

LA MISTERIOSA MUERTE DE **KAREN SWENSON**



CODICE

De la unión de ideas de cuatro roleros nace CODICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un hábitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar están recogidas en CODICE, en ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

CODICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CODICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Thriller actual



Delta Green



Se estiman 2 sesiones de 3 horas



Diseñada para 4 jugadores



LA MISTERIOSA MUERTE DE KAREN SWENSON

INTRODUCCIÓN

La aventura que nos ocupa pretende ser la introducción a una campaña basada en la ambientación de la Llamada de Cthulhu (LIdC), Delta Green, publicado en castellano por La Factoría de Ideas. La campaña quiere presentarse como una libre elección de casos que los personajes irán intentando resolver. Algunos están ligados a la trama principal y otros son ajenos a ella. El entorno no es muy Cthulhesco inicialmente y las pérdidas de Cordura (COR) serán bajas, pero es algo que puede modificarse a libre elección del Guardián. Como siempre, la aventura es tuya y puedes jugarla como quieras. Se recomienda leer la ambientación, por supuesto, aunque dispones de la toda información necesaria para jugarla.

Para dar cierto aire paranoico, hay un par de premisas de las que se parte. Por un lado, todos tienen algún vínculo con la Administración General de los Estados Unidos: han trabajado para alguna agencia gubernamental. Se recomienda para ello el uso del suplemento de Delta Green: Aventuras.

La siguiente premisa es que todos los personajes han sido degradados y castigados por haber cometido un error; no sabemos si son o no culpables, o si eran o no conscientes de sus hechos. El castigo consiste en el traslado forzoso a Washington, donde formará parte del Grupo de Casos Fríos (GCF) dentro del FBI. Los Casos Fríos son casos abiertos que mantienen muchas agencias gubernamentales. La falta de pruebas, presupuesto e interés hace que se mantengan abiertos o se cierren sin miramientos. Sin embargo, en nuestro caso, y sospechando lo que se avecina, poderes en la sombra han presionado para abrir este nuevo grupo. Nuestros perso-



najes han seleccionado para cubrir los puestos necesarios y comenzar a investigar desde un lugar de fuerza. A pesar de todo, Majestic-12 también juega sus cartas y pondrá sus trabas.

INICIO: LA REUNIÓN

Marzo de 1992, Washington, Distrito de Columbia, Cuartel General del FBI – Edificio John Edgar Hoover.

Los agentes tienen concertada una reunión en el Cuartel General de FBI y van por separado. La entrada principal es impresionante, amplia y luminosa. Multitud de gente va y viene del edificio incesantemente. En el centro de la sala un enorme muro contiene numerosos ascensores que distribuyen a la gente como hormigas en su hormiguero. Frente a éstos, hay una gran recepción donde varios hombres y mujeres se apresuran a atender a las diversas personas que llegan al mostrador. Servir de guía, verificar credenciales y acreditar a los visitantes son sus labores principales.

Tras pasar el primer control y los subsiguientes de seguridad, acceden a uno de los últimos pisos a través de los ascensores. En el piso al que llegan no hay casi paredes. Es una sala diáfana donde hombres encorbatados y mujeres de falda de tubo trabajan entre un intenso

ruido de teléfonos, faxes, tecleos en el ordenador y alguna conversación a gritos. Las mesas están llenas de papeles, grapadoras, teléfonos y la omnipresente pantalla de ordenador así como varias máquinas de café repartidas por la gran habitación. Por uno de los extremos se accede a un pasillo que da a otra parte de la planta del piso, esta vez sí, con paredes que delimitan diferentes despachos. Aquí se encuentran seguramente los jefes de equipo y divisiones. La puerta del fondo es el fin del viaje para los personajes.

Los agentes se reúnen por separado con el jefe de división Scott Blevins y otros dos hombres que no dan su nombre ni hablan. Uno está de pie y los otros dos sentados. Todos tienen seguramente más de 60 años y respiran un aire de peces gordos. El ambiente está cargado por el humo de los cigarrillos que dos de ellos sostienen. Los dos hombres sentados sostienen, el jefe Blevins en la mesa, y el fumador en las manos, una carpeta con el nombre del personaje.

El jefe Blevins es amable y le saluda ambigablemente agradeciéndole su llegada invitándolo al personaje a sentarse. Es un hombre serio sin embargo. De pelo cano y bien peinado y gafas

grandes pero de montura ligera. Bien afeitado. Lleva la voz cantante. Lo primero que hace es leer su expediente, relatando su currículum, fuera de las agencias del gobierno. Tras esto le pregunta cómo fue reclutado. Después de escuchar su relato, el fumador que está sentado sigue leyendo su informe relatando sus hazañas pero poniendo énfasis en la razón de su degradación, dejando que el personaje se explique si así lo desea. Tras esto, el Blevins le explica que se ha creado por orden del Congreso una nueva sección del FBI llamada Grupo de Casos Fríos que se aleja un poco de lo habitual de la línea de trabajo normal.

El Congreso quiere hacer un último esfuerzo antes de cerrarlos. También le dice que se ha designado al personaje para que forme parte del grupo y trabaje aquí. Esto se repite para cada personaje.

Al personaje que tenga menos suma de Poder y Carisma se le asignará la función de coordinador del grupo, y analizará la actividad del grupo y emitirá informes de ésta que enviará al Jefe Blevins.

Si lo piden o lo necesitan mucho, se les facilitará residencia barata y un vehículo oficial.

La creación del GCF se debe a un gran esfuerzo de Delta Green por evitar que Majestic-12 controle totalmente el FBI. Delta Green también está detrás del traslado de los agentes que, aunque puedan haber cometido algún error, son buenos en su trabajo. Delta Green cree que su reputación les ofrece una magnífica tapadera para investigar casos extraños. Por su lado Majestic-12 mueve ficha aunque algo tarde y la proposición del coordinador del grupo es de su responsabilidad.

EL TRABAJO:

La oficina está en un sótano oscuro en el cuartel general del FBI en Washington D.C. Hay dos pequeñas mesas, un ordenador antiguo, un teléfono y muchas estanterías con expedientes desordenados o metidos en cajas de cartón con indecifrables clasificaciones. Los personajes se conocen en la oficina y tras su encuentro deben decidir qué hacer.

CASO N°1.

Desapariciones en Oregón

Bellfleur, Oregon, 3 chicos y una chica fallecidos sin motivo aparente en el último año. No existe sospechoso.

Aquí comienza su investigación. Los siguientes puntos es lo que pueden averiguar. En mayúsculas aparecen las tiradas que deben hacer los personajes para averiguar la información indicada. Entre paréntesis las pérdidas de características.

EN LA OFICINA



EXPEDIENTE :

Las muertes no tienen un motivo aparente según las autopsias.

IDEA. Tres de las autopsias fueron realizadas por un tal Dr. Nemman. En sus informes no existe nada resolutivo. La última autopsia fue realizada por un forense suplente. En su informe detalla la existencia de marcas y una sustancia química no identificada.

Hay fotos en diapositivas que muestran a **la última víctima, Karen Swenson** y otras fotos que muestran otros dos muertos más, uno en Sturgis, Dakota del sur y otro en Shamrock, Texas.

BUSCAR. Los tres cuerpos presentan unas marcas en la parte baja de la espalda.

MEDICINA FORENSE, MEDICINA -25%, BIOLOGÍA -25% PRIMEROS AUXILIOS -50% Parecen punciones, mordeduras o quemaduras eléctricas.

En la última víctima se ha encontrado una sustancia química desconocida. Hay un análisis químico sin informe.

QUÍMICA +20%, MEDICINA FORENSE, MEDICINA -30%, BIOLOGÍA -20%

Parece la estructura de una proteína pero no es identificable. Sin embargo, no se conocen todas las proteínas del cuerpo humano.

En Bellefleur, Oregón, es el cuarto caso en un año. El FBI ya investigó los 3 primeros casos pero al no encontrar nada, dejaron el caso por cerrar. Estuvieron una semana.

IDEA.

Las cuatro víctimas son compañeros del instituto, de la misma promoción, la del 89.

Karen Swenson, la última víctima, tenía 21 años. La encontraron muerta en el bosque del Parque Nacional Collum. Cuando la hayaron llevaba unas 12 horas muerta sin signos de violencia física ni sexuales.

IDEA. Va en pijama y el lugar de la muerte se halla a 15 km de su casa.

Ray Soames, es la 3ª víctima. Cuando acabó el instituto ingresó en el Hospital Psiquiátrico Oregón Memorial diagnosticado de esquizofrenia posadolescente. Confesó ser el autor de los otros dos crímenes y pidió que lo encerraran pero no pudo demostrar ser el asesino. Murió en el bosque, según la autopsia, por exposición a los elementos tras escapar del

hospital una noche.

IDEA.

Desapareció en julio de 1991 durante siete horas. Lo encontraron muerto. Es raro para un joven morir de exposición a los elementos en verano.

IDEA.

Si no lo preguntan, el psicoterapeuta es el Dr. Glass.



PERIÓDICOS :

Las noticias de los muertos en el bosque en Bellefleur aparecen como una trágica ola de mala suerte. El detective Miles del departamento del Sheriff del Condado de Raymond, en una entrevista, dice que se ha habilitado una línea telefónica 24 horas para todo aquel que quiera llamar de forma anónima e informar sobre las muertes. Dice que se están evaluando todas las posibilidades y el pedir ayuda a otras autoridades estatales.

Un artículo en el periódico local narra que la muerte de Ray Soames pudo haber sido coincidencia o a manos de un asesino en serie. Según la nota de prensa, el Detective Miles y la oficina del Sheriff manejan todas las posibilidades e incluso se plantean pedir ayuda a las autoridades gubernamentales. A la hora de publicar esa noticia no había ningún sospechoso pero se rumorea que un técnico de televisión canadiense llamado Terry Weaver había sido interrogado negando cualquier cargo y declarando que las autoridades locales deberían "irse a cuerno".

IDEA.

Siempre aparece el nombre del forense en las noticias relacionadas con las 3 primeras víctimas, el Dr. Nemman.



OREGÓN

Cogen un avión a cargo del estado.

En el vuelo, los personajes pueden jugar su personaje. Pasan por una zona de fuertes pero breves turbulencias que pueden poner nervioso a alguno. Las turbulencias pueden usarse más adelante para aumentar la atmósfera paranormal.

Tras aterrizar alquilan un coche y se dirigen al lugar. La zona es boscosa, húmeda y fría. El paisaje puede ser bonito o triste, depende del cristal con el que se mire. En la carretera, la estatal 133, ya en Bellefleur, de repente la radio y el reloj del coche se vuelven locos y la radio emite un ruido de estática muy fuerte que obliga a taparse las manos. Muy cerca de la zona de las muertes.

EL PUEBLO DE BELLEFLEUR

es pequeño. El típico atravesado por una carretera. Las construcciones son principalmente de ladrillo y madera, bajas y con techos de dos aguas. Los edificios altos son escasos y suelen ser de estamentos importantes como el ayuntamiento, el cine, la iglesia, etc.

- **Desenterrar algún cadaver** para contrastar las informaciones de la última víctima con alguna de las otras: **(1 hora)**

El cementerio es abierto, en la ladera de una colina suave que más allá queda cubierta por cipréses y otros árboles dispersos.

Hay que pedir permiso.

DERECHO, CHARLATANERÍA -25%,
PERSUASIÓN -15%

La familia de Ray Soames da el visto bueno para la exhumación del cadaver de su hijo.

Les atiende el forense John Truitt de la Oficina del forense del Condado. Les da el permiso y asiste a la exhumación con un ayudante y unos operarios con una grua. También les ofrece una pequeña sala de autópsias como laboratorio. Él no hizo la autopsia puesto que fue un forense que ya no está en Oregon. El cubre su plaza. Cuando comienzan a sacar el ataúd, un coche, un Jeep Cherokee, llega a toda prisa y se detiene pegando un frenazo. De él bajan una chica joven (IDEA de unos 20 años) y un hombre que gritando dice que qué hacen aquí. La chica intenta hacer que su padre vuelva al coche y se vayan pero él la hace callar y le ordena que vuelva la coche. Es el Dr. Jay Nemman. Para parar la exhumación apela al abuso de autoridad del FBI. Acaba de volver de vacaciones con su familia y encunto se ha enterado de la exhumación, ha acudido a pararla. Si le exigen responsabilidad en alguna autopsia exigirá que le acusen y se irá de inmediato por la insistencia de su hija.

Tras esto sigue la exhumación pero de repente, la sog que sostiene el ataúd se rompe haciendo que éste ruede colina abajo. ESQUIVAR (1D6 de daño si fallan). El ataúd rueda y se rompe dejando entreveer algo que es raro.

Para abrir el ataúd hay que convencer a John Truitt

CHARLATANERÍA -25%

PERSUASIÓN, DERECHO -15% que se opone porque no se cumple el reglamento. Si no lo hacen, lo llevan al laboratorio. Si lo abren ven un cadaver pequeño, mal oliente, verde y muy extraño. **CORDURA (0/1)** por ver algo que no se corresponde con lo normal.

Examinar un cadáver. (8 horas)



El centro forense está en un sótano del centro médico del pueblo. Es oscuro y húmedo pero funcional con un buen mantenimiento. Los instrumentos y mobiliario son antiguos pero sirven para su trabajo.

Tiene los dedos largos. Es delgado y pequeño. 23 kg y 156 cm. Avanzado estado de putrefacción y descomposición. Tiene grandes cavidades oculares y cráneo ovalado lo que indica que no parece ser humano.

MEDICINA FORENSE, BIOLOGÍA, ZOOLOGÍA, MEDICINA -15% parece un primate, un orangután tal vez.

MEDICINA FORENSE, BIOLOGÍA -15%,
MEDICINA -15% **ZOOLOGÍA** -25%

es evidente que es un mamífero que ha sufrido mutaciones. En el oído izquierdo hay un objeto metálico alargado y grisáceo con dos pinchos.

Ir al psiquiátrico: (8 horas)

El Hospital Psiquiátrico estatal Oregon Memorial del condado de Raymond es un edificio a las afueras del pueblo. Es grande y de ladrillo rojo, con varias alturas. Está rodeado de campos de árboles y césped.

Pueden hablar con el Dr. Glass que les concederá una entrevista. Les dirá que Ray Soames padecía esquizofrenia y estuvo 1 año de tratamiento. Era incapaz de captar la realidad y parecía padecer algún tipo de shock postraumático.

Cosas que sabe:

Ha tratado otros casos parecidos.

Actualmente hay dos casos muy parecidos y que además son compañeros del instituto de Ray Soames que son Billy Miles y Peggy O'Dell. Llevan desde el 89 en tratamiento.

- Billy está en coma despierto. Está vegetal y sus ondas cerebrales son planas. Peggy O'Dell está a su lado en una silla de ruedas. Sufrieron un accidente de coche en la carretera estatal. Peggy está leyendo al lado de Billy. Dice que Billy quiere que ella le lea y que necesita que esté a su lado. De repente le da un ataque de ira, rompe el libro, tira todo al suelo y cae de la silla. Sangra de una herida en la frente.

DESCUBRIR la herida no es en la frente si no que la sangre procede del oído izquierdo. Además también se le ha subido un poco la bata y se han visto las mismas marcas en la espalda que las otras víctimas.

Ir al bosque, escena del crimen (3 horas)

DESCUBRIR la tierra está cubierta por una extraña ceniza pálida y la brújula, si llevan, se vuelve loca.

IDEA. ¿Sacrificios rituales?

- En el bosque, yendo hacia la zona del crimen escuchan un ruido intenso, agudo y chirriante si van de noche también una intensa luz detrás de una colina baja. Allí se encuentran con un agente del departamento del Sheriff que les dice que no tienen permiso para acceder a un área privada y les ordena marcharse o les arrestará por desobedecer la ley.

Si van por la noche, la luz intensa la ha producido el jeep del agente que si lo piden se presenta como David Miles.

- Cuando vuelven al motel ven un intenso flash de luz y el coche se para en la carretera.
DESCUBRIR. Alguien se ha fijado que la hora en la que ha ocurrido el flash son las 9.03 pm y al finalizar eran las 9.12 pm. Han perdido 9 minutos.

ORIENTACIÓN, IDEA -50% Están en la misma zona que cuando se volvió loca la radio al principio del caso.

- De repente el coche se enciende.

El motel - 2ª noche.

Después de volver del bosque y tener el flash.

- Uno de los Pjs al azar, presentará las marcas de las víctimas. Se las notará al ducharse.
CORDURA (0/1) si falla creará que son las mismas que las de las víctimas y que se las han hecho durante el flash. Si la saca verá que son picaduras de mosquitos. Otra persona puede sacarle del error si saca una tirada de **IDEA, PODER + DESCUBRIR vs OCULTARSE** 60%

una silueta desaparece entre los arboles enfrente del motel. Dirían que les observaban o vigilaban.

- De repente llaman al teléfono. Es una voz femenina y joven. Sólo dice que Peggy O'dell ha muerto.





Si van verán que hay una ambulancia, el forense Truitt y la policía interrogando a un camionero.

El cadaver está entubado y han intentado reanimarla. Lleva un tubo de Gedell.

IDEA su reloj se ha parado a las 9.03 pm. La misma hora del flash. El camionero dice que corrió y se lanzó delante del camión y que no le dio tiempo a frenar.

IDEA ¿corriendo? Estaba en silla de ruedas.

- En ese momento el forense les avisa de que la policía le acaba de decir que han asaltado el laboratorio y se han llevado el cadaver y las pruebas de laboratorio. Al cabo de un rato la policía les dice que en el motel ha estallado un incendio. Todas las pruebas las han perdido. Si vuelven al motel aparecerá de entre la muchedumbre la hija del Dr Nemman, Teresa que les pedirá protección. Allá donde vayan, al cabo de un rato les encontrarán. Mientras, Teresa les dirá que muy frecuentemente se encuentra en el bosque, por la noche sin saber como ha llegado allí y le ocurre desde el verano del 89, momento de su graduación. Tiene miedo y cree que puede morir como los demás. Reconoce que es ella quien les telefoneó y que su padre sabe que le ocurre esto del sonambulismo pero dice que no se lo diga a nadie para protegerla. También tiene las marcas. De repente sangra por la nariz y aparecen su padre y el detective Miles para llevarse la bajo amenaza de acusación de secuestro.

Si quieren recuperar los otros dos cuerpos para

tener de nuevo pruebas verán que las tumbas ya han sido abiertas por Majestic-12.

De nuevo Billy Miles

Sigue vegetal pero DESCUBRIR tiene los pies cubiertos de ceniza (hay que demostrar que es ceniza del bosque).

La enfermera asegura que está inválido y que estuvo a cargo de Billy el día de la muerte de Karen Swenson. Estaba viendo la tele en la sala de descanso y también el día de la muerte de Peggy O'dell. No sabe quién estaba a cargo de Peggy. En los registros no figura nadie. Un error de asignaciones.

De nuevo bosque para coger nuevas muestras de ceniza.

Gritos femeninos (Teresa Nemman) y tras un rato aparece el detective Miles que les apunta con la escopeta advirtiéndoles que no pasen.

CHARLATANERÍA o PERSUASIÓN o DERECHO y podrán correr hacia los gritos.



Verán a Billy, de pie, con la ropa del hospital rodeado de un viento impenetrable. Sostiene a Teresa en sus brazos en medio del torbellino. Se le ven las marcas en la espalda. El detective quiere disparar a Billy pero aparece una luz cegadora.

Tras un instante desaparece la luz y Billy está de pie, mirando a su padre aturdido y lo llama desconcertado. Teresa está en el suelo. Ya no tienen marcas.

Viene la policía.

A partir de aquí se supone lo que pasa. Se puede detener al padre de Teresa por conspiración para asesinato pero llamará a su abogado y no se dejará interrogar por los agentes del FBI. Teresa rápidamente cambiará su testimonio y no hará sus cargos.

Billy Miles tiene amnesia y no recuerda nada pero con PSICOANALISIS o hipnosis por algún médico puede relatar lo que sabe.

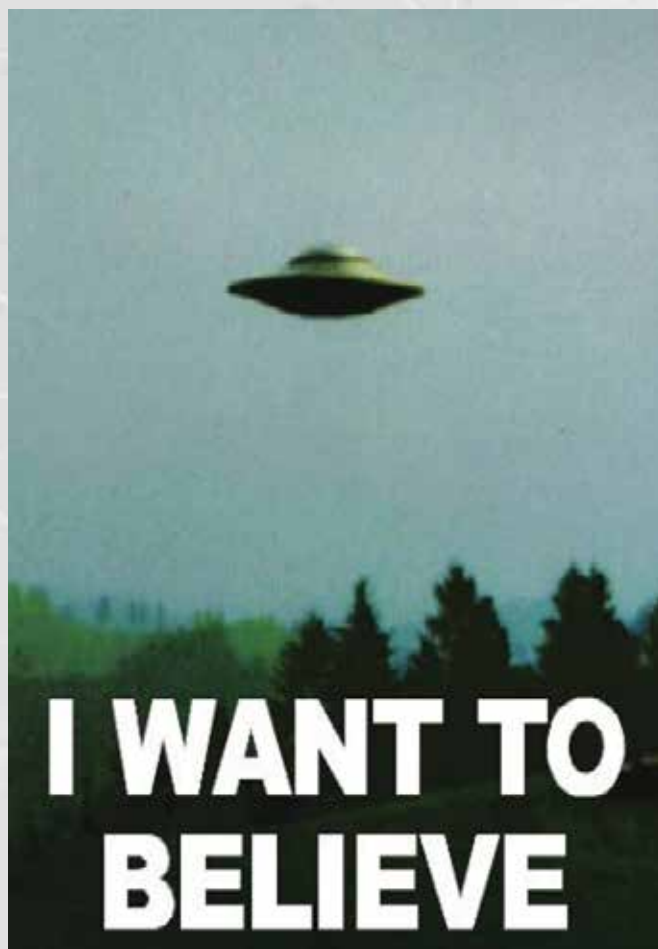
Vio la luz la primera vez en el bosque, celebrando la fiesta de graduación con sus amigos. De allí fue llevado al lugar de las pruebas y la luz le decía que trajera a los demás para hacer más pruebas. Le pusieron algo en la cabeza (se toda la sien) Esperaba órdenes de la luz y le decía que todo iría bien, que nadie sabría nada pero las pruebas no funcionaron y se iban a marchar. Tiene miedo de que vuelvan.

No tienen pruebas de nada ya que el testimonio bajo hipnosis es muy malo y no se puede culpar a la luz. No tienen evidencias físicas y el Dr. Nemman no tiene ni móvil ni testigos en su contra.

¿Y AHORA QUÉ?

Esta es el primero de una serie de módulos inspirados en la serie Expediente X, como sucede en los capítulos de la propia serie, es más que probable que el final de estos módulos terminen en situaciones ambiguas que en muchas ocasiones pueden frustrar las intenciones de los jugadores al no poder demostrar lo que han vivido.

Espero que se sobrepongan a ese contratiempo y prosigan resolviendo los casos fríos.



ANEXO: PERSONAJES NO JUGADORES

John Truitt

Es un hombre bajo de pelo rubio corto y ondulado, peinado con la raya a un lado, ojos claros, pecas, y nariz respingona y afilada. Debe tener unos cincuenta largos. Viste con chaquetas de trabajo cómodas, a cuadros marrones no muy elegantes, y con coderas. Pantalones de pana y zapatos gastados que poder ensuciar sin preocupaciones. Es un hombre íntegro y servicial pero que se adhiere a las formas y reglamentos.

Jay Nemman

Es un médico forense del condado. Hizo las tres autopsias de los tres chicos muertos. Karen Swanson murió mientras él estaba de vacaciones y no pudo hacer su autopsia.

Viste de forma elegante, con su coche caro, su chaqueta cara y sus zapatos y corbata nuevos. Debe tener la cincuentena. Alto, en forma, con el cabello rojizo y algo de entradas. Es impetuoso y seguro de sí mismo pero también protege a su familia.

Ray Soames

Fue un estudiante de matrícula de la promoción del 89, compañero de Billy Miles, Peggy O'Dell, Karen Swenson y Theresa Nemman. Tras graduarse con el resto de sus compañeros, paso tiempo en el Hospital Psiquiátrico Oregon Memorial durante algo más de un año, tratado bajo la supervisión del Dr. Glass, de esquizofrenia postadolescente. De acuerdo con el doctor, Ray no era capaz de distinguir la realidad y parecía sufrir estrés postraumático. Tras encontrar muertos a dos de sus compañeros, Ray Soames se entregó a las autoridades confesándose el autor de los asesinatos. Rogó ser encerrado pero fue incapaz de presentar prueba alguna de que cometiera los hechos. En una cálida noche de julio, escapó del hospital y tras estar perdido durante siete horas, murió

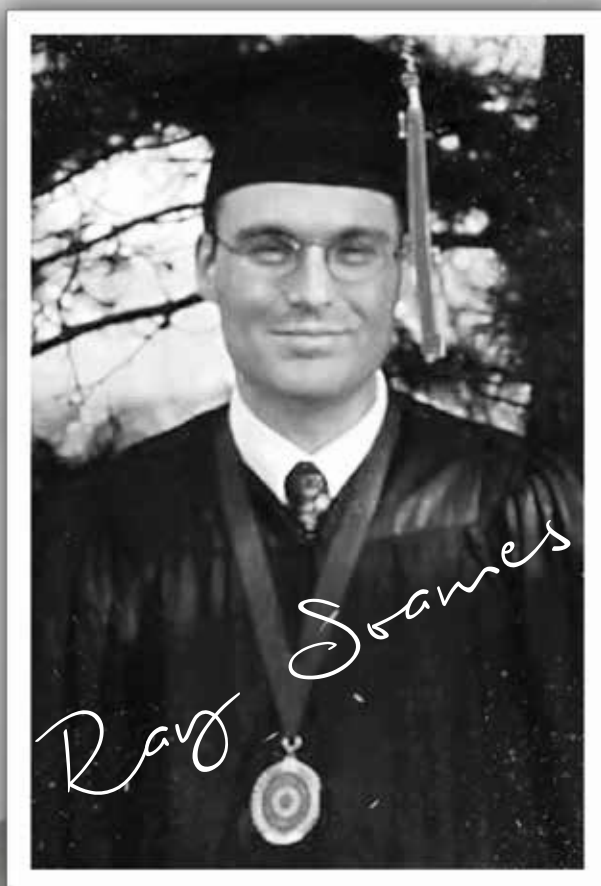
extrañamente por la exposición a la intemperie a los veinte años en una zona boscosa del parque estatal. En el momento de su muerte tenía vivos a sus padres, una hermana y su novia.

La autopsia hecha por el Dr. Jay Nemman es la oficial. El Dr. Nemman intencionadamente obvió las marcas en su espalda baja o la existencia de tejidos extraños.

Dr. William Glass

Es el psicoterapeuta que trató a Billy Miles, Ray Soames y Peggy O'dell en el Hospital Psiquiátrico Oregon Memorial de la misma enfermedad: esquizofrenia.

Es un tipo alto, delgado, de pelo negro rizado pero con una gran entrada que alcanza la mitad de su cabeza. Es formal, amable y mantiene con celo el secreto profesional. Su tendencia es decir siempre la última frase en las conversaciones, refutando las posibles teorías que se ajusten a los informes de sus pacientes.





*Autor del módulo
La misteriosa muerte
de Karen Swansen*



Unrolero Inspirado

*Encuentra en nuestra web material adicional,
personajes pregenerados, ayudas de juego y
otras aventuras listas para jugar,
completamente gratuitas.*

*Bienvenido a Códice, el compendio de historias
interminables donde encarnar los personajes
más variopintos.*

*Tan solo te pedimos que nos dejes algún
comentario sobre la partida que has jugado y
que nos menciones en el caso de jugarla
online.*



www.codice.tk



Codice grupo creativo



codicegrupocreativo@gmail.com

Diseño y maquetación



Harlock

Ya disponible...

