



EL HOSPITAL

UNA HISTORIA DE DANI VICENTE

INTRODUCCIÓN

Saludos amigo/a rolero/a. Esta aventura está basada en una misión del juego de mesa Las Mansiones de la Locura, de FFG y editado en España por EDGE. Quiero dar las gracias a Miguel Ángel (cable) por la maqueta-ción y a Corman, de el Vengador Tóxico, y Justo Molina, de Complejo de Master, por la lectura y sus sabios consejos, así como a mis amigos Las Marujas del Quinto, mi grupo de juego virtual, por su apoyo incondicional.

GÉNERO

Esta aventura no tiene un género determinado, por lo que se pueden tomar las reglas básicas del reglamento. A efectos de ambientación podría seguir el de Found Footage.

SINOPSIS

Desde hace varios meses nada es igual en el Kent County Hospital de Warwick. Los pacientes que en él ingresan hablan de ruidos extraños por la noche y de un frío intenso que no es mitigado por el sistema de calefacción. El caso ha llegado a los oídos del programa de televisión 'La Búsqueda de la Verdad', especializado en todo tipo de misterios y que cuenta con un permiso para comenzar la investigación.

TRAMA

Unos seres extraterrestres, los Mi-Go, han convertido el Kent County Hospital en su base de operaciones para realizar todo tipo de experimentos, especialmente con humanos. Desvían casi toda la energía del generador para llevarlos a cabo. Para ello cuentan con el apoyo total y fanático del director del hospital, el Doctor Randolph Johnson, el cual provee a sus amigos (más bien amos) de 'materia prima', buscando habitualmente humanos moribundos, aunque no pone reparos en informar a los familiares de pacientes perfectamente sanos de 'fatales complicaciones'. Por supuesto la llegada de los reporteros será un completo inconveniente para el doctor, que hará todo lo posible, TODO LO POSIBLE, por evitar que descubran la verdad bajo una aparente cortina de amabilidad.

Lo que no sabe el buen doctor es que la jefa de enfermeras, la señorita Sarah Carter, sospecha de qué está ocurriendo. Aunque ni se le pasa por la cabeza que sean unos extraterrestres insectoides los urdidores de todo, sí sospecha del Doctor Johnson, ya que sabe que pacientes sanos han muerto de la noche a la

mañana y sus cuerpos llevados al depósito para ser incinerados sin que la familia pueda verlos por un "supuesto contagio".

La llegada de los personajes hará que la jefa de enfermeras trate de ponerse en contacto con ellos, pero sin revelar nunca su identidad. Para cuando decida hablar directamente con los personajes, será demasiado tarde, y en el punto de encuentro (en el hospital) hallarán su cadáver, momento en el que aparecerá el doctor Johnson para revelar su plan.

En el caso de que los personajes sobrevivan al encuentro con el doctor, que irá armado con un mecanismo entregado por los Mi-Go, los personajes aún tendrán la ocasión de llegar hasta el laboratorio del hospital, en donde los extraterrestres realizan sus experimentos. De haber combate directo, los Mi-Go tratarán de eliminar a los personajes. En caso de capturar a alguno vivo, la aventura acabará con un extraño viaje al planeta de Yuggoth que nunca olvidarán.

ESCALA DE AMENAZA

1 Los personajes llegan al hospital. Saben que ocurre algo raro, pero no se imaginan hasta qué punto.

2 Oirán extraños zumbidos por los conductos de ventilación.

3 Primer intento de contacto de la enfermera Carter. Podría dejar una nota en algún lugar visible para los jugadores sobre el extraño comportamiento del Doctor Johnson.

4 El doctor Johnson es más brusco en las excusas y en poner trabas a los jugadores, sobre todo para acceder a zonas como el depósito de cadáveres o el laboratorio.

5 Si los jugadores acuden al sótano por el generador y el calentador, habrá un Mi-Go que tratará de ahuyentarlos con su aparato de niebla. Los personajes NO lo verán.

6 Segundo intento de la doctora de hablar con los jugadores, una nota en la que les habla de la desaparición de cadáveres.

7 En el depósito descubrirán que a los cadáveres les falta el cerebro.

8 La enfermera accede a hablar con los personajes para contarles qué ocurre.

9 Los investigadores hallan a la enfermera y a otros pacientes desaparecidos, pero sólo el cerebro en las urnas especiales de los mi-go, y (si no se han vuelto locos) se enfrentan a Johnson.

10 Encuentro entre los PJ y los Mi-Go en el laboratorio.

MONSTRUO

Mi-Go

Extraterrestres Científicos

Seres de aspecto insectoide. Su colonia principal está en Yuggoth (Plutón). Miden un metro y medio y poseen un cuerpo revestido con un caparazón provisto de aletas dorsales membranosas con varios pares de alas y una cabeza llena de pequeñas antenas.

Tienen varias patas sobre las que camina, a veces sobre las dos traseras, y en vez de manos tienen pinzas. Se comunican entre ellos con cambios de colores de sus cabezas, pero pueden hablar con los humanos si son sometidos a operaciones, pero sus voces suenan a zumbidos. Muy inteligentes, tienen conocimientos de tecnología y de anatomía a efectos de complicadas intervenciones quirúrgicas.

Acción 5: *Invertebrado +4; puntería +1

Interacción 2: idioma humano +2

Cognición 8: operar +4; tecnología +4

***Invertebrado:** La falta de una estructura ósea rígida permite al monstruo colarse y moverse por huecos y conductos extremadamente pequeños superando un reto físico.

Hitos: *los humanos les despiertan una gran curiosidad; no les gustaría desperdiciar a un buen espécimen.*

Debilidad: *matar a un humano será siempre su última opción.*

OBJETOS

• Pistola eléctrica (acción +1d)

Un organismo biomecánico que lanza rayos eléctricos. Puede disparar dos veces por ronda. Su aspecto es el de un pomo de puerta con tres protuberancias en forma de zarcillos cubierto por cables eléctricos. Se agarra fuerte con la mano.

• Proyector de niebla (acción +2d)

Un racimo de tubos de metal retorcido que proyecta un cono de niebla helada en una nube espesa. Fallar tirada de acción (resistencia) supone el resultado de la tirada en turnos sin poder actuar.

• Caja craneal Mi-go

Tubo con varios cables implantados con los que pueden trasladar cerebros humanos sin perder la conciencia.



REPARTO: EL DOCTOR



Doctor Randolph Jhonson

Concepto: médico sin escrúpulos

Acción 2: Aficionado a la caza +1; Jugador de golf +1

Interacción 2: Mando +2; Convencer +1.

Cognición 5: Medicina +3; Psicología +1, Detectar mentiras +1

Hitos: Siempre quiso ser médico; preferiría estar en el quirófano.

Complicación: Confiado, cree que lo controla todo.

El doctor Randolph Johnson tiene 53 años y es descendiente de una eminente familia de prestigiosos médicos de Boston. Aunque siguió la tradición familiar, nunca contó con el talento de los suyos, una frustración que ha arrastrado desde pequeño, pues ama la medicina por encima de todas las cosas.

Su apellido sí le abrió puertas para ir escalando en el escalón, sobre todo, administrativo, hasta que llevó a formar parte de la directiva del Kent County Hospital, siendo nombrado finalmente director.

Fue una noche lluviosa en la que los Mi-Go se pusieron en contacto con él.

La promesa de conocer sus secretos para hacer sus terribles pero apasionantes operaciones quirúrgicas se convirtió en la moneda de cambio por la que Randolph ha decidido colaborar con los extraterrestres para que le regalen el talento que nunca poseyó.

REPARTO: LA ENFERMERA



Enfermera Sarah Carter

Concepto: enfermera desconfiada

Acción 2: Sigilo +1; Alerta +1.

Interacción 4: Atractiva +2; Discreta +1; Persuasiva +1.

Cognición 3: Vendar +1; Primeros auxilios +2.

Hitos: Ganó un concurso de belleza; le gusta que los demás la tengan en cuenta

Complicación: Demasiado curiosa

Sarah fue una chica popular en el instituto. Vivió siempre rodeada de la aprobación de su familia y de sus amigos gracias, sobre todo, a su belleza innata.

A nadie le extrañó que fuera jefa de animadoras tanto en el instituto como en la Universidad. Sin embargo, aunque no le disgustaba la popularidad, finalmente acabó aborreciendo esa etiqueta de 'chica guapa y tonta'. Aunque no tenía la capacidad para llegar a ser médico, llegó a ser jefa, esta vez de enfermeras, en un prestigioso hospital.

Todo parecía marchar de fábula hasta que ha descubierto que el director del centro, el doctor Johnson, oculta algo, algo peligroso. Personas sanas acaban muertas de la noche a la mañana, y nadie ha podido ver sus cadáveres, sólo personas de su absoluta confianza. La llegada de los investigadores se convierte en una excelente oportunidad para llegar al fondo de la cuestión.

PERSONAJES SECUNDARIOS SIN NOMBRE

• Celador

Acción 4: Encajar golpes +2; Inmovilizar +2

Interacción 2: Aspecto amenazador +1; Ignorar lamentos +1.

Cognición 2: primeros auxilios; Deportes +1.

• Enfermera

Acción 2: Hacer guardias +2

Interacción 3: Cuidados +1; Empatía +2

Cognición 3: Administración +1; Medicina +1; Alerta +1

• Paciente

Acción 2: Cerámica +2; Resistirse +1

Interacción 2: Lamentos +2

Cognición 2: Hipocondría +1; Conozco el lugar +1

• Médico

Acción 2: Golf +1; Pulso +1

Interacción 2: Autoridad +1; Detectar mentiras +1

Cognición 4: Medicina +2; Ojo clínico +2.

ESCENARIO

Kent County Hospital

Es un edificio viejo que está perdiendo lentamente su uso. Hace tiempo que la fachada no está pintada, y muestra claros signos de deterioro. Antiguamente fue un manicomio, y su instalación tanto eléctrica como de agua es vieja, aunque ha sido reformada. Posee cinco plantas.

En la planta baja está urgencias y las salas de administración con sus despachos. En primera, pacientes comunes, segunda, pacientes de cuidados intensivos, pediatría y psicología en tercera y cuarta. Arriba, laboratorio y salas de rayos.

El laboratorio está tapiado y hay señales de obras. Un pequeño jardín descuidado se encuentra a la entrada, al lado de un pequeño aparcamiento para médicos y enfermeros. Los familiares y amigos de pacientes tienen que buscar aparcamiento por las inmediaciones.

• **Descriptores:** *Es un edificio antiguo y descuidado; En tiempos fue un manicomio; El laboratorio se encuentra tapiado y en obras.*

• **Hitos:** *Los trabajadores están desmotivados y esperando el cierre del edificio; Se oyen ruidos extraños por las noches; Poca iluminación.*

BANDA SONORA

Hannibal OST

Introducción: "Avarice"

Exploración: "The Caponni Library"

Los Mi-go: "for a smal stipend"

Créditos finales: "Virtue"



PROTAGONISTAS

Donovan Parish

Concepto: Estrella del periodismo en decadencia

Acción 2: Footing +2

Interacción 4: Pico de oro +3 Seducción +1

Cognición 3: Atento +2 Cultura general +1

Hitos: *Comenzó a trabajar en la televisión a los 18 años; Ha estado casado tres veces*

Complicación: *Confiado, cree que lo controla todo.*

Don Parish fue, durante muchos años, la cara más conocida de la cadena de televisión DDT durante una década. Su saludo “buenos días vecinos y vecinas” se convirtió en el santo y seña de los informativos de la mañana.

Sin embargo, el paso de los años no ha sido en balde, y Parish fue sustituido por una prometedora periodista de generoso escote que le fue relegando hasta que una discusión con el productor acabó con su despido.

Tras varios años en el paro y retirado de la vida pública, y tres matrimonios que acabaron en fracaso, el programa de un canal menor, ‘La Búsqueda de la Verdad’, ha llamado a su puerta, y Parish quiere aprovechar la oportunidad para volver a ser un estrella.

Shawn Scott

Concepto: Cámara de televisión ex convicto

Acción 5: Footing +2, placaje +2, armas de fuego +1

Interacción 2: Amenazas +2

Cognición 2: Forzar cerradura +2

Hitos: *Prometedora estrella de fútbol americano en la universidad; dos años en la cárcel por atraco*

Complicación: *Lesión crónica de rodilla.*

Shawn nació en un barrio marginal. Sus innatas cualidades físicas le convirtieron en una prometedora estrella del deporte y logró salir de la calle.

Sin embargo, una grave lesión de rodilla acabó con su carrera deportiva y volvió a su barrio, en donde la única salida para llevar dinero a casa fue convertirse en un delincuente.

Un desastroso atraco acabó con Shawn en la cárcel, en donde pasó dos años que aprovechó para formarse en un curso de técnico de cámara.

A pesar de su condición de ex convicto, tras salir de la cárcel ha sido contratado como operador de cámara para el programa de televisión ‘La Búsqueda de la verdad’, una oportunidad que no quiere desaprovechar.

‘Andy’ García

Concepto: Técnico de sonido

Acción 2: Escondarse +2

Interacción 2: Dar lástima +2

Cognición 5: Informática +2 Chapuzas +2 Leyendas +2

Hitos: *Creó su primer programa de ordenador con 10 años, Lo sabe todo del cine de ciencia ficción*

Complicación: *Asma*

Andy fue un estudiante modelo, pero con la adolescencia se cansó de ir a clase y finalmente abandonó los estudios. A pesar de no tener formación académica es un genio de la informática, siempre que no esté pegado a la televisión viendo cualquier película, de género de ciencia ficción a ser posible. No le gusta salir a la calle y trata de evitar a la gente en la medida de lo posible. Desde que evitaba a los matones de recreo en la escuela, pasar desapercibido siempre se le ha dado bien.

Su madre ha insistido mucho en que se busque un trabajo, y finalmente parece haberlo encontrado como técnico en un programa de televisión.

Aunque le aburre, es lo más cerca del cine que ha estado nunca, y quiere aprender todos los trucos de la profesión para convertirse, en un futuro no muy lejano, en un famoso director de Hollywood.

THE END