



PJ en caso que lo encuentren. Los documentos se ofrecen como ayudas de juego al final del módulo. Los documentos pueden ser fotocopiados del libro y entregados tal cual a los jugadores, o bien leídos en voz alta por el DJ, o por el jugador al que le han sido entregados, que los puede guardar como referencia.

## ALREDEDORES

### BOSQUE

El camino de barro y piedras llega, en su tramo principal, hasta la imponente pero desvencijada verja que rodea el psiquiátrico. Tanto la puerta principal de esta, como la que comunica el psiquiátrico con el caserón a través de un viejo sendero están oxidadas y permanentemente abiertas, sin ningún candado ya que las sujete. Si alguno de los personajes intenta saltar la valla, por ejemplo porque se encuentre en un tramo alejado de cualquiera de las dos puertas, debe superar una prueba de Atletismo de CD 10.

Todos los caminos están rodeados, a ambos lados de la valla, de alta y frondosa vegetación típica de los bosques de Norteamérica, árboles y arbustos sin grandes peculiaridades. Es fácil perderse en el bosque, por lo que cualquiera que se acabe de internar en él debe superar una prueba de Orientación de CD 10 para volver a salir por donde entró, y una de CD15 para saber cómo atravesar el bosque hasta otro punto distinto fuera de este. De lo contrario, se pierde. Si se trata de varias personas, con que una supere la prueba puede guiar al resto. Cada cuarto de hora de tiempo de juego, el personaje o personajes tienen la oportunidad de volver a tirar, con un +1 añadido a la dificultad cada vez, para descubrir por donde salir. Cada media hora de tiempo de juego, el DJ debe hacer una tirada secreta por cada PJ o grupo de PJs que se encuentren solos en el bosque, y compararla con la Tabla de encuentros en el bosque.

### TABLA DE ENCUENTROS EN EL BOSQUE

1d20	Evento
1-9	Aparece Max Goldman.
10-14	No encuentra nada, sigue perdido.
14-18	Si hay algún otro personaje en su sección de bosque (exceptuando a Max), lo encuentra por casualidad. Si no, no pasa nada y sigue perdido.
19	Ha tenido suerte, consigue salir por casualidad a algún lugar adyacente a su sección de bosque (el lugar que determine el DJ).
20	Si está en la misma sección de bosque que la <i>estructura subterránea</i> (localización, ver Mapa 1), la encuentra. Si está en otra sección, el resultado es el mismo que con 19.

### CEMENTERIO

Se puede llegar al cementerio desde el interior del psiquiátrico o a través del bosque adyacente, bien desde el interior o bien rodeando el edificio. El cementerio es poco más que una pequeña colina con un puñado de lápidas sencillas y mal colocadas, desperdigadas de cualquier manera. Aquí yacen los pacientes del psiquiátrico que murieron sin familia o amigos que les dieran un funeral digno, por lo que fueron enterrados bastante descuidadamente.

Lo que parece ser un viejo sendero lleva a la puerta trasera del psiquiátrico, tras la cual se encuentra el *cuarto de herramientas* (localización) del psiquiátrico. La puerta está cerrada, aunque se puede abrir desde dentro o forzar su cerradura (CD 13).

Los PJ pueden decidir buscar la tumba de Charles Henry. Debido al escaso número de tumbas, no es necesaria una inspección muy prolongada o minuciosa para encontrarla, su nombre se puede leer aún sin dificultad, grabado en una sucia y

vieja cruz de piedra. Si los PJ deciden desenterrarlo (no hace falta tirada, pero se necesitan herramientas, preferiblemente una pala, y también echarle un rato) encuentran un carcomido ataúd de madera a poco más de un metro bajo tierra. Al abrirlo, los PJ descubrirán un esqueleto cubierto por completo de ratas muertas, parece que recientemente, algunas de las cuales se encuentran ocupando los espacios entre huesos o asomando de la boca o las cuencas de los ojos. Si alguno de los PJ decide buscar entre las ratas muertas, debe primero superar un chequeo Voluntad CD 7 para poder meter la mano entre sus pequeños cuerpos, y una prueba de Buscar CD 13 para encontrar la *llave pequeña* (objeto).

**Objeto: Llave pequeña.** Una llave sencilla y oxidada, demasiado pequeña para ser la de una puerta. Esta llave abre la *caja metálica* (objeto) que se puede encontrar en el compartimento secreto de la *celda de Charles Henry* (localización), en el interior del psiquiátrico.

### COCHE DE JOE

Joe y Kurt llegaron con tiempo de sobra y escondieron su coche tras unos frondosos arbustos de la cuneta, un trecho antes de la desviación del camino (psiquiátrico-caserón), con la intención de que los demás no supieran que habían llegado ya, para darles un susto.

Si por algún motivo un personaje anda buscando por aquí, quizá encuentre el vehículo. Sin embargo, Max Goldman lo ha encontrado antes y ya se ha encargado de convertir en chatarra el motor.

Para abrir el coche, se puede usar las llaves de Joe, que se encuentran en el bolsillo de su cadáver en la *estructura subterránea* (localización), pero lo mismo sirve romper la ventanilla con una piedra u otro objeto. Si se registra el interior se pueden encontrar revistas pornográficas en los asientos y unas chokolatinas en la guantera. El maletero no es tan fácil de abrir como la puerta, pero si se abre con la llave o forzando la cerradura (CD 15) se puede encontrar dentro una llave inglesa grande y una palanca, que pueden ser usadas bien como herramientas, bien como armas.

### GARITA DEL GUARDIA

Se encuentra en la puerta de la verja que abre el paso a través del sendero entre el psiquiátrico y el caserón. No hay nada en la garita del guardia excepto una vieja radio rota llena de polvo, y dos revistas de coches de la época, destrozadas.

### ESTRUCTURA SUBTERRÁNEA

Se puede llegar a esta localización por casualidad, como se indica en la Tabla de encuentros en el bosque, pero es poco probable.

Si los jugadores han encontrado el *mapa de Charles Henry* (objeto), seguramente se adentrarán en el bosque en busca del "epicentro del mal" que Henry señaló (el lugar donde Goldman se encontraba enterrado, es decir, este). Para encontrar la cámara con ayuda del plano dibujado por el demente, se debe superar una prueba de Orientación de CD 8 tras internarse en la sección de bosque en la que esta se encuentra (ver Mapa 1).

Los cadáveres brutalmente asesinados de Joe y Kurt revolverán estómago y ánimos con las consecuentes pruebas de Voluntad. Si los PJ están aquí probablemente no sean los primeros cadáveres que ven hoy. Si alguien tiene el valor de registrar los cadáveres (solo si ha superado su chequeo de Voluntad), encontrará las carteras de ambos con sus carnets y algunos pavos sueltos, y también las llaves del coche de Joe. En el suelo junto a los cuerpos también se pueden ver unas cervezas y un par de caretas de monstruo de plástico.

La estructura sobresale un metro y medio por encima del suelo por un lateral, y el resto se introduce en dirección diagonal bajo el suelo. Una de las placas metálicas que forman la pared ha sido arrancada, y ahora yace

ensangrentada junto al cadáver de Joe. El agujero da directamente a la cámara de criogénesis que mantuvo congelado a Max.

El interior está completamente oscuro, húmedo e inclinado. Si se ilumina, en su interior solo se encuentra un extraño aparato anclado a la pared (el generador) y una compuerta cerrada que va hacia el interior. Para averiguar que la sala es una especie de super-refrigerador y que el aparato es su generador, se debe examinar todo detenidamente y superar una prueba de Saber (Tecnología) CD 15 o una de Oficio (Mecánica) CD 18. Si se supera la prueba, también se descubrirá que el combustible que utiliza el generador es gasolina corriente. El generador se puede recargar (si se tiene gasolina) y poner en funcionamiento con el tiempo suficiente para salir antes de que la temperatura baje del todo, para ello se debe superar una segunda prueba de Saber (Tecnología) u Oficio (Mecánica) de CD 20.

Debido a la inclinación de la cámara y a la humedad, para moverse por ella con libertad se debe superar una prueba de Atletismo CD 10. De no ser superada, uno se queda en la parte más baja sin ser capaz de subir, y por lo tanto de salir al exterior. Se puede volver a intentar la prueba cada minuto de tiempo de juego.

La compuerta que va desde la cámara criogénica hacia el interior del laboratorio se abre lateralmente tras levantar un pestillo, y lleva a un pasillo que no avanza ni tres metros hasta quedar completamente tapiado por tierra y hierros. Si alguien decide cavar aquí, solo encontrará más tierra, mas hierros, y algún cadáver.

Antes de la obstrucción, una puerta que se abre en el pasillo lleva a una pequeña sala, ocupada por unos seis cadáveres en muy avanzado estado de

## CHARLES HENRY

Charles Henry era un paciente esquizofrénico con un importante grado de sensibilidad a fenómenos de naturaleza paranormal. Encontrarse confinado en el psiquiátrico fue una experiencia terrible para Henry, ya que el temible mal que se encontraba enterrado tan cerca le influía a él más que a ninguna otra persona de la zona. Sufría constantemente de pesadillas y terribles alucinaciones, siempre relacionadas con Goldman, y sentía como las ratas le espiaban y le susurraban en voz muy baja, incitándole a hacer cosas terribles. Henry, convencido de que las ratas se lo habían pedido, consiguió a través de un enfermero una revista que abordaba la temática de los nazis, y encontró un pequeño artículo en el que se hablaba de Max Goldman, lo cual le convenció aún más de que sus temores eran reales, y no fruto de su delirio. También dibujó tras una de sus pesadillas un plano de la finca del psiquiátrico, señalando en este el que sabía con certeza que era el epicentro del mal. A continuación escondió el mapa en una pequeña caja metálica y se tragó la llave que la abría, para protegerla de las ratas, con la esperanza de que alguien pudiera algún día hacerse con el plano y acabar con el terror que gobernaba el psiquiátrico.

Una noche, el mal terminó dominándolo por completo, y en trance, escapó del psiquiátrico en busca de la sangre que la maldad de Goldman, aun estando este inconsciente, exigía que alguien derramara ya en su lugar. Rompió una ventana para entrar en la casa de Carpenter, dando a parar a la sala de estar, donde se encontraba jugando el hijo mayor. Lo estranguló con sus manos desnudas, y cuando llegó el guardia de la valla, que había visto movimiento cerca de la casa, lo encontró de rodillas ante el niño muerto, desconcertado, como si no se explicara lo que acababa de hacer. Mientras la policía se lo llevaba, Henry, ya consciente de lo que había hecho, no soportó la culpa. Logró robarle la pistola a uno de los agentes y se voló la tapa de los sesos. Fue enterrado en el cementerio del psiquiátrico, ya que ni siquiera llegó a la carretera.