

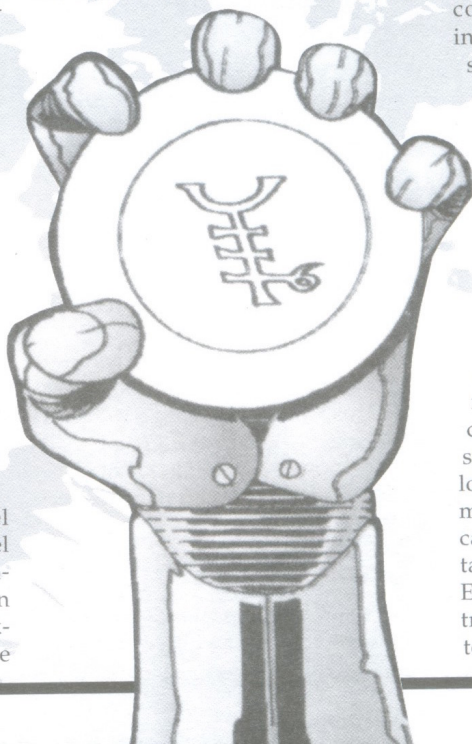
000T .XΛOΠΙΔYC M XOT ΛK M3NY

M Ó D U L O

Escena 1. Malcom y Los Hombrecillos Verdes

Eutánatos: Gracias a un contacto dentro de su propia Tradición el Eutánatos sabe que Los Amigos del Alma, una facción radical de su grupo, quieren dar la Buena Muerte a un Durmiente llamado Malcom Stockman. La propia Tradición no quiere

Malcom Stockman vive en uno de los numerosos barrios mar-



Si le irritan o le hacen reír, ocurrirán extraños «Poltergeist» (un jarro se rompe, la tele cambia de canal, la luz eléctrica baja de tensión). A Malcom no le importa lo que los jugadores le cuenten respecto a su misión. Sólo les acompañará si le han caído bien. Si no, se resistirá e intentará escapar. Si lo logra, pasa a la Escena 3 directamente. Si por el contrario les acompaña, pasa a la siguiente Escena.

Tecnócratas

Dr. Samuel Raum

FUE 2, DES 2, RES 3, PER 4, INT 5, AST 4, CAR 2, todas las Ciencias a 5, Alerta 2, Pelea 1, Armas de Fuego 2, Avatar 5, Fuerza de Voluntad 8, Arete 6, Quintaesencia 18, Paradoja 2; **Esferas:** Vida 5, Cardinal 4, Materia 4, Mente 4

Aspecto: bajo, obeso, pelo corto, gafas de gran aumento, sudoroso.

Sr. Quentin Freeman

FUE 4, DES 4, RES 4, PER 4, INT 3, AST 5, CAR 3, Alerta 4, Pelea 4, Armas de Fuego 5, Avatar 4, Fuerza de Voluntad 8, Arete 5, Quintaesencia 17, Paradoja 3; **Esferas:** Cardinal 4, Fuerzas 4, Materia 3 Correspondencia 4

Aspecto: delgado, pelo corto rapado por un lado, largo por el otro, la violencia está marcada en su rostro, que está surcado por una cicatriz.

Escena 2. Momentos en una galería comercial

Ya sea porque se lo han dicho al principio de su misión o porque sus superiores se hayan puesto en contacto con los jugadores durante el transcurso de la misma, los jugadores se

Amigos del Alma

Fleta Natrajan

FUE 2, DES 5, RES 4, PER 4, INT 3, AST 4, CAR 4, Alerta 3, Pelea 5, Armas de fuego 3, Avatar 3, Fuerza de Voluntad 8, Arete 4, Quintaesencia 19, Paradoja 1; **Esferas:** Correspondencia 3, Entropía 4, Materia 2, Cardinal 3

Aspecto: alto, pelo negro, gafas redondas, oscuras. Viste de Negro.

Magos Amigos del Alma

FUE 2, DES 3, RES 3, PER 3, INT 3, AST 3, CAR 2, Alerta 2, Pelea 3, Armas de Fuego 2, Avatar 1, Fuerza de Voluntad 7, Arete 3, Quintaesencia 17, Paradoja 3; **Esferas:** Entropía 3, Cardinal 3, Fuerzas 2

Aspecto: todos tienen un aspecto muy siniestro al estilo Eutánatos.

enteran de que un contacto les espera a ellos y al Durmiente en la galería comercial «Diamond», en Nueva York, concretamente en el servicio de caballeros a las 17:15 del día 6 de Mayo (dos días después del encuentro con Malcom). El viaje hacia Nueva York (si los jugadores no viven allí) puede ser muy entretenido con Malcom como compañía. A gusto del Narrador, puede que el grupo tenga un primer encuentro con varios Hombres de Negro en la estación de autobuses o en el aeropuerto local (eso si no utilizan la magia, por supuesto). De todas formas, conviene que sea un simple «susto», advirtiéndoles de que la mano tecnócrata les sigue los pasos.

Si llegan puntuales a la cita se llevarán una desagradable sorpresa. El contacto, un mago Akáshico, les estará efectivamente esperando en el servicio, pero sentado en una de las tazas del baño con la garganta cortada. De repente, la puerta del servicio se abre dando paso a tres personajes muy pintorescos. Son magos de la Cábala Los Amigos del Alma. Son los que han matado al Akáshico, y están dispuestos a hacer lo mismo con los jugadores para quitarles a Malcom. Las características de estos magos pueden encontrarse en **El Libro de las Capillas** (publicado por La Factoría). De todas formas, pondremos unas características estándar para estos PNJs (al final del módulo), junto con los demás PNJs de la aventura. Durante la pelea Malcom no intervendrá. Más bien saldrá corriendo, viendo su pellejo en peligro. Si los jugadores sobreviven, tendrán que buscarlo de nuevo.

Escena 3. Camino del Manicomio

Después del combate, varios testigos podrán asegurar a los jugadores que varios hombres de bata blanca se llevaron a Malcom en una ambulancia (su gorra envuelta en aluminio y su aspecto maltrecho es inconfundible). Por lo que pudieron ver en el exterior de la ambulancia, pertenecía a la Casa de Reposo «Nuevo Amanecer». Si los jugadores vienen de la Escena 2, esta información se la podrían facilitar los vecinos, previo pago de una «recompensa» por fijarse tan bien en algo que ni les iba ni les venía (cosa que suelen hacer por simple «cotilleo»).

El caso es que los superiores de los jugadores se pondrán muy nerviosos,

ordenándoles la inmediata búsqueda del Durmiente.

Los Tecnócratas se han llevado a su objetivo a «Nuevo Amanecer», un laboratorio Progenitor donde estudiarán el Avatar de Malcom, intentando descifrar el enigma de su gran poder. Nuevo Amanecer es un edificio que se yergue en lo alto de un conjunto de pequeñas colinas en las afueras de la ciudad (no es casualidad, ya que por esta zona hay un Laboratorio Progenitor cada 50 km.) Si el Narrador lo cree conveniente y se adapta mejor a su Crónica, puede situar Nuevo Amanecer donde le plazca (sobre todo si los jugadores vienen directamente de la Escena 1).

El edificio consta de cuatro plantas y una quinta que es invisible en esta realidad, ya que se trata de un mundo de bolsillo. Allí, los tecnócratas Progenitores investigan y estudian, creando y manteniendo criaturas con propósitos desconocidos. Últimamente, la tasa de «experimentos fallidos» (engendros de carne y tendones que no sirven para nada) ha sido muy alta, por lo que el nuevo proyecto de estudio del Avatar de Malcom les tiene entusiasmados. El centro está dirigido por el Dr. Samuel Raum, un Administrador Progenitor, que junto al Sr. Quentin Freeman, un alto rango de Iteración-X, forman el Triunvirato del Malco. El edificio está protegido por Hombres de Negro y Victors, que vigilan constantemente el interior y el exterior amurallado del complejo utilizando incluso perros adiestrados.

El último piso es un mundo de bolsillo donde el Dr. Raum tiene su laboratorio personal. Allí realiza extraños experimentos que no suelen tener ningún significado.

Escena 4. En las entrañas de la locura

En la siguiente escena vamos a describir cómo actúan los Tecnócratas de Nuevo Amanecer y cuáles son sus propósitos. Han conducido a Malcom al Laboratorio de la Quinta Planta. Allí, mediante una especie de cirugía tecnócrata (en la que se utiliza tanto la magia como el extraño material propio de los cirujanos Progenitores), pretenden diseccionar su Avatar para poderlo estudiar con más detalle y así intentar conocer el motivo de su origen y su inmenso poder. Temiendo un ataque por parte de las Tradiciones,

los tecnócratas han aumentado la vigilancia del Centro. Ahora, cualquier visitante «inesperado» puede verse las con Hombres de Negro, Víctores, e incluso Cyborgs no Despertados.

Exceptuando la última planta, las otras cuatro no difieren en absoluto de una Casa de Reposo normal, con una única excepción: no hay un solo paciente.

Para entrar en La Quinta Planta es necesario introducir una tarjeta especial en el lector digital del ascensor. Está protegido mágicamente, por lo que no se podrá alterar con ningún «truco». Esta tarjeta especial la tienen sólo algunos científicos cualificados de alto rango (todos magos despertados), así como el Sr. Freeman y el propio Dr. Raum. Conseguirla no será fácil, ya que los poseedores no la darán fácilmente. Con un poco de suerte, los personajes se pueden encontrar a algunos de los ayudantes del Dr. Raum supervisando diversas zonas del complejo (ordenadores de la planta baja, generadores, dando órdenes a los vigilantes... etc.). Atacarles en algún momento en el que estén solos será la única oportunidad de conseguir la tarjeta.

En el momento del asalto, el Dr. Raum y el Sr. Freeman se encuentran en La Quinta Planta. El Progenitor está realizando los últimos preparativos para la «operación», mientras que el Sr. Freeman supervisa y vigila.

La vigilancia es constante en el edificio. Cada 20 minutos existen las siguientes posibilidades de encuentros, si no se han tomado medidas, una vez se haya superado la vigilancia exterior (cuya intensidad depende de los gustos perversos del Narrador).

1D10

- 1-2 Nada
- 3 Técnico o Personal Civil
- 4-7 Hombre de Negro (1-3)
- 8-9 Victor (1-3)
- 0 Hombre de Negro y Víctor (1-6)

Si por algún motivo salta la alarma, duplica las posibilidades de encuentro y el número de guardias aparecidos.

Prácticamente todo el complejo está reforzado con Primium, un material que confiere una capacidad especial de contramagia (3 dados).

Una vez consigan la tarjeta, los jugadores podrán acceder a La Quinta Planta a través del ascensor principal.

Escena 5. La Quinta Planta

Gracias al ascensor, y después de introducir la tarjeta en el lector digital, el ascensor subirá a La Quinta Planta. Una vez se abran las puertas, los jugadores verán un aséptico pasillo de baldosas blancas iluminadas por unos largos tubos fluorescentes. El corredor se abre y tuerce en muchas direcciones, formando otros del mismo aspecto que el anterior y creando una estructura laberíntica en la que no es fácil orientarse si no se sabe interpretar las indicaciones que hay en las paredes. La vigilancia en esta zona consiste simplemente en Cyborgs. Hay bastantes posibilidades de encontrarse con uno (concretamente, 1-6 en 1D10). Su número será uno por cada dos jugadores, y habrá que hacer una tirada cada 10 minutos. Para encontrar el Laboratorio personal del Dr. Raum hay que orientarse a través de los pasillos (median-tes habilidades o magia). Después de muchos pesares conseguirán dar con la entrada al laboratorio.

Dentro, el Dr. Raum estará haciendo los últimos preparativos de la operación, y junto al Dr. Freeman formará una oposición muy fuerte frente a los jugadores. Malcom está atado a la mesa de operaciones y se alegrará mucho de ver a los jugadores. El combate es inevitable. Durante el mismo, un portal se abrirá en una de las paredes de la habitación. Los correaes de Malcom se soltarán, y éste saltará de la mesa de operaciones y se dirigirá a la grieta dimensional, hablando con un interlocutor invisible «¡Oh! ¡Los Soldados Escarlata! Por fin habéis venido a por mí... sí... voy con vosotros... voy

con...». El Durmiente desaparecerá por el portal sin que los jugadores puedan hacer nada (pero nada de nada, ¿eh?).

Si los jugadores sobreviven al combate contra los Tecnócratas, aún deberán salir del complejo con vida. Está muy defendido, y aunque los miembros del Triunvirato hayan muerto todavía queda gran cantidad de científicos despertados, Cyborgs, Hombres de Negro y Víctores (¿Nadie utiliza la Esfera Correspondencia a nivel 3? Buffff...).

Epílogo

Malcom ha sido «adoptado» por un grupo de Merodeadores que ha estado manteniendo contactos con él desde hace tiempo. Ahora vive feliz con sus nuevos «amigos».

Los superiores de los jugadores no estarán muy contentos con la desaparición de Malcom, pero el gran logro conseguido al deshacer un Complejo Tecnócrata reducirá el fracaso de la misión. Los puntos de experiencia corren a cuenta del Narrador (sé generoso con los que hayan sobrevivido a este infierno).

Malcom Stockman

Las características y habilidades de Malcom Stockman son las de un humano normal. Sin embargo, su aspecto no. Mide alrededor del metro sesenta y es delgado casi hasta el punto del raquitismo. Su pelo escasea y lo tiene largo y aceitoso. Su cara parece la de un adolescente con problemas de acné, a pesar de que ya supera la treintena. Siempre lleva puesta una gorra de béisbol recubierta de papel de aluminio y una camisa de manga corta, de color amarillo y con un dibujo del Pájaro Loco haciendo un gesto de saludo con la mano. No es muy higiénico y un extraño tufo le acompaña allá donde va.

por Daniel Meléndez

