

habían tomado el lugar, y era raro el día en el que cualquier trabajador o paciente no se encontraba con varios de estos apuestos roedores en algún lugar del hospital. A pesar de que se fumigó varias veces el edificio, los animales no desaparecían, si no al contrario, parecían aumentar en tamaño y número, aunque cada vez parecían más enfermos y sucios: era fácil ver hongos y grandes heridas purulentas entre los pelos de sus lomos, y los ojos de muchos de los animales estaban anormalmente hinchados y enrojecidos.

La familia del Doctor vivía en un caserón cercano al hospital. Una noche en la que Carpenter se había quedado trabajando hasta tarde, su mujer decidió llevarle algo de comida, y una de las grandes ratas que poblaban el hospital le mordió con fuerza el tobillo, arrancándole un buen pedazo de carne. La herida se infectó rápidamente y, en cuestión de días, la señora Carpenter era víctima de una terrible enfermedad desconocida. Tras unas semanas murió.

Apenas le había dado tiempo al Doctor a llorar a su esposa, cuando Charles Henry, un paciente del hospital, escapó de su celda y llegó hasta la casa de los Carpenter, donde asesinó al hijo mayor de los dos. El loco fue capturado antes de que pudiera hacer más daño con sus manos, pero aquello mató al Doctor Carpenter a los pocos días debido a una crisis nerviosa. Mientras los policías se llevaban al asesino, este gritaba, desquiciado: "¡El hijo rata me hizo hacerlo! ¡El hijo rata está aquí!"

El hospital psiquiátrico y la casa del Doctor Carpenter fueron abandonados, y así continúan hoy.

## EL DESPERTAR

Aun inconsciente, había sido el monstruo Goldman el que había causado todas aquellas desgracias, impregnando toda la zona de pura maldad con su

sola presencia. Durante los años siguientes al abandono del psiquiátrico, los movimientos de tierra típicos de la zona fueron desplazando, poco a poco, las ruinas enterradas del viejo laboratorio, acercándolas cada vez más a la superficie. Hace 4 años, la cámara criogénica que albergaba en su interior a Max asomaba ya en parte al exterior, mostrando dos de sus esquinas superiores. Era como si la tierra luchara poco a poco por expulsar al ser infernal que yacía, congelado, en su interior.

Hace dos días, el generador de bajo consumo de la cámara de criogénesis dejó por fin de funcionar. Hoy, Max Goldman recuperó la consciencia.

Joe y Kurt llegaron muy pronto al psiquiátrico. Llevaban unas cervezas y unas caretas de monstruo, y planeaban asustar a las chicas cuando llegaran. Se internaron en el bosque con intención de salirles al paso y se perdieron, llegando por casualidad al claro del que asomaba la cámara de criogénesis inactiva. No comprendían qué era aquella estructura enterrada. Mientras la examinaban haciendo hipótesis, vieron que una de las placas de metal que componían la pared había sido arrancada, como si alguien la hubiera derribado desde dentro para salir.

No oyeron llegar a Max, que en unos segundos levantó a Kurt en vilo sujetándolo del pelo con su mano izquierda, y cerrando la derecha sobre su cuello, le arrancó la tráquea. Arrojó el cadáver a un lado, y antes de que Joe pudiera asimilar el horror que acababa de contemplar, estaba tumbado en el suelo con el pie de Goldman sobre su pecho. El asesino levantó sobre sí mismo la placa desprendida de la pared de la estructura, y con su fuerza anormal la bajó hasta dar de canto al chico en la cara, seccionando así la parte superior de su cabeza.

Por primera vez en mucho tiempo, Max sonrió bajo su máscara. Al fin podía volver a matar.

## MAX GOLDMAN

Max Goldman es inmune a cualquier tipo de ataque físico. Las armas pueden penetrar su cuerpo, y sangra (expulsa una sustancia negra y viscosa), pero ni sufre dolor ni las consecuencias físicas de las heridas. Si a alguien se le ocurre, por ejemplo, clavarle un hacha en el cuello, el hacha se quedará ahí clavada (hasta que alguien la saque) pero la cabeza no se separará de su sitio. No tiene órganos internos como corazón, cerebro o pulmones que puedan ser considerados puntos vitales. Aun así, las armas pueden entorpecerlo o despistarle, y los impactos especialmente fuertes incluso pueden tirarlo al suelo, como a cualquier persona de su peso.

También es inmune al miedo, a la asfixia y al fuego. Puede andar por ahí en llamas y no necesita respirar, aunque sí necesita comer carne de cualquier tipo cada cierto tiempo.

Max Goldman es un hombre grande, sin ser enorme: no destaca especialmente por su tamaño. Va vestido con un viejo traje raído, y lleva una máscara de gas alemana de la Segunda Guerra Mundial muy bien conservada, aunque sucia. No posee ningún arma inicialmente, pero a pesar de su fuerza sobrehumana, que por sí sola es letal, disfruta matando mediante armas improvisadas y recogerá cualquier utensilio que pueda ser utilizado para asesinar, como cuchillos, mazos, y demás herramientas cotidianas. Normalmente solo llevará uno o dos a la vez y se terminará cansando y tirándolos: a Goldman le gusta que cada asesinato sea distinto que el anterior. También usará el entorno para cometer asesinatos, por ejemplo, aplastándole a alguien la cabeza entre una puerta y su marco. Ni le gustan las armas de fuego ni sabe usarlas.

Max estará constantemente por la finca, generalmente cerca de los chavales, a veces acechándolos, a veces buscándolos. El lugar exacto donde se encuentre no debe ser fijo, si no que aparecerá cuando y donde resulte conveniente, o cuando los dados lo determinen, si es el caso.

La visión del rostro putrefacto de Max requiere un chequeo de Voluntad para no sufrir un ataque de pánico, de CD entre 10 y 15 según la situación (no es lo mismo desde una distancia prudencial y un lugar más bien seguro que a 20 cm oliendo su aliento), y la visión de su pecho viviente compuesto de ratas seccionadas y soldadas, uno de CD entre 18 y 23 siguiendo la misma regla. No son acumulativos, en caso de encontrarse todo a la vista la CD es la del pecho. Max no se quitará la ropa o la máscara por voluntad propia, a no ser que necesite hacerlo para comer. Aun así, puede que su ropa o su máscara se rompan durante un combate, como es lógico.

**Características:** Fuerza 30 (+10), Destreza 16 (+3), Constitución 45 (+17), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 19 (+4), Carisma 6 (-2).

**Bonificaciones:** Ataque +7 (4), Fortaleza +12 (5), Reflejos +5 (2), Voluntad +10 (5).

**Habilidades:** Artesanía (Armas cuerpo a cuerpo) +15 (13), Atención +11 (7), Atletismo +26 (16), Buscar +11 (7), Oficio (Obrero) +10 (6), Orientación +17 (13), Sigilo +17 (15), Supervivencia +22 (18)

**Dotes:** Ambidiestro, Presencia Amedrentadora, Agarre Mejorado, Ataque Furtivo V, Duro de Pelar, Permanecer Consciente, Romper Arma.

**Combate:** Defensa 15 (desprevenido 10), Iniciativa +5, Ataque sin armas +7 (1d3+9), Arma improvisada +7 (1d6+10).

**Salud:** Malherido 12, Incapacitado 17, Moribundo 22.

