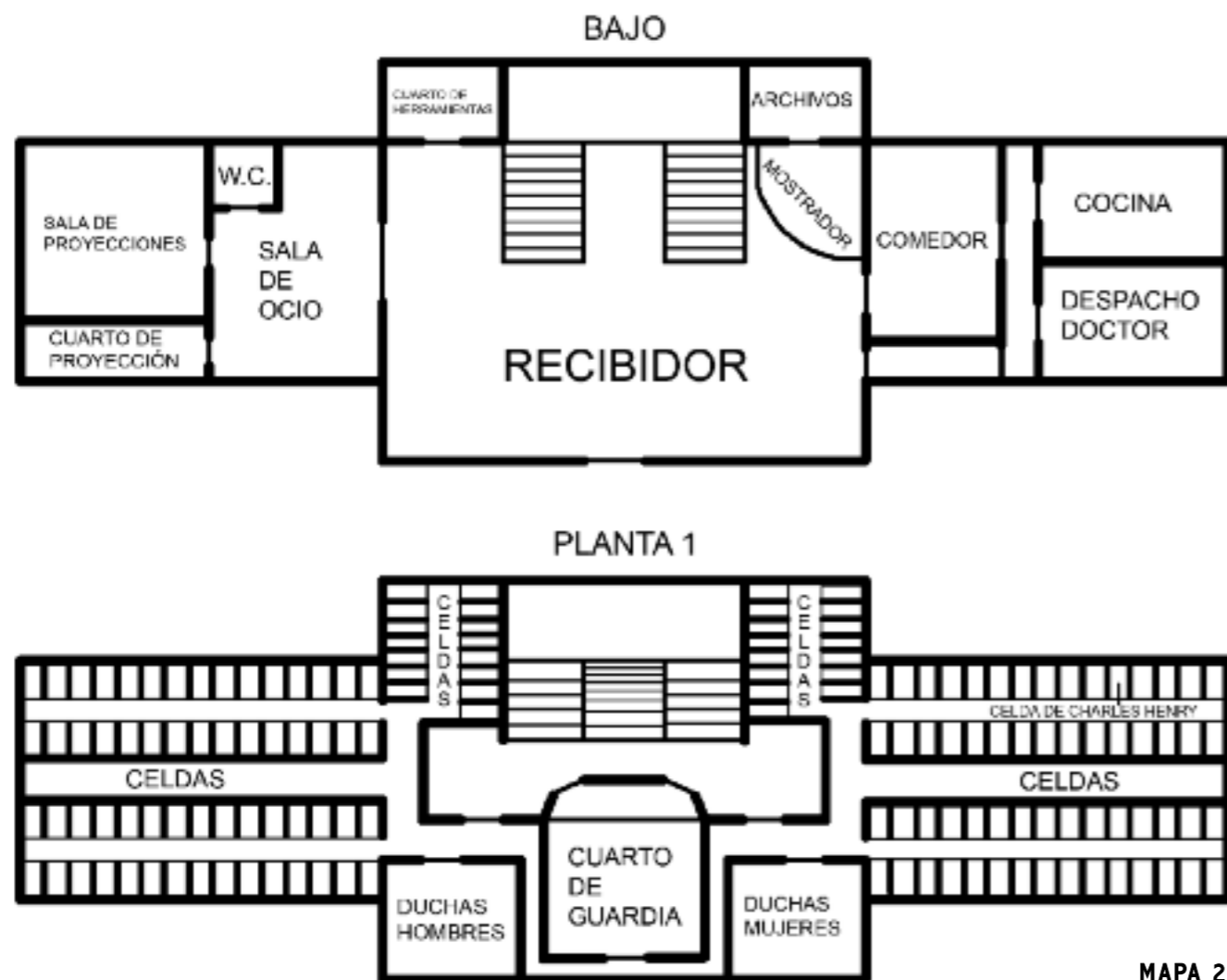


Plano del Psiquiátrico



MAPA 2

putrefacción, que se encuentran repartidos irregularmente. También hay lo que parece ser una especie de gigantesca computadora totalmente destruida. Una prueba de Saber (Informática) CD 12 determinará que es un ordenador muy antiguo, de los que el gobierno usaba durante los años 50. Además de los cadáveres y el ordenador, solo hay ruinas y trastos inservibles, y la tierra se amontona en una esquina probablemente tras colarse por alguna pequeña abertura.

No se encuentra nada útil registrando los cuerpos, excepto un par de viejas pistolas ya totalmente inservibles, pero si se examina la sala a fondo (Buscar CD 14), se encuentra entre las ruinas un viejo y polvoriento cuaderno: el *diario del científico* (documento).

PSIQUIÁTRICO

EXTERIOR

La pared de escayola del psiquiátrico está agrietada y cubierta de musgo. Parece que fue blanca, pero los años han sido inmisericordes y su único color ahora es el de la suciedad. Las altas ventanas cubiertas de polvo podrían mostrar el interior, si hubiera alguna iluminación dentro.

El camino que se abre paso a través del bosque lleva hasta la puerta principal. El edificio es visible por encima de los árboles a cierta distancia, pero la vegetación impide ver los laterales cuando se está cerca. Si uno desea rodear el edificio, debe hacerlo a través del bosque, que se puede atravesar normalmente si se sigue la pared. Lo único interesante alrededor del psiquiátrico es el *cementerio* (localización).

La puerta está abierta. La cerradura está en el suelo y en su lugar hay un boquete rodeado de astillas, como si alguien la hubiera arrancado.

RECIBIDOR

El recibidor es muy amplio y ocupa prácticamente toda la estructura central del edificio. El suelo está cubierto por una moqueta granate con agujeros y rotos, que muestran un suelo de parqué. Hay bancos y sillones que parecen dispuestos a modo de sala de espera para los visitantes, junto a pequeñas mesillas donde un día pudo haber revistas. Una amplia escalera lleva al piso superior (concretamente al cuarto del guardia), y tras esta una puerta lleva a un pequeño *cuarto de herramientas* (localización). Otras dos puertas dobles, una a cada lado del recibidor, y una sencilla a la derecha, llevan a otras estancias (*sala de ocio, comedor y pasillo* (localiza-



ciones), como se indica en el Mapa 2). Un amplio mostrador abarca el área a la derecha de la escalera, y tras él una puerta lleva a un pequeño cuarto: el *archivo* (localización).

Si alguien, usando alguna iluminación, busca la caja de fusibles en esta habitación o registra el área tras el mostrador, una prueba de Buscar de CD 6 revelará la caja en ese trecho de pared. Accionando el interruptor principal, el generador se encenderá, la electricidad volverá con un fuerte chasquido a todo el psiquiátrico, y el recibidor quedará iluminado por la gran lámpara del techo. Mientras no se accione este interruptor, todo el edificio se encontrará a oscuras, y los interruptores de la luz normales no servirán de nada. El mostrador tiene una compuerta de entrada, pero si es necesario es fácil de saltar rápidamente (Atletismo o Acrobacias CD 7).

CUARTO DE HERRAMIENTAS

En este pequeño cuarto lleno de telarañas se encuentran, apiladas en estantes, todo tipo de herramientas. Esta es la lista de cosas que se pueden encontrar aquí:

Destornilladores, martillo, clavos, tuercas, tornillos, tenazas, hacha de mano, pala, soplete sin gas, dos recambios con gas para el soplete, escalera de mano, pintura, brochas, escoba, fregona, cubo de fregona, bote de lejía.

Han pasado muchos años desde que estos objetos se dejaron aquí, por lo que algunos se encuentran en mal estado. Será el DJ quien decida las posibilidades de cada objeto concreto.

Una cochambrosa puerta que se puede abrir desde aquí lleva al *cementerio* (localización).

Nota: Seguramente Max también haya pasado por aquí a equiparse. A pesar de lo que haya podido llevarse, el DJ debería darles a los PJ la oportunidad de tomar al menos uno ejemplar de cada objeto descrito.

ARCHIVO

Una serie de archivadores guardan aún en su interior los polvorientos expedientes de los pacientes que el psiquiátrico albergó durante su corta carrera en la década de los 50.

La mayoría de los pacientes eran bastante "buenos chicos", así que los PJ no encontrarán un cuadro psicótico especialmente perturbador si es lo que bus-

RATAS

El psiquiátrico tiene una plaga de ratas que dura prácticamente desde su fundación. La presencia de Goldman fue lo que atrajo a los animales y les dio fuerzas para tomar el lugar y permanecer allí. Lejos de revolucionarlas, la actual actividad de Max las amedrenta, y la mayoría se encuentran a salvo en sus escondrijos. Los animales son a veces audibles a través de las paredes o el suelo, y de vez en cuando los personajes encontrarán alguna. Las hay de todos los tamaños, pero todas tienen un aspecto mal sano y enfermizo. No atacarán a no ser que se sientan acorraladas o amenazadas, en cualquier otro caso huirán de los personajes.