



- El Patito Feo -

Idea original y masteo: María Sabaté/Shakura

Redacción y maquetación: Luis F. García/Tadevs

Aventura independiente y autoconclusiva de ambientación contemporánea y temática que oscila entre la intriga, el horror, y el misterio. Ha sido ideada y escrita para ser jugada con *La Llamada de Cthulhu* JdR, pero utilizando el corpus de reglas como un sistema de terror genérico y sin relación alguna con los Mitos ni la obra de H.P. Lovecraft. Está diseñada concretamente para ser jugada de forma muy interpretativa con un grupo cerrado de 4 jugadores (*aunque en el testeo hemos demostrado que puede jugarse con uno menos, y el que resta llevado por el master como PNJ*). Rogamos disculpen los posibles fallos estructurales así como el desequilibrio en las estadísticas de PJs. La trama está basada en las películas "Cazadores de Mentas" (2003) y "Anatomía" (2000), aunque existen puntos comunes con algunas de las películas rodadas en el Hospital del Tórax de Tarrasa, como "El Maquinista", "Fragiles", "Ouija", "Los Sin Nombre", "Sesión 9" y "La monja". Si deseas ponerte en contacto con la autora para cualquier crítica, alabanza, paquete bomba o jamón serrano, puedes hacerlo a través de: maria_vampi@hotmail.com



INTRODUCCIÓN

La historia del Hospital del Tórax se inicia en los años 50 del pasado siglo XX, durante la Dictadura Franquista, de hecho, el propio Hospital del Tórax fue inaugurado por el mismísimo Francisco Franco en el año 1950. Se encuentra en Tarrasa (Barcelona), a las afueras de la ciudad, en un camino que se dirige hacia el pueblo de Matadepera, junto a una carretera poco transitada por los coches.

El hospital se ubica en medio del bosque, y alrededor encontramos numerosas granjas y cuadras de caballos en estado de abandono. Justo detrás del complejo hospitalario se halla una iglesia (también abandonada) y un descampado más o menos plano acotado por un barranco.

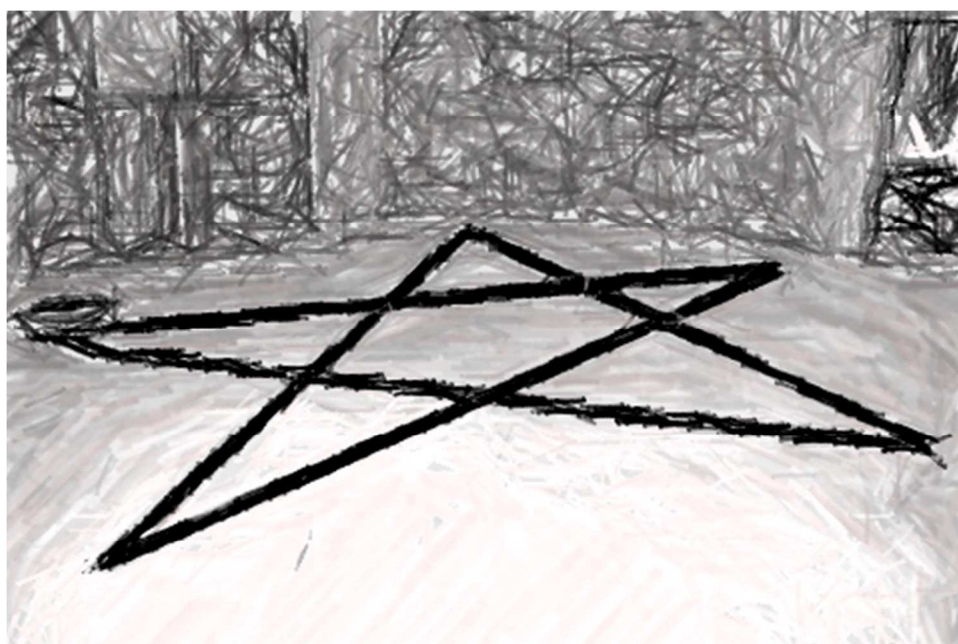
En la década de los cincuenta el Hospital del Tórax llegó a albergar hasta 1200 enfermos de tuberculosis y enfermedades del pulmón. Para evitar ser contagiados, las familias dejaban abandonados a los enfermos hasta la hora de su muerte. A causa de su deplorable estado de ánimo, unido a su ya decadente estado de salud se veían, con el tiempo, obligados a recurrir al suicidio.

Los internos que había en el antiguo hospital del Tórax de Tarrasa provenían de distintas comunidades autónomas, ya que el hospital pertenecía al Ministerio de sanidad. La lejanía parecía influir en el estado anímico de la mayoría de pacientes que se sentían abandonados por sus familiares ya que la distancia en ocasiones era mucha y la mayoría de ellos no podía dejar su trabajo ni su vida cotidiana para estar al lado de sus familiares enfermos. Eran demasiado habituales los suicidios en el hospital, superando con creces las estadísticas de cualquier otro centro sanitario de la época.

Actualmente el hospital se encuentra en su mayor parte cerrado, a la espera de las obras que en breve comenzarán. Solo está activa una parte donde la productora *Filmmax* realiza los rodajes de algunas películas y otra ala, donde se encuentra la residencia para disminuidos psíquicos profundos "*La Pineda*" que pertenece a la Generalitat de Cataluña y tiene capacidad para 62 plazas residenciales. Hoy día el lugar pertenece a la jurisdicción del Ayuntamiento de Tarrasa y a la Generalitat de Cataluña, los cuales han firmado un acuerdo para realizar un proyecto consistente en un parque audiovisual, cuya superficie será de unos 60.000 metros cuadrados y cuyo coste asciende a unos 35 millones de euros, de los cuales se sabe que la Generalitat aportará 8,5 millones y el resto se obtendrán mediante un crédito bancario hipotecando el recinto del propio hospital. Dicho parque audiovisual constará de 3 platós de entre 600 y 2.000 metros cuadrados para realizar rodajes de películas (*de terror y de dibujos animados, curiosamente*) de pequeño y mediano formato, además contará con espacio para que otras empresas relacionadas con el sector puedan utilizar sus instalaciones.

Justo debajo del hospital, en su parte trasera, hay un jardín llamado "*La jungla*" o también "*El jardín del olvido*", lugar donde caían los pacientes que se suicidaban arrojándose desde la novena planta del edificio principal. Se cuenta que a diario se escuchaban gritos de los pacientes que saltaban al vacío.

Se tiene constancia desde 2006 de que la iglesia abandonada del complejo hospitalario es un lugar reconocido como punto de reunión de grupos de corte satánico. Ha sido elegido habitualmente como escenario de gamberradas de los jóvenes, así como también de rituales satánicos y sesiones de ouija, de lo que aún pueden encontrarse restos (velas, pentáculos, cruces invertidas...). En este lugar las cámaras de video y aparatos de grabación parecen descontrolarse y funcionar solo en determinadas ocasiones.

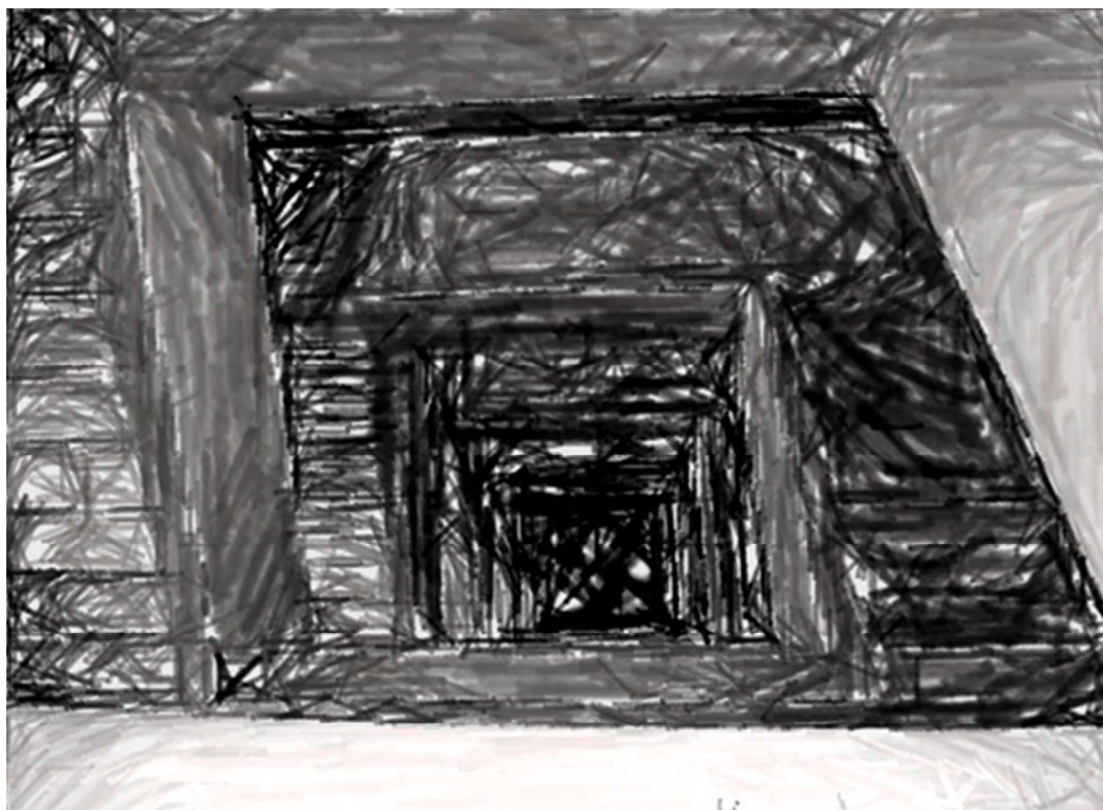


Los rumores sobre sucesos extraños en el interior del hospital y en sus alrededores son bastante comunes, y son alimentados por parte de aquellas personas que acuden a este antiguo hospital, bien sea por asuntos de trabajo o por simple curiosidad, ya que la leyenda forjada sobre el lugar es cada día más conocida fuera de Cataluña.

El lugar ya ha sido utilizado como escenario para diversas películas como *"El Maquinista"*, *"Frágiles"*, *"Ouija"*, *"Los Sin Nombre"*, *"Sesión 9"* y *"La monja"*, lo que lleva al hecho curioso de que algunas de las personas que aseguran haber experimentado situaciones extrañas dentro del hospital son actores y gente relacionada con el mundo del cine. También existen algunos empleados aseguran escuchar voces y ruidos que parecen provenir de la parte abandonada del antiguo hospital y como no, aquellas personas que se acercan hasta sus muros para grabar psicofonías o simplemente curiosear por el lugar.

Los fenómenos sobrenaturales que más cabida tienen dentro del hospital, según los testigos, son los ruidos extraños, una constante sensación extraña en el ambiente, el cambio brusco de temperatura en una o varias salas (generalmente un descenso de la misma), el mal funcionamiento o descarga de la batería de los aparatos de grabación así como las cámaras fotográficas y teléfonos móviles, la aparición de sombras en movimiento, etc.

Y este es el escenario de nuestra historia.



Breve resumen de la historia para el Master

Los personajes son (en teoría) un grupo de amigos aficionados al misterio y a los programas de Íker Jiménez que (aparentemente) se reúnen con el fin de pasar un puente de 4 días haciendo un "road trip" entre Sevilla y Barcelona, y rematarlo pasando unos días investigando el Hospital del Tórax de Tarrasa, y montándose una fiesta campestre por los alrededores. Pero esto no es del todo cierto, ya que todos los personajes guardan terribles secretos que les empujan hacia objetivos más... personales, letales y primarios.

Y es que no todos los PJs son iguales. Podríamos dividir a los personajes en 2 grupos principales donde uno sería el "verdugo" y el resto las "víctimas", o "cazador" y "presas" si se prefiere. Partiendo de que la historia ha sido escrita para ser jugada con 4 jugadores, estos roles estarían

repartidos 1 a 3. La aventura precisa de una meticulosa preparación previa del master para con los jugadores, que debe ser tratada con cada uno de forma totalmente individual e independiente al resto de PJs. Los 4 papeles son Alicia (la atractiva psicóloga, analítica y manipuladora), Gonzalo (el amable químico, de pasado oscuro y perturbador), Miguel (el inocente médico, aunque altamente sospechoso), y finalmente Pedro (el cinéfilo friki, espiritista, cachondo y algo sociópata aunque inofensivo... ¿o no?).

Dentro de este grupo los jugadores "fingirán" trabajar en equipo en casi todo momento, aunque en realidad la psicóloga manipuladora busca un asiento de primera fila para poder observar de cerca a sus "amigos" mientras los usa como cobayas humanas en situaciones límite, o "ratones de laboratorio en su laberinto hospitalario". Todo se relaciona con una serie de estudios en torno a los cuales se centra su doctorado. El químico es el novio de la psicóloga, algo calzonazos y de pensamiento esquivo, al que le gusta demasiado realizar bromas con el "**Cheminova**". El médico inocente (aunque sospechoso) es el típico falso culpable de la historia. Solo desea limpiar el nombre de su abuelo, un antiguo doctor de turbio pasado que trabajaba en el Hospital del Tórax y que pertenecía a una sociedad secreta emparentada con la masonería, en la que se abogaba por el avance de la ciencia sin tener demasiados escrúpulos a la hora de experimentar con la vida humana. El cinéfilo friki es el colega marginado e independiente que se siente respaldado por sus amigos, y que desea utilizarlos para rodar con ellos una película de terror en el Hospital de Tarrasa que le lleve a la fama. Cree en lo sobrenatural y sabe que el lugar esta maldito, y eso le pone.

¿Pero quién es el verdugo y quienes las víctimas? ¿Quién es el Patito Feo? Todos y ninguno. Me explicaré: cada partida comenzará con una tirada oculta de 10/100 que realizarán los jugadores tras la pantalla del máster. Aquel que obtenga el menor resultado se habrá ganado el dudoso honor de ser el psicópata de la historia. Esto se le comunicará al jugador elegido por azar en privado. Pueden entregarse diversos papelitos a cada jugador en los que se encuentren "sus secretos más ocultos", y en el del jugador elegido pondrá además "si tío, eres un psicópata y asesino en serie". Considero que la elección aleatoria del asesino hace que la historia se vuelva bastante rejugable, aunque los PJs que no pequen de inocentes (por haberla jugado más de una vez) pueden mostrarse bastante recelosos en las siguientes sesiones. En la pormenorizada descripción de cada uno de los personajes se describe cuáles podrían ser sus motivos particulares más obvios para asesinar al resto de compañeros y evitar ser descubierto, aunque esto es rol, amigos; obviamente podéis inventaros los motivos que os dé la gana. Es muy posible que en ocasiones puntuales (cuando el asesino vaya a hacer de las suyas, o cuando los PJs se separen para hacer algo a escondidas) haya que sacar a ciertos jugadores de la habitación en la que se esté jugando, pero entendemos que esa serie de pormenores quedan a discreción del máster.

El asesino, como PJ especial, tendrá ciertas características personales que diferenciarán sutilmente su hoja de PJ del resto; por ejemplo, sus puntos de cordura se verán terriblemente reducidos (o incluso a cero) desde el principio de la partida. Por otro lado sus tiradas de Cordura serán sustituidas (salvo ciertas excepciones, por ejemplo: no le impresiona en absoluto ver un cadáver destrozado, es un psicópata) por una nueva habilidad particular que hemos tenido a bien llamar "Frialdad/Psicopatía", cuyo nivel tendrá bastante alto al principio (un 80%) pero que podrá ir perdiendo poco a poco haciéndolo progresivamente más propenso a perder el control sobre sus actos. Las tiradas de Frialdad/Psicopatía serán percentiles a la baja (como es habitual en el sistema de "La Llamada de Cthulhu") y le servirán para mantener la sangre fría y el autocontrol en momentos en los que vea que las cosas se le van de las manos. La forma en que pueden afectarle negativamente los posibles fenómenos sobrenaturales en algunos puntos de la historia (como al resto de mortales) ha sido objeto de repetidas discusiones en el grupo de juego; preferimos dejar dichos efectos a juicio del máster.

Independientemente de la carga dramática y personal que los personajes lleven consigo, y aunque deba ser tomado de forma secundaria (o incluso como una distracción para los propios PJs), el Hospital de Tarrasa es un enclave de fuerte actividad paranormal que los personajes utilizarán a modo de pequeño sandbox, donde será muy posible (y hasta habitual) que los PJs se encuentren con fenómenos sobrenaturales como ectoplasmas, fantasmogénesis, psicofonías, mimofonías, etc. Esto añadirá sal a la historia desde el escenario en el que se desarrolla (aunque como bien dijo mi máster: "no es la historia del lugar, sino de los personajes, así que podría haberse ambientado en una granja, en un campamento junto a la playa, o en cualquier otra parte...").

La historia no tiene un final cerrado: puede que el asesino se lleve por delante al grupo completo, puede que alguna de las víctimas huya, puede que el asesino muera, o incluso puede que más de uno termine loco... Queda en manos del máster el poner un epílogo y cerrar la historia cuando ésta ya no de más de sí.

En fin, pásalo bien, asesina a tus colegas, y suicídate. :-)

ESTRUCTURA INTRODUCTORIA DE LA HISTORIA

JUEVES TARDE:

El grupo de amigos llega a Tarrasa tras un largo viaje en coche desde Sevilla, y se hospedan en el hotel Tàrrega, situado en el centro de la ciudad. Cada uno es libre de ir a sus habitaciones para deshacer las maletas, descansar, ducharse, etc. Durante la cena se comenta que el sábado es un buen día para visitar el hospital, e incluso pasar la noche allí.

VIERNES POR LA MAÑANA:

Se levantan a desayunar y al terminar, Pedro, Miguel y Gonzalo, se quedan en el hotel revisando todo el material y van a comprar la comida y las bebidas para pasar esa noche en el hospital.

Alicia dice que va comprar algo por la zona, y que la va conocer un poco mejor para no perderse con el coche cuando vayan de camino del hospital. Con la excusa de hacer algunas comprar por la zona, se acerca al hospital para ver cómo y dónde puede colocar las "trampas" que lleve a sus compañeros al estado de histeria.

Al llegar al hospital, se topa con el guardia de seguridad del lugar, que le dice que allí no se puede estar, que el acceso está prohibido. A Alicia se le ocurre sobornar al guardia con 6000 euros para que se mantenga callado y para que la guíe y enseñe el lugar, y le pide por favor que para el sábado se mantenga alejado de la zona, que va a ir con unos amigos a pasar una noche.

El guardia parece estar contento, pero al terminar de enseñarle el edificio y con los mapas del lugar en la mano, el guardia le dice que quiere más dinero, cosa a la que Alicia se niega, y la respuesta del guardia es, que todos se arrepentirán de pasar esa noche allí.

VIERNES MEDIODÍA:

Alicia coloca las trampas en distintas zonas del hospital (coloreadas y descritas en los mapas de Alicia) y vuelve junto a sus compañeros con una bonita falda en una bolsa.

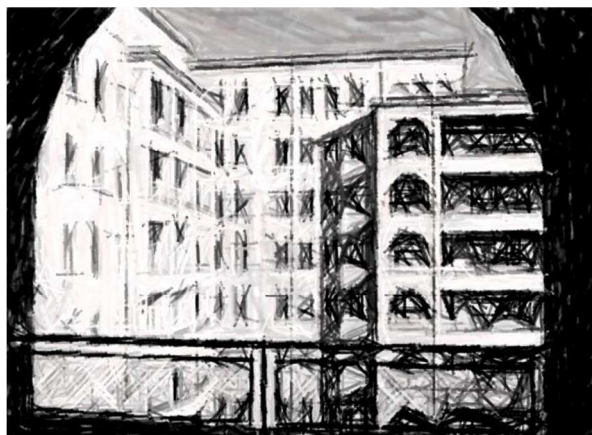
VIERNES TARDE Y VIERNES NOCHE:

El resto de la tarde discurre con normalidad, cada uno pasa la tarde como le apetece.

SÁBADO POR LA MAÑANA:

Se levantan y desayunan y durante el desayuno comentan si lo tienen todo preparado. Una vez hayan terminado de desayunar, guardan las provisiones y las mochilas en el maletero, se montan en el coche y se ponen en marcha... Pueden realizarse una serie de tiradas aleatorias por *Suerte* para ver si consiguen llegar al lugar sin problemas, o sufren un pinchazo o cualquier otro contratiempo.

Llegan al Hospital del Tórax de Tarrasa...



PERSONAJES EN JUEGO

Alicia García - *Psicóloga*

Descripción:

Alicia tiene 25 años, y está licenciada en Psicología por la Universidad de Sevilla. En estos momentos está haciendo un doctorado que versa sobre *"La conducta humana ante situaciones de histeria"*.

Proviene de una familia adinerada natural de Madrid. Ahora reside en Sevilla donde ha terminado sus estudios universitarios y donde actualmente hace su vida en compañía de sus "amigos".

Es manipuladora, calculadora y fría. Ha utilizado a la gente de su entorno para todo tipo de estudios y experimentos psicológicos, sin importarle más que los resultados que pudiera obtener. Se ha pasado toda la carrera estudiando a las personas que la rodeaban, incluyendo a sus amigos.

Conoció a Gonzalo hace 5 años y son pareja desde hace 2; es la única persona con la que realmente se lleva bien, ya que ambos son muy similares.

Destaca por su habilidad para el engaño y la manipulación de las personas.

Fuma desde hace 7 años, aproximadamente unos 14 cigarrillos al día.

Miedos y fobias:

El único miedo que tiene es que los que la rodean se den cuenta de cómo es en realidad y que la dejen sola (**Autofobia**¹). Este miedo le viene, porque es una persona que está acostumbrada a estar siempre rodeada de gente, les caiga bien o mal, pero siempre con gente, y el simple hecho de imaginarse que todo el mundo la ignora la hace perder el control, es más, en ocasiones en las que ha aislada ha sufrido ciertos ataques de súbita ira y cólera. Cuando le sobrevienen estos ataques suele automedicarse tomando *Tranxilium* (clorazepato dipotásico). Suele llevar siempre encima un bote de pastillas oculto, para así evitar que le sobrevengan los ataques y que los demás lo noten.

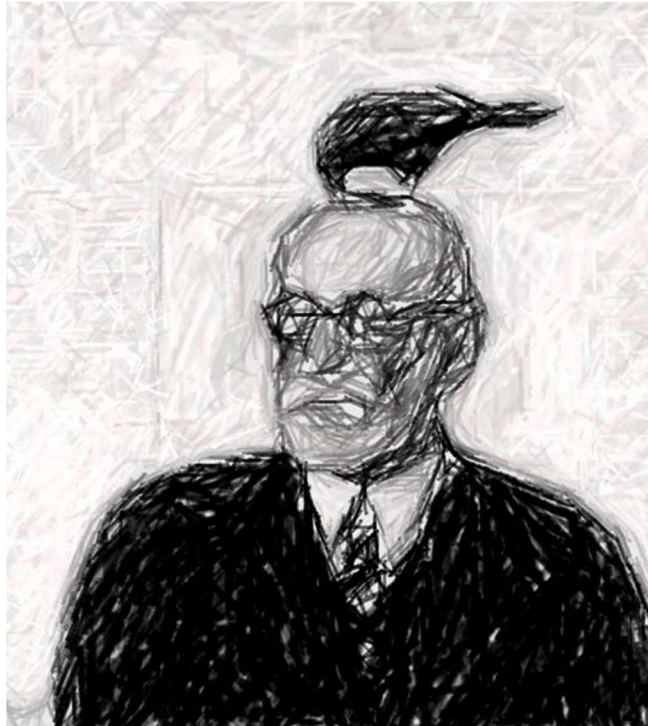
Objetivos:

Como decíamos anteriormente, la tesis doctoral que realiza está encaminada a estudiar el comportamiento de los seres humanos en situaciones de histeria. Desea vivirlo en primera persona desde dentro del propio grupo de estudio y sin que haya el mínimo margen de error en los resultados de sus investigaciones.



¹ Se define como un persistente, anormal e injustificado miedo a estar solo, o bien al miedo a uno mismo. Se trata de un sentimiento anormal y persistente de soledad, de estar solo. Los que padecen esta fobia sufren aunque puedan darse cuenta de que encontrarse solos no les significa ninguna amenaza. Pueden preocuparse por no ser amados o porque los ignoren. Asimismo, también pueden manifestar temor a los extraños, los ruidos de origen desconocido, o la posibilidad de tener un problema de salud. La autofobia también se denomina al miedo irracional a uno mismo, un intenso terror que no tiene fundamentos. Muchas personas con autofobia desarrollan relaciones de pareja codependientes, que no les proporcionan felicidad sino sufrimiento, como forma de evitar la soledad.

Se ha enterado de que hay un lugar en Tarrasa llamado el Hospital del Tórax, que está abandonado desde hace mucho tiempo y del cual se cuentan muchas historias de fantasmas y cosas extrañas; pero piensa que para hacer que la gente llegue hasta el límite de la histeria ella tiene que poner su granito de arena con el fin de que todo salga correctamente, de modo que habla con Gonzalo para que le ayude a poner algunos resortes en el lugar que provoquen el miedo en el resto de personas, propuesta a la que su novio accede sin problemas.



Alicia es la que inicialmente propone la idea del viaje, con la excusa de que es un lugar donde dicen que pasan cosas raras, y que está abandonado. Podrán montar allí una fiesta sin que nadie les moleste, puesto que está en mitad de un bosque. Esto a sus compañeros les gusta y no se oponen, de modo que le pide a su novio (Gonzalo), que le hable de la química y de cómo podría usarla para asustar a la gente sin que éstos sospecharan que está todo preparado. Tras una larga conversación con Gonzalo éste le da algunas ideas muy útiles para lo que pretende hacer allí. En realidad Alicia no le ha contado todas las aristas de su plan, porque su objetivo final es convertir a su novio en el centro de todos los terrores y desconfianzas, haciendo creer al resto de participantes que Gonzalo se ha vuelto loco en aquel lugar, y que quiere matarlos a todos.

Lo que sabe de sus compañeros:

Gonzalo es igual de manipulador que ella, pero tiene un punto débil: haciéndolo sentirse el centro de atención se puede hacer con él lo que se quiera. Miguel es un chaval con los pies en el suelo, usa mucho la lógica y es muy listo; a todo lo que ocurra allí le buscará un porqué sin ver más allá de lo que capten sus racionales ojos. Pedro es curioso y diligente; cree en el más allá, pero no va ser fácil asustarlo con un estruendo, lo único que va a conseguir con eso es que se ría. Es bastante reservado y opaco en lo que corresponde a su vida privada.

¿Y si fuera la asesina?

¿Es una psicóloga no? Todos los psicólogos que conozco tienen un tiro dao o están un poco pallá. Hablando en serio, es muy posible que Alicia perdiera los papeles al darse cuenta de que las cosas no van saliendo de acuerdo con sus planes.

Se trata de una persona trabajadora y meticulosa, dedicada prácticamente por entero a su carrera; ¿Quiénes son sus cobayas para arruinarle años de estudio y preparación? ¿Y si "*su grupo de estudio*" comienza a comportarse de un modo que no le gusta, o no favorece a sus objetivos? Lo mismo no se asustan de lo que ocurra en el hospital y se dedican a reírse, o lo mismo se asustan demasiado y deciden refugiarse en el hotel y no volver. ¿Y qué pasaría si no le hacen caso, si la ignoran, o si la dejan sola en aquel lugar?

Hoja de Personaje:

Nombre: Alicia García Profesión: Psicóloga Títulos, licenciaturas: Licenciada en Psicología Lugar de nacimiento: Madrid Trastornos mentales: Autofobia Sexo: Mujer Edad: 25 años	FUE: 13 INT: 13 Puntos de Magia: 14 CON: 14 POD: 14 Puntos de Vida: 26 TAM: 12 EDU: 12 DES: 10 Idea: 65 APA: 11 Suerte: 70 CDR: 70 Conoc. 60
Habilidades: <i>Charlatanería 65%, Descubrir 42%, Discreción 75%, Escuchar 61%, Historia 40%, Ocultar 75%, Persuasión 82%, Psicoanálisis 87%, Psicología 95%</i> Frialdad/Psicopatía: 70%	Equipo y posesiones: <i>Documentos de la tesis, Tranxilium (medicación), reproductor mp4, teléfono móvil, 1 metro de cuerda, cartera con documentación y 79 €, cámara digital de video, linterna, mechero, 5 paquetes de tabaco, 2 litros de agua, bolígrafos, Kleenex.</i>

Gonzalo Fernández - *Químico*

Descripción:

Gonzalo tiene 26 años. Está licenciado en Química por la Universidad de Sevilla. Trabaja actualmente en uno de los edificios del CSIC en la Cartuja (Sevilla).

Su personalidad es muy parecida a la de Alicia. Se describe a sí mismo como frío, calculador, y muy meticuloso a la hora de realizar cualquier actividad en su vida cotidiana.

Procede de una familia de clase media, originaria de Córdoba (*que yo sepa, sin relación con el "Gran Capitán"*), y vive en Sevilla con su familia adoptiva desde que sus padres biológicos fallecieron en un extraño accidente. Estudió química, porque descubrió que sus antepasados se han dedicado siempre a esta rama de la ciencia.

Es la pareja de Alicia desde hace 2 años. Él es quien, al poco tiempo de conocerse, la presentó e introdujo en su grupo de amigos.

Como químico que es, conoce y tiene acceso a la mayor parte de productos químicos existentes en el mercado, así como sus efectos y reacciones. Es muy habilidoso en el uso de piezas y materiales pequeños y es bastante *manitas* en todo lo tocante a la electrónica.

Tiene alergia a los cacahuetes.

Miedos y fobias:

Gonzalo padece una extraña combinación de **eclesiofobia**² y **esquiofobia**³. Estos terrores le vienen de una experiencia traumática ocurrida durante la infancia. Cuando era pequeño le entusiasmaba todo lo relacionado con la Semana Santa y el mundo cofrade. En una ocasión, al terminar la misa, se quedó mirando una pequeña imagen en una de las capillas laterales de una iglesia, y sin que sus padres se dieran cuenta se quedó encerrado dentro del templo. Con solo 6 años, se vio preso en aquel lugar donde todo parecía moverse lentamente entre las sombras de lo que parecían siluetas vestidas de negro. Desde aquel día no volvió a pisar una iglesia ni de lejos, y cualquier persona vestida/disfrazada íntegramente de color negro le da pánico.

Objetivos:

Lo que sabe de sus compañeros no es mucho, puesto que pasa casi todo el tiempo en el laboratorio. Sale los fines de semana a tomarse unas cañas con su grupo de amigos y los sábados por la noche los pasa con Alicia. Ha ido al hospital con interés por ayudar a su novia en las "bromas" que tiene preparadas y con ganas de pasárselo bien.

¿Y si fuera el asesino?

Siempre podría interpretarse que el "accidente" que sufrieron sus padres cuando era niño lo provocó él, y le gustó. La muerte de sus padres le provocó un placer inmenso, lo que ocasionó que años más tardes quisiera repetir aquello con



² Se define como un persistente, anormal e injustificado miedo a las iglesias o capillas. En forma habitual, se utiliza el término no como una fobia propiamente dicha, sino refiriéndose al desprecio por la institución de la Iglesia en general (así como se utilizan homofobia o xenofobia).

³ Se define como un persistente, anormal e injustificado miedo a las sombras. También se conoce como esquiofobia.

otras personas. Desde aquel día no paró de matar a gente inocente, con el sólo propósito de satisfacer sus instintos. Al poco tiempo era un asesino en serie, pero hacía las cosas tan bien que no dejaba ningún tipo de prueba con la que la policía pudiera trabajar, así que jamás lo han pillado.



En el fondo cree y sabe que su novia es como él, y que no lo va usar para nada bueno. Si pasa eso, y las ideas acaban por ser bien vista entre sus compañeros, los méritos se los tiene que apuntar él como ideólogo del plan, solo puede quedar uno y va a ser él. Sabe que el hospital está abandonado y que no tendrá problemas para realizar todo tipo de "experimentos" sin que nadie lo moleste.

Hoja de Personaje:

Nombre: Gonzalo Fernández Profesión: Químico Títulos, licenciaturas: Licenciado en Química Lugar de nacimiento: Córdoba Trastornos mentales: Ecclesiophobia and claustrophobia Sexo: Hombre Edad: 26 años	FUE: 11 CON: 9 TAM: 10 DES: 11 APA: 12 COR: 75	INT: 15 POD: 15 EDU: 8 Idea: 75 Suerte: 75 Conoc. 40	Puntos de Magia: 15 Puntos de Vida: 14
Habilidades: <i>Cerrajería 31%, Charlatanería 45%, Ciencias ocultas 11%, Conducir automóvil 20%, Discreción 80%, Electricidad 45%, Mecánica 60%, Nadar 60%, Ocultar 67%, Química 91%, Seguir rastros 35%, Tregar 50%, Informática 45%</i> Frialdad/Psicopatía: 75%	Equipo y posesiones: <i>Spray de gas Halón, Cloroformo, trapa con polvo de aluminio, Azufre, un mechero, maletín con pequeñas muestras de productos químicos, cámara digital de foto y video, caja de condones, kit de herramientas pequeño, cartera con documentación y 40€, bobina de hilo de pesca (2 m), bolsa de 50 canicas, linterna, pilas de repuesto.</i>		

Miguel López - *Médico*

Miguel tiene 26 años. Trabaja como Médico Interno Residente (M.I.R.) en el Hospital Virgen del Rocío (Sevilla).

Posee una personalidad marcada por la timidez, pero resulta bastante abierto con la gente a la que considera sus amigos. Es muy inteligente y terminó la carrera como el primero de su promoción.

Proviene de una familia de clase media alta catalana, y ha vivido en Barcelona toda su vida hasta que le ofrecieron una plaza para hacer la especialidad en un hospital sevillano. Reside en Sevilla desde hace un año. Desea ser doctor desde que era pequeño, puesto que la medicina corre por las venas de su familia desde hace cuatro generaciones.

Destaca por ser una persona paciente y comprensiva, y con un pulso envidiable. Es capaz de meter un hilo por el ojo de una aguja sin que este toque los laterales.

Esta soltero y no tiene novia. Cuando tiene tiempo libre le gusta salir con sus amigos.



Miedos y fobias:

Miguel es una persona muy cerebral y práctica. Carece de fobias en el sentido más prosaico de la palabra. En cambio el único miedo que tiene es descubrir elementos en el pasado de su abuelo paterno (al que, por otra parte, idolatra) que hagan que cambie la forma en que se lo imagina (como la perfección entre los cirujanos). Tiene miedo a descubrir una verdad oculta en que desconoce, y aunque se lo niega, sospecha que dicha verdad existe. La respuesta puede que se halle en el hospital.

Objetivos:

Conoce de sus amigos lo que ellos le han dejado conocer. Es un chaval tímido y poco hablador. Aunque se abre a sus compañeros, si estos no le hablan no suele preguntar sobre la vida de nadie, por no molestar.

Le agrada la idea de este viaje puesto que sabe que su abuelo trabajó en ese hospital durante los años 60. Su padre le ha contado historias sobre su abuelo que no encajan nada con la idea que se había hecho del anciano. Sabe que en su momento se trataba de un reputado doctor muy bien visto en la sociedad de la época. Fue un famoso cirujano y también miembro de una antigua sociedad de médicos ya extinta; una especie de "club de caballeros" para intelectuales afiliados al régimen franquista conocida como los Antihipocráticos⁴, sociedad que luchaba sin escrúpulos por la ciencia y sus avances.

Al morir su abuelo, observó que su padre no lloraba cuando enterraron al abuelo. Lo que en principio podría haberse interpretado como una reacción de "hombría", terminó por extrañarle. Al preguntarle por su actitud, su padre le dijo que su abuelo no había sido un médico "legal" toda su vida, que hacía experimentos con personas vivas en el hospital de Tarrasa, experimentos que en algunas ocasiones acababan con la vida de los pacientes.

⁴ Entre el mito y la realidad, los Antihipocráticos eran médicos, casi siempre brillantes, que no se detenían en su afán por el conocimiento de los secretos anatómicos; concebían el cuerpo como un material interesante. Se dedicaban a ejercer la medicina sin sujetarse a reglas éticas o morales, con el fin de llevar a cabo progresos importantes sin ataduras. Se cree que estas logias tuvieron su auge durante las dictaduras fascistas europeas de mediados del s. XX, especialmente en el periodo del Nazismo alemán, momento en el que destacan figuras como el dr. Josef Mengele conocido como "El Ángel de la Muerte", que analizó, estudió, torturó y ejecutó a miles de presos de Auschwitz en pro de la Anatomía, Cirugía, Genética y enfermedades infecciosas.

Miguel no creyó ni una palabra de lo dicho, así que se tomó la resolución de investigar sobre la trayectoria profesional de su difunto abuelo. Hasta donde había podido rastrear, todo parecía impecable.



De modo que cuando Alicia propuso ir a ese hospital, vio la oportunidad perfecta para investigar más de cerca lo que se había hecho durante la época en que estuvo activo y su abuelo trabajaba allí. Puede que de ese modo consiguiera limpiar la memoria del pobre viejo ante los ojos de su padre. Pero también puede descubrir que su padre tenía razón, y el pedestal en el que tenía alzado a su abuelo se derrumbaría.

¿Y si fuera el asesino?

Podría descubrir que, en efecto, su abuelo era un Antihipocrático, encontrando pruebas que corroboraran esa teoría. O podría encontrar esas pruebas e intentar ocultarlas y destruirlas. O peor aún, podrían descubrirlo sus amigos. Quizás se concilie con el pasado de su abuelo y decida seguir sus pasos, utilizando como pacientes a sus inocentes amigos. Cabría la posibilidad de que se encontrara con el espíritu de su abuelo en el hospital, que le enseñara el camino más corto de la investigación médica (*si crees que tus amigos esconden algo, lo mejor es abrirlos para ver qué tienen dentro*). Incluso ambos se llaman "Miguel López", el espíritu del anciano podría poseer el cuerpo del joven y ponerse su mohosa bata de cirugía una vez más para una última operación...

Hoja de Personaje:

Nombre: Miguel López Profesión: M.I.R. Títulos, licenciaturas: Licenciado en Medicina Lugar de nacimiento: Tarrasa Trastornos mentales: - Sexo: Hombre Edad: 26 años	FUE: 10 CON: 12 TAM: 11 DES: 14 APA: 12 CDR: 80	INT: 16 POD: 13 EDU: 13 Idea: 80 Suerte: 65 Conoc. 65	Puntos de Magia: 13 Puntos de Vida: 23
Habilidades: <i>Biología 60%, Conducir automóvil 90%, Discreción 30%, Escuchar 30%, Farmacología 85%, Física 15%, Medicina 90%, Nadar 40%, Persuasión 20%, Primeros Auxilios 90%, Psicoanálisis 50%, Química 40%, Informática 25%, Cirugía 90%</i>	Equipo y posesiones: <i>Botiquín y material de primeros auxilios. Pequeño kit de suturas (aguja, hilos, guantes estériles). Cámara de fotos digital. Frutos secos (rebujina). Cartera con documentación y unos 30€.</i> <i>Una foto de su abuelo.</i>		
Frialdad/Psicopatía: 80%			

Pedro Martín (A.K.A. "El Peter") – *Director amateur*

Pedro tiene 25 años, ha estudiado un módulo de producción y dirección cinematográfica, y su gran sueño es ser director de cine. Proviene de una familia de clase media, natural de Sevilla. No tiene novia ni le interesa.

Es una persona bastante independiente, astuta y lista. De gustos simples, disfruta de pasar las tardes en el parque con una *litrona*, mientras fantasea con cómo será la película que hará realidad sus sueños. Resulta muy reservado en lo tocante a su vida personal, y se escuda de los demás ocultándose tras una fachada de humor histriónico, aunque hay que reconocer que tiene gracia. Con el tiempo se descubre que es el producto de una infancia difícil, adolescencia rebelde y madurez precoz. Las habilidades que aprendió gracias a un turbio pasado de delincuente juvenil le hacen destacar por ser un manitas en todo tipo de chapuzas y trucajes: abre casi cualquier cerradura, empalma y puentea cables o circuitos, arregla tuberías...



Conoció a Gonzalo hace unos años en una convención para cinéfilos, en el Centro de Convenciones de Sevilla Este. Son íntimos amigos. No tiene reparos en mostrarse públicamente fumando porros de vez en cuando, aunque no alardea de ello. También fuma tabaco habitualmente, a un ritmo de unos 15 cigarrillos al día.

Es un estudioso aficionado del Ocultismo, como atestigua su amplia biblioteca sobre estos temas. Participa activamente y con asiduidad en sesiones de espiritismo y contactismo, y puede decirse que disfruta de una "*sana obsesión*" con el Más Allá. Le encanta el cine friki, de terror y gore que viene de EEUU, aunque no desdeña el español, del que se considera una "joven promesa". Le gustaría hacer una película que se conociera en todo el país... Una película de terror.

Miedos y fobias:

Pedro sufre **tafiofobia**⁵, es decir, que le aterroriza la idea de ser enterrado vivo. El origen de esta fobia se remonta a su adolescencia, época en la que unos gamberros compañeros de clase le robaron y enterraron un cachorro que tenía. Pedro fue obligado a escuchar como el perrito lloriqueaba asustado y pidiendo ayuda. Desde aquel día algo se rompió en su interior; asimiló que de alguna manera él era ese cachorro enterrado vivo. Esto le ha dejado ciertas consecuencias, como que se bloquea ante la idea de hacer daño a los demás.

⁵ *Persistente, anormal e injustificado miedo a ser enterrado vivo, o bien a los cementerios. El término proviene del griego "tafo" (tumba) y "phobos" (miedo). Por extensión, se utiliza el término para el miedo a las tumbas, pero más generalmente se refiere al miedo morboso a ser enterrado prematuramente. Quienes padecen esta fobia temen ser colocados en la tumba mientras aún estén con vida, como resultado de haber sido declarados muertos por error.*

Antes de la llegada de la medicina moderna, este miedo no era irracional. A través de la historia ha habido numerosos casos de personas a las que accidentalmente se enterró vivas. En el XVIII se desarrollaron las técnicas del boca a boca y la primitiva desfibrilación para revivir personas consideradas muertas. Según Wikipedia, en 1896, un 2% de los enterrados eran víctimas de la animación suspendida.

La tafiofobia ha sido material de leyendas a través del tiempo. Incluyen elementos como una víctima de coma que despierta en el ataúd para morir de asfixia y pánico; un ataúd abierto con un muerto de lenguas uñas y barbas, expresión de pánico y arañazos en la tapa. El escritor estadounidense Edgar Allan Poe reflejó sus propios miedos en alguno de sus relatos como "El entierro prematuro", "La caída de la casa Usher", y "El barril de Amontillado".

Objetivos:

Acepta ir a este viaje y piensa sacarle el máximo partido. Sabe que allí se rodaron múltiples películas de terror, y quiere beber la magia inspiradora del lugar para idear o escribir un buen guion que estructure su *opera prima*.

Sabe que el lugar es inmejorable para rodar una buena película, ya que los escenarios son reales y todo está ahí. Ha investigado a conciencia la historia del hospital, recabando toda la información posible a través de la red. Sabe que el lugar está maldito, y las habitaciones se ven afectadas por todo tipo de fenómenos extraños.

Tiene pensado incluir a sus amigos en la película, como protagonistas, cosa que los demás se toman un poco a broma. Por otro lado le atrae la idea de conseguir una actuación "realista" por parte de sus "actores" si todo lo que ocurre a su alrededor es "real", aunque hasta ahora (que él sepa) nadie ha conseguido contratar a un fantasma de verdad para rodar una película...



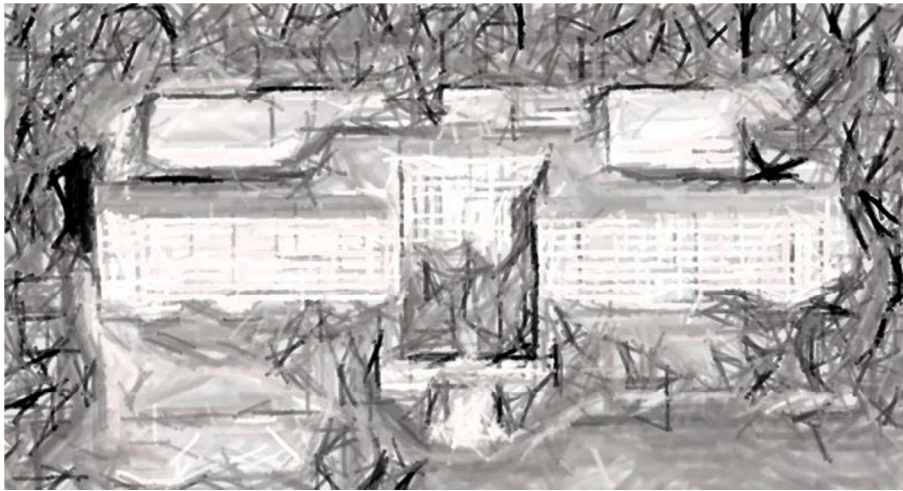
¿Y si fuera el asesino?

Si el Peter fuera el asesino cabrían varias posibilidades: Principalmente se podría llevar al extremo el hecho de quisiera rodar su película de terror sí o sí. Y puede que la suerte no le sonría... quizá los fenómenos sobrenaturales no se manifiesten tal y como él quisiera, o simplemente puede que se manifiesten pero que las cámaras no los graben (*por no ser captados, por fallo de la batería...*) Es posible que se obsesione, de alguna manera, con sus sesiones de ouija donde entre en contacto con algún espíritu que le guíe o posea para eliminar a sus colegas uno a uno mientras lo graba todo con sus muchas cámaras, estratégicamente ocultas. O a lo mejor decide pasar de los fantasmas inexistentes del hospital y se pasa al género *slasher*, apuñalando a sus amigos mientras los persigue por el edificio y lo graba todo en primera persona; ¿acaso no sería novedosa y original una peli rodada desde el punto de vista del asesino? Tendría ese toque POV, con una textura grumosa... a lo Bruja de Blair.

Hoja de Personaje:

Nombre: Pedro Martín "El Peter" Profesión: Productor amateur Títulos, licenciaturas: CFGS - Producciones Lugar de nacimiento: Sevilla Trastornos mentales: Tafofobia Sexo: Hombre Edad: 25 años	FUE: 8 INT: 10 Puntos de Magia: 11 CON: 12 POD: 11 Puntos de Vida: 20 TAM: 10 EDU: 12 DES: 10 Idea: 50 APA: 6 Suerte: 56 COR: 55 Conoc. 60
Habilidades: <i>Cerrajería 61%, Charlatanería 60%, Ciencias ocultas 52%, Conducir automovil 90%, Descubrir 50%, Discreción 30%, Electricidad 50%, Fotografía 50%, Historia 40%, Mecánica 30%, Informática 50%</i> Frialdad/Psicopatía: 55%	Equipo y posesiones: <i>Cámara de video digital, cámara de infrarrojos, cámara térmica, cámara digital de fotografía, reproductor y grabador digital MP4, cartera con documentación y 50€, 2 paquetes de tabaco, bolsita de cuero con marihuana, mechero, papel de fumar, tabla de ouija y planchette, linterna potente, teléfono móvil, navaja suiza multiusos, 14 paquetes de pilas de distintos tamaños.</i>

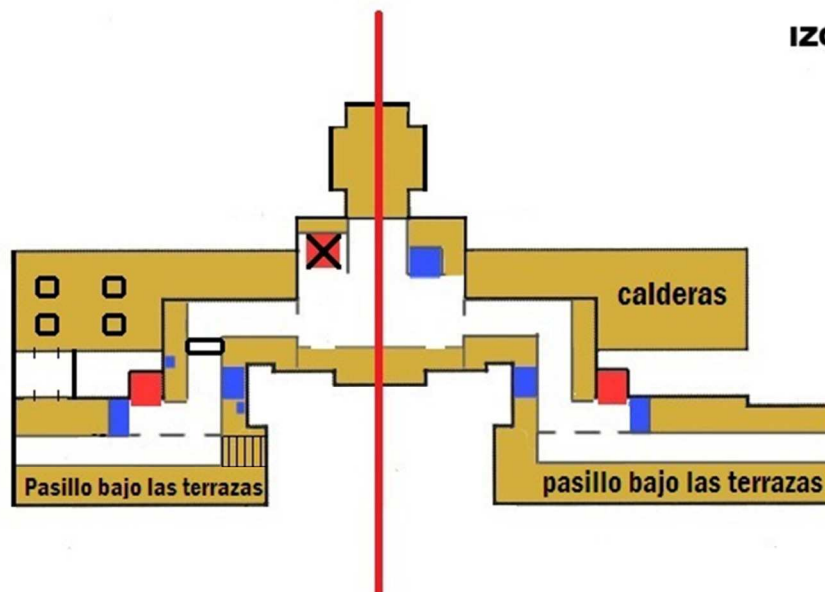
EL EDIFICIO: Estructura y plantas del Hospital



Planta sótano:

DERECHA

IZQUIERDA



Planta sótano

Hospital de Enfermedades del Torax - Terrassa

- No hay luz eléctrica, pero se ve como por el agujero del ascensor sale un hilo de luz. No es natural puesto que no hay ventanas, es luz artificial.
- La batería de los móviles bajará súbitamente.

- No hay agua.

- En el pasillo Nº1 hay muchas piedras a los lados del pasillo. Si se retira el polvo, se puede observar que hay inscripciones, ¡son tumbas de niños pequeños!. Al final de ese pasillo hay una puerta, y si se consigue abrir, hay una de ellas que da al jardín conocido como "la Jungla".

- En la zona de las calderas. Hay una caldera que es la principal, al acercarse puede apreciarse como hace mucho ruido, como si estuviera funcionando; pero al fijarse bien puede llegarse a la conclusión clara de que está apagada y estropeada.

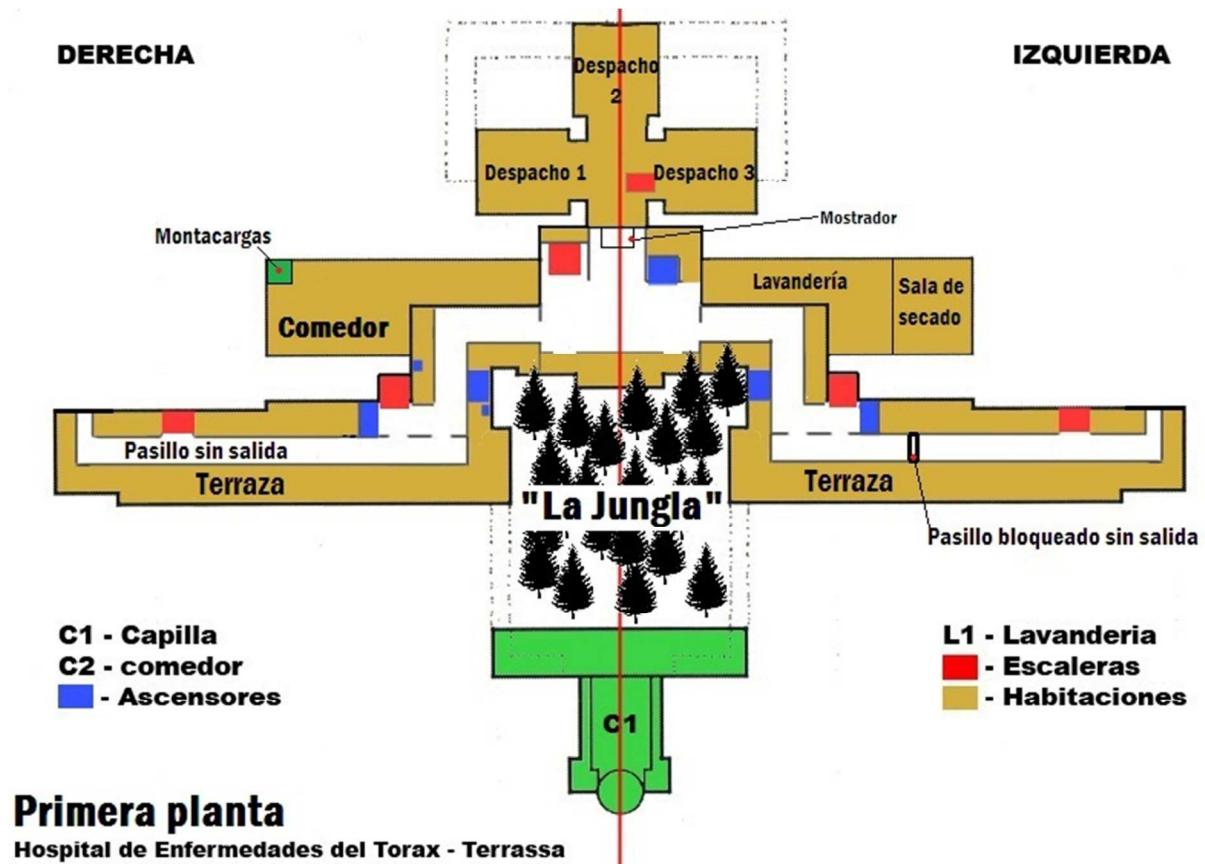
- Calderas:

- 1- **Agujero en la sala de calderas tapiada.** No se sabe hacia dónde va (por detrás foto Nº5 del sótano).
- 2- **Bombas de agua y llaves de paso.** Están todas selladas.
- 3- **Caldera de calefacción principal.** Parece cerrada a presión.
- 4- **Una de las calderas del hospital con rejilla.** La rejilla es falsa, si la tocamos vemos que es de madera pintada. Ha sido el decorado de una película.
- 5- **Caldera principal.**
- 6- **Conductos del desvío principal.**
- 7- **Relojes de presión en una columna.**
- 8- **Tuberías de presión en una columna.**

- Sótano:

- 1- **Agujero en el suelo.** No cabe una persona.
- 2- **Pasillo por debajo de las terrazas.** Al entrar en un agujero estrecho, avanzando agachados es como se consigue llegar a este pasillo.
- 3- **Pasillo estrecho.** Si se entra en este pasillo agachado llegamos a la foto Nº2.
- 4- **Tuberías podridas.** Huelen a detergente. Seguramente sean de la lavandería.
- 5- **Motor del ascensor Nº6.** En él se observa un agujero del tamaño de un puño y otro con una escalera. Si bajamos por la escalera, se ve una habitación derruida, muy pequeña. Está llena de cenizas y dientes humanos, y podemos encontrar alguna joya. (crematorio foto Nº1 por detrás de las calderas/foto Nº7 del sótano).
- 6- **Pasillo de las terrazas hacia delante.** Los montones de piedra de los lados son tumbas de niños pequeños. Se ha creado una capa de suciedad y desgaste sobre la piedra que impide ver las inscripciones de la superficie. En una de ellas puede leerse "Miguel López".
- 7- **Pasillo estrecho.** Continuación de la foto Nº3.
- 8- **Pozo de desagüe.** Es uno de los laterales de la foto Nº8 encontramos un agujero. Al asomarnos podemos apreciar que huele muy mal. Es un olor que echa para atrás. (los Pjs tendrán que tirar para ver si lo resisten).
- 9- **Puerta apuntalada.** Al final de la foto Nº6. Si consiguen abrir la puerta: ven una pequeña escalera que sube. Si deciden seguirla lo que se ve son muchos árboles. Los personajes habrán salido a uno de los jardines del edificio ("La Jungla"). Si observan detenidamente el lugar, se pueden observar unas manchas rojizas en el suelo (sangre).
- 10- **Uno de los ventanales.** Puede verse en el pasillo de la foto Nº6. Si nos fijamos está cerrada con una reja. Si se empuja con un poco de fuerza se conseguirá abrir. El hierro no está en buen estado y la piedra se ha deshecho, lo que facilitará su apertura.

Planta primera:



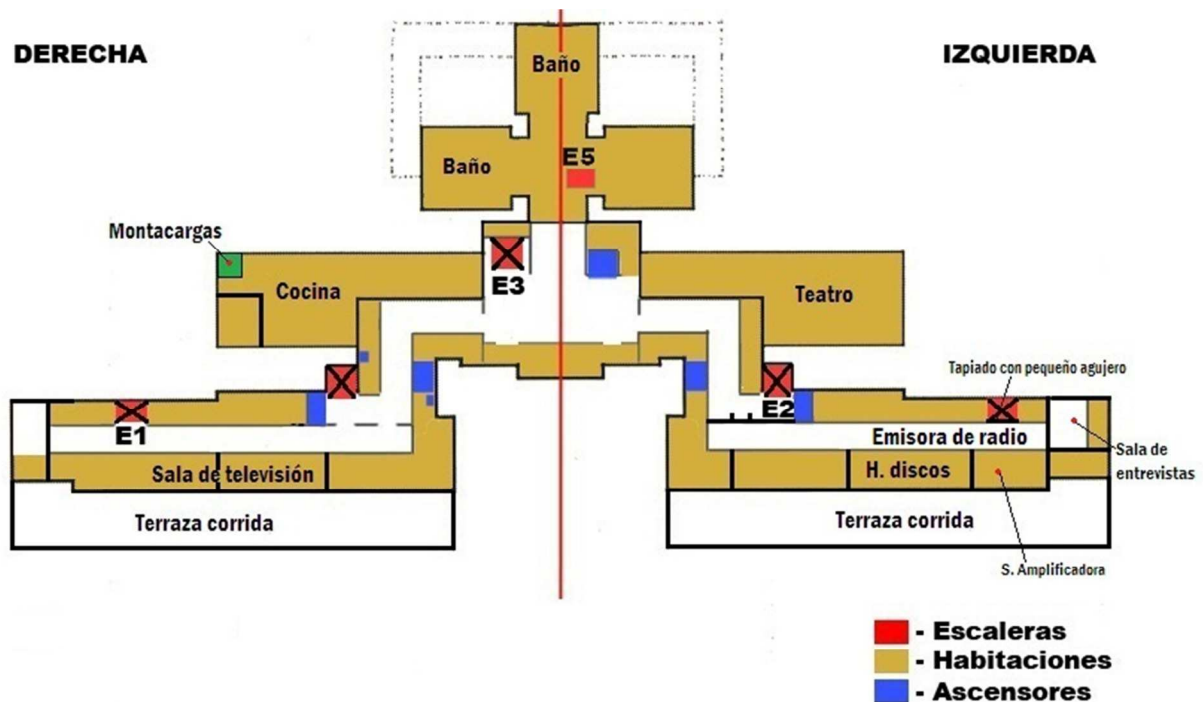
- No hay luz, pero el ascensor 1 y 2 están encendidos, las luces están conectadas.
- Hay cobertura en los teléfonos móviles.
- No hay agua.
- Hay luz artificial en el pasillo derecho.
- Por raro que parezca, al entrar en el hospital lo único que escuchamos es un silencio sobrecogedor.
- Los ascensores 3, 4, 5 y 6 están inaccesibles, están llenos de escombros.
- Las escaleras E1, E2, y E4 están rotas. Es imposible subir por ellas, y se sufre el riesgo de una caída automática.
- El ascensor 1 y 2 tienen las luces encendidas, pero no parecen funcionar.
- Las escaleras E3 se ven perfectamente al entrar. Las E5 son escaleras de emergencia y llevan hasta la 3ª, 8ª y 9ª planta. El resto de accesos a las demás plantas se encuentran tapiados.
- Si nos asomamos al hueco del **ascensor 6**, podemos ver como este está parado en la última planta. A lo lejos se escuchan voces.

- **La lavandería** está llena de lavadoras y secadoras antiguas. Hay un profundo olor a detergente. Si nos acercamos a una de las secadoras gigantes, podemos observar que en su interior está todo rojo. Apparently parece todo óxido, pero si Miguel añadiera un poco de H₂O₂, se observa que comienzan a salir burbujitas, lo que significa que entre esos restos existe sangre.

- **En el comedor** podemos observar **el montacargas**. Aunque en la 1ª planta no hay electricidad ni en la 2ª tampoco, el montacargas funciona, y es fácil accionarlo con el mando que hay justo al lado.

- 1- **Entrada principal al hospital.** Se ven dos pasillos largos a los lados (foto 1.A) y una puerta en la que pone "Mercy Falls" (foto 1.B) resto de un decorado de la película "*Frágiles*". Desde esa terraza se observa un pequeño jardín con una fuente (foto 1.C).
- 2- **Mostrador de recepción.** Al entrar en el hospital encontramos el mostrador y vemos que detrás hay una puerta de cristal. Esta da a un pasillito pequeño con 2 puertas. (fotos 2.A y 2.B). En realidad son pequeños despachos.
- 3- **El pasillo derecho.** Si miramos a la derecha del edificio, al lado de los ascensores 1 y 2, observamos que hay un pasillo largo. Solo se ve una puerta de fondo y la luz encendida. No se puede pasar porque esta todo bloqueado y derruido.
- 4- **Agujero en la pared.** Al lado del mostrador hay un agujero en la pared que es como si hubieran quitado una puerta metálica, da a unas escaleras (esas escaleras llevan a la 2ª y 9ª planta solamente). Justo al lado de ese agujero hay unas escaleras que llevan al resto de las plantas. Están en mal estado, por lo que hay que tener cuidado al subir.
- 5- **Lavandería.** Es un espacio bastante grande donde aún se aprecia el fuerte olor a detergente. Hay tubos tirados por el suelo y algunos cacharros de metal colgados por las paredes. En esta zona podemos encontrar todavía algunas lavadoras que obviamente no funcionan. Son lavadoras muy grandes y con mucha capacidad. Si entramos hasta el fondo de la habitación, veremos una salida que da a la zona de secado. Esta sala es igual de grande que la anterior y, obviamente, se usaba para secar la ropa. Se pueden observar algunas de las secadoras de la época de gran capacidad. Algunas por dentro se encuentran oxidadas, sin embargo otras no... Hay una secadora que si se observa por su interior se llegará a la conclusión de que se utilizaba para el secado de camisas y vestidos.
- 6- **El comedor.** En esta planta puede encontrarse también el comedor, aunque la cocina se encontraba en la 2ª planta. Consiste en una sala muy grande con algunos pilares de sujeción, pero poco más. Les hacían llegar la comida a través del montacargas, al lado del cual hay un mando para su uso.

Planta segunda:



Planta segunda

Hospital de Enfermedades del Torax - Terrassa

Es la planta a la que podríamos llamar "*de ocio*". En esta planta podemos encontrar una emisora de radio, un teatro, una sala de tv y las cocinas.

- **La emisora.** La emisora consta de varias zonas:

- Una unidad amplificadora con paredes insonorizadas (es una habitación pequeña). Dentro de ésta hay una puerta pequeña que da a una habitación que era utilizada como lugar para efectuar entrevistas. Esta habitación está llena de extintores. Parece que por alguna razón se han retirado todos los extintores del edificio y los han metido ahí (hay unos 30 extintores apilados).

- Hay una **habitación contigua a la emisora**, con las paredes pintadas de verde, una mesa llena de papeles y carátulas viejas por toda la mesa y paredes. También encontramos unas estanterías donde aún queda algún disco de vinilo (de Raúl Navarro, Serenella, etc) Encima de la mesa podemos encontrar también algunos antiguos aparatos de reproducción y un mezclador. La habitación se encuentra muy desorganizada. Entre los papeles de la mesa podemos ver una nota escrita por el locutor que dice:

"Atención:

Se notifica a los delegados de planta que esta tarde a las 17:00 tendrá lugar una nueva junta en el salón de la biblioteca.

2 - Nov. - 1976"

- **El teatro.** El teatro es una sala grande donde podemos encontrar todavía las sillas colocadas, algunas de las cuales están muy deterioradas. Al fondo de la sala se ve un escenario y una pantalla. Parece que no solo se usaba para representar obras de teatro, sino que también se reproducían películas. Por donde se entra a la habitación hay una pequeña puerta que lleva a la sala de proyección. Al fondo de esta sala hay una puerta pero no se puede acceder a ella puesto que la han tapiado con ladrillos. Vemos una escalera de madera pequeña apoyada en la pared. No está iluminada.

- **Sala de televisión.** Es una sala cuadrada llena de ventanas, con una puerta al fondo que lleva hasta la terraza. No hay rastros de las televisiones que presidieron la sala en su momento, pero hay algunas cintas VHS tiradas por el suelo sin título. Hay un armario tirado en mitad de la sala. Todavía se conserva la lámpara que iluminaba la estancia. A un lado de la sala podemos ver un montón de cajas justo al lado de la pared. También vemos sillas y muebles que parecen haber ser traídos de una de las consultas médicas.

- **Cocina.** En otra zona de la planta podemos encontrar lo que se cree que pudo ser la cocina, justo encima del comedor. En esta habitación persiste un penetrante olor a grasa, que se mantiene pegada en manchas a las paredes. Solo quedan las campanas extractoras de humo, nada más. Tiene una pequeña ventana que sirve de ventilación. Al fondo encontraremos una puerta que nos lleva hacia una habitación pequeña que está llena de muebles, donde podremos observar los platos que forman la vajilla perfectamente colocados.

- No hay electricidad.

- A este piso solo se accede a través de la escalera E5 (escalera de emergencias).

- Las baterías tanto de móviles como de cámaras se descarga automáticamente (cuando salen de esta planta vuelven a estar cargadas a tope).

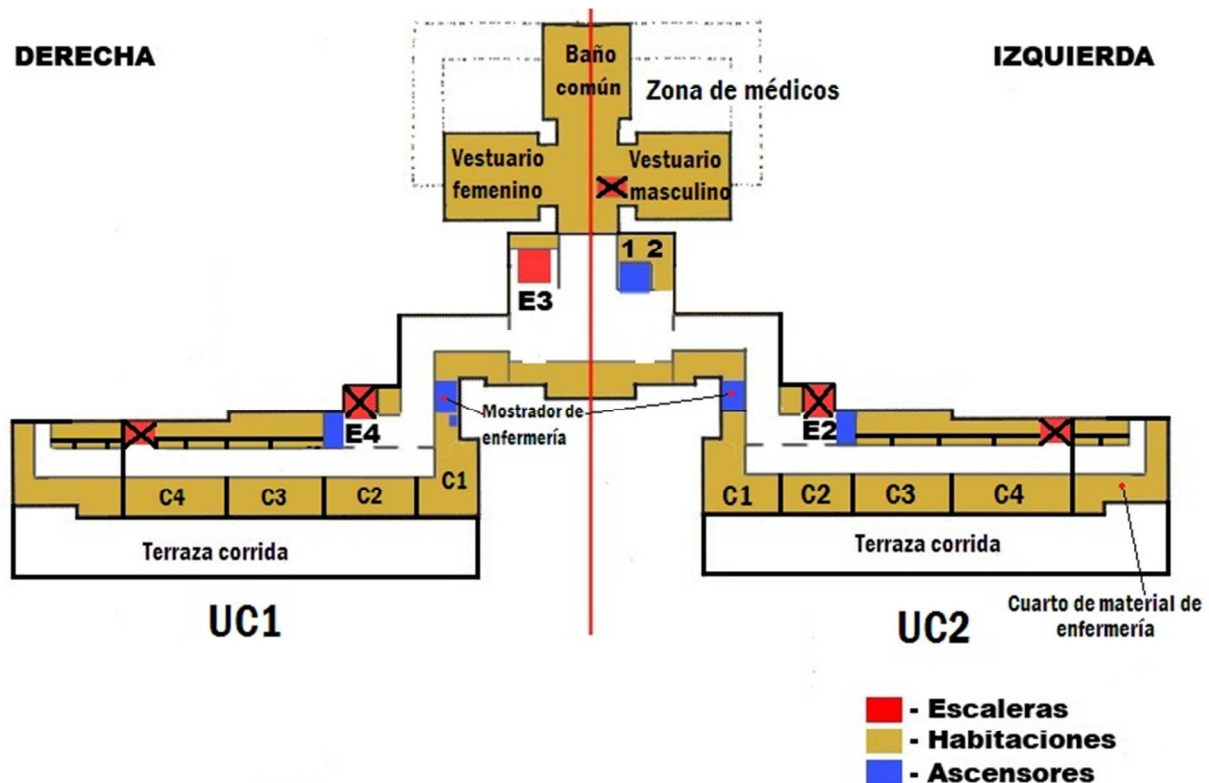
- No hay agua, pero sin embargo en la terraza de la izquierda hay varios goteros y manchas de humedad recientes.

- Si algún jugador cerrara la puerta del **cuarto pequeño de la cocina**, donde están los platos, automáticamente los platos caen al suelo, quedando en pie la estantería.

- **La sala de entrevistas** está llena de extintores, y no se sabe por qué. Para ver si funcionan, que los jugadores tiren 10100, y solo funcionarán los extintores si se obtiene un resultado de 30 o menos.

- En la **habitación de los discos** hay un tocadiscos antiguo. Aunque no hay electricidad en toda la planta, al entrar los jugadores el tocadiscos comenzará a girar de forma siniestra.

Planta tercera:



Planta tercera

Hospital de Enfermedades del Torax - Terrassa

Esta es la planta de consultas; se nota claramente porque al subir la escalera podemos observar que a los lados hay dos puertas, una que pone Unidad clínica 1 (UC1) y otra con Unidad clínica 2 (UC2).

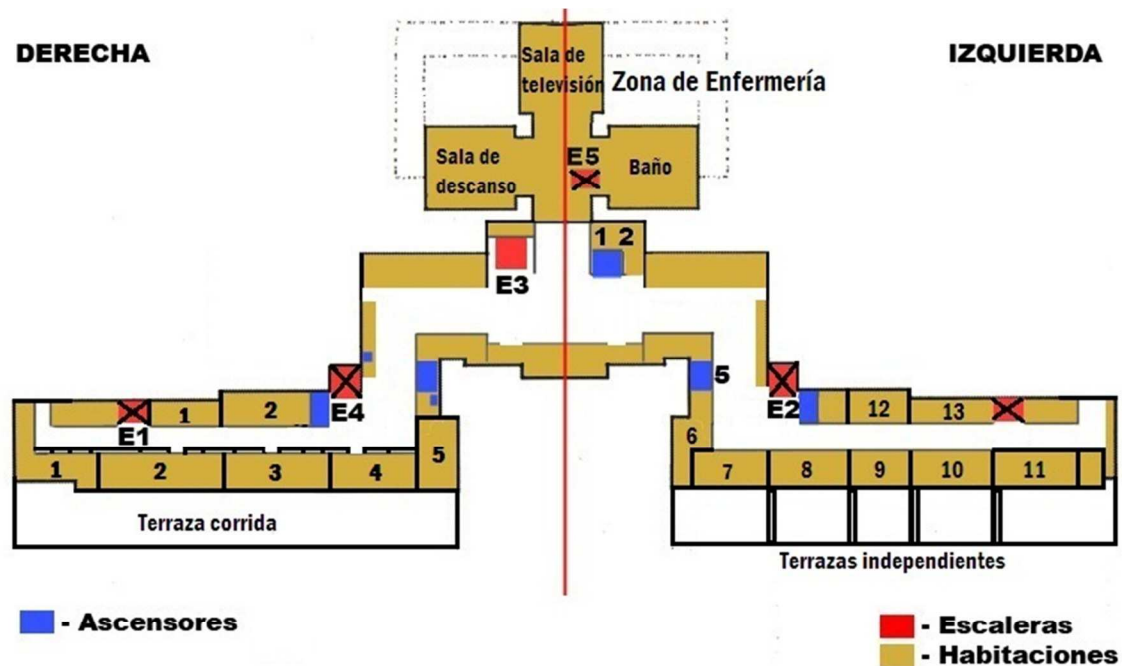
Al entrar por las puertas encontramos largos pasillos con 4 puertas en cada uno y una puerta al final. Las 4 puertas de los laterales dan a los despachos médicos donde estos pasaban consultas. Los despachos son todos iguales pero en algunos podremos encontrar aún la mesa y las sillas. Las puertas que se encuentran al fondo del pasillo dan a unas habitaciones pequeñas llenas de estanterías donde parece que hay algunas cajas. De la sensación de que son las salas donde tenían el material de enfermería. En la UC1 (que corresponde a la unidad pediátrica) parece que hay unos botes cerrados, que están llenos de polvo y su aspecto opaco no deja ver lo que hay en el interior. Hay varios botes rotos que se encuentran desperdigados por el suelo, y junto a ellos hay un pequeño bulto negro que se deshacen al contacto (son fetos). Los botes contienen fetos conservados en formol, cuyo fuerte olor impregna la sala.

En esta planta podemos encontrar una 3ª zona, que es una sección dividida en 3 habitaciones con 3 puertas diferentes. La primera puerta lleva al lugar donde se cambian tanto enfermeras como médicos. La segunda es el cuarto de baño común y mixto para hombres y mujeres. La tercera es donde se cambian tanto enfermeros como médicos. Las habitaciones están llenas de taquillas, y aunque algunas se ven caídas y otras han sido robadas, todavía pueden encontrarse algunas en pie.

- Hay electricidad en la C3, UC2 y en la zona de médicos.

- Hay agua corriente en el cuarto de baño común de la C2, en el resto de la planta no hay.
- Los teléfonos móviles tienen cobertura en toda la planta excepto en la habitación de los fetos de la UC1.
- En la **sala de vestuarios femeninos**, se hace una tirada de 1D100. Si el resultado es menor de 50, las taquillas se abren y se cierran solas. Si es mayor de 50 solo se abrirá una de ellas.
- Al fondo del **pasillo de UC1** hay una sala (**habitación de los fetos**). Se encontrarán dentro una serie de frascos en estanterías que contienen fetos metidos en formol. Al entrar en la habitación el olor es muy penetrante. Por lo demás, la habitación contiene escaso material. Tirar 1D100. Si el resultado es menor de 50, se escucharán llantos desconsolados de bebés. Si es mayor de 50 no se escuchará nada.
- **Sala de enfermería de UC2**. Encontrarán jeringuillas y agujas, alguna que otra venda y material de sondaje vesical y nasogástrico. Tirar 1D100. Si el resultado es menor de 50, se escucharán lamentos y voces femeninas. Si es mayor de 50 no se escuchará nada.

Plantas cuarta a séptima:



Plantas cuarta a séptima

Hospital de Enfermedades del Torax - Terrassa

Los valores expresados en esta sección son válidos para todas las plantas entre la cuarta y la séptima, ambas inclusive. Todas las habitaciones son similares. Solo se distinguen porque las habitaciones del lado izquierdo se diseñaron como privadas y las de la zona derecha son habitaciones compartidas.

- Habitaciones del ala izquierda:
 - Las habitaciones del lado izquierdo son cuadradas. Tienen una pequeña puerta que pasa al cuarto de baño. Tienen su propio armario y una sola cama. Las terrazas también están separadas por mamparas.
- Habitaciones del ala derecha:
 - Son de planta cuadrada también, un poco más espaciales. No tienen cuarto de baño propio. Los armarios están en el pasillo. Las habitaciones estaban compartidas por entre 4 y 6 pacientes. Las terrazas de esta zona son corridas ya que no hay mamparas de separación. Los cuartos de baño también son compartidos, con una estructura en total de 6 lavabos, W.C.s y duchas.

En esta división se aprecia que los pacientes estaban separados según su nivel e ingresos económicos.

- En la zona central, junto a los tiros de escalera, se encuentra una zona de enfermería. Se compone de 3 habitaciones donde una es el cuarto de baño, otra la sala de descanso, y la última una sala habilitada para ver la televisión.

Planta cuarta:

- Hay electricidad solo en los pasillos, es más, las luces estarán encendidas.
- Hay agua corriente en la **habitación 407 y 413**, en el resto no.
- En la **habitación 402** hay una leyenda que dice que uno de los enfermos se volvió loco y ahogó durante la noche al resto de pacientes. Se cuenta que hay gente que lo ha visto en la habitación esperando a una nueva víctima e incluso dicen que ha intentado agredir a alguno. Esa habitación, como el resto de las de la planta, no tiene electricidad, sin embargo, la luz de la cama donde dormía el asesino parpadea de vez en cuando. Dicen que cuando deja de parpadear la puerta del dormitorio se cierra y quien se queda dentro no sale. Se sabe que en una ocasión un grupo de gente dejó a un perro dentro de la habitación y no se volvió a saber nada de él. Lo último que escucharon fue un ladrido de desesperación.
- En la **sala de la tele** hay una muy vieja y rota, sin embargo hay noches de luna llena que la televisión se enciende sin estar enchufada, con cierta preferencia por emitir *"Historias para no dormir"*, de Chicho Ibáñez Serrador.
- En la **habitación 413** se coloca la tercera trampa.

Planta quinta:

- No hay electricidad en toda la planta.
- Los teléfonos móviles y las cámaras de video funcionan con normalidad.
- No hay agua corriente en toda la planta.
- Al llegar a la planta, se escucha una caída constante de agua.
- En la **sala de descanso** hay una cama con un colchón apulgarado y muy viejo, pero que sigue envuelto en su funda de plástico.
- Del cuarto de **baño de la zona de enfermería** se oyen caer algunas gotas de agua. Hay un espejo y la luz está encendida.
- En el **cuarto de baño 2** cae mucha agua de la ducha, esto se escucha nada más llegar a la planta. Si cierran el grifo, al poco tiempo se volverá a abrir solo.

Planta sexta:

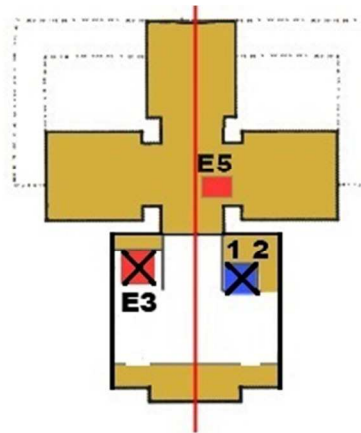
- Hay electricidad en toda la planta.
- No hay agua corriente.
- Las cámaras y los teléfonos móviles funcionan con normalidad.
- Las luces de los pasillos están todas encendidas.
- Sólo funciona el enchufe de la habitación 608.
- La luz de la habitación 610 está encendida.
- En la habitación 613, en el armario, se colocará la segunda trampa.
- Hacer una tirada de 10100. Si resulta menos de 50 se escuchan pasos que corren por los pasillos. Si sale más de 50 se escuchará un susurro que dice: *"¿Qué queréis?"*.

Planta séptima:

- No hay electricidad.
- No hay agua corriente.
- Los teléfonos móviles verán agotadas sus baterías, así como las cámaras de fotografía y video.
- En el **cuarto de baño Nº1** estará colocada la primera trampa, en uno de los grifos que allí gotea.
- La luz del **pasillo derecho** parpadea y las luces de la terraza de la izquierda están encendidas.
- En la **terraza de la habitación 702** hay una especie de diván que parece estar un poco hundido por el centro. Si alguno de los jugadores se acerca, dejará de estar hundido como si alguien invisible se levantara lentamente de allí. Todos los presentes harán una tirada (1D100) y el que saque menor resultado oír a alguien decir: *"¡ros de aquí!"*.
- En la **habitación 709** hay un enorme montón de zapatos de mujer que parecen llevar allí mucho tiempo. Algunos parecen modelos extraños, e incluso se observan otros que ni siquiera han sido utilizados.

Plantas octava y novena:

DERECHA



IZQUIERDA

Planta octava y novena

Hospital de Enfermedades del Torax - Terrassa

Los valores expresados en esta sección son válidos para ambas plantas, puesto que la administración de habitaciones es similar en ambas.

Planta octava:

Aquí tiene lugar una de las leyendas más famosas. Según se cuenta, aquí se realizó una pintura circular en el techo en la que se clavaron las fotografías de todos los niños que habían fallecido en este hospital. Hay explicaciones racionales que achacan estas *representaciones artísticas* a parte de los decorados cinematográficos que han quedado como restos en el lugar, pero no se ha demostrado. También se conoce esta zona por haber sido víctima de un pequeño incendio de lo que pueden apreciarse restos en muros y maderas que se ven en el suelo.

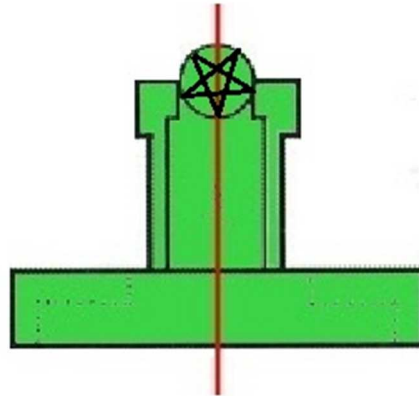
Planta novena:

No es el mejor lugar para caminar, ya que se encuentra gravemente deteriorado y hay que ir con sumo cuidado. Encontraremos algunos agujeros que son imposibles de ver si no se lleva una linterna potente. En las terrazas se concentra el mayor número de suicidios del hospital, desde las que se arrojaban al vacío.

Iglesia y exteriores:

IZQUIERDA

DERECHA



Iglesia del Hospital del Torax - Terrassa

Iglesia:

- Al fondo de la iglesia, bajo el altar, hay un pentáculo pintado en el suelo. Esa zona era la de uso habitual de los sacerdotes. Se dice que un cura no pudo soportar el sufrimiento de aquellos pobres enfermos, por lo que invocó al mismísimo Diablo pidiendo descanso para todos los pacientes allí ingresados. Desde aquel día se han ido sucediendo los suicidios. Meses después el cura se infectó de tuberculosis y fue ingresado en este mismo centro. Se sabe que una noche, harto de tanto dolor a su alrededor, mató a sus compañeros de habitación, ahorcándose posteriormente allí mismo (habitación 402). Desde entonces termina con la vida de todo aquel que se atreve a entrar en su habitación. Lo único que desea es evitarle más sufrimiento...
- Hay una pequeña escultura que representa el sagrado corazón de Jesús en una capillita lateral de la iglesia.

Exteriores y alrededores:

- El hospital se encuentra situado en mitad de un bosque aislado.
- La entrada improvisada se encuentra por una entrada que hay en el muro al lado de la capilla. Lo primero que se ve es un jardín con una fuente en medio. Está todo lleno de árboles (zona conocida como la Jungla). Tirar 10100. Si el resultado es menor de 50, se escucharán lamentos. Si es mayor de 50 no se escuchará nada (es el lugar donde caían los suicidas de la planta novena).
- En uno de los lados del edificio se encuentra el terreno cortado por un barranco de cierta altura.
- También puede encontrarse por las cercanías una casetilla muy pequeña y vieja, típicamente utilizada para guardar útiles de jardinería; aunque también hay cierta leyenda que cuenta que allí encerraban a niños que se portaban mal...

APÉNDICE I: COSAS VARIAS QUE LLEVAN EN LOS COCHES

1. Botiquín bien equipado.
2. Rueda de repuesto.
3. Kit para cambiar las ruedas.
4. Cajita de herramientas:
 - A. Destornillador
 - B. Algunos tornillos
 - C. Alicates
 - D. Tuercas
 - E. Martillo
 - F. Cuerda (2m)
 - G. Recambios bombillas para el coche.
5. Mochilas con provisiones de comida y bebidas para los 2 días.
6. Linternas y pilas.
7. Móviles.
8. Un extintor portátil.
9. *Mochila de Pedro*: Material para captar psicofonías y sombras y entes del más allá. Lleva también una cámara de video y una de fotos. Lleva una mp4 y sus auriculares. Lleva pilas por si se le agota las que lleva el mp4. Tanto la cámara de video como la cámara de fotos son digitales. La cartera con su documentación y 50 €. 2 paquetes de tabaco y un poco de marihuana. Un mechero.
10. *Mochila de Miguel*: Cámara de fotos digital. Un pequeño kit de suturas (aguja, hilos, guantes estériles). Frutos secos (*rebujina*). Cartera con su documentación y unos 30 €. Una foto de su abuelo.
11. *Mochila de Alicia*: Los documentos de tesis. Pañuelitos. Su medicación. Un mp4 y sus cascos y algunas pilas de recambio. Bolígrafos. Una bombilla vacía. Azúcar. Potasio. Una botellita pequeña de agua con gasolina. Un clavo. Cuerda (1m). Cartera con documentación y 100 €. Cámara de video digital.
12. *Mochila de Gonzalo*: Un bote de Halón. Cloroformo. Un trapo. Azufre. Un Mechero. 1.5 paquete de tabaco. Distintas sustancias químicas en dosis pequeñas. Una cámara digital de video. Condones. Una navaja. Un kit de herramientas (destornillador, alicates, un rollo de cable 1 m, dos bombillas pequeñas, algunas pilas gordas. etc...). Cartera con documentación. Tabla de ouija.

APÉNDICE 2: TRAMPAS A COLOCAR POR ALICIA Y GONZALO

1. Hilo de pesca y palillo de pinchitos:

La cuerda va atada a un palo de pinchitos. Está muy tensado y al girar el pomo del grifo esta atada, saldrá disparada a la cabeza.

2. Bombilla incendiaria:

Se coloca una bombilla rota llena de azúcar y potasio con un agujero. Se rocía un poco el suelo con gasolina. Al tirar de la cadenilla para encender la luz, esta estalla y prende la gasolina.

3. Cadenilla electrificada:

En las habitación 510 hay una lámpara que es la que se ve dónde estaba colocada la cama. En esa bombilla hay luz y está encendida. Se han soltado los cables y están haciendo contacto. Al tirar de la cadenilla para encender la luz dará una descarga que es capaz de dejar inconsciente a un adulto.

4. Psicofonías falsas:

Hay varios cassettes distribuidos estratégicamente por el edificio, que cada cierto tiempo reproducen un falso alarido de horror, voces fantasmales y susurros.

APÉNDICE 3: CARTA DE BRÍGIDA A LA FAMILIA RODRIGUEZ

Hospital del Tórax

N-240 - Terrassa, Barcelona

Tlf: 235 0000000

Terrassa, a 12 de Enero de 1977

A la atención de la familia de Dña. Natalia Rodríguez:

Muy Sres. Míos:

Pueden tomar esto como una confesión por mi parte.

Siento mucho el dolor que ha sufrido su familia, por culpa de los horribles tratos que se le han administrado a su hija en este hospital.

Lamento terriblemente el fallecimiento de su nieto, el daño ocasionado a su familia y sobre todo a su hija.

Sé que este dolor que ahora sufren no podrá calmarlo nadie, pero espero que esta carta, a modo de confesión, y mi ofrecimiento por acudir a testificar ante la justicia pueda al menos calmar mi conciencia, y de alguna manera la suya.

Estaré en la comisaría el lunes a las 9:00 de la mañana, por si quieren acudir conmigo para hablar con la policía.

De nuevo les pido perdón, y de igual modo se lo ruego a Dios.

Brígida Valls.

Jefa de enfermeras. Hospital del Tórax y afecciones del pulmón. Terrassa

APÉNDICE 4: CERTIFICADO DE DEFUNCIÓN DEL BEBÉ DE NATALIA RODRIGUEZ

4490

COMPLETO Y CERRADO
ES
CON EL CORDÓN DE LA DEFUNCIÓN
Dentro del certificado por el Estado
Cada 0000123

CLASE 3.^a
Serie B

Nº 207056

CERTIFICADO MEDICO DE DEFUNCIÓN

Colegio de **BARCELONA**

D. **Juan L. Roig Bonet**
en Medicina y Cirugía, con el número de
las A. A. A. A. **4541** en el Colegio de Médicos de esta Provincia.

CERTIFICADO de defunción de **Natalia Rodríguez**
que nació el **13** de **Febrero** de **1969** en la **Calle de la Virgen del Cant**
N.º de expediente de **Barcelona**
Falta de unión
y no existiendo en el fondo los restos de la defunción
El fondo está a la edad de **80** años
de estado **soltera** en la ciudad de **Barcelona**
Ella es **Claudio** y es **Claudio** con el número de **A. A. A. A.**
informe por **su mismo**
Observa los efectos de

Barcelona el **7** de **1976**

29 de no existiendo en el fondo los restos de la defunción
30 Si alguno de los restos de la defunción se encuentra en el fondo del registro (1-4)
NOTA: Este Certificado de Defunción, emitido por el médico, es el único que se puede utilizar para el trámite de inscripción en el Registro Civil. No se puede utilizar para el trámite de inscripción en el Registro Civil si no se acompaña el original del Certificado de Defunción emitido por el médico.

Puede leerse lo siguiente: Dña. Natalia Rodríguez, de 17 años ha perdido a su hijo por complicaciones en el parto ocasionadas por motivos desconocidos. Su hijo falleció el 2 de Noviembre de 1976. Firma la enfermera llamada Brígida Valls.

APÉNDICE 5: MAPA MUDDO PARA LOS JUGADORES

