, pero quedaba la parte más delicada: su aplicación a los seres humanos. Abrams solicitó a sus patrocinadores voluntarios bajo estrictas medidas de seguridad. Los obtuvo en breve tiempo, siendo todos personas desarraigadas, mendigos y vagabundos. El primer intento acabó en un rotundo fracaso. La fuerza de voluntad del primero en probarlo acabó por fundir los plomos del MACC, además de achicharrar los sesos al pobre hombre. Evidentemente, se precisaban nuevas pruebas y umbrales de energía, además de mayor precisión en la colocación de las finísimas agujas de los terminales eléctricos.

A esas alturas, Peter Abrams estaba totalmente manipulado por Cerebro. El miedo a las autoridades tras la primera muerte, y la ceguera de su propio genio científico, le llevaron al sui-



cidio el 20 de abril de 1996. Pero el daño ya estaba hecho. El magnífico equipo de ingenieros de MedTech, prescindiendo de escrúpulos, prosiguió con los estudios. Varios hombres más murieron, pero el MACC empezó a funcionar con éxito en aproximadamente un 80% de los casos. En el resto de casos, los individuos morían con el cerebro frito al resistirse al control. Todas las muertes fueron escrupulosamente ocultadas, y el resto de individuos controlados permanecieron en las instalaciones secretas de MedTech y Cerebro, o bien eran eliminados para liberar recursos.

La muerte de Peter no fue en vano. Ha dejado un legado que puede conducir al descubrimiento del complot. En unos documentos escritos justo antes del suicidio explica con detalle todo lo ocurrido. Esos documentos se encuentran a buen recaudo en una caja de seguridad del banco de Santander, listos para ser abiertos en la lectura de su testamento, en poder de un notario desconocido por todos. Este factor puede ser utilizado por el DJ como guste.

En los últimos tiempos, se hace cada vez más difícil el secuestro de vagabundos, y MedTech decide recurrir a otro sistema tan siniestro como el anterior. De acuerdo con el doctor de Santos, del hospital Santa Águeda, se captan individuos procedentes del hospital. El doctor utiliza sus conocimientos de vudú para crear la peligrosa droga que convierte a los hom-

bres en zombies. Selecciona a los enfermos a través de pruebas neurológicas exhaustivas, y les somete al preparado. Además, estos enfermos han solicitado que a su muerte sus cuerpos sean incinerados en el cementerio de la Almudena, lo cual es ideal para evitar posteriores sospechas de los familiares, en connivencia con los encargados de la incineradora, como luego veremos.

Debido a algunos disturbios en las salas de experimentación, Cerebro y MedTech han recurrido a un recurso sanguinario. En los últimos desarrollos del MACC, se ha incluido un dispositivo explosivo para "disuadir" a los individuos objeto del experimento de huir u obstaculizar el mismo de algún modo. La explosión eliminará instantáneamente al sujeto portador del MACC y destruirá el aparato hasta hacerlo irreconocible. En cualquier caso, el alcance del dispositivo remoto de explosionado no supera los cien metros.

Luces, cámara...

El 2 de Junio de 1998, ocurre un accidente en las instalaciones de MedTech. Coincidiendo



con los trabajos de mantenimiento sobre el UPS (*Uninterrupted Power System*, equipos de alimentación eléctrica ininterrumpida) del centro de investigación, estalla una impresionante tormenta eléctrica. Media sierra de Madrid se queda a oscuras, incluyendo los laboratorios secretos de MedTech. Por un breve espacio de tiempo, hasta que los equipos UPS estuvieron listos (unos segundos escasos), el laboratorio no tiene electricidad.

Las fechas pueden ser importantes para el DJ, así que se sugiere llevar anotadas las mismas e informar a los jugadores del día en el que se encuentran, pues algunos acontecimientos tienen fecha prefijada. En cualquier caso, si el DJ considera conveniente retrasar o adelantar alguna fecha en pro de una partida más entretenida (para que los PJs sean capaces de evitar algún desenlace dramático, por ejemplo), es completamente libre de hacerlo.

Ante el alboroto y el desconcierto que provocó la situación, y gracias a que las celdas donde se mantienen a los prisioneros tienen cerraduras electromagnéticas, escapa por las salidas de incendios uno de los prisioneros de MedTech, uno de los recién implantados, aún con una muñequera de identificación del hospital Sta. Águeda, con las iniciales de su nombre y apellido y el número de la habitación del hospital que ocupaba, "F.G./17-B". Además lleva su anillo de bodas de oro grabado en el reverso con la inscripción "14-8-67, F.G.oo P.L.", que indica la fecha de la boda de Francisco Guzmán con Patricia López. La fuga al principio pasa inadvertida entre el desbarajuste, pero a los pocos minutos, seguridad se percata de su ausencia.

La provincia española en concreto es irrelevante siempre y cuando se den las circunstancias descritas, si deseas cambiarla por otra que tú conozcas.

Francisco Guzmán, el fugado, era un maduro empresario. Puede darse la casualidad de que conociera a alguno de los PJs, para implicarles más en el asunto.

En cualquier caso, se las apaña para salir del edificio entre la fuerte tormenta, arropado por

tan sólo una manta, que al mismo tiempo le sirvió de camuflaje. Huyó al bosque, y en pocos minutos llegó a la carretera. Una Escuadrilla Negra de Cerebro fue convocada. Esta es una medida únicamente utilizada en casos extremos. La escuadrilla, cuatro hombres incluido un tal **Caín** al mando (los PJs llegarán a odiarle y temerle; le convertiremos en un PNJ importante a lo largo del módulo), salió en su busca dada la gravedad de la situación. Tienen órdenes de usar el dispositivo de explosionado con discreción y sólo como último recurso. No pueden permitirse el lujo de enviar un dispositivo de control dado lo delicado de la situación y el caro equipo, que no es portátil, para más señas.

...¡Acción!

Los PJs se hayan enfrascados en la inauguración de un bonito y nuevo centro de convenciones en la sierra, el complejo Aqua, propiedad de una importante multinacional holandesa dedicada a la hostelería, Berger, S.A. Casualmente, se encuentra a unos pocos kilómetros campo a través del laboratorio de MedTech...

Las razones para haber sido invitados deberá obtenerlas el DJ de su historial: algún contacto relevante en la construcción del edificio o en su inauguración, responsables del complejo Aqua de importancia, algún jefecillo de la delegación española de Berger, el que puedan traer algún invitado, algún otro invitado amigo o conocido, una exposición de objetos antiguos de interés para un antropólogo o historiador, o un congreso de Psicología Aplicada de gran proyección, etc.

Los PJs (parte de ellos a ser posible) se dirigen hacia sus habitaciones en un edificio exterior. Allí, se encuentran tirado en medio del descansillo, empapado por la lluvia, a un hombre semiinconsciente, cubierto por ropas mo-





jadas, tiritando de frío. Es Francisco. Cuando ve venir a los PJs, y si estos se acercan un poco, sus labios consiguen articular un ronco y quejumbroso... "... A... *yu... dad... me... por... fa... vor...*", alzando unos centímetros una mano temblorosa, para caer totalmente inconsciente. Lleva la cabeza vendada, y las vendas tienen un tamaño descomunal para ser una simple venda con puntos, como cualquiera con algún nivel de Medicina deducirá. Además, de debajo de las vendas sale una especie de cinta que le rodea la barbilla, a modo de sujeción de casco militar.



Los PJs pueden ser lo suficientemente caritativos como para introducir al individuo en la habitación de uno de ellos y calentarlo. Si alguno de ellos pregunta si les ve alguien, una tirada de (*Perspicacia, Fácil*), le hará ver unos visillos cayendo en una ventana de la caseta del guardia. Es posible que quieran pedir ayuda al guardia.



El guardia, **Gabriel Mantillo**, es un hombre de casi sesenta años, que no quiere líos, viendo cercana su jubilación. Si los PJs le piden amablemente algo, les dará la razón, pero una tirada de (*Psicología, Complicado*) revelará que lo hace por librarse de ellos. Si intentan hablar con él, estableciendo una especie de complicidad con el guardia para que no les delate, se precisa una historia convincente por parte del jugador y una tirada de (*Comunicación, Complicado*). También pueden intentar amenazarle para que no hable, utilizando *Intimidación* en lugar de *Comunicación*. La dificultad es la misma. En cualquier caso, dispone de un *walkie-talkie* que usará si piden una ambulancia o similar. El complejo no dispone todavía de ese tipo de vehículos, así que deberán esperar una del Escorial u otro pueblo cercano. Tardará unos quince o veinte minutos en llegar.

Debajo del vendaje se encuentra el MACC, protegido con un recubrimiento plástico semitransparente que se sujeta a la barbilla del individuo. Si le quitan los vendajes, observarán todavía las incisiones a través de las cuales se ha realizado el implante del aparato y de los terminales nerviosos. Francisco no es capaz de articular otra palabra, y sólo tiritó descontroladamente, sin recuperar apenas la

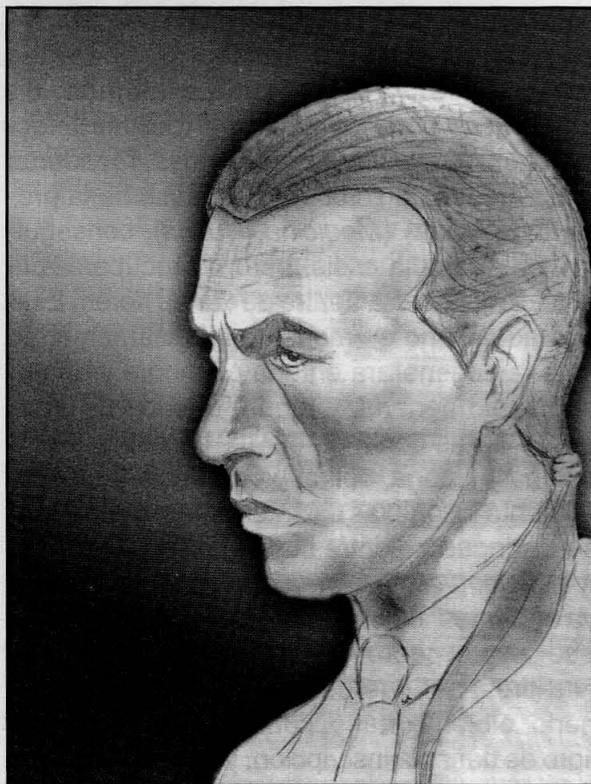
consciencia. Los cuidados médicos apropiados con el material necesario (sedantes inyectables y calor seco, además de antibióticos para combatir una posible infección debido a las múltiples heridas, rozaduras y moratones de su cuerpo, a causa de la precipitada huida) (*Medicina, Rutina*), conseguirán que pase la crisis, pero no recuperará la consciencia hasta dentro de varias horas. Está agotado. Si no es atendido médicamente, su tiritona degenerará en una pulmonía y un enfriamiento general, y morirá al cabo de unas pocas horas con más de 40º de fiebre. Entre tiritona y tiritona, delira, y pronuncia frases totalmente inconexas e ininteligibles, si bien algo se distingue de entre sus balbuceos: "... Santos... ¡Santos!... ¡¡AAAaaieeergghhh!!...". Como ya sabemos, es el nombre del doctor. El anillo que lleva el pobre hombre no sale de su dedo ni a tiros, así que deberán herirle para obtenerlo, o bien cortarlo, con lo que corren el peligro de dañar la inscripción, y se impondrá una tiradita de (*SUE, Complicado*). Otra opción es calentarlo mucho para que dilate, pero quemarán a Francisco.



Unos cinco minutos después de encontrar el cuerpo (bastante antes de la posible llegada de la ambulancia), observan unas luces (*Perspicacia, Rutina*). Llega un Opel Omega gris oscuro metalizado, con matrícula de **La Coruña 6669-FB**. Circula muy despacio, y se aproxima a la caseta del guardia. Dos hombres con gabardinas descienden del vehículo, y parecen charlar con el guardia muy cerca de su caseta. Uno de ellos es Caín, el líder de la escuadrilla. Es un tipo alto y atlético, con el pelo largo y moreno recogido en una cola de caballo, con los ojos vivos y oscuros en un rostro anguloso, una sonrisa malévola, y unas manos de dedos largos, finos y con las uñas muy cuidadas.



El DJ debe tener en cuenta que Cerebro está buscando desesperadamente a Francisco, pues puede dar al traste con todo el proyecto si su historia llega a los oídos correctos. Por ello han arriesgado enviando a una Escuadrilla Negra, utilizadas tan sólo en casos excepcionales como es éste. Si se tienen que enfrentar a uno o varios guardias de seguridad y a los PJs, probablemente sólo pregunten amablemente por el sujeto, dubitativamente, y se



despidan, para volver enseguida y coger al guardia sólo e interrogarle adecuadamente. Si algún PJ permanece con el guardia, se recomienda un tiro certero que deje inconsciente pero no mate, de un hombre oculto o del mismo Caín, para que la trama prosiga sin muertos iniciales. Las prisas y el temor por la policía les hará dejar el trabajo "sin terminar", es decir, les darán por muertos y no se preocuparán de rematarles.

Si los PJs han logrado la complicidad de Gabriel, señalará hacia otra dirección, cruzando la carretera y adentrándose en el bosque. Les está mintiendo, contándoles que ha visto una persona arrebujada en una manta que cruzaba por aquí tambaleándose y huía en esa dirección. Caín intentará amenazarle. Si supera una tirada de (*Intimidación, Abierta*), superior a la lograda por los PJs, lo logra, y Gabriel les delatará. Pero les habrá dado un precioso par de minutos para que hagan lo que deseen. En el caso de que los PJs hayan amenazado a Gabriel, bastará con que iguallen la tirada de los PJs para que Gabriel hable.

Si el guardia les delata, señalará directamente hacia el portal donde han entrado con Fran-

cisco. En el edificio hay 3 plantas y en esta ala, 20 habitaciones por planta. Pero debería ser evidente el paso de los PJs debido al rastro mojado y sucio, a no ser que hayan sido extremadamente cuidadosos y hayan limpiado el rastro. Además se encuentra un ascensor cercano a las escaleras.

Inmediatamente después, con el guardia a solas y si éste ha mencionado la figura de Francisco, Caín sacará de su bolsillo unos guantes negros y se los enfundará. Acto seguido sacará su arma con silenciador y asesinará al conserje a sangre fría, tanto si los ha delatado como si no. No quiere testigos de su desesperada búsqueda ni del individuo fugado. Si hay PJs que presencien la escena deberán realizar las correspondientes tiradas de Estabilidad Mental.

Si esto no pone los genitales por corbata a los jugadores, es que tienen horchata en lugar de sangre. El DJ deberá poner la cara de asesino sin piedad ni escrúpulos, con una piedra por corazón (ese es Caín), y describir sin tapujos y con la adecuada tensión y frialdad la escena del asesinato a los PJs. Un poquito de ambiente *gore* le pondrá las pilas al personal.

Los PJs tienen sus habitaciones en el primer piso de uno de los edificios de habitaciones privadas del complejo, a modo de hotel. En concreto, las habitaciones de la C-0101 (la "C" indica el edificio donde se encuentran, que está dedicado a habitaciones individuales) hasta la C-0120 que sean necesarias (según el número de PJs), a ambos lados del pasillo. Las habitaciones pares, desde las que se ve la caseta de Gabriel, tienen una única ventana que da a la entrada del edificio de habitaciones. Las habitaciones del lado opuesto del pasillo tienen una ventana que da a la parte trasera del edificio.

En una de las habitaciones del pasillo de los PJs, hay una señora mayor de unos cincuenta años, esposa de uno de los asistentes a la presentación del complejo, que ha decidido irse a descansar debido a una leve jaqueca. Cuando oiga el más mínimo ruido en el pasillo, como por ejemplo la campanilla del ascensor anunciando su llegada, se asomará al pasillo a ver si es su marido, o a cotillear un poco, dado que las puertas no tienen mirilla. Si ve algo



que no la gusta mucho, cerrará inmediatamente la puerta y echará el cerrojo, como por ejemplo si ve a los PJs cargando al empapado Francisco auestas. Tiene un pequeño revólver en el bolso y lo usará si se ve amenazada de algún modo. Es muy nerviosa. Reconocerá a los PJs como sus vecinos de estancia. Si lo que ve es relativamente normal, simplemente cerrará la puerta decepcionada.

No cabe duda que los PJs intentarán o bien escabullirse de la Escuadrilla Negra, o bien enfrentarse a ellos con sus armas (lo cual no es muy recomendable). Caín sitúa a uno de sus hombres en la entrada del edificio, otro rodeándolo para ver si hay más salidas, y él y su otro hombre entran con cuidado. Francisco no puede ni moverse. O lo llevan auestas, o tienen que dejarlo atrás.

Caín no es un loco. Si encuentra resistencia por parte de los PJs, evaluará la situación muy cuidadosamente. Prefiere no arriesgar ni un sólo hombre. Si encuentran una resistencia razonable en forma de disparos que se vean realizados por un profesional, levantará el vuelo sin más. Huirán exponiéndose lo menos posible para elaborar un plan de acción. Además, por orden de sus jefes, si no pueden encontrar al fugado, harán explotar el MACC de Francisco. La lluvia de sesos provocará otra tirada de Estabilidad de los PJs si se encuentran delante, como es lógico. Se considerará como una explosión de granada con un modificador a la *Gravedad* de -3, debido al escaso poder destructivo del explosivo hacia el exterior.

Si los PJs logran dar aviso a la policía, se presentarán en unos quince minutos. Caín no quiere enfrentarse a ellos y huirá. Si se presentan unos pocos guardias jurados también escapará con sus hombres.

Caín utilizará su Perspicacia para descubrir la huida de los PJs, y les perseguirán por el complejo hasta donde la prudencia lo desaconseje, por ejemplo, si van a un lugar con mucha gente. En ese caso, Caín y sus hombres vuelven con el rabo entre las piernas.

Del mismo modo, si los PJs han logrado esconderse lo suficientemente bien como para

que no les descubran, forzarán a Caín y a sus hombres a volver a las instalaciones de MedTech al cabo de unos quince minutos. Cuando Caín llegue a la habitación del PJ, ocultará debajo de una almohada la pistola con la que ha disparado al conserje.

Uno de los miembros de la escuadrilla se queda en la zona de incógnito, si no llama la atención con su traje. Su misión es averiguar quienes son los entrometidos que han encontrado con Francisco y le han ayudado. No le será difícil obtener ese tipo de información del registro del complejo Aqua.

Caín recupera si es posible a Francisco, y todos vuelven al laboratorio excepto el hombre de incógnito. Si los PJs abaten a algún miembro de la escuadrilla, los restantes hombres de Caín intentarán recuperar los cuerpos de sus compañeros para no dejar rastros, aunque la policía será incapaz de identificarles debido a que son agentes *retirados*, es decir, sin antecedentes y sin ficha policial actualizada, bien porque no la tenían, porque ha desaparecido, o porque ha sido eliminada.

¿Y ahora qué?

Los hombres de Cerebro son una buena razón para procurar esclarecer el asunto antes de que los maten. Si se necesitan más alicientes para meter a los PJs en la aventura, ahí va uno. Uno de los vigilantes del complejo, unos minutos después de la marcha de Caín, pasa por la caseta del conserje, y descubre horrorizado el asesinato. Una rápida investigación llega a la conclusión de que los PJs son sospechosos del asesinato, después de hablar con su vecina, que habla sin cesar de su actitud sospechosa, la hayan tenido o no. Un rápido registro de su habitación y encuentran la pistola. Sin lugar a dudas, un buen aprieto para el PJ que ocupa para esa habitación concreta. Inmediatamente





te se encontrará en búsqueda y captura. Si le cogen, le encerrarán en prisión preventiva, hasta unos días después. La fianza se establecerá en diez millones de pesetas, sólo si varios testigos afirman que estaba con ellos en esos momentos (el resto de PJs, como parece lógico).

El arma tiene borrado el número de serie y no tiene huellas dactilares. Además, la puerta de la habitación estaba forzada. Aun así, será el principal sospechoso y la policía opina que todas esas coincidencias son una cortina de humo para disimular el asesinato.

A partir de este momento, los PJs pueden iniciar varias líneas de investigación. Han oído de labios de Francisco la palabra "**Santos**".

Por otra parte, la muñequera del hospital tiene un logotipo identificativo, una paloma sobre una cruz cristiana. Carece de antecedentes policiales, por lo cual será extremadamente difícil saber quién es por sus restos, su huella dental o sus huellas digitales. También tienen el anillo de bodas de Francisco.

La matrícula del coche es una nueva pista, si han sido capaces de anotarla. Hay más posibilidades, como atrapar a un hombre de Cerebro, o seguirles en su huida del complejo Aqua. Veamos todo más en profundidad.

El Doctor Carlos Santos

Este pérfido personaje es una de las claves del proyecto Rasputín. Si se investiga a Santos, se podrán obtener conclusiones muy interesantes.

Su captación fue decidida en una reunión de responsables del proyecto hace ya tiempo, y los resultados que ha proporcionado han sido excelentes. Establecieron contacto con él a través de Esteban Allende. Después de aleccionarle sobre la importancia de la investigación, se le conminó al silencio.

Su lista de pacientes "muertos" es algo más larga de lo normal, y se ha incrementado drásticamente en los últimos meses, dadas las exigencias del proyecto Rasputín. De hecho, se va a tratar su expulsión en la siguiente reunión del comité por lo que consideran negligencia profesional.

El doctor tiene un antiguo ayudante descontento que hablará, con poquito que se le emborrache, sobre sus prácticas sobre muerte simulada con animales. Se puede obtener información sobre el doctor Santos a través de revistas especializadas en medicina (*Buscar Información, Difícil; +2 si se posee nivel 1 o superior en Medicina*). Allí se encontrarán referencias a los trabajos del doctor y la polémica suscitada, así como los hospitales donde ha trabajado antes de engrosar la nómina del Sta. Águeda.

"NOTAS AL MARGEN..."

El doctor Santos, eminente investigador español en el área de la neurocirugía, se encuentra en estos momentos trabajando en un área polémica. Los estudios sobre las denominadas experiencias *post-mortem* son casi ámbito de charlatanes y parapsicólogos de poca monta, no dignas de un miembro de nuestra comunidad, y menos del calibre del doctor Santos. En cualquier caso, no despreciemos estos estudios antes de conocer sus resultados, que bien podrían aplicarse en algún caso a la medicina tradicional. Recordemos su brillante carrera en el hospital Ramón y Cajal y posteriormente en el centro de Santa María de la Concepción, ambos en Madrid."

En el hospital Ramón y Cajal no encuentran mucha ayuda, pues pocos recuerdan a Santos a su paso por el hospital, hubo una disgregación en el departamento de neurología hace escasos meses. Si acuden al hospital Sta. María de la Concepción se encontrarán al **doctor Ferrán**, neurólogo, que estuvo ayudando a Santos en sus investigaciones. Cualquiera les mandará a él, pues casi todos sa-

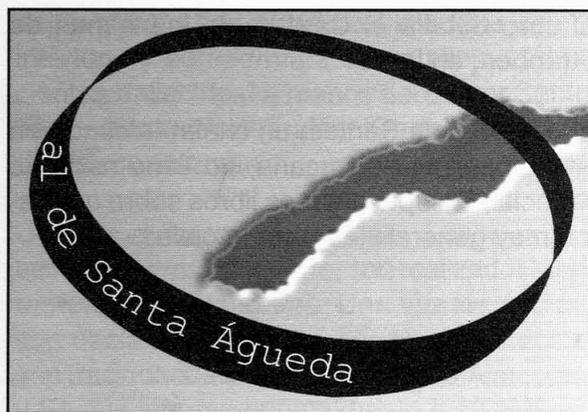
ben de su colaboración con Santos. Alguien, según les redirige hacia el doctor, les advertirá que tengan cuidado con el alcohol, al cual es muy sensible, tiene un problema médico con él. Si son educados y amables, tomará un café con ellos. No dice mucho, apenas les cuenta lo que decían las revistas. Si le hacen tomarse una copita o dos (a lo que opondrá una ligera, muy ligera, resistencia al principio), se mostrará muy hablador...

“Ese cerdo... No me gusta hablar... pero es que hay cosas que te llevan los demonios. Cierta vez, los suministros de animales de laboratorio no llegaron a tiempo. Él estaba impaciente por probar un nuevo preparado. ¿Sabéis lo que hizo el hijoputa?. Cogió el gato de una compañera y lo sometió al producto. Se lo cargó. La pobre chica creyó que se había escapado, y yo, imbécil de mí, me callé por vergüenza. En su sitio le tenía que haber puesto en su día. Échame un poquito más de ese licor, hombre...”

“Pues sí (hic), en efecto. Cuando me quise dar cuenta, el cerdo ya había convencido a un par de mendigos de la zona para que probaran la mierda esa que preparaba en secreto. A uno de ellos le sacamos del coma al cabo de tres semanas. Al otro no pudimos salvarle. (hic) Cabrón. Evidentemente, le echaron sin contemplaciones. El hospital ocultó los hechos para no provocar un escándalo en los medios de comunicación, y a mí me obligaron a callarme. ¡Pero ya estoy harto! ¡Que les den por culo! ¡Ponme otra copa, joder!”

Si le dejan seguir bebiendo, caerá inconsciente al minuto. Tiene problemas con el alcohol, y si le llevan al hospital en estado etílico, se llevarán una buena bronca de parte de los médicos, que les echarán de allí con cajas destempladas, llamando a seguridad o incluso a la policía si fuera necesario.

Si le impiden seguir bebiendo a partir de este punto, seguirá contandoles un par de cosas: *“Vaya leche. Y encima ese interés que tenía por los temas de las brujerías, y todas esas gilipolleces. Yo hojeé uno de sus libros de vudú, y se me ponían los pelos de punta. Casi me saca los ojos cuando me vió, se puso hecho un*



basilisco y me arrancó el libro de las manos. Que se joda. Le robé uno de esos libros antes de que se pirara de aquí. Al menos le despidieron, y creo que se fue a un hospital privado.”

Tras esto, se excusa diciendo que ha bebido demasiado, niega conocer el nombre del hospital, y se va un poco tambaleante al hospital. Les pide por favor que no cuenten nada de lo que han oído, se juega el puesto. Si preguntan allí, una enfermera veterana les contará que empezó a beber cuando expulsaron al doctor Santos, y es casi un alcohólico.

En cuanto al libro que ha mencionado, está escondido en un doble fondo de uno de los cajones de su despacho, y se lo entregará sin más si se lo piden. Al fin y al cabo él no lo quiere para nada, y le empieza a quemar en las manos. El libro en cuestión es una traducción moderna del infame *“Cuentos Innombrables”*, con buena parte de sus capítulos censurados y recortados. El libro explica la relación existente entre el cerebro humano y la voluntad del individuo, así como detalla ciertos rituales de dominación. Un estudioso de las ciencias ocultas puede dedicar tiempo a la lectura del libro para obtener el conjuro mayor de *Dominación (Ancestral, 17)*:

“Unas gotas de sangre del individuo a influir, mezcladas en una retorta de oro puro con sanguijuelas machacadas, vino, y aceite puro de oliva. El bebedizo será encantado en una noche de luna nueva con el Cántico de las Almas de Sträbben, y debe ser ingerido por el hechicero y por el objetivo. Desde ese momento, y por una duración de un día, el individuo obedecerá las órdenes del mago”

El libro detalla el Cántico de las Almas de Sträbben, en latín.

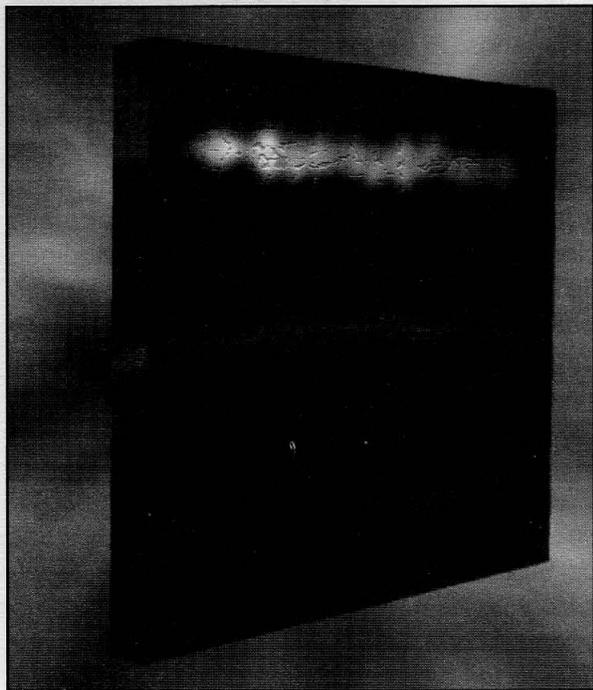
El domicilio de Santos, un chalet adosado en una urbanización cercana, no tiene nada de especial, excepto algunos libros sobre ocultismo muy generalistas y comerciales.

El Hospital Santa Águeda

Deben buscar en catálogos y revistas para encontrar el logo del hospital en una hemeroteca adecuada (*Buscar Información, Rutina; +2 si se posee Medicina*). No tendrán muchas dificultades con esto.

Una vez localizado el nombre, no tendrán nada más que acudir a las páginas amarillas, a un buscador de Internet (tienen página *web*) o una fuente similar. Allí encontrarán varios teléfonos, su localización, etc.

El hospital está enclavado en una bonita zona de la sierra de Burgos, rodeado de coníferas, al cual se llega por una estrecha y poco cuida-



da carretera asfaltada que sale de la comarcal correspondiente. El desvío está correctamente indicado, y a los dos kilómetros escasos se halla el hospital. La comarcal es una carretera muy poco transitada, si exceptuamos a los visitantes de Santa Águeda.

El hospital en sí consta de dos edificios, uno exterior, dedicado a labores administrativas y a los despachos de los doctores, residencia de interinos, salas de espera, comedor de empleados, etc., y otro edificio en el interior de un recinto delimitado por una verja con setos de unos tres metros de altura.

Es el edificio de los pacientes y quirófanos, así como de las salas de recreo y comedor de pacientes. Hay dos alas dedicadas a los pacientes, la A y la B. La habitación 17B se encuentra en el primer piso, en el ala B. En el exterior hay un parking, como hemos comentado.

Santa Águeda es una residencia psiquiátrica muy cara (1 millón mensual aprox.), con los mejores especialistas y equipo. El acceso al hospital se realiza a través de un parking con caseta y un guardia, que mantiene abierta la barrera en las horas de visita, de 8 de la mañana a 8 de la noche. Para acceder el resto de horas al hospital se necesita una tarjeta de visitante o de trabajador del hospital. En el hall se puede encontrar un mostrador de información y otro de recepción. Las señoritas son muy amables y procuran toda la atención e información que se les solicite, incluida una visita por el recinto a cargo de algún celador, enseñándoles el patio, salas de recreo, comedor y habitaciones, así como parte del equipo médico. Si solicitan una entrevista con un doctor, no habrá mayor problema, y el doctor Truchuelo, jefe de residentes, les atenderá. De hecho, citará orgulloso a su equipo, y el nombre del doctor Santos como un eminente especialista e investigador en cirugía neuropsiquiátrica saldrá a la luz.

El hospital, debido a su naturaleza, tiene un equipo de seguridad bastante sofisticado. Además, su personal está preparado para enfrentarse a un posible enfermo violento. Su plantilla consta de unos veinte miembros de seguridad distribuidos en tres turnos, unos treinta enfermeros y asistentes, otras diez personas



dedicadas a limpieza y comedor, y una plantilla de quince médicos, además de un administrador y doce personas dedicadas a la administración y secretariado. En total, en horas de trabajo hay unas 80 personas además de los internos y las visitas. Posee un pequeño circuito cerrado de televisión, con unas pocas cámaras en lugares clave (ascensores y entradas).



La entrada por la fuerza provocará que los hombres intenten la detención de los intrusos, les inmovilicen y posteriormente den aviso a las autoridades. Los trabajadores del hospital tienen una identificación en forma de tarjeta con su nombre, foto, y el logo del hospital, que llevan visible en todo momento, con un código de colores que indica la categoría del individuo. El amarillo indica personal de servicios (limpieza, desinfección...), el blanco personal médico (doctores y enfermería), el verde personal administrativo, y el rojo se reserva para los invitados. Como parece lógico, las tarjetas permiten el acceso a distintas áreas. Existen cerraduras magnéticas que son activadas por la banda de las diferentes tarjetas. Un doctor no puede acceder a la sala de financiación del hospital, ni una secretaria a la zona de quirófanos. Por lo demás, los despachos individuales y zonas no comunes sólo tienen cerraduras convencionales. Todas las cerraduras electrónicas llevan el logotipo de MedTech, pues es tecnología de la que son importadores, entre otras muchas.



Una zona de interés para los PJs es el registro de pacientes, situado en la segunda planta del edificio administrativo. Allí se pueden encontrar copias de todos los expedientes de los pacientes que han pasado por la clínica, en papel y en el ordenador en formato resumido al menos, en orden alfabético. Es muy sencillo para una persona con *Informática* obtener listados de pacientes ordenados como desee (por doctores, por fechas, por habitaciones, etc.), en cualquiera de los tres terminales de la sala, que no tienen clave de acceso (*Informática, Fácil*). Se puede entrar en estos despachos con las tarjetas blancas, las amarillas y las verdes. En horas de oficina siempre hay alguien por allí responsable de los papeles, y a no ser que le den una buena y rápida excu-



sa, avisará a seguridad de inmediato con un interfono y se informará sobre ellos. Los pacientes "fallecidos" a manos del doctor Santos son Vicente Noguerales, Carlos Gallego y Francisco Guzmán.

Cuando el doctor Santos lleva a cabo uno de sus simulacros de muerte, son realizados siempre en el quirófano tres. Una vez los cuerpos son declarados difuntos por el mismo doctor, son trasladados al cementerio de la Almudena, y Santos informa puntualmente a su contacto con Cerebro y MedTech, Esteban Allende, que realiza un sustancioso ingreso en la cuenta del pérfido médico. Santos se desentiende ya de lo que ocurre, y no conoce el resto del proyecto Rasputín. De hecho, ni siquiera conoce el nombre del hombre con quien habla, a quien llama "recolector". Una típica llamada al buzón de voz del teléfono móvil de Allende (por supuesto, codificada por si hay escuchas): "*Para recolector, número 664-1 del 24 de abril, varón, 34 años, estado perfecto, alérgico a la penicilina*". Simplemente le proporciona unos pocos datos para verificar al individuo.

Como era de esperar, el despacho del doctor Carlos Santos es el lugar más goloso para los PJs. Su puerta posee una cerradura de seguridad (*Mecánica - Cerrajería, Difícil*), y no tiene cristal. Su nombre está en letras doradas sobre la puerta. En el interior del despacho, se pueden ver una mesa con varios expedientes médicos y papeles burocráticos, material de escritura; al fondo hay una ventana (es un primer piso); a la derecha según se entra hay un fichero grande con tres amplios cajones, y a la izquierda hay una pequeña librería con un buen número de libros médicos en sus tres estantes. Detrás de la estantería del medio, que se puede descolgar, se encuentra una caja fuerte (*Perspicacia, Rutina*), donde guarda los caros y difíciles de conseguir ingredientes para fabricar el polvo de zombie, así como unas anotaciones en clave. Abrir la caja fuerte no es tarea fácil ni para un experto (*Mecánica - Cerrajería, Muy Difícil*), con las herramientas adecuadas.

Por otra parte, en uno de los cajones de su fichero, cerrado con llave (*Mecánica - Cerra-*



jería, Fácil), guarda todos los expedientes médicos de sus pacientes actuales y de los pasados, entre los cuales se pueden encontrar varios muertos en circunstancias sospechosas, que curiosamente tienen todos una especie de pequeña etiqueta roja redonda en la esquina superior izquierda de las carpetillas marrones donde los guarda (*Perspicacia, Rutina*). En la actualidad hay un paciente, **Jeremías Gómez**, que está listo para operarse, y su carpetilla tiene la ominosa etiqueta roja. En efecto, es el próximo cobaya para Cerebro. Su operación se realizará en breve, el **12 de Junio de 1998**, de la que no saldrá con vida si le opera el doctor Santos.

A todos se les trasladó, como dicen los expedientes, al crematorio del cementerio de la Almudena. Si se examinan los expedientes con los conocimientos suficientes (*Medicina, Rutina*), se puede observar que las pruebas neurológicas y físicas eran con mucho excesivas para las operaciones a las que iban a ser sometidos los pacientes.

El doctor Santos lleva encima su teléfono móvil en todo momento, y pueden obtener el número de Esteban Allende si consiguen el móvil de algún modo. El número está ligado a un pub de Vallecas, "*Diabólicca*", un disco-pub heavy metal propiedad de Allende, que es donde suele encontrarse. Para obtener el nombre del propietario desde el teléfono necesitarán algún contacto en Telefónica, la Policía o similar (el teléfono es un Movistar), pues es información confidencial.

En cuanto al doctor Santos, suele pasar en los quirófanos y consultas todo el día. Es un tipo amable a primera vista, si bien un buen conocedor del carácter humano le identificará tras una breve charla bien llevada (*Psicología, Complicado*) como un cuasi-paranoico muy inteligente, con un buen montón de cosas que ocultar.

Cualquier desliz de los PJs referente al tema que tratan conseguirá que Santos muestre interés e intente preparar una encerrona a los PJs, por ejemplo, quedando con ellos al día siguiente en su casa para tomar café. Les pide

una tarjeta de visita o varias, y del mismo modo intenta arrancar un pelo de la cabeza de alguno de ellos con la excusa de que tenía algo (un bicho, una pelusa...) en el pelo, con un rápido movimiento. El PJ puede intentar esquivar este "ataque" (*Melé, Difícil*).

A partir de ese momento, van a tener a un adepto de las artes místicas del vudú detrás de sus almas, con la ayuda de los *trofeos* conseguidos en su encuentro (un pelo, la tarjeta...). Los conjuros preferidos de Santos para acogotar a los PJs son el del *Vómito Imparable* y el de *Sofoco* (ver sección de PNJs para la descripción de los conjuros). Para empezar a dañarles en serio utilizará *La Digestión de la Serpiente*, el insidioso *Vórtix* y la temible *Muerte Negra*, así como otros tipos de maldiciones y dolores a distancia a discreción del DJ. La única manera de deshacerse de este odioso personaje, una vez que han desatado su persecución, es acabar con él. Por otra parte, su egomanía es muy elevada, e intentará acabar por sí mismo con los PJs a través de las artes arcanas, pero sin prisas, les hará sufrir de lo lindo primero con los rituales mencionados y otros a elección del DJ.

Es posible que un estudioso de las Ciencias Ocultas pueda detectar que esto se trata de algo más que mala suerte, y que está siendo utilizada contra ellos Magia negra (*Ciencias Ocultas, Complicado*), por los signos y la forma de aparecer los síntomas extraños, o mediante un ritual apropiado.

Si Santos se entera de la terminación sospechosa del proyecto Rasputín, abandonará apresuradamente todos sus quehaceres y se desplazará a la isla de Santo Domingo en un vuelo charter desde Lisboa, adonde llegará en tren en unas pocas horas. Allí tiene suficientes conocidos y contactos (su maestro, Baba Tonga, incluido) para vivir sin problemas durante una buena temporada, además del dinero obtenido de Cerebro por su colaboración con el proyecto Rasputín. Por supuesto, no olvidará a los PJs y volverá a la carga cuando menos se lo esperen en futuras aventuras. Santos puede convertirse en un PJ recurrente de gran utilidad para el DJ, gracias a su versatilidad como experto del vudú.

En el campo de las artes místicas, es posible que los PJs intenten recurrir a la ayuda de algún hechicero con ciertos conocimientos. En este caso, precisarán algún contacto en el campo místico, o bien buscarlo con ahinco, quedando en manos del DJ y de cómo realicen la búsqueda los PJs las tiradas necesarias, en su mayoría de *Trato Social*, *Ciencias Ocultas*, *Buscar Información*, etc. Hay mucho embaucador en este mundillo, y se debe poner en manos de alguno a los PJs. Después de los estafadores, lo sencillo es que logren contactar con un inexperto hechicero que quiera ganar algo de dinero. Probablemente sea aplastado por el dominio de las artes místicas de Santos. No es fácil ni mucho menos llegar a ponerse en contacto con un verdadero maestro del vudú (si es que buscan por ese camino) pero si lo consiguen y ponen empeño en ello, es más que probable que lleguen a encontrar a Guy La Fontaine, procedente de Trinidad. Es un reputado hechicero Houngon, actualmente residente en Madrid debido a ciertos "problemas" con los hechiceros de su ciudad. Conoce de oídas a Santos, como un aprendiz de uno de sus enemigos (Baba Tonga, un peligroso Boccor de Trinidad), y les ayudará a cambio de un futuro favor que quedará a discreción del DJ para futuras partidas. Por otra parte, sólo les ayudará si se le explica que Santos es el malo de la película. Sus "favores" predilectos consisten en buscar materiales extraños para sus conjuros, o incluso ir a hacer alguna visita sin muy buenas intenciones a sus enemigos de Trinidad.

Caín y sus hombres

La Escuadrilla Negra ha realizado su investigación, y está tras la pista de los PJs. Si se les ocurre volver a algún lugar de trabajo o de vivienda habitual, los hombres de Caín estarán esperándoles. Es decisión del DJ lo difícil que les pondrá la situación a los PJs, pero se recomienda que los PJs vean al menos el coche gris metalizado de la escuadri-

lla, para dar un aviso de "¡Peligro!" a los jugadores. Si han sido tan incautos como para no temer una emboscada en algún lugar frecuentado por ellos, algún disparo o incluso ataque mental de Caín no estará de más antes de la evasión de la escuadrilla para evitar ser descubiertos. En esta ocasión, la matrícula será falsa (M-7483-SG), gracias a que ya han tenido tiempo de prepararse, al contrario que en la huida de Francisco. La matrícula pertenece a otro coche diferente. Esto es una pista falsa que el DJ puede aprovechar para despistar de alguna manera a los PJs, y guiarles hasta un inocente ciudadano que no tiene nada que ver con el asunto.

Si los PJs no han realizado avances en la investigación, un poquito de presión al oler el peligro detrás suyo les hará ponerse en marcha con toda probabilidad. Hay que usar las escuadrillas negras como medida de tensión, para mantener el miedo en el ambiente.

En el segundo o tercer ataque, es posible que se produzca una intervención de un equipo de seguridad de Nostradamus, como veremos un poco más adelante.

El trabajo de Estaban Allende

Este hombre es el encargado de la coordinación de la recogida de cobayas humanas para el proyecto Rasputín. Tiene sobornados a los dos integrantes del equipo del crematorio del cementerio de la Almudena, quienes son los encargados de proporcionar unas cenizas falsas a los familiares del individuo que hayan elegido para el experimento.

Si un psíquico examina esas cenizas con postcognición (adivinar el pasado), descubrirá con asombro un cúmulo de sensaciones variopintas, y temblará ante la sensación de muchas muertes, como corresponde a los restos mezclados de varios cadáveres:

"Al tocar las cenizas, la oscura y opresiva sensación de la muerte te asalta, pero no de una

sola muerte, sino de muchos fallecimientos, unos agónicos y otros rápidos, dolorosos y plácidos, entre un sin cesar de imágenes variopintas y entremezcladas que saturan todo tu ser...."

No será sencillo convencer a los familiares de que entreguen las cenizas de sus seres queridos, como se puede imaginar. La excusa debe ser creíble, y además deberán superar la correspondiente tirada de *Comunicación (Difícil)*. Si les apabullan con una charla científica o muy sólida, el DJ puede dejarlo en *Complicado* o *Rutina*. Una buena excusa es contar que son agentes del crematorio de la Almudena (con alguna acreditación falsa), y que sospechan que no son las cenizas de su pariente debido a una lamentable confusión, y que si no les importa las someterán a algún análisis en su presencia, por ejemplo.

El procedimiento que siguen los criminales es el siguiente. De anteriores cremaciones, van extrayendo pequeñas cantidades de ceniza, de modo que tras unos cuantos difuntos, pueden simular un nuevo recipiente con ceniza. El cadáver es en realidad apartado del resto, e introducido en un ataúd traído por Allende, en cuanto llegan los cuerpos al crematorio. Si alguien les descubre en ese momento, lo más probable es que se excusen diciendo que han trasapelado el expediente de ese cuerpo y que ante la duda, no lo han incinerado.

Estos dos hombres, Santiago Reyes y Pedro Alarcón, creen que entregan exclusivamente cadáveres al señor Allende, al cual conocen por un nombre falso: señor Negreda. Cada cierto tiempo, envía un delegado vestido de estricto traje oscuro, camuflado de empleado de funeraria (el coche no tiene marcas), a comunicar que van a recibir un nuevo cuerpo, y deja el ataúd allí. Cuando está listo, Reyes hace una llamada a Negreda para que mande el coche fúnebre a recoger el ataúd, y entrega un maletín con trescientas mil pesetas a cada empleado. La cadencia habitual es de un individuo cada dos meses, aproximadamente. Hasta el momento, han sido requeridos sus servicios en cuatro ocasiones, incluyendo la de Jeremías, que se producirá el 15 de Junio, como veremos luego.

Los dos empleados están un tanto atemorizados, y de hecho son el eslabón más débil de la cadena de recogida de individuos. No hablarán por las buenas, ni siquiera con alcohol de por medio, pero si se les presiona lo suficiente con amenazas de denuncias a la policía (*Intimidación, Rutina*), cantarán todo lo que saben, e incluso se mostrarán dispuestos a colaborar para cazar a los malhechores a cambio de que no les caiga encima una pena de cárcel. Otra posibilidad es atemorizarles contándoles que los cuerpos que enviaban no estaban muertos (*Comunicación, Complicado*). Se derrumbarán prácticamente a la vez. Si confiesa uno, el otro caerá también en cuanto se entere de boca del propio confeso.

El coche se alquila bajo cuerda a la funeraria *López e hijos*, localizada en Toledo. Investigar la matrícula les lleva a la empresa de pompas fúnebres directamente. Si investigan a la funeraria, sólo saben que les alquilan un coche sin marcas cada cierto tiempo, y se lo devuelven impoluto y con el depósito lleno de gasolina, pero con unos doscientos kilómetros más. Allí nadie sabe nada.

El chófer del coche fúnebre toma el ataúd y lo lleva, vigilando que nadie le siga, dando grandes rodeos innecesarios, hasta una nave industrial en las afueras, donde está esperando Allende con cuatro tipos duros. Meten el féretro en una caja de madera de transporte, y lo montan en una furgoneta sin marcas, siempre alquilada a la casa Hertz (como se puede deducir de la investigación de su matrícula), y dos de los tipos conducen el ataúd hasta el edificio central de Med Tech. Allende vuelve con su coche a su chalet en la sierra, acompañado de los otros dos guardaespaldas. En concreto, la siguiente recogida se produce el 15 de Junio de 1998 al mediodía, tras la muerte simulada del paciente de Santos, Jeremías Gómez.

En cuanto al pub de Allende, es un local de unos cien metros cuadrados, con música heavy metal a todo volumen, gente de bastante mala reputación y peor genio, y donde Allende realiza sus trapicheos de droga y tráfico de armas a pequeña escala. Allí tiene al menos a cuatro matones a sueldo con él a todas horas. Su casa

está en el mismo edificio, y sube por unas escaleras interiores a ella.

A partir de aquí las posibilidades se multiplican. El DJ deberá afrontar las salidas más diversas de los PJs, e interactuar con ellas de la forma más adecuada posible. Los hombres de Allende no dudarán en disparar sus armas automáticas ante la más mínima sospecha de vigilancia, y escaparán a toda prisa en el coche de Allende, dejando el féretro allí mismo. En la furgoneta hay un mapa de carreteras de Madrid, con el emplazamiento del edificio principal de MedTech marcado con rotulador y las siglas "MT".

Campanas de boda

Si investigan el anillo, yendo al registro civil podrán descubrir que ese día se casó únicamente una pareja con esas iniciales, Francisco Guzmán y Patricia López. Este quizás es el camino más sencillo de seguir.

La mujer de Francisco es una viuda desconsolada de 50 años, con bastantes millones en el banco, pero que apenas sale de casa. Está un tanto necesitada de amor, así que un PJ con la suficiente presencia de ánimo (*PRE, Complicado*) puede intentar camelársela (*Comunicación, Rutina*). Al principio pondrá objeciones a una serie de temas, pero luego accederá a la mayor parte de deseos del PJ, dentro de unos límites que el DJ sabrá imponer.

El coche oscuro

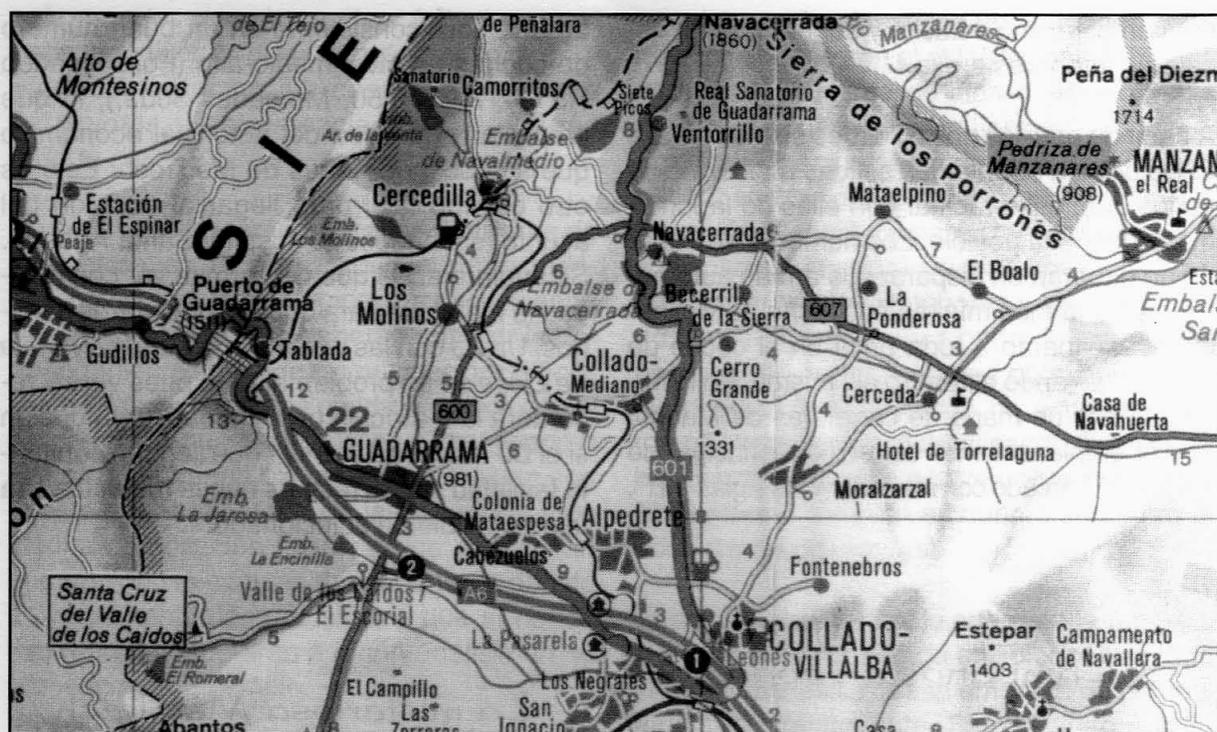
La matrícula del Opel gris de la primera escena, si la investigan (*Búsqueda de Información, Fácil*), les conduce directamente a MedTech, a cuyo nombre está ligada como coche de empresa. El automóvil fue comprado como parte

de una flota consistente en un buen número de coches de nivel medio-alto (Ford Mondeo RS 24, BMW 750, Mercedes 300...), lo que empieza a dar idea del potencial económico que se esconde detrás de MedTech. Este es otro camino fácil para llegar al corazón del asunto, saltándose el hospital Santa Águeda. Se sugiere al DJ que no permita ver con claridad la matrícula para que busquen otros caminos. Un PJ con las ventajas de *Eidético* y *Vista de Lince* es un problema aquí, pues verá y recordará la matrícula con claridad. Otra opción si el DJ no desea permitir que lleguen con tanta facilidad a MedTech es que la matrícula sea falsa y problema solucionado.

La misteriosa MedTech

Los PJs podrán encontrar algo de información sobre MedTech en las revistas de información médica. Según los datos que se pueden recopilar sin mucho esfuerzo (*Buscar Información, Rutina; +2 si se posee Medicina*), MedTech se dedica a la fabricación e importación de tecnología de uso médico, desde reanimadores cardíacos hasta pulsómetros con control remoto. Se cita un apartado de correos como medio de contacto, un teléfono de atención al cliente (902 / 313234), y una dirección de correo electrónico (*medtech@info.net*), para pedir información y realizar pedidos. Si desean encontrar su domicilio, no tendrán más que llamar al teléfono de atención y se lo darán.

MedTech en sus inicios fue esa empresa que se anuncia en las revistas, pero en la actualidad es una tapadera para parte de los experimentos médicos de Cerebro. El capital y equipo de que dispone supera con mucho las expectativas para una modesta empresa de tecnología médica que ni siquiera se dedica a la exportación. Su central, una mole de hormigón, se halla, sin marcas exteriores, en un edificio de la sierra de Madrid, como ya hemos comentado. Aparte, dispone de unas buenas oficinas



en el centro de la ciudad de La Coruña donde se realizan las transacciones legales de la empresa, y donde se encuentra un equipo de personas al margen de la actividad oculta de MedTech. Es con estas personas con los que contactarán los PJs si intentan llegar a la empresa a través del teléfono, correo electrónico o del apartado de Correos. Todos estos empleados de La Coruña se incorporaron con posterioridad a Diciembre de 1989. Sólo el Director de Ventas, Santiago Colmenar, encargado de las oficinas del centro, conoce la situación del edificio matriz. De hecho, está al tanto de la relación de la empresa con Cerebro, y es uno de los hombres de confianza de Ángel Vidal, en la actualidad Director General de la compañía. Además del Sr. Colmenar, hay cinco miembros de venta directa y dos administrativos de la empresa, que tiene alquilada media planta quinta del edificio Gamboa. La otra media es de Arthur Andersen Consulting. Por último, en el despacho de Colmenar suele estar Sonia Sprigatto, secretaria y guardaespaldas profesional a cargo de la protección de Santiago. Además es su choferesa particular. Ninguno de los miembros de MedTech en el edificio Gamboa está al tanto de la profesión de guardaespaldas de la señorita Sprigatto, a la que todos creen secretaria y choferesa simplemente.

Por su parte, Sonia ha sonsacado a su jefe sobre el proyecto. Se acuesta con él a menudo, en parte para obtener información. Le asquea lo que ha llegado a saber, pero como profesional que es acepta su servicio y punto. Sus conocimientos los usará sólo como seguro de vida. De hecho, sus abogados conservan un documento que saldrá a la luz si le ocurre algo a la señorita Sprigatto, donde cuenta todo lo que sabe sobre el proyecto Rasputín.

Como opción, el DJ puede decidir que Sonia sea una agente de Nostradamus infiltrada, y que esté a punto de obtener la información necesaria para realizar una ataque sorpresa a la factoría de MedTech. De este modo, aunque al principio parezca reacia a colaborar con los PJs, al final se convertirá en una aliada. Su aspecto físico es impresionante, una morena de 1,78 m. con unas medidas 100/60/90, morena de ojos verdes, pelo liso, voluminoso, y largo. Siempre viste con traje de chaqueta con minifalda a juego, luciendo unas largas y torneadas piernas.

O como contrapartida, Sonia puede ser una agente de Cerebro, colocada en su posición para controlar de cerca a Colmenar. Cualquier desliz por su parte y se encargará de matarle y deshacerse de su cadáver.

Colmenar guarda en su cartera una tarjeta con banda magnética, blanca y con un cuatro azul. Luego veremos la utilidad que tiene en el edificio principal de MedTech. Es un tanto confiado al llevarla encima de esa manera. En cualquier caso, Sonia le mantiene protegido de posibles carteristas.

La red informática de MedTech, la empresa legal, goza de una seguridad media, que puede ser reventada por un *hacker* experto sin muchos problemas, si tiene acceso a Internet (*Informática, Complicado*). De esta subred serán capaces de obtener una serie de datos interesantes pero no demasiado confidenciales, como listados de clientes antiguos, la nómina de empleados actual y el listado de todos los empleados de la empresa desde su nacimiento, así como el estado de cuentas de la empresa en su parte legal.

De la investigación de los datos, se pueden obtener los siguientes indicios, que se descubrirán gracias a cualquier entendido en contabilidad y leyes (*Derecho y Leyes; Rutina*), tras dedicarles un par de días de estudio. Si alguien no versado en estas lides se metiera a descifrar el galimatías que forman estos documentos, se verá perdido entre frases como "*Amortización Directa del Inmovilizado Material*" y "*Aportación subsidiaria fiscal de Desempleo*".

- La empresa renovó prácticamente toda su plantilla en un periodo que abarca de Noviembre de 1988 a Enero de 1989. Ahora cuenta con veintisiete empleados. Antes eran treinta y dos.
- El estado de cuentas indica que no son ni muchos menos una empresa boyante, sino que tienen fuertes pérdidas, que sólo se compensan mediante donaciones privadas.
- Sus ventas no justifican su estructura. Cualquier estudiante de economía se daría cuenta de este factor. Está muy mal dimensionada.
- Del estudio del patrimonio de la empresa se puede deducir que tienen otro edificio en alquiler, si bien no aparece citado por ningún otro sitio, y ni siquiera aparece su dirección. Sólo aparece la propietaria del edificio, la empresa *Columbra, S.L.*
- Gozan de abundantes donaciones privadas, gracias a las cuales subsisten. Las donaciones

privadas proceden de un consorcio denominado *West Star*, sin domicilio fiscal definido. Estas donaciones se produjeron a partir de Noviembre de 1988.

- Las ventas disminuyeron paulatinamente hasta en un 60% en el periodo de incorporación de nuevos empleados, y apenas se mantuvieron posteriormente. Actualmente no ha mejorado la situación. De no ser por las donaciones privadas de carácter esporádico, al parecer sin contraprestación, la empresa se encontraría en quiebra técnica.
- El departamento comercial ha sufrido un recorte espectacular. De veinte miembros han quedado sólo cinco. El resto de departamentos se dividen así: ocho miembros que corresponden al Director General y a su consejo directivo, incluido el Director de Ventas, y los restantes catorce miembros de administración y finanzas, una proporción descomunal para una empresa pequeña que prácticamente sólo se dedica a la venta de tecnología importada.

No hace falta ser muy listo para deducir que esta empresa no es trigo limpio. Esconden algo, evidentemente. Por sus cuentas, se podría afirmar que se dedican al blanqueo de dinero, pero hay formas mucho más sutiles para ello, con lo cual es improbable. Pueden llevar estos datos a analizar a un gestor, el cual les cobrará gustoso alrededor de cien mil pesetas por el trabajo. Un gestor normal tiene *Derecho y Leyes 4*, uno bueno 5, pero les cobrará más caro.

Muy pocos conocen su actual situación, y de hecho las donaciones privadas que llegan a ella proceden del dinero negro de Cerebro, que aprovecha para hacer limpieza de sus fondos, aunque como ya sabemos no es su objetivo principal. *West Star* es un consorcio fantasma, en realidad no existe, como descubrirán en el Registro Mercantil (*Búsqueda de Información, Fácil*). Allí les dirán que no es una empresa física, sino parte de muchas empresas. Forma parte de una maraña de compañías falsas. Sin comerlo ni beberlo, se han encontrado con uno de los extremos más vulnerables de una gran estructura financiera.

Detrás está el consorcio de los bancos de Cerebro. Desliar la telaraña empresarial de los fondos de Cerebro es realmente difícil, pero



no imposible si se le dedican unas cuantas semanas y se superan dos tiradas (*Derecho y Leyes, Formidable; y Buscar Información, Difícil*). Si no se superan, el investigador se ha perdido entre datos y empresas, le faltan factores y no llega a ninguna conclusión, está dando vueltas en círculos.

Si, por el contrario, es capaz de desenmarañar la trama, será el poseedor de una información realmente importante por la que puede obtener grandes beneficios si la lleva a Nostradamus o a algún medio de comunicación importante. Pueden llegar a obtener varios millones de pesetas por ello. Pero Cerebro puede considerarle un enemigo a partir de entonces si llega a saber su nombre, y eso no es bueno, no señor.

Si rastrean a los antiguos empleados, algunos de ellos dirán que les ofrecieron una buena indemnización debido al cambio de estructura de la empresa, y se marcharon. Uno de ellos, a elección del DJ, comentará casualmente que aquella reorganización fue a raíz de unas reuniones que mantuvo Ángel Vidal con otros dos tipos. Recuerda que uno era un doctor medio chiflado, y el otro un hombre mayor con un bastón, con pomo de marfil. Uno de ellos, que quiso saber demasiado, fue asesinado en un accidente de tráfico simulado. Corría el año 1988 por aquel entonces. Los actuales empleados localizables se encuentran exclusivamente en las oficinas del edificio Gamboa. El resto no tienen domicilio particular en los informes.

Los PJs no podrán acceder desde el exterior a la red interna de MedTech a través de Internet. Deberán hacerlo a través del terminal de Santiago Colmenar en el edificio Gamboa, o bien simulando desde el exterior eso mismo (*Informática, Difícil*). Accederán a un menú que posee la opción:

... 4. CONECTARSE A RED INTERNA. ...

Después, deberán introducir el password "*Rasputin*". Esto no es difícil de averiguar para un hacker que posea un tipo de software adecuado (*Informática, Rutina*).

En el ordenador del despacho de Santiago, guarda además un mensaje de correo electrónico

en un fichero llamado *rasputin.txt*, entre otros muchos ficheros. Si alguien con conocimientos en Informática investiga a fondo el ordenador durante una hora escasa, se podrá descubrir este fichero (*Perspicacia, Fácil*).

En realidad es una nota confidencial de Ángel Vidal al consejo, a raíz del suicidio del Doctor Abrams, un momento delicado, que Santiago olvidó borrar del disco duro.

- **Fecha:** 22-abril-1996.
- **De:** Ángel Vidal.
- **A:** Consejo Directivo MedTech.
-
- Recomiendo paciencia y buen hacer a todos. No es conveniente perder los nervios ahora, a pesar de la desgraciada muerte de nuestro Investigador Jefe. Sugiero calma, dado que seguiremos en el proyecto, y debemos dar imagen de empresa seria y formal. No podemos dar la espalda a la realidad y al futuro.
- *Un saludo cordial,*
- *Ángel Vidal*
- *Director General de MedTech*

Quizás de este mensaje puedan averiguar el nombre de Abrams, gracias a la fecha de la muerte del mismo. Una investigación a fondo sobre los doctores muertos en esas fechas les conducirá al doctor Peter Abrams directamente, sin posibilidad de error (*Búsqueda de Información, Difícil; +2 si el investigador posee conocimientos de Medicina, Ciencias Físicas o similar*).

Abrams, Peter : (1946-1996) Eminente psiquiatra, licenciado en la universidad de Arkansas, doctorado en Yale *cum laude*. Residente en España desde el año 75, investigador en el campo de la psiquiatría experimental. Sufrió un bajón en su carrera debido a experimentos un tanto fuera de la ética colegial, en el campo del tratamiento de las psicopatías crónicas mediante estimulación externa. Desapareció del panorama médico en el año 1988, y su cuerpo fue encontrado el 20 de abril de 1996 con evidentes signos de suicidio. Su muerte no ha sido aún esclarecida.

La más mínima sospecha de Vidal hacia los PJs (respuestas o preguntas sesgadas o com-

prometidas) pondrá en marcha el mecanismo de Cerebro. La Escuadrilla Negra de Caín perseguirá a los PJs ahora sin piedad, cueste lo que cueste. Ahora serán ellos o Cerebro. Pero esta reacción va a desencadenar otra paralela en Nostradamus.

En cuanto a la red interna de MedTech, es una falsa pista. Únicamente podrá utilizar el correo electrónico de la empresa y poco más. Los datos del Proyecto Rasputín son demasiado valiosos como para tenerlos al alcance de cualquier pirata informático.

Nostradamus entra en juego

La Fundación Nostradamus tiene espías en Cerebro desde hace años. Son miembros ahora respetados tras muchos años de sacrificios, ocultando su verdadera motivación, y realizando actos que repudian. Pero son piezas básicas para luchar contra el cáncer de la organización Cerebro. Pues bien, Nostradamus también movilizará a su cuerpo de Seguridad de Madrid, con el mismísimo Hans Kronenberg a la cabeza (ver sección dedicada a *La Fundación Nostradamus* en el libro básico). Esto es debido a que llevan bastante tiempo detrás del Proyecto Rasputín sin conseguir ningún resultado gracias al secretismo de Cerebro. Pero ahora se han descuidado debido a la casi obligatoria movilización de la Escuadrilla de Caín, que ha disparado las alertas desde el primer momento en Nostradamus. Un equipo Rojo de Nostradamus se pondrá a trabajar y a investigar a los PJs, incluso a protegerles si llega el caso, pues sospechan que tienen información privilegiada que les será muy útil.

Los equipos de Nostradamus, sección Seguridad, se dividen en equipos *Azules*, *Verdes* y *Rojos*. Los equipos *Azules* son los encargados de la vigilancia estática, y son los más usuales, tanto en número como en apariciones. Son los encargados de velar por la seguridad en convenciones, edificios de la Funda-

ción, etc. Sus miembros son entrenados como guardias de seguridad típicos, pero con mayor intensidad. Por su parte, los equipos *Verdes* son más especiales, dedicándose su actuación a temas más relacionados con la seguridad informática y tecnología, estando compuestos en su mayoría por especialistas en sistemas de seguridad, redes de ordenadores y similares campos de actividad, no son hombres de acción. Por último, los equipos *Rojos* son los menos conocidos, y sólo se requiere su actuación en momentos especiales. Son los equipos de intervención directa, de protección inmediata, y de acciones de subterfugio. Sus miembros son expertos en el manejo de armas, el combate cuerpo a cuerpo, el manejo y desactivación de explosivos, etc. Son los más especializados. A veces tienen que llevar a cabo misiones no del todo legales. En concreto, el equipo que se pone en movimiento es el Rojo Tres, bajo la directa responsabilidad de Hans, el coordinador de la sección de seguridad en España, como ya conocemos.

La preparación y el entrenamiento que poseen sus miembros es comparable a la de los cuerpos de operaciones especiales de ejércitos de todo el mundo (Boinas Verdes, SAS, GEOS).

El DJ podrá usar a Rojo Tres como una especie de seguro de vida para los PJs si así lo desea, en el más que probable caso de que se metan en asuntos demasiado peligrosos a lo largo del módulo. Consta de 5 miembros, incluido el propio Hans.

Si se quiere dar ambientillo, el DJ puede utilizar esta información filtrándosela por anticipado o posteriormente (para no perder el factor sorpresa) a algún PJ que posea algún contacto en Nostradamus o algo por el estilo, mediante una llamada anónima, por ejemplo:

“¿Es Vd. [nombre del PJ]? Bien. Me han comunicado que le informe de que el equipo Rojo Tres de Seguridad Nostradamus les ha apoyado. Un saludo de parte de [contacto del PJ en Nostradamus].”

De este modo, el PJ podrá decir algo así como “¿¡¡Rojo TRES?!? ¿¿El grupo de Hans Kronenberg??”, o pondrá cara de circunstan-



cias. Todos le mirarán con cara extraña, y el DJ puede explicar lo que significa eso. Por supuesto, Nostradamus no tiene ni idea de la localización exacta del edificio principal de MedTech ni de su relación directa con Cerebro, si no ya habrían intervenido.

¿Dónde está la verdadera MedTech?

La localización del edificio central de MedTech saldrá de la identificación del patrimonio de Columbra, S.L., en la oficina de la Propiedad Inmobiliaria. Allí encontrarán un edificio y finca situado a menos de diez kilómetros del complejo Aqua, donde se inició la aventura. El resto se hallan al menos a cuarenta kilómetros de allí, ya casi en la capital. Además, Santiago Colmenar puede ser persuadido para que hable del edificio (*Intimidación, Complicado*). Del mismo modo, pueden someter a Santiago a una estrecha vigilancia, dado que realiza frecuentes viajes a Madrid. Irá en un par de días al edificio principal, donde Santiago se presenta a mantener una charla con Ángel Vidal a menudo sobre el Proyecto Rasputín y temas de menor importancia.

Pero si desean seguirle, tendrán que evitar con sendas tiradas de (*Sigilo, Complicado*), y (*Conducir, Rutina*) a la perspicaz Sonia Sprigatto, que si fallan les descubrirá y se escabullirá sin demasiados problemas (a no ser que algún PJ sea un experto conductor).

El edificio es una especie de nave industrial de hormigón muy grande, sin marcas externas, en el polígono industrial del Gomoso. La nave alberga entre otras cosas unas pequeñas oficinas con tres empleados, y tiene pinta de almacén desde fuera. De hecho, allí guardan los equipos electrónicos con los que comercia la rama legal de MedTech en grandes cantidades, desproporcionadas para su nivel de ventas.

Afuera se encuentran aparcados varios coches carísimos, de los miembros importantes y los jefes de investigación. Hay un guardia de seguridad vigilando el parking, y otros dos en la entrada a la nave. Sólo se puede entrar en el edificio con la correspondiente identificación. Para entrar al parking hay una caseta con barrera, y basta con enseñar la tarjeta o bien con que el guardia reconozca a uno de los que desea entrar. El complejo y el parking están rodeados de una alambrada metálica totalmente estándar de unos 2'5 metros, con alambre de espino en la parte superior.

La primera marca de la compañía está una vez traspasada la puerta principal que hay tras los tornos vigilados. Para activar los tornos se necesita usar una tarjeta de cualquier nivel de seguridad, ya no basta con enseñarla como a la entrada del parking.

Justifican todo esto frente a inspecciones gubernamentales o investigaciones de otro tipo gracias al alto valor de las mercancías que guardan, y según esto prefieren mantener el edificio en secreto para evitar riesgos innecesarios. Además, en el piso superior hay habitaciones para los miembros del equipo que residen aquí permanentemente (en general todos los de nivel 3 de seguridad, que siempre llevan la tarjeta prendida excepto quizás durmiendo y en la ducha), un comedor, y algunas zonas de recreo con billar, máquinas recreativas, nevera con refrescos, máquina de café, y sala de televisión. En el tejado del complejo hay una piscina y un solarium para su uso veraniego. La comida la traen a diario de un restaurante cercano, *Lesmes*, convenientemente preparada en raciones individuales, y es bastante buena.

Las tarjetas de seguridad

El sistema de tarjetas de seguridad se basa en niveles. Las tarjetas, blancas, tienen un número grande en ellas en azul y la foto del propietario. Las tarjetas de nivel 1 son para los peones, operarios externos y mensajeros que sólo trabajan en el piso superior. La banda magnética sólo es útil en los tornos de la entrada. Las de nivel 2 son operativas en el ascensor y las puertas de las escaleras para acceder a los tres primeros niveles de tecnología. Sólo una tarjeta de nivel 3 ó nivel 4 permite el acceso al sótano cuatro, el del Proyecto Rasputín. Las tarjetas de nivel 4, además, permiten el acceso a los despachos y archivos inferiores. Sólo Ángel Vidal, Santiago Colmenar, y el doctor Juan Albertos, Director Científico del proyecto tras la muerte de Abrams, tienen tarjetas de nivel 4. Las tarjetas de nivel 3 están reservadas para los hombres de seguridad y científicos del sótano inferior.

En la planta superior hay cuatro guardias jurados armados. Uno hace guardia en la entrada, otro está en la sala de vigilancia por circuito cerrado. Los otros dos están en los ascensores o deambulando por el almacén. Hay un cambio de turno cada seis horas. Todos llevan walkie-talkies para comunicarse entre sí. En el resto del complejo, hay dos guardias jurados armados en la salida del ascensor y montacargas en los sótanos uno, dos y tres. En el sótano inferior, hay dos hombres de seguridad de Cerebro, camuflados de operarios normales de nivel 3, y otro más en una nueva sala de vigilancia redundante en este mismo nivel. Las cámaras de circuito cerrado están indicadas en el plano, así como la dirección habitual hacia donde enfocan, si bien el guardia puede mover el objetivo unos noventa grados. Las salas de seguridad disponen asimismo de un dispositivo de bloqueo de todos los accesos del complejo y de los ascensores y montacargas, y el control de la sala inferior tiene prioridad sobre la superior. El DJ puede utilizar estos medios a su alcance como crea conveniente para el divertimento y emoción en la partida. Los contenedores y cajas son ideales para

esconderse entre ellos y en sus recovecos, sobre todo de noche, que no hay más que guardias a partir de las diez o las once.

Se accede a los pisos inferiores, los de investigación, a través de un ascensor o un montacargas como se puede ver en el diagrama. Los pisos inferiores requieren tarjeta de banda magnética, pues son los laboratorios. Se inserta en una ranura adyacente a los botones. Reventar mediante conocimientos de electrónica este sistema de seguridad, forzando el panel de control del ascensor, requiere un experto en electrónica (*Tecnología - Sistemas de Seguridad, Difícil*), y llevará al PJ aproximadamente diez minutos. También existen unas escaleras a todos los niveles, pero las puertas son anti-pánico y sólo se abren hacia fuera, en previsión de posibles evacuaciones, existiendo una en cada nivel, y una adicional justo antes de llegar al nivel del proyecto Rasputín. A no ser que las fuercen de algún modo, mediante explosivos o un ariete, o desactiven las cerraduras electromagnéticas desde la sala de seguridad inferior, no es posible descender a los laboratorios por ellas.

Por otra parte, el aire acondicionado, situado en el piso superior, proporciona aire fresco a todo el complejo a través de una red de tuberías cuadrangulares de un grosor aproximado de un metro, más que suficiente para que se deslice una persona. Pero las tuberías poseen unos barrotes (aerodinámicos para evitar los ruidos) cada diez metros en horizontal y cada piso en vertical. Si un intruso desea avanzar por las tuberías del aire, deberá cortar estas barras de acero. Fueron incluidas debido a que los diseñadores habían visto todas las películas de ladrones donde se introducen en los lugares a través de las tuberías de aire acondicionado. Las entradas y salidas de aire están en el solarium. De ahí van a parar a la sala del aire acondicionado del piso superior. Desde la enorme máquina acondicionadora por agua salen las tuberías que alimentan el complejo, como indican los planos. Cortar los barrotes de acero, imbricados en el hormigón, requiere un equipo autógeno, lanza de calor o láser potente. Y dado el tamaño de esos equipos, va a ser difícil el circular por estas tuberías.



El alcantarillado del complejo no permite el paso de un individuo por su estrechez, así que no es una vía válida para entrar.

En el piso superior, la única zona de interés es el despacho de Ángel Vidal, donde recibe a los invitados que no están interesados en las actividades ocultas de Cerebro. Dado que Vidal tiene cierta claustrofobia, prefiere estar aquí arriba que en su despacho inferior. En un leve descuido, ha dejado en su escritorio, bajo llave, un fax proveniente directamente de Cerebro, con su logo:

"Clave 7453-1. Solicitada previsión de fondos para Proyecto Rasputín, 1999. Envío urgente, prioridad 1B."

Este fax puede ser comprometedor, como se puede apreciar, y una prueba valiosa.

Ángel Vidal, por su parte, es un negociador nato. Para salvar su vida, intentará ganarse la confianza o minar la moral de los PJs de mil maneras, incluyendo el engaño (*"¡Me obligaron a ello, mis padres estaban en peligro!"*), las amenazas si lo anterior no funciona (*"Ustedes no tienen ni puta idea de a lo que se están enfrentando, amigos"*), e incluso el ofrecimiento de una alianza, o entrar a formar parte de la nómina de la empresa (*"Estamos necesitados de gente de valía, amigos. Ustedes son profesionales, lo sé. Aprovechen la ocasión."*). Lleva siempre encima un dispositivo que activa potentes explosivos en el edificio central de MedTech. Cerebro le obligó a instalar esos explosivos como solución final, si las cosas iban muy mal. Vidal no es un psicópata, y procurará no usarlo, pero es un arma de disuasión más para amenazar a los PJs si le acorralan. Nunca lo usará a no ser que le amenacen con matarle si no lo hace (como haría Cerebro), sólo lo usará como un farol.

Vidal dispone de un par de guardaespaldas, y no suele estar en el complejo más allá de las ocho de la tarde. Reside en un lujoso chalet en la Moraleja, y posee varios automóviles.

El doctor Albertos es un científico brillante sin escrúpulos, pero no está ni loco como Santos, ni tan ciego como Abrams. Simplemente está interesado en el dinero, y ha trabajado en varias ocasiones para Cerebro. Un personaje gris donde los haya, vendido al mejor postor. Fácil de amedrentar, no tiene lealtad. Reside permanentemente en el edificio, y suele pasar en el laboratorio del proyecto muchísimo tiempo, hasta altas horas de la madrugada usualmente. Duerme muy poco.

El personal fijo al completo es de total confianza, y están muy bien pagados. Un ingeniero investigador que se halle en el nivel 2 de seguridad recibe una paga anual de alrededor de diez millones de pesetas. Hay un autocar que los recoge y los deja en casa cada día. Un

grupo de científicos, los dedicados al proyecto Rasputín en pleno, viven en el complejo MedTech, como hemos visto, y tienen prohibida la salida por motivos de seguridad. Todos los operarios tienen firmados convenios de confidencia-

lidad, y corren rumores de despidos fulminantes y cosas peores por quebrar este convenio, por lo cual se cuidarán muy mucho de hablar de su trabajo. Aun así, es posible que los PJs decidan seguir al autocar de empleados para averiguar la vivienda de algunos e interactuar de alguna manera con ellos. Todos ellos poseen tarjetas de nivel 2.

De nuevo las posibilidades son muchas y variadas para la actuación de los PJs. Pueden decidir entrar con algún subterfugio (disfrazarse de algún operario tras hacerse con su tarjeta, u obligar a alguno a cooperar, por ejemplo), o pueden entrar a modo de comando, escondiéndose de cámaras y guardias. Pueden



robar a Santiago Colmenar su tarjeta de acceso para entrar, pero enseguida reconocerán a cualquiera que lleve una tarjeta de nivel 4 y no sea uno de los tres jefes. Además tienen que enfrentarse a Sonia y a Colmenar, que también va armado. Hay más opciones, como intentar entrar como alguien de suministros (un empleado del restaurante que prepara la comida, o un operario que viene a recargar la máquina del café...) con una tarjeta de nivel 1 y luego apropiarse de otra de mayor nivel en el interior. En general, entrar a lo bruto es muy difícil, pero no imposible para un grupo especializado en incursiones (que difícilmente serán los PJs). Otra opción es ponerse en contacto con un estamento superior, como Nostradamus, que ya sigue la pista del tema como sabemos, o bien el Ministerio del Interior o la Policía. Si no van apadrinados por un contacto, toda orden de intervención en MedTech proveniente del Gobierno será detectada e interceptada hasta un cambio de localización de la base del proyecto Rasputín. Su contacto les informará de este hecho, y no podrá hacer nada al respecto, las órdenes vienen de muy arriba.

Si la incursión proviene de Nostradamus, sus espías infiltrados permitirán escapar a tiempo a todos los peces gordos: Vidal, Albertos, Colmenar y Sprigatto. Vidal es obligado por los hombres de Cerebro a explotar el edificio a distancia con todos sus operarios dentro de modo que no quede ni un sólo testigo vivo que haya visto el último sótano. El "desastre" tendrá repercusión internacional, y se achacará a un "fallo de seguridad en el tratamiento de material explosivo altamente inestable", como dicen las noticias en la TV. El DJ puede dar alguna ligera pista en forma de intuición o visión si este es el camino que desean seguir los PJs, pues es probable que les pille dentro, o en cualquier caso van a ser indirectamente responsables de la muerte de muchos individuos. En caso de que se enteren de todo ello, no hay que olvidar los tiros de Estabilidad Mental correspondientes.

Un final más o menos exitoso es atrapar a Vidal sin darle tiempo a explotar el edificio, y posteriormente obtener algún tipo de prueba de la

existencia del Proyecto Rasputín, como documentación y fotos obtenidas en el laboratorio, o algún testigo implantado.

El final de la historia

El DJ, en base a la mejor o peor actuación de los PJs, puede seleccionar el final que desee para la aventura, y aquí le ofrecemos unos cuantos interesantes dirigidos a una consecución más o menos exitosa del módulo. En general, probablemente se habrán granjeado la enemistad de varios PNJs y la amistad y favor de algún otro, pudiendo quizás añadir algún Contacto a su hoja de personaje. Posibles ampliaciones de finales, muchos de ellos acumulativos, pueden ser:

- Si los PJs llegan a acabar por sí mismos con el proyecto Rasputín, Nostradamus llegará a enterarse, y convocará a una reunión de agradecimiento a los PJs, donde les ofrecen formar parte de uno de sus equipos de Seguridad, con la paga habitual de 4,5 millones anuales y 6 millones para su jefe de equipo, que será uno de ellos. Los equipos Rojos de Nostradamus deben tener total disponibilidad. Esta es una buena opción para meter a los jugadores en un grupo compacto con misiones muy definidas, totalmente integrados en la ambientación.
- Son convocados a una reunión en un edificio de la carretera de la Coruña por algún miembro destacado del Ministerio del Interior, en concreto del CESID. Se les agradece su ayuda y se les conmina a guardar silencio, debido a la implicación de ciertos estamentos. Se destina una paga de 5 millones de pesetas a los PJs de los fondos reservados de lucha antiterrorista, en un maletín de cuero negro. Si rehusan guardar silencio, el responsable del CESID, el coronel Juan Romera, guarda el maletín y les dice:

"No me hago responsable de lo que pueda ocurrirles. Mi misión era intentar salvar sus vidas con su silencio. No imaginan lo que hay detrás de todo esto. Ustedes mismos. Este es



un país libre, como todos sabemos. Todavía pueden cambiar de opinión. Me basta su palabra para que hagamos todo lo humanamente posible por salvar sus vidas”.

Dicho esto, invita a los PJs a salir del edificio llamando a seguridad. Antes de que salgan, afirma, ya puesto en pie:

“Puedo ofrecerles el doble de dinero. Y mi garantía personal de inmunidad. ¿No desean vivir sin la preocupación constante de una bala en su cabeza? Y les aseguro que no procederá de nuestras armas. Pero podemos intentar evitar a toda costa que ustedes mueran, a cambio de esa pequeña colaboración. Es cuestión de que si ustedes hablan de más, no tendremos el factor sorpresa a nuestro favor. Estamos de su lado, no lo olviden”.

Si aun así rehusan, se da la vuelta sin decir una sola palabra, mirando por la ventana. Si piden más dinero, el coronel comenta, sonriendo:

“Esto no es una subasta, amigos. O lo toman o lo dejan. El dinero es sólo una compensación por sus esfuerzos, lo que se están jugando es la vida...”.

El DJ utilizará como crea conveniente lo que ha ocurrido en este despacho para futuras aventuras:

- Reciben una carta anónima de alguno de los PNJs amenazándoles con sufrimientos más allá del entendimiento humano (Santos) por su intromisión.
- Si recurren a levantar el escándalo en los medios de comunicación, necesitarán pruebas tangibles o no saldrá nada a la luz. En cualquier caso, “suavizarán” un tanto la noticia, sin entrar en el tema del control mental, sino con otro tema como el tráfico de órganos.

Nuevos conjuros

Estos son los conjuros vudú que el amigable doctor Santos puede usar contra los PJs, además de los que se le ocurran al maquiavélico DJ. Sé creativo. Los hechiceros vudú no sufren penalizaciones debidas a distancia en la ejecución de sus conjuros una vez construido el icono del objetivo.

Sofoco (Sortilegio-20). El sujeto objetivo comienza a sentir calor y más calor. Suda copiosamente, incluso en un ambiente fresco, y se le suben los colores. El efecto es notorio. Pierde 1 PF cada diez minutos. El bocor logra este efecto metiendo el icono del individuo en una caja de latón muy caliente, con los tradicionales cánticos de Congo y Petra, los ritos malignos del vudú.

Vómito imparable (Sortilegio-20). El objetivo empezará a sentir náuseas casi de continuo, y debe superar una tirada de (RES, Complicado) cada 15 minutos aproximadamente o vomitará. Cada vómito conlleva la pérdida de 2d6 PF, por su extrema violencia. Es posible que el objetivo vomite sangre y sufra la pérdida de 1 PV si pifia en la tirada de RES. Las náuseas provocan durante toda la duración del conjuro un -1 a todas las tiradas relacionadas con DES y PRE. El bocor provoca el efecto utilizando la representación del objetivo y sumergiéndolo en huevos podridos, excrementos, o sustancia de similar calibre, acompañándolo de los usuales cánticos vudú durante toda la duración del conjuro.

La digestión de la serpiente (Mayor-20). Este conjuro provoca que el individuo objetivo entre de golpe en coma profundo por la duración del conjuro. El bocor entra a su vez en trance místico cuando, desde una posición ritual similar a la del loto, rodeado de incienso y de un círculo místico de tiza negra, provoca ese estado en el objetivo, tras varias horas de cánticos y concentración. Es necesario algún pequeño objeto personal del objetivo que haya estado en contacto con su piel (cabello, pendiente...), que el hechicero vudú debe ingerir mezclado con sangre de serpiente y pétalos de adormidera antes de entrar en trance. Luego, para abortar el conjuro, el bocor vomitará lo que ha tragado. Una vez provocado el coma, el hechicero bocor no es necesario que continúe en trance, ni siquiera en el círculo. Cuando concluya la duración del conjuro, el bocor vomitará, aunque no quiera, los ingredientes citados. No hay problema con comer o defecar si el bocor no desea interrumpir el conjuro.

Vórtix (Mayor-24). El individuo es inmediatamente acosado por una paranoia tremenda. Sus enemigos le rodean por todas partes, los que dicen querer ayudarlo sólo quieren meterle en el psiquiátrico, ¡ni que él estuviera loco!. Llegará a la violencia y al asesinato si no supera una tirada de (VOL, Complicado) en cuanto exista la más mínima situación de tensión. Para la ejecución del conjuro, el bocor sólo necesita una imagen (fotografía u objeto personal) del objetivo. Tras los habituales rituales,



invocaciones y cánticos iniciales de los conjuros mayores en vudú, el hechicero inicia otros cánticos, por espacio de un día entero, sobre el icono del objetivo. Durante este tiempo de ejecución, el objetivo escuchará voces extrañas en su cabeza, sentirá jaquecas intensas y pasajerías, y empezará a pensar cosas extrañas. Si no lo remedia, al cabo del conjuro, y por la duración del mismo, se volverá loco y peligroso.

La muerte negra (Ancestral-32). Este poderoso conjuro imita los más avanzados síntomas de la peste negra, la enfermedad que diezmo la población europea en la Edad Media. Aparecerán chancros en la piel del objetivo, y su fiebre será altísima. Morirá sin remedio en muy pocos días si no se le ayuda mágicamente, pues los medicamentos no harán remitir el devastador efecto del conjuro. El hechicero debe realizar el sacrificio de un gallo negro a la medianoche, y beber la sangre del mismo. Luego iniciará por el espacio de varias horas unos cánticos invocando a todo el culto bocor, Congo Savanna, Congo Maussai y Congo Moudongue, bailando alrededor del icono del objetivo, y repitiendo el rito durante varias noches hasta que el individuo objetivo muera.

El polvo de zombie. Como hemos comentado, esta sustancia no es verdadera magia, sino una poderosísima droga que da aspecto de difunto al afectado. Si se roza o se ingiere, el individuo entrará en coma a las pocas horas, tras un sueño profundo del que no se podrá despertar. Enseguida parecerá que ha muerto, y permanecerá así, con sus constantes vitales prácticamente suspendidas, durante tres días aproximadamente. Luego se despertará, y si no supera una tirada de (*RES, Muy Difícil*), perderá permanentemente 1 punto de VOL

si la ha rozado; o si la ha ingerido, 1d3 puntos de VOL y ganará un punto más de FUE (la droga ha hecho más fuertes sus músculos). Si queda con VOL 0, es un pelele humano, la droga le ha dejado el cerebro como batido de fresa, y obedecerá las órdenes que le den. Como todos nos podemos imaginar, los ingredientes son el secreto mejor guardado desde la fórmula de la Coca-cola, pero se rumorea que incluye el veneno de cierto pez erizo del caribe, muy venenoso. Por mi parte, incluyo ron añejo, una variedad caribeña de la Amanita Phalloides (seta venenosa), extracto de caña de azúcar, y leche de cabra. La mezcla en las cantidades exactas de estos ingredientes, dejados secar en un ambiente puro durante un mes, resultan en polvo de zombie, un polvillo blanquecino y cristalino muy fino, similar al polvo de cuarzo. Esto equivale a una tirada de (*Ciencias Ocultas, Formidable*), con lo cual se suelen requerir muchos intentos para obtener la fórmula correcta. La ingesta de una fórmula mal calibrada conlleva la muerte del objetivo a no ser que supere una tirada de (*RES, Increíble*), en cuyo caso saldrá indemne tras estar a las puertas de la muerte. El polvo de zombie bien hecho requeriría una tirada de (*RES, Sobrehumano*), con lo cual es impensable para un individuo normal resistir sus efectos. Los bocor que hacen el polvo de zombie suelen probarlo después en un cerdo antes de darlo por bueno.

En general, se puede considerar para los niveles de competencia en habilidades de combate y atributos de todos los PNJ secundarios (matones de Allende, guardias de seguridad, hombres de Caín), un nivel medio de 4. Las características de los PNJ principales se encuentran en las páginas siguientes.

Fe de Erratas

- No existe referencia a los puntos de estabilidad mental en la creación del personaje. Inicialmente son el triple de la VOL del personaje.
- La pistola Glock 24, en la página 52, tabla 11, está listada como revolver cuando es una pistola, y realiza un máximo de 4 disparos por asalto, como todas las armas de su categoría
- En la página 56, la Tabla de Gravedad tiene un dato equivocado. En la cabecera de la tabla: la tirada a realizar es de 2d6, no de 1d20.
- En la página 59, al final de la columna lateral, hay que sustituir “..extraordinaria: Difícil” por “..extraordinaria: Muy Difícil”.
- En la página 65, hay que ignorar la frase “ni tampoco la Vista y el Oído”.
- Hay que cambiar Oído por perspicacia en la columna lateral de la página 111.
- Hay que eliminar “..VIS y..” de la columna lateral en la página 66.
- En la tabla 35, pág. 85, hay que sustituir la frase “El conjuro requiere que ciertos materiales sean frotados sobre el objeto” por “El conjuro requiere que ciertos materiales sean frotados sobre el objetivo”
- En la página 96, en la columna lateral, sobra la segunda bolita de clasificación, es decir, hay que leer las dos líneas seguidas: “..el espíritu se restringe a las leyes físicas..”, esos dos párrafos son uno en realidad.

