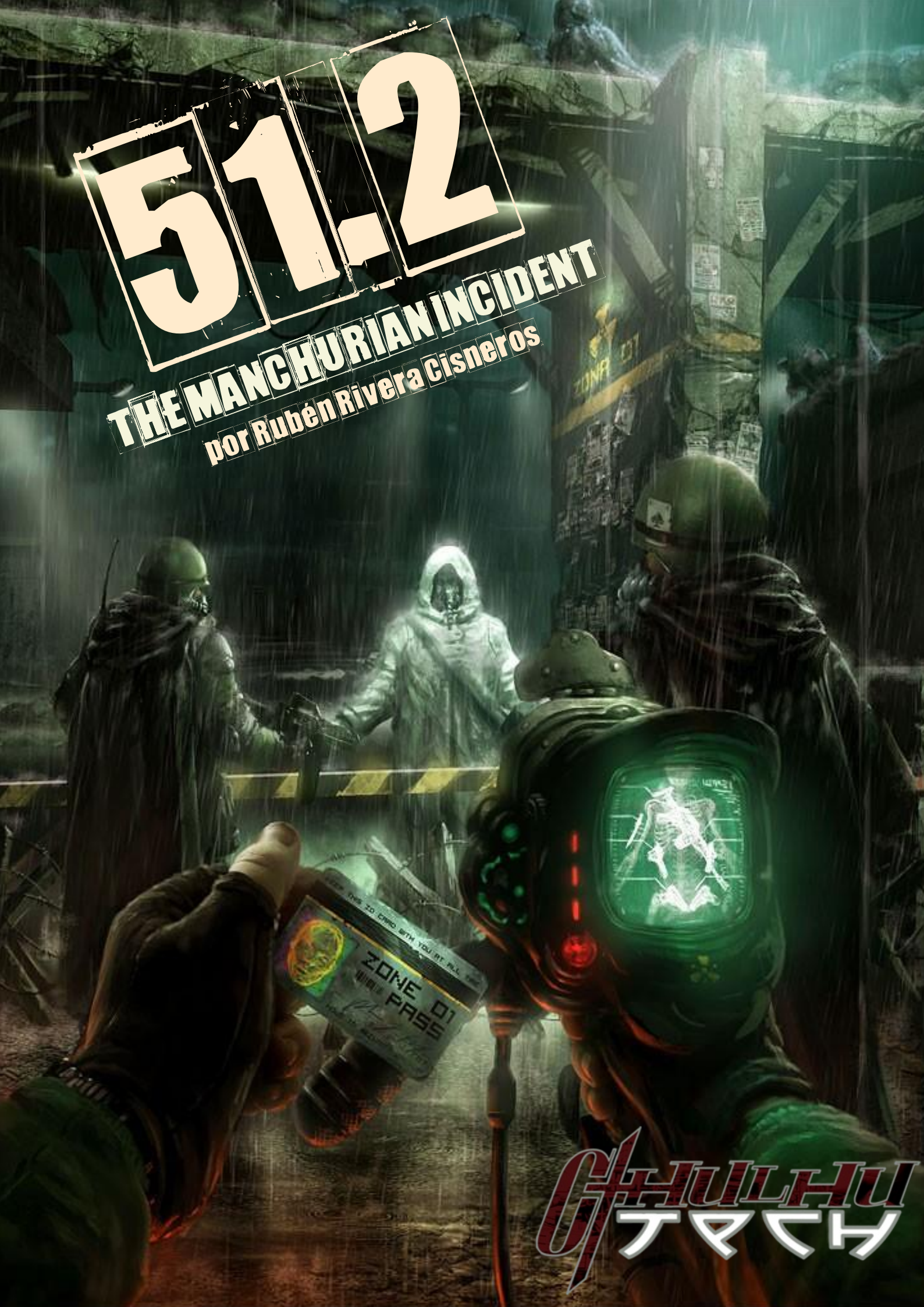


51.2

THE MANCHURIAN INCIDENT

por Rubén Rivera Cisneros



GHULHU
TRACH



51.2

The Manchurian Incident

Escrita por

Rubén Rivera Cisneros

Maquetación

Rubén Rivera y Rafael Casuso

Corrección

Sergi Abelló, Rafael Casuso y Pablo Mayoral

Playtesters

Juan Ponce, Ireneu Carrió, Ferrán Brias y Juan Molina

Agradecimientos

**Això va per tu Xunsi, per sempre fer-me
costat en tots els meus somnis.**

Disclaimer: CthulhuTech is property of Black Sky Studios and is named only as reference. All images belong to their respective authors.

índice

005 Introducción

010 La arqueología de Pekín

010 Historia de la ciudad

012 Pekín en el 2085

015 Capítulo 1: Ataque

019 Capítulo 2: Héroes

021 Capítulo 3: Revelación

024 Capítulo 4: Fragmentos

025 Escena A: El club Rembrandt

029 Escena B: Hogar, dulce hogar

033 Escena C: Consulta del Dr.Xen

039 .. Escena D: Oficinas de Inmigración

041 Escena E: En casa de mi asesino

045 Escena F: Kiry

047 Escena G: El atardecer

050 Capítulo 5: Incursión

061 Capítulo 6: Fuga

065 Capítulo 7: Miseria

069 Capítulo 8: Destino



Apéndices

077 Nuevo Arquetipo:
El burócrata rojo

078 ... Hojas de personaje

078 General Li-Yuan

079 Doctor Xen

51.2

The Manchurian Incident



TRAS LA PANTALLA

Introducción

PRESENTACIÓN

51.2 The Manchurian Incident es una aventura eminentemente investigativa para el juego de rol CthulhuTech, desarrollada con la intención de servir como partida introductoria a los grupos de juego que deseen adentrarse en el fascinante mundo de la Guerra del Eón.

No significa esto que la aventura no pueda ser utilizada por grupos experimentados en el juego. Éstos podrán utilizar *51.2* como una aventura one-shot, ya que dada su idiosincrasia, resulta difícil encajar esta historia en el marco de una campaña en curso sin necesidad de mucho trabajo por parte del Narrador.

Con esta idea de partida introductoria en mente se ha desarrollado un módulo que presenta una versión simplificada del universo de CthulhuTech, donde algunos de los elementos más característicos de este juego se han “recortado” para simplificar el desarrollo de la partida. ¿En qué se traduce esto? Pues básicamente en que se ha excluido de la aventura a tagers, hechiceros, mechas, engels y cualquier otro elemento que añada cierta complejidad a las reglas, así los jugadores se pueden centrar en empaparse de la ambientación y familiarizarse con las bases del sistema Framework.

Esto no significa que todos estos elementos no aparezcan en *51.2*. Muy al contrario, casi todas ellos se han incluido en la historia, ya que son elementos muy arraigados en la ambientación del juego y, en consecuencia, es de recibo presentarlos a los jugadores cuanto antes mejor. Sin embargo, todas estas piezas aparecen como “extras” de la historia y no son roles interpretables por los jugadores. Idealmente la aventura debería poder jugarse aunque el Narrador no se hubiera leído todas esas reglas específicas.

Para conseguir esta simplicidad de reglas y encajarlas dentro de la historia, se ha optado por

restringir los personajes que los jugadores pueden interpretar. En sí, todos los jugadores deberán asumir el papel de burócratas rojos, el cuerpo funcional de la arcología de Pekín y cuyo arquetipo se presenta al final de este módulo. Así tus jugadores no serán grandes héroes desde el principio, si no que interpretarán el papel de gente ordinaria que se ve involucrada sin querer en los grandes entresijos de la Guerra del Eón, recorriendo por necesidad esa transformación hacia la heroicidad a marchas forzadas.

51.2 centra su acción en Pekín, intencionadamente lejos de los lugares más típicos donde se desarrollan las aventuras de CthulhuTech. Como Narrador, en este módulo también tienes disponible la historia y las peculiaridades de esta arcología, tanto para que tengas la información necesaria para esta partida como para que puedas ambientar allí campañas posteriores.

TEMA DE LA HISTORIA

Toda aventura de rol, tiene por detrás un tema central, lo que se quiere contar. Unos ejes básicos sobre los que gira toda la historia, que dan sentido a las acciones de los PNJs; la “moraleja” del cuento si me apuráis.

51.2 The Manchurian Incident no es una excepción a esta regla ni mucho menos. Más bien al contrario, ya que en este módulo confluyen varias temáticas diferentes que se van entretejiendo en el telar de la narración.

Aunque parezca mentira, el tema principal de esta historia es el amor, no centrándose en la versión ñoña y sentimentaloides del concepto, si no entendiéndolo como ese sentimiento tan hondo que es capaz de ser el motor de muchas de las acciones humanas, de hacernos superarnos a nosotros mismos y romper barreras tanto propias como ajenas. En este sentido, la relación entre Pian-Yong y Kiry, dos de los personajes principales de la historia es la guía sobre la que

navega la historia, el motivo que desencadena todos los hechos que acontecerán a los PJs.

Bajo este tema principal fluyen otros secundarios que acaban de completar tanto la historia como la ambientación propiamente dicha. Principalmente pueden identificarse dos diferentes:

Por un lado, la ambientación pretende poner sobre la mesa el tema de los abusos del totalitarismo político. El cómo el poder puede alienar a las personas que lo ostentan hasta hacerlas inmunes a lo que hay por debajo de ellas. En 51.2 serán los propios jugadores los que sufran sus consecuencias, al caer en sus manos por casualidad cierta información privilegiada que el Consejo Popular no tiene interés que salga a la luz. Desde ese momento serán perseguidos, acosados y atacados por aquellos que deberían estar allí para protegerles.

Por otro lado, el módulo también pone sobre la mesa la reflexión sobre los límites de la investigación científica. ¿Ha de estar todo permitido para llegar a un bien mayor a posteriori? ¿Dónde se debe situar esa delgada línea que nuestra ética no nos debería dejar traspasar?

RITMO DE LA NARRACIÓN

Punto y aparte se encuentra el ritmo con el que se recomienda llevar la narración. Nadie mejor que el propio Narrador para saber cómo dirigir la partida en su mesa de juego, pero bajo nuestro punto de vista, ésta aventura debe dirigirse a un ritmo frenético.

El inicio de la historia, en la Oficina de Inmigración, ya es el explosivo pistoletazo de salida que desencadenará todo lo que ocurrirá alrededor de los PJs. La idea es que éstos se sientan agobiados, perseguidos, que sientan la necesidad de seguir avanzando irremediabilmente y cuanto más rápido mejor.

Una vez jueguen la escena “En el ascensor” con la

que se inicia el Capítulo 3, debes asegurarte como Narrador que su sensación sea casi esquizofrénica, como si media ciudad los estuviera vigilando y persiguiendo.

Incluso si ves que se lo están tomando con demasiada calma, siéntete libre a introducir escenas en las que los PJs sean acosados por miembros de los cuerpos de seguridad de la arcología.

Si no consigues que los PJs entiendan como una necesidad para librarse de estos problemas, el descubrir qué ha pasado realmente, la aventura empezará a navegar en el filo del fracaso.



INFORMACIÓN SÓLO PARA EL NARRADOR

La Guerra del Eón se está perdiendo. Da igual lo que diga la propaganda del NGT, no importa lo que se diga en las calles, se está perdiendo y eso es especialmente palpable en la arcolología de Beijing. Aquí la fiera de la Tormenta Devastadora es fulgurante, cada vez la ciudad está más aislada, cada vez cuesta más contener a las monstruosidades que vienen desde la meseta de Leng.

Este hecho, aunque se esconda a la opinión pública, es conocido por el Consejo Popular desde hace un tiempo y ese conocimiento es el que impulsó el proyecto Chóng Shi, que podríamos traducir como Nuevo Despertar o Amanecer.

Nuevo Despertar se inicia bajo mandato expreso del Consejo Popular a finales del 2083, como heredero del otro gran proyecto de la ciudad, la cúpula Wēi Tiān. Su objetivo explícito: encontrar a cualquier precio el arma definitiva que permita ganar la guerra contra la Tormenta Devastadora. Se da a los investigadores un cheque en blanco y a cambio “sólo” se les pide discreción, ya que el proyecto desea mantenerse fuera de la luz pública, y se les exige resultados, y cuanto más inmediatos mejor.

El Consejo nombra como director del proyecto al General Li-Yuan, uno de los más altos cargos del Ejército Rojo y Alto Director de la Oficina de Seguridad de Beijing, quien coordina los esfuerzos de un selecto grupo de investigadores, encabezados por un prestigioso investigador, el Dr. Bao-Ming, experto arcanotecnólogo y antiguo gurú de la Fundación Ashcroft.

Las investigaciones van dando vaivenes con escasos resultados en los primeros meses de vida del proyecto. Sin embargo, un pequeño hecho acabará cambiando todo el devenir de los acontecimientos. A principios de febrero del año 2084, los informadores de la Oficina de Seguridad, descubren las actividades de la Sociedad Arcana en su ciudad y la existencia de

los tagers llega a oídos del General Li-Yuan.

A los pocos días se había detenido a Pian-Yong, un joven inmigrante de origen coreano que era el líder de la Sociedad en Pekín. La Oficina le da un ultimátum, o la Sociedad accede a colaborar en el proyecto Chóng Shi y aportar sus conocimientos a éste o su existencia será pregonada por todo el mundo justo antes de borrar todo rastro de ella de la faz de la ciudad. Ante la seriedad de la amenaza, Pian-Yong no tiene más remedio que acatar la orden y ponerse a trabajar para el Consejo. El coreano decide no involucrar al resto de miembros de la Sociedad en este tema y pese a informarles de la amenaza, les mantiene concienzudamente al margen del devenir del proyecto.

Con la llegada de Pian-Yong las investigaciones del proyecto Chóng Shi derivan hacia mejorar el Rito de la Unión y conseguir gracias a él un ejército para enfrentarse a la Tormenta.

Con todo el dinero gubernamental y los mejores investigadores del país trabajando para él, Nuevo Despertar empieza a avanzar rápidamente en una línea investigativa innovadora, el poder realizar el Rito de la Unión Sagrada, no con una persona viva si no a partir de la simbiosis del ente alienígena con el cadáver de un humano.

Pese a los numerosos intentos fallidos, el proyecto tuvo unos progresos insospechados. Se descubrió que ciertos entes alienígenas podían subsistir en un cuerpo inerte (aquellos que no dependían de metabolismos aeróbicos principalmente) y que lo que sojuzgaba y mantenía a raya al ser era una cuestión más física que de voluntad, por lo que las mismas personas que podían haber sido tagers en vida, también podían serlo perfectamente tras la muerte.

El arma que estaba buscando el gobierno chino, estaba ya casi ahí, tocándose con la punta de los dedos; un ejército de tagers que no sufrían, no tenían miedo y que si caían en combate, podían volver a ser levantados siempre que el cuerpo fuera recuperado.

Pero pese a tenerlo tan cerca, el resultado se les escapaba de las manos ya que la última fase de investigación sobre el nuevo proceso, bautizado como Rito del Despertar, empezó a ralentizarse al no encontrar especímenes aptos para la investigación, cadáveres lo suficientemente fuertes para no ser devorados por sus simbioses alienígenas.

Ante esta tesitura, el General Li-Yuan tomó una decisión controvertida, no entregar los cadáveres de los mejores soldados del Ejército Rojo caídos en combate a sus familias, negándoles el derecho a recibir los ritos funerarios propios de su cultura. Más tarde, incluso eso se mostró insuficiente, y la Oficina de Seguridad acabó “cazando” personas vivas que eran potenciales especímenes para la investigación.

Con estas nuevas y moralmente discutibles medidas, el proyecto Nuevo Despertar pudo proseguir eficazmente. Parecía que sólo faltaba solucionar un último escollo, el conseguir que los

Despertados, como se conocía a estos cadáveres animados, pudieran sojuzgar en todo momento a su simbiote alienígena, ya que en momentos de estrés, el ente conseguía dominar al Despertado y éste entraba en un frenesí destructor que no se podía controlar.

Pero un nuevo inconveniente surgió para detener el avance del proyecto, uno que a priori pareció insignificante, pero que acabó siendo crucial en el devenir de esta historia: Kiry, una joven arcanotecnóloga nazzadi descubrió por casualidad de dónde venían los especímenes con los que trabajaban, y le entraron remordimientos. Su conciencia le impidió continuar trabajando allí, así que una mañana se dirigió al despacho del Dr. Bao y presentó su dimisión.

Li-Yuan no estaba dispuesto a dejar que nadie abandonara el proyecto, nadie fuera de él debía saber nada de Chóng Shi, así que dio la orden de acabar con la nazzadi. Ese fue su gran error, ya que lo que el general no sabía es que aparte de una



de sus investigadores, Kiry era la amante de Pian-Yong.

El miembro de la Sociedad Arcana no tardó en atar cabos y comprender qué le había pasado realmente a Kiry. Incluso Li-Yuan tuvo la brillante idea de poner a Kiry como nuevo espécimen para el proyecto, para dejar claro al resto del equipo que de ese proyecto no había deserción posible. Pian-Yong en ese momento tomó la decisión de vengarse de Li-Yuan, de matarlo y destruir toda su obra; y de recuperar el cuerpo de Kiry para proporcionarle, como mínimo, el reposo eterno que se merecía.

El coreano planeó y ejecutó un ataque contra las instalaciones del proyecto, pero pese a ser un tاجر experimentado no pudo ni acercarse a cumplir sus objetivos de venganza; mucho antes de eso había sido abatido por los miembros de la Oficina de Seguridad, y su cuerpo pasó a engrosar las filas de especímenes para Chóng Shi.

Lo que no podía imaginarse nadie es que sentimientos tan fuertes como el odio o el amor podrían sobrevivir a la propia muerte del cuerpo y al Rito del Despertar. Así, cuando Pian-Yong y Kiry se encontraron como Despertados, se reconocieron, despertando los recuerdos de su vida, otorgando a esa pareja de monstruos neonatos un propósito y una determinación de las que el resto de “prototipos” carecían.

En apenas dos semanas, la pareja de Despertados orquestó una fuga de los laboratorios de investigación de Nuevo Amanecer, consiguiendo volver a sus amadas calles de Pekín, sus cuerpos mutados en monstruosidades aberrantes que sembraban el caos, la muerte y la destrucción por donde pasaban.

Perseguidos por media Oficina de Seguridad, los Despertados no tuvieron más remedio que separarse, Kiry dirigiéndose hacia los barrios bajos de la ciudad y Pian-Yong hacia las dependencias del Departamento de Inmigración, la vía más directa hacia el exterior de la cúpula.

Y es aquí donde empieza la historia explicada en *51.2 The Manchurian Incident*.

INTRODUCIENDO A LOS JUGADORES

Pocas aventuras son más simples en este aspecto que *51.2*. Simplemente todos los jugadores tendrán fichas de burócratas rojos (ver arquetipo al final del módulo) que trabajan juntos en un despacho del principal edificio de la Oficina de Inmigración.

Al inicio de la aventura todos se conocen entre ellos, por lo que sería ideal que antes de jugar se intercambiaran algo de información sobre sus personajes. En la Oficina de Inmigración empezará su aventura, un día como cualquier otro en el que simplemente se encuentran trabajando en su rutina diaria.



Sólo nos queda desear que tú y tu grupo de juego disfrutéis tanto de esta aventura como nosotros lo hemos hecho escribiéndola. Ya nos iremos encontrando por los campos de batalla de la Guerra del Eón.

La arcolología de Pekín

Historia de la ciudad

Tras la llegada de la armada nazzadi en la primera guerra arcanotecnológica, Pekín se encontraba alejada de los principales frentes de guerra. La ciudad adquirió un importante papel logístico en estas primeras fases de la guerra, proveyendo de material, armamento y soldados a sus aliados rusos en el violento frente siberiano.

Este papel se mantuvo unos años hasta que una importante ofensiva nazzadi dirigida por el Coronel Durga rompió las defensas humanas en el frente del báltico, lo que hizo que rápidamente se apoderaran de los territorios de Noruega, Suecia y Finlandia; situándose en una posición ventajosa para poder atacar una ciudad tan estratégicamente importante como San Petesburgo.

Ante esta preocupante situación, el gobierno del recientemente formado NGT tomó la polémica decisión de retirar (pese a las protestas de los aliados chinos) gran parte de sus fuerzas destinadas en la defensa de Siberia para fortalecer la línea defensiva alrededor de San Petesburgo.

El movimiento de tropas tuvo el resultado esperado y cuando Durga inició la invasión de Rusia, los ejércitos humanos les estaban esperando y consiguieron detener la ofensiva, estabilizando la línea de trincheras en las llanuras que unen Riga y Tallin.

Los nazzadi habían sido detenidos en el frente europeo, pero eso había tenido un alto coste. Sin el soporte de los rusos, los ejércitos rojos de la República Popular China no podían mantener eficazmente el frente siberiano. Así pues, el General Li-Ann, comandante en jefe de los ejércitos de tierra, anunciaba al resto de países aliados que iban a replegar sus fuerzas para concentrarlas y mantener una línea defensiva más contundente en la frontera china.

Los nazzadi no desaprovecharon la coyuntura y en menos de seis meses habían anexionado a sus

territorios todo Siberia, Kamchatka y Mongolia, arrasando la débil resistencia que se les plantó en Ulan Bator.

Pareció que las fáciles conquistas fortalecieron la moral de las tropas nazzadi, porque cuando éstos chocaron contra la primera línea desplegada por el Ejército Rojo en Bautou, derrotaron con cierta facilidad a las fuerzas humanas. El ala oeste de la defensa fue aniquilada, los pocos supervivientes replegándose a toda velocidad hacia la capital.

Datong y Xuanhua cayeron rápidamente. Las zonas agrícolas eran arrasadas a su paso para que no pudieran proporcionar alimento a los ejércitos aliados en caso de que éstos consiguieran recuperar terreno en una contraofensiva.

Pero sin el verdadero apoyo de otros países más que la pobremente militarizada India, los ejércitos rojos no estaban precisamente para contraatacar. Muy al contrario, Li-Ann decidió concentrar sus tropas en una segunda línea defensiva a apenas 100 Km de Pekín. Su propósito, más propagandístico que meramente estratégico, era claro *“Podéis arrasar toda la China rural, pero nunca tendréis Beijing, nuestra capital nunca caerá en vuestras manos. Hasta el último hombre y mujer de esta tierra dará todo lo que sea necesario para que eso no ocurra jamás.”*

La táctica, tan obviamente copiada de la Stalingrado comunista, pareció enardecer las almas de los asiáticos, que con esta segunda línea de defensa sí que consiguieron detener el avance nazzadi. Sólo había un problema, un gran problema: tenían al enemigo en la puerta.

Durante meses la capital sufrió el brutal acoso de la artillería y de las unidades aéreas nazzadi. Cada noche el cielo pekinés no se cubría con un manto de estrellas, si no que lo hacía con el estrépito de los obuses al caer y las luminosas ráfagas de las baterías antiaéreas.

Cuando en el 2065 se firmó el tratado de Schaumburg, Pekín era poco más que una ruina humeante. Nada quedaba en pie de la antigua gloria de la capital china. Ni la plaza de Tiananmen, ni la Ciudad Prohibida, ni tan siquiera el Templo del Cielo estaban ya en pie.

La reconstrucción de la ciudad de Pekín no fue muy diferente de la de otras muchas ciudades del recién formado NGT. Rápida, efectiva, utilizando todas las herramientas con que la arcanotecnología había dotado al hombre para construir una enorme megalópolis que desafiaba, con sus interminables pisos, a los mismos cielos. Había nacido la arcología de Pekín. Estaba formada por pisos cuadrangulares, cada uno más pequeño que el inmediatamente inferior, lo que creaba unas zonas exteriores de terraza muy apreciadas.

Los pisos superiores, más luminosos y, menos contaminados eran los más codiciados. Pronto la altura dentro de la megalópolis en la que una persona vivía marcaba claramente su estatus social. La gran plaza de Tiananmen, la Ciudad

Prohibida y el resto de maravillas de la antigua ciudad fueron reproducidas tan fidedignamente como se pudo en el cénit de la ciudad.

La vida estaba recuperando su normalidad cuando dos nuevas amenazas surgieron simultáneamente para acabar con la recién encontrada paz de la humanidad. En la meseta de Leng, oscuros cultistas consiguieron devolver al mundo de los vivos al olvidado dios Hastur. A la vez, las naves matriz Mi-Go emergieron de los espacios más allá de Plutón. Acababa de explotar la segunda guerra arcanotecnológica.

Inicialmente todos los esfuerzos del NGT se centraron en prepararse para el ataque alienígena, pero en el 2077, la Tormenta Devastadora empieza a arrasar el sudeste asiático y el Consejo Popular de Pekín se da cuenta que ésta es su principal amenaza.

Mientras la Tormenta va extendiéndose inexorablemente por las zonas rurales de Asia, los exiliados empiezan a llegar en gran número a la



capital china, esperando encontrar la seguridad entre las altas paredes de la arcología. Este éxodo masivo hace que Pekín casi doble su población en apenas un año. Pero junto a los inmigrantes llegó un horror inesperado: la enfermedad, la pandemia.

Algunos refugiados trajeron con ellos extrañas y perniciosas enfermedades no catalogadas por la medicina humana, supuestamente propagadas por las maléficas artes de Hastur y sus fieles. El hacinamiento, la insalubridad y la pobreza colectiva ayudaron a extender estas mortíferas enfermedades que en el decurso de los dos años siguientes acabaron con el 58% de la población.

Durante la que fue conocida como la Primera Gran Plaga, el Consejo Popular aprueba por unanimidad el proyecto Wēi Tiān ("Pequeño cielo"), por el cual se pretende cubrir toda la arcología de Beijing con una cúpula protectora que la aisle del mundo exterior y de sus

perniciosas consecuencias. A su vez se endurecen sobremedida los controles de inmigración para entrar y salir de la ciudad.

Aún así, al año siguiente y antes de que se termine la cúpula, se produjo en la ciudad la Segunda Gran Plaga, propagada por la picadura de unos perniciosos mosquitos infectados originalmente en la propia meseta de Leng. Esa vez murió el 23% de la población.

En el año 2083, termina el proyecto Wēi Tiān y la gran cúpula de Pekín se alza protegiendo a una de las mayores urbes del mundo de los peligros exteriores. La política aislacionista impulsada por el Consejo Popular para minimizar los riesgos de una Tercera Gran Plaga ha convertido a Pekín en una de las ciudades menos pluriculturales del nuevo mundo humano unificado. Ha nacido la arcología de Pekín tal y como la conocemos hoy en día.

Pekín en el 2085

En el año 2085, la ciudad de Pekín es uno de los frentes más activos en la Guerra del Eón ya que resulta la más importante línea de defensa contra la Tormenta Devastadora. Esta lucha constante contra las monstruosidades de Hastur, junto con la peculiar idiosincrasia de la cultura china, ha transformado fuertemente a esta arcología, separando su estilo de vida del de otras importantes ciudades del NGT.

La característica principal de la ciudad es el Wēi Tiān, que envuelve y protege a la ciudad al completo de los peligros exteriores, sobretudo de las plagas propagadas por los hijos de Hastur. Esta cúpula protege, pero a la vez aísla; en general la vida de un pekinés se desarrolla íntegramente dentro de la cúpula, de la que sólo saldrá en su vida en contadas ocasiones a no ser que se dedique a combatir a los engendros de la Tormenta o a misiones diplomáticas para el Consejo Popular.

La cúpula está completamente sellada de tal forma que todo el aire que entra y sale de la urbe es controlado por unos enormes filtros de purificación. También se ha montado un Sistema de Control Climático que permite controlar la temperatura y la humedad dentro de la cúpula, la luminosidad existente e incluso emular algunos eventos atmosféricos simples, como lluvia o niebla. Esto permite a estos potentes sistemas computacionales simular estaciones y cambios climáticos en las terrazas "exteriores". Esto se diseñó así ya que un estudio demostró que la ausencia de estos factores podía alterar los comportamientos de los habitantes de la cúpula.

La entrada y salida de la ciudad está totalmente controlada por el efectivo Departamento de Inmigración, que se encarga de gestionar todos los visados (sí, se necesita uno para estar dentro de la cúpula) para todos los que no son ciudadanos, realiza exámenes médicos y psicológicos a

aquellos que han de entrar dentro de la ciudad, etc. El motivo es claro, evitar la propagación de una nueva Gran Plaga y evitar el acceso de los sectarios en la ciudad, aunque tanta dificultad para entrar hace que Pekín no sea una arcología precisamente muy visitada por habitantes de otras ciudades del NGT. La única excepción son los militares que llegan como refuerzo en la lucha contra la Tormenta.

La sociedad pekinesa está fuertemente estratificada. Hay tres estratos principales, el pueblo llano, el cuerpo burocrático y los altos cargos. El pueblo llano vive en los pisos más bajos de la arcología, supone el 60% de la población y está compuesto por todo tipo de profesiones liberales: obreros, mecánicos, tenderos, artistas... Incluso dentro de este grupo tan heterogéneo la altura de la arcología en la que se vive marca el nivel social de la persona, siendo los niveles a ras de suelo auténticos arrabales donde se junta lo peor de los habitantes de la ciudad.

El 30% de la población que ocupa los pisos intermedios de la arcología está compuesto por el cuerpo de burócratas de la ciudad (archivistas, informáticos, médicos, policías...) y por los militares que están descansando de la actividad del frente. Por último, los pisos superiores son ocupados por los altos cargos del sistema político de la ciudad, como los miembros del Consejo Popular, burócratas de alto cargo, diplomáticos, embajadores...

Otra característica propia de esta urbe es su alta militarización. Todo miembro de la sociedad pekinesa debe cumplir un servicio militar obligatorio de cinco años, entre los 18 y los 23. Además cada cierto tiempo, pueden ser llamados a formar parte de los reservistas. Civiles que en caso de ataque sobre la ciudad, son llamados a filas para defenderla. Esto hace que todo el mundo en la ciudad tenga una base de entrenamiento militar que le permite defenderse en caso de necesidad.

Para evitar problemas, la tenencia de armas dentro de la ciudad está prohibida, aunque bien es verdad que son fácilmente adquiribles en el mercado negro y muchos de los más respetables ciudadanos tienen alguna en su casa.

Otro aspecto adoptado para evitar altercados es el toque de queda. Diariamente a partir de las 10 de la noche está prohibida la circulación de vehículos y transeúntes por las calles si no es con un permiso especial. A partir de esa hora la ciudad virtualmente queda desierta, con sólo las patrullas policiales vagando por las calles.

Cada noche el toque de queda es anunciado por la Voz del Pueblo, otro elemento sumamente característico de la ciudad. Se trata de un personaje virtual creado por ordenador, con voz y rostro de mujer, cuya imagen continuamente es proyectada sobre grandes pantallas situadas en la calle o su voz escuchada por los sistemas de megafonía que abarrotan cada esquina de la vía pública. La Voz es el medio por el cual el Consejo Popular adoctrina y da instrucciones a sus ciudadanos, anuncia las victorias militares y otros tantos usos similares.

En conclusión, Beijing es una ciudad peculiar, cuyo aciago pasado le ha llevado a un presente algo desquiciado, un presente digno de ser recorrido en esta aventura de CthulhuTech.

51.2

The Manchurian Incident



EL INCIDENTE

Capítulo 1

Ataque

INTRODUCCIÓN

Los personajes protagonistas de esta historia son miembros del cuerpo burocrático del Gran Pueblo de la arcológia de Pekín. Al contrario de lo que normalmente pasa en CthulhuTech, ninguno de ellos es un héroe, ni un militar profesional, ni un cualificado arcanotecnólogo o estudiante de lo oculto. No se enfrentan en primera línea de fuego contra los innumbrables terrores de la Tormenta Devastadora que asolan el exterior de la arcológia.

Muy al contrario, su trabajo diario es anodino, gastando las horas en uno de los centros de control de inmigración que el Gran Pueblo tiene en los barrios inferiores de la arcológia para controlar quién accede a la ciudad. Vigilando que no entre allí ningún seguidor del Culto de Hastur, que no acceda nadie a la cúpula proveniente del exterior contagiado por alguna de las innumerables plagas liberadas por Aquel-que-no-debe-ser-nombrado desde la meseta de Leng.

Puedes resumir la situación e introducir a los jugadores en esta aventura parafraseando la siguiente descripción:

Hoy es un día como otro cualquiera bajo la cúpula protectora de la arcológia de Pekín. Las poderosas IAs del Centro de Regulación Ambiental han simulado para hoy la plomiza iluminación de un día nublado. Algunos de vosotros miráis al exterior por las ventanas del Centro de Control de Inmigración, donde trabajáis, hacia las estrechas callejuelas de los niveles inferiores, recordando con nostalgia la fría lluvia otoñal, que sólo existe en el mundo exterior y que no puede experimentarse dentro de la cúpula más que en las terrazas exteriores. Uno siempre añora cosas como la lluvia y la nieve de las épocas en que servisteis en el ejército, fuera de la arcológia, combatiendo a la Tormenta Devastadora.

Cuando levantáis la vista de las pantallas de ordenador, desde vuestros cómodos asientos podéis divisar a los compañeros del Departamento de Inmigración afanándose en sus quehaceres rutinarios, pidiendo los visados a los hombres de negocios que vienen de NeoTokyo o Seúl, entregando los documentos de identificación a los soldados de refresco enviados por el NGT o pasando los preventivos reconocimientos médicos a los campesinos de poblaciones rurales que llegan a la ciudad para refugiarse de la Tormenta.

La omnipresente imagen de La Voz del Pueblo, con sus bellas y sintéticas facciones femeninas se proyecta incansablemente sobre las enormes pantallas de Centro, recitando las inacabables instrucciones del Gobierno Popular y predicando las grandes victorias del Ejército Rojo en sus campañas militares fuera de la cúpula.

Un día más en la arcológia de Pekín. Un día sin nada especial que reseñar.

Los personajes interpretados por los jugadores se conocen entre ellos, todos llevan ya algún tiempo trabajando para el Departamento de Inmigración del Gobierno Popular en ese puesto, que aunque no especialmente apasionante sí es igual de necesario para la supervivencia bajo la cúpula.

Así pues, antes de empezar con la acción, permite que los jugadores introduzcan a sus personajes y se describan. Lo que se cuenten entre ellos en esta introducción será lo que conozcan los unos de los otros antes de empezar la aventura.

FALLO DE SEGURIDAD

Una vez los jugadores hayan presentado a sus personajes y hayan interactuado un poco entre ellos como primera toma de contacto, la acción empezará a desatarse de forma vertiginosa.

En cuanto los jugadores empiecen a meterse en el mundo que les presentas, en la medida que puedas, cambia el ritmo de tu narración, háblales en tono más rápido y urgente, transmitiéndoles sensación de peligro y bombardéales con la siguiente descripción.



De repente algo extraño sucede. Las luces de xenón que irradian su blanca luz sobre vuestra oficina parpadean ligeramente, antes de apagarse definitivamente y dejaros sólo iluminados por las pantallas de las computadoras. El constante ruido de los sistemas de aclimatación se apaga de repente, sumiéndooos en un extraño silencio.

Si alguno de los jugadores intenta salir de la pequeña oficina que comparten, se dará cuenta de que la puerta ha sido bloqueada por el sistema domótico central del edificio. La ventana, además de no poder abrirse, sólo conduce a una caída de cuatro pisos hasta una estrecha y mugrienta callejuela. Se encuentran encerrados en su pequeña oficina.

Las rojas luces de emergencia se encienden sobre vuestras cabezas. La voz del sistema central del edificio, conseguida pero con un ligero deje metálico, empieza a elevarse desde los altavoces distribuidos por la oficina.

-Fallo de seguridad en el sector Delta-5. Fallo de seguridad en el sector Delta-5. Por favor mantengan la calma y no se muevan de sus

puestos de trabajo. Procediendo al sellado del sector para su seguridad. Pronto todo volverá a la normalidad. Por favor mantengan la calma. Gracias.

Mientras estas palabras empiezan a repetirse en un bucle constante que, lejos de calmaros, tiene la malicia de poneros aún más nerviosos, observáis como unas gruesas planchas de seguridad empiezan a cerrarse sobre puertas y ventanas, aislándoos del mundo exterior por una gruesa capa de plastiacerro.

Los PJs se encontrarán completamente enclaustrados en su pequeña oficina, totalmente aislados de sea lo que sea que está pasando fuera de ésta. Con las planchas de seguridad sobre las ventanas, habrán perdido toda referencia visual del mundo exterior y su único contacto con éste son los ruidos que llegan desde el exterior amortiguados por la eterna cantinela del sistema central y sus propios ordenadores de trabajo.

Como Narrador debes intentar aprovechar esta situación claustrofóbica y jugar con las sensaciones que puede provocar en los jugadores.

Conforme vayan pasando los minutos los personajes podrán darse cuenta de los siguientes hechos:

-Los ordenadores pese a haberse mantenido encendidos no están funcionales, hagan lo que hagan las computadoras no les harán caso. Es como si se hubieran quedado congeladas en una imagen fija.

-Los teléfonos móviles y otros dispositivos de comunicación con el exterior estarán extrañamente inoperativos.

-Con el tiempo empezarán a escucharse algunos gritos aterrorizados des de los pasillos exteriores.

-También podrán escuchar algún disparo aislado de alguna *Midnight* o *Defender* proveniente del exterior.

-Parece como que toda esa actividad está acercándose paulatinamente al lugar donde se encuentran actualmente encerrados.

Deja interactuar un poco a los jugadores con el entorno y deja que desarrollen planes de escape si así lo pretenden, aunque la evasión de su encierro en la oficina no es factible. Cuando tus jugadores empiecen a mostrarse pasivos ante la situación o lo consideres oportuno lee la siguiente descripción.

El incesante *mantengan la calma* que escupían los altavoces es sustituido de repente por un extraño grito, desgarrador y ultraterreno, de unas cualidades sonoras aberrantes que no parecen propias de este planeta. Todas las pantallas de los ordenadores se oscurecen de golpe, y sobre todas ellas sólo puede leerse una inquietante cifra en letras blancas que ocupa todo el monitor: 51.2.

Un rugido gutural parece provenir del otro lado de la puerta y algo empieza a golpear ésta con una fuerza inusitada. Por inverosímil que parezca, sea lo que sea lo que se encuentra al otro lado de la puerta parece quererse abrir paso hasta vosotros y

está empezando a agujerear las anchas planchas de platiacero.

Repentinamente, silencio y oscuridad. Toda luz, incluidos los focos de emergencia y los monitores, se apaga. Todo ruido, el golpear contra la puerta, el lastimero aullido emitido por los altavoces, todo se aplaca. Perdéis ligeramente la noción del tiempo, quizá esa situación sólo dura segundos pero en vuestra mente parece una eternidad, hasta que una enorme explosión os devuelve a la realidad.

Alguien ha hecho volar por los aires la puerta, cuyos restos saldrán despedidos hacia el interior de la sala, donde se encuentran los PJs. El impacto

de la metralla a altas velocidades será difícilmente evitable por los PJs por lo que éstos sufrirán un impacto equivalente a 2 dados de daño (una tirada exitosa de Esquiva a dificultad Difícil permitirá cubrirse parcialmente y reducir el daño a 1 dado).

Cuando el humo provocado por la explosión se despeje verán

(sí, verán, ya que las luces de emergencia han vuelto inexplicablemente tras la explosión) a un grupo de tres personas, campesinos nortños por sus atuendos con caras enloquecidas de rabia. Dos de ellos van armados con machetes mientras que el tercero lo está con una pistola *CS-40 Defender*. Sus intenciones no son amistosas y rápidamente se abalanzarán al combate contra los personajes jugadores.

Campeños desesperados (terroristas)

Atributos: Agilidad 8, Intelecto 5, Percepción 7, Presencia 7, Fuerza 6, Tenacidad 7

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 11, Reflejos 7, Vitalidad 11

Habilidades de combate: Esquiva (Adepto), Tirador (Adepto), Lucha armada (Adepto), Pelea (Adepto)

RESCATE

Para llevar a buen puerto el desarrollo de este combate, como Narrador debes tener en cuenta los siguientes puntos:

-Sólo los terroristas armados con machetes se dirigirán hacia los PJs, el campesino que porta la pistola nunca se moverá del quicio de la puerta para evitar que nadie abandone la sala. Su objetivo prioritario siempre será aquél que inicie algún movimiento en dirección a la puerta.

-Por mucho que intenten convercerte de lo contrario, ningún PJ tendrá armas, ya que éstas están prohibidas dentro de la cúpula (aunque son fácilmente adquiribles en el mercado negro de los bajos fondos, nadie es tan necio para llevarlas a trabajar a un edificio gubernamental cargado de detectores de metales y rayos-X). Por eso, deberán defenderse con armas improvisadas, teclados de ordenador, sillas, etc. (si lo consideras apropiado puedes poner un modificador de -1 al daño por arma improvisada).

-Haz las tiradas de este encuentro cerradas, eso te permitirá "amañar" el resultado del combate, que de otra forma sería muy difícil para los jugadores. El hecho de amañar este combate no es baladí, si no que tiene una razón argumental, éste no es un combate que esté ocurriendo realmente si no un recuerdo implantado en el cerebro de los PJs para hacerles olvidar lo que sucedió realmente (ver desarrollo del módulo más adelante). Así pues, adorna el combate, deja que tus jugadores se animen y desesperen, que se habitúen al sistema pero el resultado debería ser:

*Todos los PJs resultarán heridos en el combate, puede que alguno de ellos incluso lo esté de forma grave.

*A pesar de eso, ningún PJ morirá.

*Conseguirán herir a los atacantes, incluso podrán llegar a matar a alguno de ellos si tienen la suficiente suerte.

*Ningún PJ debería poder huir de allí. Si así lo hiciese, uno de los terroristas le inflingiría una profunda herida en el último momento que le dejaría inconsciente.

Cuando el combate haya durado alrededor de los 4 turnos (puedes alargarlo más si ves que tus jugadores se lo están pasando bien) llegará la caballería al rescate para dar por zanjado el asalto de los terroristas. Cuando quieras que esto suceda pide a tus jugadores que realicen una tirada de Observación a dificultad Desafiante, lee a quien la supere la siguiente descripción:

Entre el fragor del combate y los gritos de dolor, observas un fulgor rojizo que surge desde la oscuridad del pasillo. Un fino rayo de luminoso rojo que se postra en forma de simple punto sobre la frente de uno de vuestros atacantes. Rápidamente un ruido sordo, amortiguado; sangre salpicando las paredes y vuestro atacante cayendo desplomado al suelo, con la mirada vacía e inerte.

Obviamente la caída a plomo del terrorista lo podrán ver todos los PJs independientemente de que hayan pasado o no la tirada de Observación.

Tras la muerte del primero, el resto de terroristas aún vivos se girarán hacia la puerta para intentar averiguar qué pasa. Ese gesto será contestado por una andanada de disparos que les golpeará en el pecho y los dejará muertos en el suelo.

Tras esta acción entrarán un grupo de soldados del Ejército Rojo, fuertemente equipados, a la oficina. *Ya está todo bajo control, tranquilicense por favor* les escucharán decirles, mientras se acercan a los cadáveres aún humeantes de los terroristas.

El que parece el líder del grupo de asalto (un capitán por sus condecoraciones) añadirá *Vemos que están gravemente heridos, no se preocupen, les administraremos morfina y les trasladaremos al Departamento de Salud.*

Tras esto se dirigirán a ellos y, con o sin su consentimiento, les inyectarán con una pequeña pistola médica la dosis de morfina que les anticipaban. Los PJs verán como el dolor va remitiendo, la vista poco a poco se va nublando, los párpados y músculos pesan cada vez más, hasta que al final acaban perdiendo el conocimiento.

Capítulo 2

Héroes

RECUPERACIÓN

Este segundo capítulo comienza cuando los PJs se vayan despertando poco a poco del sueño inducido por la morfina. Se encuentran en una de las salas de recuperación del afamado Departamento de Salud, siendo atendidos por un numeroso séquito de enfermeras y por un joven doctor de pelo engominado que se dedica a supervisar el estado de los PJs de cuba en cuba. Al empezar esta escena narra o parafrasea la siguiente descripción:

Uno a uno vuestros párpados se van abriendo, con cansancio, la vista teñida de un extraño color ambarino. En seguida notáis la ingravidez, estáis flotando, más bien sumergidos en una líquido de color amarillento y viscosidad oleosa. Una máscara os cubre la nariz y la boca, permitiándoos respirar con normalidad. Vuestros músculos responden al estímulo de vuestros pensamientos con normalidad, y sin dolor.

A la que vuestros ojos se habitúan a la extrañamente coloreada visión, podéis ver que os encontráis en una especie de quirófano, por lo sofisticado probablemente de uno de los centros del Departamento de Salud de los pisos superiores de la cúpula. Un médico y varias enfermeras pululan por el exterior y por sus gestos deducís que ya han descubierto que habéis despertado.

Las enfermeras accionarán los mecanismos que empiezan a vaciar los tanques en los que se encuentran los PJs. Les ayudarán a desprenderse de sus pesadas máscaras y les acercarán una especie de albornoces ya que, como rápidamente podrán observar se encontraban completamente desnudos en los tanques. Si se fijan no queda ni rastro de las heridas sufridas en el incidente de la oficina, están totalmente curados (deja que repongan totalmente sus niveles de heridas).

El médico se presentará como el Dr. Xen y una vez certificado que su nivel de salud es inmejorable podrá contarles que fueron traídos a este centro de recuperación por los miembros de un comando de la policía de la arcología. Según le contaron a él, los atacantes eran un grupo de anarquistas que no habían sido aceptados en la cúpula al no pasar los controles médicos. Al parecer los locos, se habían estado armando durante la última semana y decidieron intentar entrar a la cúpula abriéndose paso a la fuerza.

Algunos compañeros suyos murieron en el asalto antes de que la policía lograra abatir a los insurrectos, y ellos tienen suerte de estar vivos todavía, sobretodo vistas las heridas que tenían cuando llegaron a sus manos.

El Dr. Xen también podrá indicarles que a la mañana del día siguiente se hará un acto de duelo oficial por las víctimas del suceso, donde las autoridades competentes han decidido condecorar a los PJs por la valentía demostrada y la ayuda prestada a los cuerpos policiales para acabar con los terroristas. Así pues, al día siguiente pueden dispensarse de sus deberes laborales y personarse en la Plaza de Tiananmen. Para ello les entregará un pase especial que les permitirá acceder mañana al nivel donde se encuentra la plaza.

Una vez comunicadas todas estas noticias, las enfermeras traerán un juego de ropas limpias para cada uno de los PJs (un simple mono de color rojo) y el Dr. Xen les indicará que son libres para irse, aunque si por lo que fuera sienten alguna dolencia al llegar a casa, hoy o en los próximos días, que no duden en avisarle o venir a visitarle.

Si alguno de los PJs se le ocurre comentar algo sobre las extrañas cosas sucedidas antes de la llegada de los terroristas (el sobrecogedor aullido, las pantallas de los ordenadores mostrando todas el mismo y misterioso número, etc), Xen les comentará que no le den mayor importancia, que hay veces que ante situaciones de estrés tan intenso la psique colectiva tergiversa hechos cotidianos en miedos atávicos. Eso es culpa del shock que sufrieron, pero no debe preocuparles.

TIANANMEN

A la mañana siguiente, los PJs podrán reunirse y tomar los ascensores bala que llevan al nivel más alto de la cúpula. Las credenciales que les entregó el Dr. Xen deberán ser introducidas en unos lectores especiales incorporados en los cuadros de mandos de los elevadores, lo que les permitirá desbloquear los niveles superiores y acceder a ellos.

Los propios ascensores desembocan a un lado de la mítica Plaza de Tiananmen. Trátase ésta de una reproducción, a una escala ligeramente menor de la original, que fue arrasada por las bombas nazzadi en la primera guerra arcanotecnológica. Tras la firma del acuerdo de paz y la construcción de la arcología, los gobernantes del Gran Pueblo decidieron crear una réplica de la plaza y del Palacio Imperial en la zona más noble de la arcología.

La plaza se erige atestada por varios cientos de militares en formación, pulcramente uniformados con sus trajes verdes y grana. Tras ellos un renglón perfectamente alineado de los extraños mechs de combate cuadrúpedos típicos de la guardia urbana de Pekín.

Una decena de féretros sobre los cuales reposan las banderas de la República Popular y del NGT se alinean en perfecta sucesión en el centro de la plaza y varios centenares de curiosos se han detenido a observar la ceremonia.

Si se presentan a cualquiera de los militares, éste rápidamente les conducirá ante un hombre bajo y algo rechoncho, un burócrata rojo que parece el encargado del protocolo de la ceremonia. Éste les indicará dónde han de colocarse, alineados en formación y les comentará que el acto constará de unas pequeñas exequias por los difuntos, un pequeño discurso del General Li-Yuan, Director del Departamento de Seguridad y al final de todo será cuando los PJs sean condecorados por el propio Yuan en aras al valor demostrado.

Como Narrador puedes hacer esta escena rápida o adornarla todo lo que quieras para disfrute de tus jugadores. En cualquier caso, una vez el General acabe el discurso, se acercará a ellos y comentándoles un simple *Hacen falta más ciudadanos como ustedes, son una honra para el Gran Pueblo*, les impondrá una cruz al mérito civil a cada uno de ellos y les comunicará que el Consejo les recompensa con una semana de vacaciones pagadas.



Capítulo 3

Revelación

EN EL ASCENSOR

Al término de la ceremonia, cuando tanto militares como curiosos empiecen a abandonar la plaza, los PJs deberán coger los ascensores de nuevo a los niveles inferiores (ya que el pase para esta zona de la cúpula expira al mediodía y si deciden quedarse sin permiso pueden meterse en un buen problema). Cuando al final vayan a coger el ascensor de retorno a sus quehaceres diarios, parafrasea lo siguiente:

Justo cuando las puertas del ascensor se están ya cerrando, llega corriendo un hombre alto, atlético, vestido con una larga gabardina gris y un sombrero de ala ancha modelo 'retro' a juego, quizá excesivamente abrigado para la temperatura que hace dentro de la cúpula. Con un escueto *Perdonen* se cuela entre las puertas en movimiento en un último y ágil movimiento para quedarse junto a vosotros en el interior del ascensor.

Ahora que lo tienen cerca, los PJs podrán ver que el hombre se cubre el rostro con unas grandes y oscuras gafas de sol y que tiene una espesa barba morena (una tirada Fácil de Observación les permitirá claramente distinguir que la barba es postiza). Por el tono de piel del hombre, de un blanco sonrosado, podrán deducir que se trata de un inmigrante occidental o quizá algún militar de los ejércitos del NGT.

Casi sin tiempo a que los PJs reaccionen, el hombre hará un claro signo con el dedo índice levantado solicitándoles silencio y sacará un extraño aparejo, el doble de grande que una PDA y del que salen algunas cortas antenas. El hombre encenderá el aparato electrónico y éste empezará a emitir un pitido muy agudo, que pese a no ser excesivamente fuerte si resulta ligeramente molesto.

- No se asusten. - Les comentará el hombre. - Esto es un innividor de frecuencias eléctricas; todos los ascensores públicos de la cúpula tienen micrófonos que graban las conversaciones que allí se producen para el Departamento de Seguridad, y sería muy contraproducente que alguien a parte de ustedes escuchara lo que voy a decirles. Disponemos de poco tiempo, así que sólo voy a pedirles que confíen en mí. Voy a entregarles una tarjeta de memoria con algo que me gustaría que vieran, sólo les pido que no la vean en casa de ninguno de ustedes, después de lo sucedido ayer ya habrán puesto cámaras de vigilancia en sus casas. Vayan a un bar o a un centro comercial, a algún lugar concurrido y escóndanse en un lavabo. Allí podrán verlo tranquilamente. Perdonen las molestias pero esto es muy importante. Cuando vean la grabación ya sabrán donde encontrarme.

Y tras decir esto, pulsará el botón de parada del ascensor y saldrá en el siguiente nivel, no sin antes acercarse brevemente al PJ que le caiga más cerca y deslizarle un pequeño objeto en uno de los bolsillos.

GRABACIÓN

Por poco que confíen en el extraño que les ha asaltado, seguro que la curiosidad picará a los PJs y querrán ver la enigmática grabación de la que les ha hablado el hombre del ascensor.

Cuando encuentren un lugar adecuado para visualizarla, podrán introducir la tarjeta de memoria en prácticamente cualquiera de sus dispositivos electrónicos (portátiles, móviles, relojes...) y reproducir su contenido. Cuando lo hagan, describe lo siguiente:

Al introducir la tarjeta de memoria en el reproductor, podéis ver por pantalla el comienzo de una grabación casera, registrada con bastante prisa y escaso pulso, pues el encuadre se mueve con caótica velocidad. En imagen aparece aquél al que, pese a no llevar disfraz, reconocéis como quien os ha interpelado en el ascensor. Un hombre joven, que no llega a la treintena y que por sus rasgos y tono de piel parece centroeuropeo.

El fondo de la imagen está algo borroso, pero aún así se reconoce como la barra de alguna especie de bar o restaurante. El hombre empieza su monólogo dirigiéndose directamente a la cámara, mirándolos con sus enormes ojos azules.

- Sé que se estarán preguntando qué es todo esto. Quién soy yo y qué quiero de ustedes. A qué viene tanto secretismo. Son preguntas lógicas y voy a intentar contestárselas con la mayor sinceridad posible.

Soy el Dr. Jurgen Heimrich, miembro del cuerpo diplomático del NGT en su ciudad. Poco más puedo decirles de mí mismo sin ponerme en peligro. Lo único que pretendo decirles con este comunicado es que, ustedes por casualidad, y sin saberlo, y yo por elección estamos envueltos en una situación mucho más peligrosa e importante de lo que se puedan imaginar.

Entiendo que no tienen porqué creermos y menos aún cuando aún no tienen nada de qué preocuparse, ninguna pregunta que acucie sus mentes. Pero esas preguntas, esas inquietudes, llegarán. Se lo puedo asegurar porque conozco sus métodos, porque yo también los he empleado. Todo tiene sus limitaciones, no es tan perfecto como ellos quieren creer. Ustedes son personas inteligentes y las preguntas llegarán.

¿A qué preguntas me refiero? Eso sólo lo saben ustedes. Yo sólo les quiero comunicar que estoy tan interesado en sus preguntas como lo estarán ustedes en mis respuestas. Sé que puede llegar a ser doloroso, pero hagan el favor de intentar recordar qué es lo que pasó cuando fueron atacados. Y escuchen bien mis palabras, qué es lo que pasó, no qué es lo que recuerdan que pasó, porque esos recuerdos no son suyos, eso puedo asegurárselo.

Si no me creen, sólo hagan el esfuerzo de recordar. ¿No hay cosas que no les cuadran de lo que pasó allí? Algo que originalmente estaba y desapareció de repente, La reconstrucción de recuerdos es una técnica imperfecta y nunca acaban de cuadrar bien los recuerdos implantados con los propios. Además estos

últimos siempre pugnan por salir a la superficie, en sueños, en momentos de shock emocional. Poco a poco ustedes irán recordando y entonces serán tan útiles para mí como peligrosos para ellos.

Si buscan alguna respuesta, búsqüenme. Podrán encontrarme en el Club Rembrandt. Y por su propia seguridad, no tarden mucho.

Tras estas últimas palabras la grabación termina bruscamente y en pantalla se verán únicamente unas letras en verde que indican 'Proceso automático de inicialización'. Este proceso no podrán detenerlo y acaba borrando el contenido de la tarjeta de memoria. Una vez el proceso se complete lo único que podrán ver a partir de ese momento al reproducir la tarjeta de memoria será la pantalla en negro.

En este momento uno de los PJs será asaltado por un flashback de una parte de lo acontecido realmente en el asalto al Centro de Inmigración. Tira un dado y con el resultado decide qué personaje sufrirá el flashback en concreto. Siempre que un personaje sufra un flashback, el resto, si superan una tirada de Observación a dificultad Difícil, podrán observar como quien está pasando este proceso queda como en estado de shock, con los ojos en blanco y pierde la noción de la realidad.

Como Narrador puedes decidir describir estos flashbacks sólo al jugador cuyo personaje lo esté sufriendo, o bien describirlo públicamente, como una parte de una película, en que los jugadores sí que son conscientes de todo lo que pasa pero sus personajes no, y por lo tanto este desconocimiento debe interpretarse. En general esta segunda opción es más dinámica y satisfactoria, pero requiere que tus jugadores sean maduros y no confundan lo que saben ellos con lo que saben sus personajes.

Así pues, justo cuando acabe la grabación que han recibido o incluso a mitad de ella, uno de los personajes será asaltado por los recuerdos fraccionarios que les han intentado borrar los hombres del Departamento de Salud. Lee la siguiente descripción:

RECUERDOS (II)

De repente sientes como si el mundo se hundiera bajo tus pies, como si todas tus fuerzas te abandonaran y no pudieras sostenerte y empezarías a caer y caer y caer hacia una profunda negrura. Una negrura extraña y a la vez conocida, cálida y a la vez gélida, la negrura del fondo de tus recuerdos, unos recuerdos que son tan tuyos como desconocidos.

Un fogonazo de luz se dispara como un relámpago cegador en tu mente, e imágenes olvidadas pero no perdidas pugnan por salir a la luz desde los recónditos lugares de tu consciencia donde habían sido arrinconadas. Son imágenes inconexas, que se suceden a velocidades tan vertiginosas que apenas resultan comprensibles.



A través de las imágenes fragmentarias eres capaz de reconocer la oficina en la que trabajas, se encuentra iluminada por una luz roja, sanguínea. Los altavoces claman un exasperante grito de dolor que eres incapaz de reconocer como humano. Alguien está derribando la puerta de seguridad. Miedo, terror, alguno de tus compañeros gritando, escondidos. ¿O eres tú?

La puerta se viene abajo con estrépito ¿Qué es eso? Se mueve tan rápido que apenas puedes fijarte. Carne, carne morada como una violeta en flor, músculos enormes, escamas, garras, fauces... ¿qué es ese ser, sin ojos? ¿de dónde ha salido esa abominación? Os va a matar... eres consciente, nada podrá detenerlo.

Dolor, un dolor inenarrable. Te debe haber golpeado, un punzante y gélido sufrimiento asciende por el tronco desde el muslo. La sangre te vela los ojos ¿también te ha golpeado en la cabeza? Lo tienes al lado, notas su calor tan cerca tuyo... Su olor es fétido, te invade, te consume. Huele como a compuesto químico, una extraña mezcla entre el olor de una piscina y de plástico quemado.

De nuevo te desvaneces. Estás muriendo, eres consciente. Ese ser te ha matado. Pero porque no sientes odio hacia él. Sólo puedes sentir lástima, una lástima infinita. Tu dolor comparte su dolor, y lo notas. 51.2. 51.2. ¿Por qué no puedes sacarte ese número de la cabeza?

Tras esto el personaje se despertará sobresaltado de nuevo al mundo real. El shock psicológico consecuencia del reencuentro con parte de sus recuerdos perdidos le mantendrá algo atontado durante un periodo aproximado de media hora (a efectos del juego la reserva de dados queda reducida en un dado para cualquier tirada, siempre con un mínimo de un dado, claro). En este punto no tiene trascendencia ya que probablemente no hagan nada que requiera tiradas en la siguiente media hora, pero ten en cuenta este efecto para posteriores flashbacks en momentos más dramáticos.

Capítulo 4 Fragmentos

Este capítulo es mucho más largo que el resto de los capítulos de esta crónica y su funcionamiento es ligeramente diferente al del resto. En este caso nos encontramos ante el nudo de la historia, donde los protagonistas de ésta, los jugadores, tienen libertad total para investigar a sus anchas por las calles de la arcológia de Pekín siguiendo sus instintos, necesidades y urgencias.

El capítulo se estructura como una serie de escenas independientes que los jugadores pueden abordar en el orden que consideren oportuno, aumentando la sensación de libre albedrío tan necesaria en este tipo de juegos.

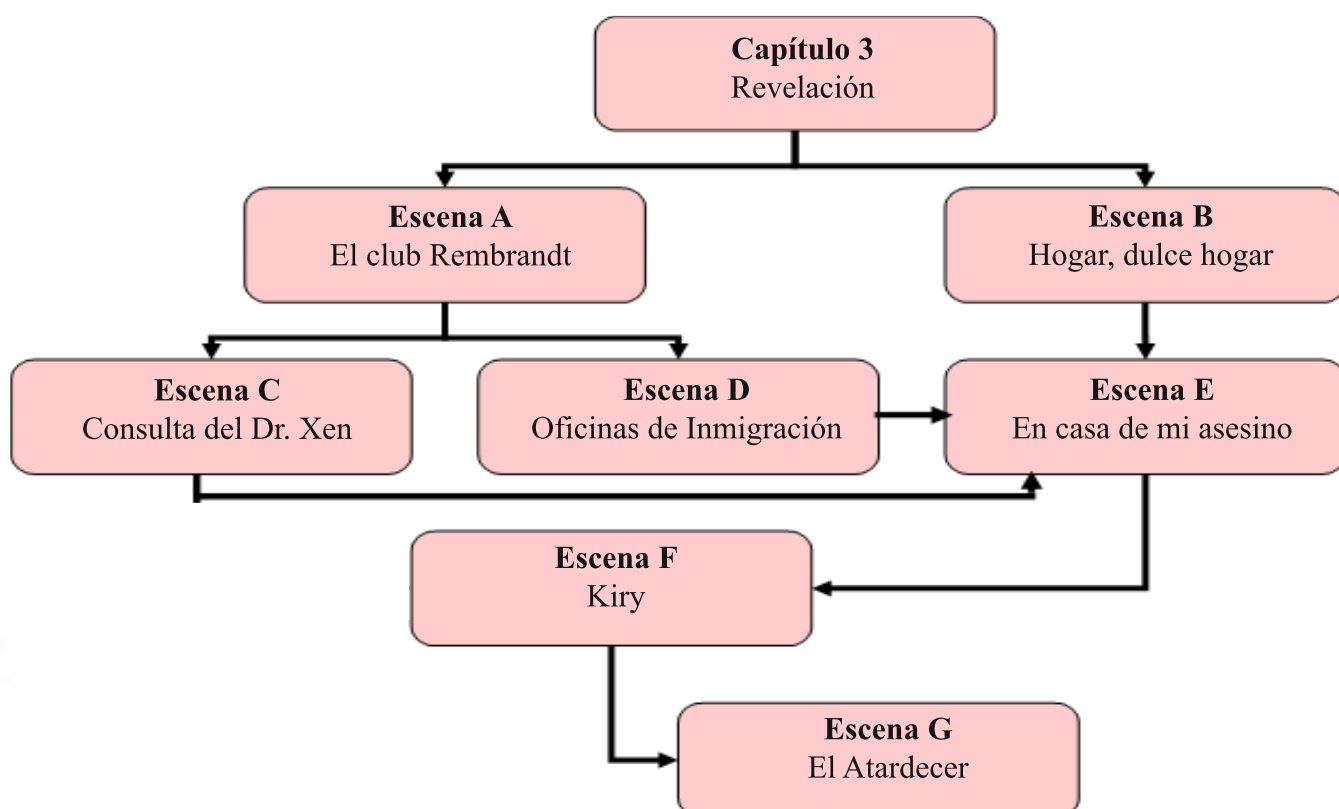
Las escenas que se presentan son independientes y no es necesario que sean jugadas en ningún orden concreto. En sí, no es necesario ni que se jueguen todas las escenas, eso dependerá de tu grupo.

Habrán algunos que desearán seguir el camino más corto y directo posible, mientras que otros intentarán encajar el mayor número de piezas del puzzle antes de arriesgarse a tomar ninguna decisión. Este capítulo debe dotarte de las herramientas para jugar en cualquiera de esos dos estilos y que la historia no quede coja.

A continuación se presenta un esquema en forma de árbol en el que se relacionan las diferentes escenas de una forma lógica. Así, lo descubierto o acaecido en una escena abre las puertas de forma natural a una o más escenas relacionadas.

Obviamente todo camino puede deshacerse y volver a investigar, acceder a ramas de ese árbol que se han dejado a parte en algún momento o incluso recorrer varios caminos investigativos de forma simultánea.

Por supuesto, como Narrador siéntete libre de modificar las escenas a tu gusto, eliminar las que consideres innecesarias o agregar algunas de cosecha propia. Las que aquí se presentan sólo pretenden ser una guía que tú puedes adecuar a tus gustos.



Escena A: El Club Rembrandt

Si los PJs desean encontrarse con el Dr. Jurgen Heimrich con la intención de obtener algunas respuestas de él y para intentar hallarlo siguen las instrucciones que éste les dejó grabadas en la tarjeta de memoria, deberán dirigirse a uno de los sectores intermedios de la cúpula, cercano a sus casas, una zona residencial donde viven gran parte de los burócratas del Gobierno Popular.

En este barrio pueden encontrar, bajo unos llamativos carteles luminosos de un neón rosa fluorescente, el Club Rembrandt. Es éste un antro que pese a su cultural nombre no pasa de ser un burdel barato donde hombres y mujeres pueden ir a desatar sus más bajos instintos carnales.

La entrada al lugar resulta como poco curiosa. Tras pasar la doble puerta de entrada, los PJs desembocan en un pequeño recibidor con un

proyector en una esquina. Al otro lado una puerta se mantiene cerrada y no parece poder abrirse desde allí.

Un sensor detectará la presencia de los PJs en la estancia e iniciará la proyección de un vídeo sobre una de las blancas paredes del recibidor. En él aparecen las conocidas facciones de La Voz del Pueblo, dando las siguientes instrucciones.

Ciudadanos, el Gobierno Popular les informa que están a punto de entrar en un local regulado por la Ley Orgánica 32/407 de locales de alterne. En aras a dicha ley, tenemos el deber de informarles que las actividades y servicios que se prestan en este establecimiento no son considerados adecuados para un ciudadano modelo y que su identidad quedará registrada como usuario de estos servicios. Le avisamos asimismo que un uso continuado de este tipo de servicios puede repercutir negativamente en su progresión social dentro la cúpula. Disfruten de su visita.

Con tan poco gratificantes palabras, la proyección terminará y la puerta del otro lado de la estancia se abrirá, mostrando la verdadera entrada al burdel.

El ambiente está cargado por un intenso olor a incienso, al parecer una embriagadora mezcla de rosas y jazmín. Una suave música de fondo, relajante, fluye desde el sistema central del edificio.



Varias mujeres se pasean semidesnudas por un amplio hall que también dispone de algunos sofás y una larga barra de bar desde la que una anciana de unos 70 años dispensa todo tipo de cóctels a los clientes.

Las chicas son todas de una belleza incuestionable. La mayoría de ellas operadas para incrementar el tamaño de sus ojos y otros atributos más femeninos. En sus cuerpos refulgen los tatuajes animados que tan de boga están actualmente, mostando dragones, flores de loto o hadas en movimiento sobre sus suaves curvas. La mayoría son chicas locales, pero también se puede observar alguna occidental y un par de nazzadi preparadas para clientes con gustos menos ortodoxos.

Algunas de las chicas se acercarán a los PJs e iniciarán un coqueteo juguetón (sin importarles si los jugadores llevan personajes masculinos o femeninos). Aunque si preguntan a las chicas, ninguna parecerá conocer al tal Dr. Heimrich.

Sólo si preguntan a la anciana de la barra recibirán un leve asentimiento como respuesta ante la mención del nombre del germano. La mujer se agachará un momento detrás de la barra y entregará una llave digital a uno de los PJs, indicándole que se dirijan a la habitación 27, que se encuentra en la segunda planta, justo al final del pasillo.

Tras subir unas lujosas escaleras de caracol y atravesar un pasillo flanqueado por puertas a ambos lados de las que salen gritos y gemidos de placer, al final del pasillo encontrarán efectivamente una puerta marcada con el número 27. Ésta ya desde fuera parece algo diferente a las otras, cuyo diseño se habrán podido fijar que estaba muy cuidado, siendo una puerta tosca y antigua que más parece tratarse de una puerta de servicio que de una habitación "de invitados".

Al introducir la llave en la cerradura ésta se abrirá suavemente dejando a la vista un reducido cubículo metálico. En seguida podrán deducir que se trata de una especie de montacargas.

El elevador dispone en su interior de un nuevo dispositivo de lectura donde parece encajar perfectamente la llave que les ha entregado la anciana de la barra del bar. Cuando introduzcan la llave en su interior, lee en voz alta esta descripción a tus jugadores:

Al introducir la llave electrónica en el cuadro de mandos del ascensor, ésta empieza a emitir un extraño fulgor que parece irradiar de su interior. El fulgor inicial va poco a poco atenuándose, hasta que solo quedan unas finas líneas iluminadas sobre el blanco plástico de la llave. Estas líneas se entrelazan en intrincados dibujos geométricos con perspectivas imposibles, resultando tan fascinantes como abyectas.

Secuencialmente, siguiendo el sentido de las agujas de un reloj, diseños geométricos similares empiezan a iluminarse sobre las paredes del ascensor, rodeándoos, acongojándoos. No sabéis ni como, pero podéis sentir un poder arcaico emanar de esos glifos, rebuscando en vuestro interior, examinándoos.

De pronto la sensación desaparece, al igual que los extraños dibujos tanto en la pared como en la llave electrónica, y el ascensor empieza a descender a ritmo renqueante hacia algún lugar desconocido de las profundidades de Beijing.

Durante la escena del ascensor escoge aleatoriamente a un nuevo jugador, que sufrirá un nuevo flashback con recuerdos del asalto a la oficina de Inmigración.

RECUERDOS (II)

Un recuerdo emerge relampagueante desde el fondo de tu subconsciente, abriéndose paso a la fuerza por encima de tu consciencia y tus sentidos. Ves a un monstruo informe, de imposible anatomía, abrirse paso con sus poderosas garras a través de la planchas de plásticero de la puerta de seguridad. En los antebrazos, refulgiéndole macabros tatuajes como querubines de una muerte segura, extrañas runas muy parecidas a las que brillan en las paredes del ascensor.

LA SEDE DE LA SOCIEDAD

Un par de minutos después de iniciar el descenso, el montacargas se detendrá y abrirá sus puertas. Los PJs se encuentran en una especie de almacén que parece haber sido reformado como una improvisada sala de reuniones. Amplias mesas y decenas de sillas se distribuyen un tanto aleatoriamente por la sala. Una barra de bar, que rápidamente reconocerán como la que aparecía en la grabación que les entregaron, ocupa una de las esquinas, mientras que al otro lado del almacén la oscuridad reinante parece dejar intuir la forma de una escalera metálica que asciende hasta una segunda planta.

El interruptor de la luz se encuentra, bien visible, justo al lado del ascensor. Cuando enciendan la luz, una escena grotesca se abrirá ante los sorprendidos ojos de los personajes.

Pese a que algunas mesas, la más cercanas al ascensor, están intactas, al otro lado de la sala muchas están destrozadas o tiradas en el suelo; perforadas por agujeros de balas o semicalcinadas. Tras la barra del bar, muchas botellas están también horadadas, su líquido vertido sobre el suelo. Hay un enorme boquete en la pared, de un tamaño sobradamente superior al de una persona, por el que pueden verse los exteriores del edificio, un angosto y oscuro callejón por el que varios gatos famélicos rebuscan entre los cubos de basura.

Alguno de los felinos, más osado que sus congéneres, ha entrado en el almacén y se encuentra lamiendo un enorme charco de sangre sobre el que está tendido el cadáver de un hombre. Algunos cadáveres más salpican aquí y allá el suelo de la sala y parece claro que uno es el del Dr. Heimrich.



Si en ese momento algún jugador pasa una tirada de Observación Difícil podrá escuchar un ruido en un lateral y observar a un hombre parapetado detrás de una mesa y que les está apuntando con su arma.

- Tenéis 30 segundos para identificaros y si vuestra explicación no me convence os pienso dejar como un puto coladero.

El hombre, un joven chino de aproximadamente unos 30 años, escuchará atentamente las explicaciones de los PJs. No les hará falta realizar ninguna tirada para darse cuenta que el hombre está casi tan nervioso como ellos, algo que le hace

bastante peligroso y de gatillo fácil, por lo que los jugadores deberán ser cautelosos con lo que le cuentan.

El joven que les está apuntando es uno de los supervivientes de la masacre que se ha perpetrado en el lugar, y por lo tanto miembro de la Sociedad Arcana, sociedad a la que pertenecía el propio Jorgen Heimrich y en nombre de la cual había convocado a los PJs. Así pues, si son sinceros sobre el porqué se encuentran allí, tendrán fácil el conseguir calmarle.

El hombre se presentará como Liu Yang, colaborador del Dr. Heimrich y por lo tanto aliado de los PJs si éstos le permiten serlo (esto lo dirá bajando el arma y saliendo al descubierto). Les comentará que acaba de llegar al lugar apenas un par de minutos antes que ellos, que no es consciente de lo que ha pasado allí.

No le quedará más remedio que reconocer que tanto él como el Dr. Heimrich y el resto de los asesinados pertenecían a una sociedad secreta con numerosos enemigos, pese a que será bastante reticente a declarar abiertamente que se trata de la Sociedad Arcana.

Si es interrogado por el motivo por el cual habían sido allí convocados por Jurgen, Liu podrá decirles que el doctor tenía la esperanza que los recuerdos que tan afanosamente les habían intentado borrar fueran la pieza del puzzle que les faltaba, la clave para descubrir el secreto de un peligroso proyecto que el Gobierno está desarrollando de espaldas a la luz pública. Un proyecto más que censurable debido al alto riesgo que supone para toda la ciudad y sus habitantes.

Como Narrador ten en cuenta que Liu nunca revelará ningún dato muy concreto (no debe hacerlo en este momento para no fastidiar gran parte de la aventura a los jugadores) por lo que en cuanto tus jugadores empiecen a ponerse inquisitivos y a hilar fino con las preguntas, acaba la conversación repentinamente haciendo tirar Observación a dificultad Fácil y leyendo la siguiente descripción para aquellos que superen la tirada:

Un ruido se oye de repente en el piso superior, se trata sin duda de los pasos de alguien muy pesado. No, esperad, se trata de más de una persona pues también se oyen otros pasos más livianos. Parece oírse también, aunque no lo podéis asegurar, el murmullo de unas voces. Un gesto de preocupación y de amarga determinación recorre el rostro de Liu, que os invita a guardar silencio y a esconderos con sendos gestos de su mano izquierda, tras lo cual apaga la luz volviéndoos a dejar en la penumbra.

Los pasos y las voces van paulatinamente escuchándose más fuerte ya que sus causantes están empezando a descender por la escalera. Se trata de un grupo formado por tres hombres. Sus trajes especiales completamente negros les delatan como miembros de los cuerpos especiales de la Oficina de Seguridad.

Aunque lo que más os choca es ver aparecer por detrás la enorme figura metálica de un MK-10 Centurion, siguiendo los pasos de los tres hombres, su único ojo electrónico brillando con una fría luz azulada sobre la oscuridad reinante.

Ahora que ya los tienen lo suficientemente cerca podrán escuchar la conversación que mantienen los hombres:

-Acabo de recibir una transmisión. El jefe comenta que se ha avistado a los sujetos dirigirse al Club Rembrandt, por lo que es probable que en poco tiempo se encuentren aquí. Si han entrado en contacto con miembros de la Sociedad es posible que estén recuperando parte de su memoria, así pues tenemos instrucciones de acabar con los sujetos. ¿Entendido?

Verán al resto de policías asentir, mientras giran su mirada hacia la oscuridad, probablemente en busca de un lugar estratégicamente adecuado para recibir a los visitantes que creen que tendrán.

Ese impás lo aprovechará Liu para susurrar en el oído del PJ que tenga más cercano:

- Ya lo has oído, van a por vosotros colega. Lo que tengáis en esas cabecitas vuestras debe ser pura dinamita. Ahora es más importante que nunca que sobreviváis para recuperar vuestros recuerdos. Yo los entretendré, vosotros tratad de huir. Y recordad que os persiguirán, ahora ya no estáis a salvo en ningún sitio mucho rato. Debéis recordar lo que pasó, hacedlo por las almas de las buenas personas que yacen muertas a nuestro alrededor. No sé, buscad entre los archivos del médico que os atendió si sabéis quién fue, id a la oficina en la que os atacaron, haced cualquier cosa que pueda ayudaros a recordar. Yo prometo encontraros en ese momento y ayudaros a acabar con esta pesadilla. Toma mi pistola, quizás la necesitéis.

Tras esto golpeará afectuosamente el hombro del PJ y, saltando por encima de la mesa que les escondía, se dirigirá directamente hacia el grupo de policías con un grito estremecedor emergiendo de su garganta.

Esta inesperada y alocada maniobra pillará por sorpresa al grupo policial que inicialmente no sabrá como reaccionar ante el ataque del hombre. Aún así antes de que Liu alcance la posición de sus enemigos, parafrasea la siguiente descripción:

En medio de su alocada arremetida contra el grupo policial, observáis como Liu va recitando un extraño salmo en una lengua gutural que no sois capaces de reconocer. Veis como los músculos de su espalda empiezan a moverse extrañamente, siguiendo unos compulsivos estertores que parecen ajenos a cualquier anatomía humana.

Los espasmos musculares van extendiéndose por el resto del cuerpo, un cuerpo que poco a poco se va deformando como si fuera mantequilla, adquiriendo más volumen en ciertas partes, reduciéndose en otras. Los brazos del joven aumentan desproporcionadamente, convirtiéndose en dos enormes masas de músculos en cuyos extremos empiezan a emerger unas terribles garras. La cabeza parece estar contrayéndose y escondiéndose entre los hombros. La piel se le está tornando reseca, de un color grisáceo parecido al de un rinoceronte. Antes de que llegue a su destino, nada queda de la grácil figura de Liu, ante vosotros se encuentra una aberrante figura salida de la peor de vuestras pesadillas.

Obviamente Liu es un tager, en concreto una Pesadilla (ver características en pág. 172).

Los PJs deberán aprovechar la confusión para intentar huir del almacén. Las dos vías factibles son el ascensor, más cercano pero que tardará tres turnos en bajar y estar disponible desde que sea llamado, o el boquete en la pared que conduce a un callejón de los barrios bajos de la arcológia (para llegar a él, tendrán que pasar cerca del combate entre Liu y los policías).

Para el combate, considera que el mecha está completamente ocupado en el combate con Liu y que los policías, pese a que realizarán algunos tiros hacia los PJs cuando éstos abandonen sus coberturas no les perseguirán ya que consideran un peligro mucho mayor al tager.

Para el tiroteo, considera a los miembros de la Oficina de Seguridad como 1 *Agente de Inteligencia* (pág. 257-258) y 2 *Guardias de seguridad* (pág. 260).

Si consiguen huir, las sugerencias de Liu les abrirán las escenas C y D.

Escena B: Hogar, dulce hogar

Esta escena se inicia en cualquier momento en el cual los PJs decidan volver a sus casas, sea para descansar, reaprovisionarse o cualquier otro motivo, sea éste cual sea.

Si cada uno de los PJs va a su casa (obviamente no viven todos juntos si no que cada uno tiene su propio hogar) tira un dado y designa al azar cuál de los PJs vivirá los acontecimientos descritos en *Una sombra merodeante*. Si por el contrario, deciden no separarse e ir juntos en todo momento, la escena será común para todo el grupo.

Independientemente de dónde sucedan los hechos, hay ciertos aspectos comunes en todos los hogares de los PJs. Estos aspectos debes tenerlos en cuenta a la hora de interpretar con cada uno de tus jugadores el retorno a casa.

-Las casas de los PJs están siendo monitorizadas por miembros de la Oficina de Seguridad que han puesto cámaras y micrófonos ocultos por sus pisos. Una tirada de Observación a dificultad Media les hará notar que en su casa hay cosas que no cuadran, fotos ligeramente cambiadas de sitio, el mando en un lugar en que no lo suelen dejar, una puerta abierta que recuedan haber dejado cerrada, etc. Si se ponen a buscar, nuevas tiradas de Observación Dificiles le permitirán descubrir la localización de los dispositivos, mientras que tiradas de Seguridad a dificultad Desafiante les permitirán desactivarlos.

-Existe un 20% de posibilidades (100% para quien juegue *Una sombra merodeante*) de que la casa esté totalmente regirada a causa de una visita anterior de Kiry (ver más adelante).

-Si el jugador ha descrito en su historia que tiene mujer o hijos, éstos no se encontrarán en casa. Una buena manera de hacerlos desaparecer de una forma consecuente sería que éstos hayan decidido, después del ataque, marchar a casa de su suegra hasta que las cosas se calmen. Esta información la podrán recibir los PJs directamente en alguna de las escenas previas (idealmente en la escena de Tiananmen) o simplemente pueden encontrar una nota en la nevera cuando lleguen a sus casas.

UNA SOMBRA MERODEANTE

Cuando un jugador llegue a su casa, se encontrará ésta totalmente revuelta, puesta patas arriba, como si alguien hubiera estado rebuscando allí algo que no ha encontrado y hubiera decidido destrozarlo todo como burda compensación.

Deja que el PJ investigue un poco por su propia casa. Quizá lo más destacado resulta que en el piso hay un leve deje de ese extraño olor a compuesto químico que podrán recordar del flashback del ataque al Centro de Inmigración (ver *Recuerdos I*).

Si son observadores también podrán ver que quien haya hecho eso, también ha destrozado cámaras de

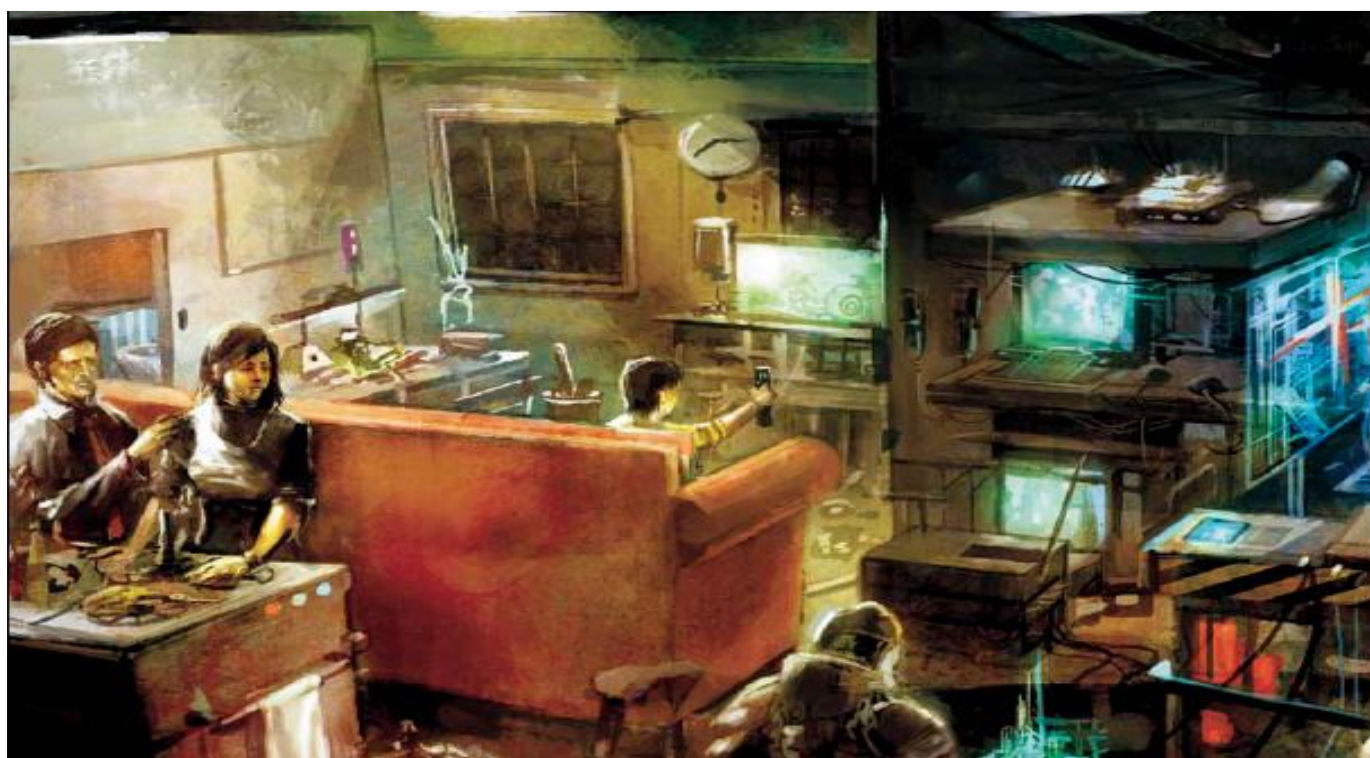
vigilancia que parecían estar ocultas tras los sistemas de ventilación.

Cuando lo consideres oportuno, lee la siguiente descripción para iniciar la acción de la escena. Escoge para ello al personaje que se encuentre más alejado del grupo en ese momento:

Una sombra fugaz cruza de repente el pasillo a toda velocidad delante de tus propios ojos. No te cabe duda de que era una persona, o así al menos lo parecía. Una persona de figura menuda y pelo largo y desgredado que se movía a una velocidad desconcertante.

Quizás lo más extraño es que ya no la ves. Extraño porque es imposible que haya entrado en ninguna otra habitación, principalmente porque allí donde la has visto no hay ninguna puerta, sólo la maciza pared del corredor. Y sin embargo, fuera lo que fuera, ya no está allí.

Te sobresalta una mano posándose sobre tu hombro. Instintivamente giras la cabeza y allí está, mirándote fijamente a los ojos. Parece una menuda mujer nazzadi, aunque su negra piel tiene un extraño tono cerúleo y parece estar cayéndose a cachos, como si la mujer tuviera la lepra. Pero lo más extraño son sus ojos, monocolors, sin iris, de



un azul intenso en el que brillan unos pequeños y refulgentes puntos de luz que hacen asemejar que a través de esos ojos estés mirando el espacio sideral.

Con un movimiento tan veloz que apenas eres capaz de seguirlo, su mano se cierne como unas mortales tenazas sobre tu garganta. Su fuerza es colosal, apenas puedas respirar. Observas fascinado y aterrado como sus rasgos van cambiando, y van abandonando la morfología humana. Su cara adquiere rasgos perrunos, su piel cambia de color y un profuso vello empieza a cubrirle el cuerpo. Sus proporciones se deforman, su tamaño aumenta impelido por el crecimiento de unas piernas que se están convirtiendo en unas poderosas patas. Pero a pesar de todo, el resultado no es humano y tampoco es un can, es algo más abyecto y siniestro que parece venir de más allá de las estrellas.

A partir de este momento debes tener en cuenta que el personaje que esté siendo agarrado por Kiry (sí, ese es el nombre de la extraña tager nazzadi) se cosiderará que está Enredado (ver reglas en la página 121 del Manual).

A su vez, la presa es tan fuerte que el desgraciado PJ empezará a hogarse al cabo de 30 segundos (no le habrá dado tiempo a acumular aire en los pulmones). Como el PJ sí que podrá tomar algo, aunque poco, de aire el daño por turno será sólo de 2 dados.

Siempre que el tiempo que se esté sin aire sea inferior a 3 minutos, los niveles de heridas se recuperarán de forma natural a un ritmo de 1 por hora. Si el tiempo excede los 3 minutos, los daños a ciertos órganos internos ya serán más graves y las heridas deberán recuperarse a la velocidad normal.

Mientras esté estrangulando al PJ, Kiry no hará otra cosa, por lo que será un blanco perfecto para cualquier otro personaje que se encuentre en la escena, si los hay. Considera que Kiry no atacará a nadie más, ni se moverá, ni esquivará cualquier tipo de ataque.

Kiry se limitará a ir absorbiendo daño hasta encontrarse con Heridas Severas o hasta poder sacar de la memoria del PJ lo que ella quiere saber.

Las características básicas de Kiry que puedes necesitar en esta escena se presentan en el siguiente cuadro:

Kiry. tager nazzadi

Tamaño: Medio

Atributos: Agilidad 12(+4), Fuerza 12(+4), Tenacidad 11(+4)

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgona 13, Reflejos 8

Habilidades: Atletismo(Experto), Sigilo (Maestro), Esquivar (Adepto), Pelea (Adepto)

Armas: Mordisco (+2)

Bonificador de daño: +3

Vitalidad: 15

Armadura: 2/2

Regeneración: 2 puntos

Factor de miedo: 10

El único objetivo de Kiry será el de arrebatarse los recuerdos del PJ al que tiene atrapado. Para ello utilizará uno de los poderes psíquicos que tiene para bucear en la mente del personaje. Éste puede intentar anteponer su fuerza de voluntad y evitar así que asalten su mente (él no sabe que la única intención del monstruo es sacar a flote sus recuerdos olvidados).

Si el PJ decide resistirse, deberá realizar una tirada enfrentada contra la nazzadi utilizando la Tenacidad de ambos. Debe tenerse en cuenta que debido al conocimiento de las artes que practica, Kiry deberá aplicar un bonus de +3 al resultado final de la tirada. Cuando uno de los dos supere por más de 10 puntos al otro la contienda mental acabará. Si ha ganado el PJ, Kiry huirá como si su nivel de salud hubiera descendido hasta Severas. Si Kiry gana el duelo, conseguirá extraer los recuerdos del PJ. Si eso pasa parafrasea las siguientes líneas:

Notas como poco a poco el monstruo se va adentrando, sediento, en el interior de tus pensamientos. La sensación es repugnante, de un dolor lacerante, como si el ser estuviera arrancando pedazos de tu cerebro con las garras desnudas, rebuscando en su interior para luego desecharlos con una furia apenas contenida. Y esos recuerdos desechados, arrancados, van mostrándose ante tus ojos velados, efímeros y en tu fuero interno temes que quizás tras esto los pierdas para siempre.

El ser parece tener una habilidad natural para moverse por tus recuerdos, lo hace como si anduviera por un laberinto, pero fuera capaz de encontrar en éste puertas secretas que nadie más conoce para abrirse los caminos más insospechados.

Al fin, el ser parece aferrarse a un recuerdo que se encuentra en lo más profundo de tu subconsciente con un grito triunfal que resuena largamente en el interior de tu cabeza. El monstruo acaricia ese recuerdo extasiado, como un tesoro largamente perdido, paseándolo involuntariamente por delante de tus ojos.

De nuevo te encuentras en la oficina de Control de Inmigración. Estás en el suelo, tendido sobre la verde moqueta. La sangre cubre tus ojos y los entela, el dolor punza con fuerza desesperada en tu sien. No sientes las piernas, ni los brazos. No crees que te puedas mover.

Arrodillado frente a tí se encuentra la abominable monstruosidad que te ha hecho eso, sin embargo ahora parece tranquilo. Y una cierta cualidad humana que hasta ahora no creías posible parece emanar del ser. Te fijas que una cadena con dos placas identificativas cuelga de lo más parecido que tiene el ente a un cuello. Algo parece estar grabado en él: 51.2 Pian-Yong.

Aunque el ser no parece tener ojos, ni nada que se le parezca, puedes notar que te está mirando y con una voz, gutural, ultraterrena, pronuncia: *Fthang, rethyen oc ad theurgis shebb-shalad. Uris deam gharsgthag elion hastura, ud if hertej Warqasm.*

Tras estas palabras notas como el monstruo va aflojando la presión de sus garras. Poco a poco el recuerdo se va desvaneciendo como un jirón de niebla bajo el sol matutino y el aire vuelve a tus pulmones que lo atesoran ávidamente, como el perdido tesoro que se recupera en el momento más inesperado.

Mientras va aflojando su presa, ves como una enorme lágrima cristalina recorre las peludas mejillas de la aberración. Mientras sus labios susurran un casi imperceptible: *Lo haré.*



Cuando Kiry obtenga los recuerdos del PJ, éste la acabe expulsando de su mente o bien su nivel de heridas llegue al nivel de Severas, la tager huirá de la casa del personaje.

Esto sucederá a gran velocidad y los jugadores apenas tendrán oportunidad de responder a una acción realizada a tal velocidad (sólo los PJs con una puntuación en Reflejos de 7 o superior podrán realizar una última acción de ataque, si lo creen oportuno, sobre la nazzadi fugitiva).

Kiry se dirigirá corriendo directamente hacia cualquier esquina de la habitación en la que se encuentre y se lanzará contra ella. El ser desaparecerá como por arte de magia por esa esquina, como si fuera absorbida por la juntura entre ambas paredes.

TIRANDO DEL HILO

Una vez la extraña tager abandone la casa, siempre que Kiry ha conseguido extraer el recuerdo que buscaba de la sufrida mente del PJ, si el grupo decide investigar un poco podrán sacar interesantes conclusiones de los recuerdos que la nazzadi ha extraído de su mente.

Una tirada de Ocultismo ha dificultad Fácil podrá desvelar que las palabras pronunciadas en el sueño por el monstruo que les atacó, pertenecen sin duda a una de esas extrañas lenguas prehumanas que hablan las nuevas monstruosidades despertadas de su letargo en la meseta de Leng.

No hará falta gran sabiduría para deducir que un estudiante de lo oculto lo suficientemente versado quizá sea capaz de traducir para ellos esas palabras.

No es lo más fácil de encontrar del mundo, pero varios ocultistas en la cúpula alquilan sus servicios a aquellos dispuestos a pagar sus tarifas. Si lo intentan, con algo de suerte podrán conseguir

encontrar a alguno. Para ello deberán superar satisfactoriamente un test de Callejeo a dificultad Media.

Previo pago de unos 300 Tn, el estudioso les comunicará que lo que escucharon, si se lo han transcrito correctamente, pertenece a una olvidada lengua alienígena y que una traducción plausible a palabras humanas sería:

No les hagais daño, pues ellos son mis mensajeros y liberadores. Ahora sólo yo puedo salvarles y por eso vendrán a mí. Confía en mí, espérame, aún no te vayas. Pronto estaré contigo mi amor.

A parte, rápidamente podrán darse cuenta de que Pian-Yong no es un nombre muy común precisamente (es de origen coreano, no chino). Si intentan rastrear el nombre a través de la red (Tirada Difícil de Buscar) verán que hay 13 Pian-Yongs registrados en toda la cúpula. Aunque quizá lo más interesante es que uno de ellos está desaparecido y en paradero desconocido. De los registros informáticos podrán sacar la antigua dirección del chico, lo que les abrirá la Escena E.

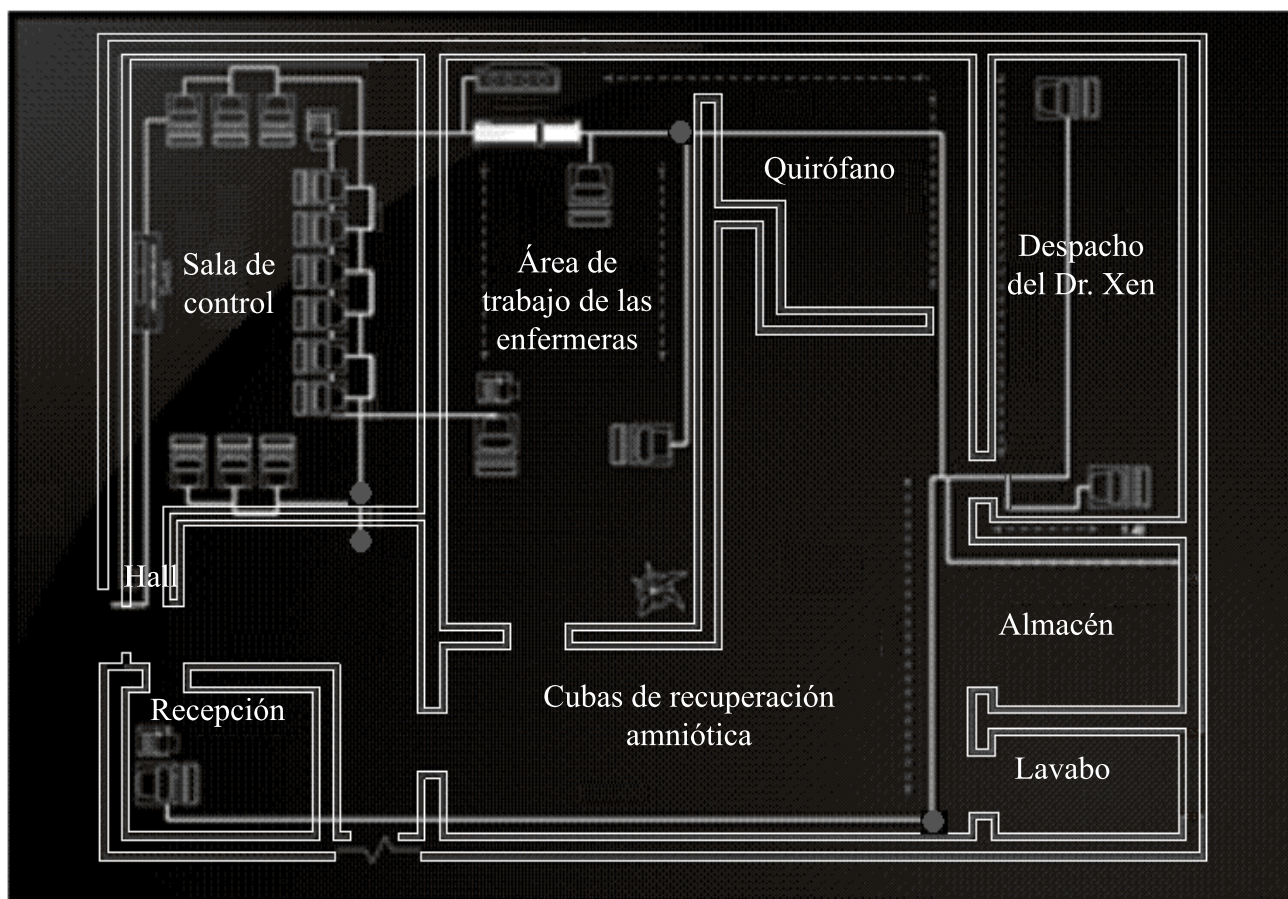
Escena C: Consulta del Dr. Xen

Cuando a los PJs se les ocurra volver a ir a indagar al centro de recuperación del Departamento de Salud donde el Dr. Xen y su equipo de asistentes les atendió tras el incidente en la Oficina de Inmigración, como Narrador debes tener en cuenta que tus jugadores tienen dos alternativas sobre como abordar esta escena en concreto y estar preparado para ambas.

Como primera opción, pueden aprovecharse de las últimas palabras que les dijo el Dr. Xen, en las que les comunicaba que si tenían algún tipo de molestia sólo debían ponerse en contacto con él y les volvería a visitar. Ésta es una opción gracias a la cual les será bastante fácil acceder a las entrañas del Centro de Recuperación, pero tiene el inconveniente de que pondrá al tanto a las autoridades de sus intenciones.

Esto es así ya que el Dr. Xen está, obviamente, al tanto de que los PJs son perseguidos ya que están recuperando la memoria que tanto esfuerzos se habían tomado en borrarles. Por lo que en cuanto contacten con él, llamará a la Oficina de Seguridad para avisarles de la visita de los PJs, lo que permitirá a éstos tender una emboscada al grupo de PJs.

La segunda opción es que intenten realizar una incursión nocturna al Centro, cuando el personal sanitario ha abandonado el recinto y sólo queda en él, el personal de seguridad. Esta segunda opción, al contrario de lo que pueda parecer no es tan arriesgada, ya que la Oficina no cree que unos burócratas sean capaces tan siquiera de plantearse el infiltrarse en el recinto, por lo que no hay medidas excepcionales de vigilancia.



Mapa del Centro de Recuperación del sector Alpha-2.

CITA CON EL DR. XEN

Si llaman para concertar una cita con el Dr. Xen éste, aunque se le notará algo sorprendido, no tendrá ningún tipo de inconveniente en concederles una cita para ese mismo día a última hora de la tarde.

Cuando lleguen al sector Alpha-2, en medio del sector burocrático, podrán encontrar fácilmente el edificio del Centro de Recuperación donde habían sido atendidos hace poco por el propio Dr. Xen.

Al entrar en el edificio por cualquiera de sus dos puertas, la recepcionista les saludará amablemente y les indicará que el Dr. Xen les está esperando, que pueden pasar de inmediato a su despacho si lo desean, acompañándolos ella misma hasta éste, en cuya puerta picará suavemente con los nudillos.

Justo antes de entrar al despacho de Xen, quizá los personajes más suspicaces empiecen a sospechar algo al observar que no hay nadie, ni en el Hall que hace las veces de sala de espera ni en las cubas de recuperación amniótica.

El doctor les invitará a pasar y hará que se sienten y empezará a escuchar lo que los PJs tangan que contarle una vez la secretaria se retire. Una tirada de Observación Difícil podrá revelar que el médico se encuentra algo nervioso y no parece estar prestándoles excesiva atención.

Esto es debido a que tiene algo de miedo por lo que ha de suceder, ya que hay un equipo especial de miembros de la Oficina de Seguridad escondidos en el almacén contiguo y que, tras un par de minutos de conversación entre Xen y los PJs, entrarán por la fuerza en el despacho.

El grupo de intervención, formado por 4 policías (utiliza las estadísticas de un guardia de seguridad) y un oficial del SWAT sólo tiene intención de detener a los PJs, por lo que si estos no intentan ninguna maniobra brusca no abrirán fuego sobre ellos y se limitarán a esposarlos.

Queda a discreción del Narrador el responder a actos algo más osados por parte de los PJs, como el enfrentarse a los policías o el intentar huir a través de alguna de las ventanas del despacho. Ambas opciones si eres riguroso como narrador serían poco más que suicidas, aún así recuerda que CthulhuTech es un juego heroico y, por lo tanto, alguna posibilidad has de brindarles a tus jugadores.

Aún así, si los jugadores son sensatos, la opción lógica es la de rendirse, por lo que serán conducidos a unos lúgubres calabozos en una comisaría cercana.

Allí encerrados podrán presenciar una videoconferencia entre el jefe del grupo que los ha detenido y el que parece un alto cargo de la Oficina de Seguridad, al que están informando de que el grupo ha sido hallado, reducido y arrestado.

El alto cargo felicitará a los agentes por el logro y anunciará que propondrá al Consejo Popular el ascenso de todos ellos así como del Dr. Xen por su inestimable colaboración. A su vez, los PJs podrán escuchar la siguiente frase lapidaria.

- Muy a nuestro pesar, está visto que el proyecto de reprogramación del Dr. Xen no es tan fiable como suponíamos. Si recuperan completamente la memoria podría ser un auténtico problema para nosotros. No le podremos dar una segunda oportunidad a Xen, esta vez tendremos que ser lamentablemente más expeditivos. Los sujetos deben ser eliminados por el bien del proyecto, por favor, procedan a ejecutar las nuevas órdenes a la mayor brevedad posible. Cambio y corto.

Estas palabras como bien deducirán suponen la sentencia de muerte para los personajes. Los agentes se dirigirán hacia ellos y les encañonarán a

través de los barrotes de su celda.

-Siento que esto tenga que acabar así señores. Soy consciente de que no se lo merecen, de que no han hecho nada. A veces la vida no es justa. Sólo espero que en su próxima vida sean más afortunados que en ésta. Perdonénme si pueden, todo lo hago por el bien del Pueblo.

Bien es cierto que si han llegado a esta situación es que los PJs lo han hecho realmente mal, aún así matarlos a todos por un error no es aconsejable ya que todos os perderíais gran parte de la diversión que puede proporcionar esta aventura. Así pues como Narrador debes pensar el cómo sacar a los PJs de esta situación tan escabrosa (a partir de estos momentos ya son plenamente conscientes de que el Gobierno ha dado instrucciones para que acaben con su vida por lo que seguramente serán más cuidadosos). La idea que te proponemos para sacar a los PJs de una situación así puedes iniciarla con la siguiente descripción:

El cañón del arma automática os apunta a través de los barrotes, frío, indiferente. Vuestro verdugo os mira ceñudo, con un extraño gesto en el rostro, mezcla imposible de compasión y feroz determinación por el cumplimiento del deber. Sus ojos, acorados, pertenden transmitir seguridad, pero el temblor del pulso al acercarse al gatillo revela su propio nerviosismo.

De repente, antes de que el soldado descargue su ajusticiadora ráfaga sobre vuestros indefensos cuerpos, una enorme sacudida parece zarandear el mundo entero. Todo, incluidos vosotros y vuestros captores, salís despedidos por lo aires y volvéis a caer en posiciones inverosímiles.

La sacudida ha venido acompañado por el ensordecedor ruido de una enorme explosión. Sea lo que sea ha tenido que ser cerca, muy cerca.

El ruido de una potente e insistente sirena empieza a escucharse escupida por los sistemas de altavoces de la ciudad. La Voz del Pueblo se alza con su artificial y sosegado timbre femenino sobre la bocina, impartiendo instrucciones a la población.

-Bombardeo orbital Mi-go! Bombardeo orbital Mi-go! Cuerpos de seguridad y reservistas ocupen sus puestos de emergencia. Los civiles sigan las flechas azules que se muestran en los paneles y dirijanse al refugio de seguridad más cercano. Por favor mantengan la calma, gracias.

Al escuchar estas palabras vuestros captores parecen olvidarse del cumplimiento de su misión y rápidamente deciden ir a ayudar en la defensa de la cúpula, dejándoos solos en vuestra celda.

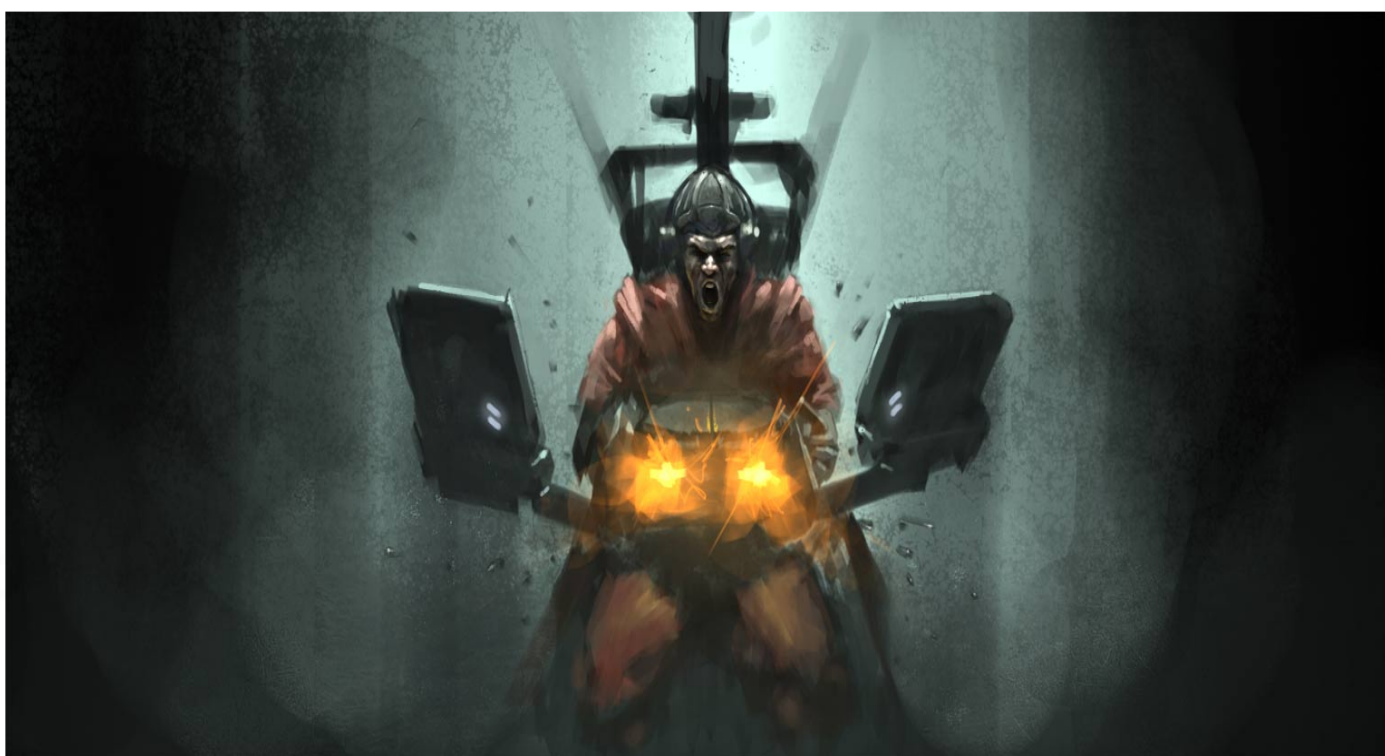
Tras una espera eterna en que sólo hacéis que oír el estrépito de las explosiones, una nueva sacudida os envía por los suelos. Parece que otro proyectil ha caído cerca y, aún aturridos, observáis fascinados el resultado de éste, un enorme boquete en la pared trasera de vuestra celda, que os abre un inesperado camino hacia la libertad.

Como Narrador tienes total libertad para interpretar este ataque como quieras. Lo único que debes tener en cuenta es que dado el caos que se vive durante el ataque, nadie prestará especial atención a los PJs y por lo tanto no tendrán problemas para huir.

Este caos es más producto de la histeria colectiva que del peligro real que tiene el ataque alienígena, ya que la propia cúpula protege en gran medida a sus habitantes y además la intensidad del bombardeo se nota menos donde se encuentran que en los niveles superiores de la arcolología.

Cuando decidas acabar con el ataque, con tus PJs ya libres, puedes continuar normalmente con la aventura. Simplemente ten en cuenta si has tenido que utilizar este recurso en ser consecuente a partir de este momento en la ambientación de la partida. Incluye los destrozos sufridos y a cuadrillas de reconstrucción reparando los desperfectos causados por el bombardeo en tus descripciones de la ciudad a partir de este momento.

Además es muy probable que el bombardeo sea el tema principal de conversación en casi cualquier tertulia entre PNJs o que se reduzca temporalmente la presencia policial en las calles para fortalecer las defensas orbitales en previsión de un nuevo ataque que nunca llegará (esto podría incluso beneficiar a los PJs y su clandestina investigación).



INCURSIÓN NOCTURNA

Si deciden ir a investigar en la consulta del Dr. Xen de noche, cuando allí no haya nadie, probablemente sea una opción más sensata que la de presentarse de día, pero no por eso exenta de peligros.

Primeramente debe tenerse en cuenta que para llegar hasta allí deberán moverse por la ciudad después del toque de queda, lo cual puede acarrearles problemas si no andan con cuidado. Deberán desplazarse por la urbe evitando la presencia de las eventuales patrullas policiales que velan precisamente por que el toque de queda sea cumplido por la población. Dependiendo de la estrategia que utilicen para intentar evitar a estas patrullas, deberías exigirles las correspondientes tiradas de Callejeo o Sigilo.

Si por una casualidad los PJs no fueran lo suficiente hábiles y finalmente fueran detenidos por una de las patrullas, ésta les exigirá que expliquen el porqué se encuentran en la calle a esas horas. Una buena tirada en sus habilidades de Persuadir o Leyes, podrán permitir a los PJs salirse airosos de esta situación y continuar moviéndose por la urbe. Ten en cuenta en cualquier caso que un encuentro de este tipo está puesto para poner a prueba el estado de nerviosismo de tus jugadores, más que como una posibilidad de conflicto. Muy mal deberían llevar la escena tus jugadores para que ésta tuviera que acabar en un combate.

Cuando lleguen al centro médico verán que todas las luces están apagadas y que no parece haber nadie por ahí. Aún así hazles hacer una tirada de Latrocinio a tus jugadores a dificultad Fácil; si resulta exitosa podrás darles la información de que probablemente el Centro, como casi todos los edificios gubernamentales, tendrá un sistema de alarma que deberían desconectar antes de internarse en el edificio.

Si realizan una búsqueda pormenorizada encontrarán la caja que comunica la alarma interior con la central de policía a un lado del

pequeño edificio. Una tirada media de Seguridad podrá permitir a los PJs inutilizar el mecanismo convenientemente. En cualquier caso, también pueden recurrir al menos elegante método de moler a palos los aparatos electrónicos del interior de la cajetilla hasta que dejen de ser funcionales; aunque algo más basto, los resultados serán igualmente efectivos.

Si los PJs no tienen en cuenta la existencia de la alarma y entran sin desactivarla al recinto, se activará una alarma silenciosa que avisará a la estación de policía más cercana. Dejamos a discreción del Narrador el tiempo de reacción de los agentes de la ley y con qué fuerzas se presentarán en el Centro.

Para representar la incursión nocturna, simplemente utiliza el mapa ya presentado teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

-Los círculos grises marcados en el mapa representan cámaras de un circuito de videovigilancia interno. Las cámaras son fácilmente detectables una vez dentro del edificio ya que llevan integrado un pequeño led de color rojo que brilla mientras la cámara está grabando. Estas cámaras no están conectadas con el exterior, pero si no son desactivadas dejarán un buen recuerdo audiovisual a las autoridades del allanamiento cometido por los PJs (metiéndolos si cabe aún en más líos).

-Dando vueltas por el edificio hay un robot autónomo de vigilancia, que es el que puede causar realmente los problemas a tus jugadores. En el caso de que los PJs huyan del Centro de Rehabilitación y el robot esté aún operativo, éste nunca abandonará el edificio para perseguirles, por lo que una vez fuera del recinto estarán a salvo de los disparos de la máquina.

-Tanto el sistema de videovigilancia como el sistema de guía del robot centinela se comandan desde un servidor que se encuentra oculto bajo la mesa de una de las enfermeras en el área de trabajo destinado a éstas (cajetín blanco que aparece en esta zona del mapa).

-Si algún PJ pasa cerca de susodicha mesa podrá observar el servidor con una tirada de Observación Difícil. Desconectando el servidor, con una tirada fácil de Informática permitirá desactivar tanto las cámaras de seguridad como las funciones del centinela robótico, que entrará en la rutina de desconexión y se dirigirá de inmediato a posarse en el almacén antes de apagarse definitivamente. debe tenerse en cuenta pero, que los ordenadores del Centro también están conectados a este servidor y si este se desconecta, éstos no podrán ser utilizados en modo remoto (ver posteriormente las formas de acceso a los datos que interesan a los PJs). Si se quiere desactivar las cámaras de seguridad y el robot pero mantener activa la red interna de las computadoras, la tirada de Informática pasará a ser Difícil.



La información de verdadera utilidad para la investigación de los PJs se encuentra guardada en uno de los potentes ordenadores de la Sala de Control, una gran estancia repleta de computadoras que se encargan de mantener todos los parámetros ambientales y químicos en el estado óptimo para la recuperación de los pacientes en las cubas amnióticas.

En concreto la información está almacenada en el ordenador de en medio de la fila de 3 que se encuentra más abajo en el plano, aunque puede accederse a sus contenidos de forma remota, a través de la red interna, desde otro ordenador de la Sala de Control o incluso desde cualquiera de los dos PCs del despacho del Dr.Xen (siempre que el servidor de la red interna esté activo).

Obtener la información no será fácil y deberán bucear por los intestinos de las bases de datos del Centro de Recuperación un rato antes de obtener los resultados esperados. Haz pasar una tirada de Informática a tus jugadores, cuanto mejor sea ésta menos tiempo tardarán en hallar la información.

Encontrar sus informes puede costar en función de lo bien que realicen esta tirada entre tres minutos y media hora y, si emplean el suficiente tiempo en ello, siempre acabarán encontrando los datos ya que éstos no se encuentran protegidos de ninguna forma.

Cuando consideres que ya han encontrado aquello que venían a buscar lee la siguiente descripción.

Robot de vigilancia "Sentinel"

Estos robots de vigilancia están armados con un rifle AR-25 y son propulsados a enormes velocidades gracias a un A-Pod miniaturizado. Tienen una inteligencia artificial bastante limitada, y por lo tanto para operar efectivamente en combate y tareas de vigilancia deben ser guiados por una computadora más potente de forma remota. El escaso alcance de este manejo y la relativa fragilidad de los *Sentinels* ha limitado su uso al de la vigilancia corporativa.

Sistemas sensores: Visión nocturna y termal, sónar

Velocidad: Aérea. Media de 15 Km/h, Máxima de 50 km/h

Código de aceleración: C [2/2]

Integridad: 0,5 (Vitalidad = 25)

Blindaje: 1/1

Armas acopladas: Rifle ligero de asalto AR-25

Tus manos se mueven rápidas sobre la pantalla táctil del ordenador, las carpetas y archivos fluyendo a gran velocidad por delante de tu ojos cuando, de repente, algo llama fuertemente tu atención y detienes el flujo de información. Tiras para atrás un par de archivos y allí está, tu nombre sobre una pequeña carpeta que parece contener tu historial médico.

La abres ávido, aunque al final la carpeta sólo parece contener un único archivo. Ante tí tienes una desgarradora descripción del estado en que llegaste al Centro: tejidos desgarrados, heridas profundas, contusiones múltiples. Pero lo que más llama la atención de todo es el epígrafe que se encuentra bajo el título tratamiento: "Datos eliminados a petición de la O.S."

Extrañado, se te ocurre buscar otras entradas con el mismo epígrafe. La búsqueda tarda un poco, pero pronto se despliegan ante tí una serie de carpetas de historiales. Allí está el tuyo y todos los de tus compañeros de la oficina.

Pero te extraña que hay otra carpeta que contiene un historial médico de una persona que no reconoces. El archivo contiene los datos de un joven inmigrante de origen coreano llamado Pian-Yong. Rápidamente apuntas sus nombre y la dirección que aparece en el historial y apagas el ordenador.

Con el nombre del coreano y su dirección a la que dirigirse, a los PJs se les abren las puertas para poder jugar la escena E.

Escena D: Oficinas de inmigración

Si deciden volver a su lugar de trabajo habitual, se encontrarán el lugar increíblemente revuelto. Partes del complejo se encuentran clausuradas por orden policial o están en fase de reconstrucción, intentando arreglar los desperfectos causados por el ataque. El lugar resulta ser en estos días una amalgama de burocratas, inmigrantes y obreros que convierten al lugar en algo inusualmente caótico.

El primer y único problema que tendrán los PJs es que allí todo el mundo les conoce y será imposible pasar desapercibidos. En cuanto sean vistos multitud de compañeros empezarán a rodearles, preguntándoles como se encuentran, felicitándoles por su valentía o cuestionándoles qué están haciendo allí si tienen vacaciones.

Los PJs deberán hacer gala de sus mejores habilidades sociales para despegarse de sus compañeros, con sus respectivas tiradas si lo consideras oportuno, y conseguir dirigirse a la oficina donde estaban trabajando el día del ataque.

Cuando lo consigan parafrasea la siguiente descripción:

Os alejáis del abrumador caos que reina en la Oficina de Inmigración, dejándola atrás con una estoicidad que os hubiera asombrado hace unos días. Traspasáis parsimoniosamente la cinta de color amarillo chillón que reza "*Policía. No cruzar.*" y os adentráis en una zona que, al no haberse tocado desde aquel fatídico día, despliega ante vuestros ojos el horrible esplendor del ataque que sufristeis.

Papeles, mobiliario de oficina, incluso trozos de las paredes enteros se encuentran sobre el suelo, unos cubiertos de polvo, otros de una sustancia reseca de un marrón rojizo que esperáis que no sea sangre. El pequeño pasillo se acaba abriendo en lo que rápidamente reonocéis como vuestra oficina, los restos de una puerta blindada de seguridad despedazados y abatidos en el suelo con una violencia que no puede traeros más que los mayores escalofríos de pavor.

Si algún PJ observa los restos de la puerta, verá claramente que el estado de ésta no coincide con sus propios recuerdos. Obviamente ésta no parece haber sido destruida por un explosivo, más bien

parece que haya sido derribada a golpes, como si un ariete la hubiera golpeado con tanta fuerza como para doblar, abollar y acabar rompiendo la enorme placa de metal.

Una investigación minuciosa de la oficina no será capaz de dar demasiada información suplementaria a tus jugadores. Todo lo que encontrarán en el suelo son restos desperdigados del material de oficina con el que trabajaban. Hay también manchas de sangre reseca, aunque si algún jugador es muy avisado podrá detectar que no hay ninguna en la zona en la que recuerda que abatieron a los terroristas.

Los ordenadores no están funcionales, aunque si pretenden recuperar los discos duros para mirarlos en otro ordenador, cuando lo hagan verán que no tienen nada especial, sólo los archivos con los que

ellos mismos trabajaban. Sólo una tirada Dificil de Observación permitirá a los PJs descubrir una pequeña cadena metálica de la que cuelga una placa de identificación, como las que se utilizan normalmente en los ejércitos. Grabado en ella se puede leer **51.2 Pian-Yong**. Cuando vean la cadena, uno de los PJs tendrá un nuevo flashback que puedes describir así:

Una nueva y mareante imagen te vuelve a asaltar. Debes encontrarte con la cabeza pegada al suelo de la oficina ya que la mitad de tu campo de visión lo ocupa la inconfundible moqueta color aguamarina. Notas com alguien te gira la cabeza y notas su fétido aliento tan cerca tuyo que te produce nauseas. Pero estás tan débil que no tienes fuerzas para vomitar, ni para gritar.

El monstruo se encuentra a apenas un palmo de tí, el frío tacto de su cadena de identificación rozando tu cuello. No sabes si es tu imaginación, pero te parece distinguir leves rasgos humanos en el ser y, por primera vez, una mirada que no es de odio si no de compasión. Unas palabras surgen del ser y extrañamente esta vez sí que las entiendes.

-Siento tanto haberos hecho esto, pero es que la mayoría del tiempo no puedo controlarlo, él es más fuerte que yo. Me alegro que aún estéis vivos. Oigo sus pasos acercándose, esta vez no será la que consiga escaparme, esta vez me cogerán y salvarán vuestras vidas. Sólo recuerda que yo soy un mero ejecutor, ellos son en verdad vuestros verdugos, los verdugos de toda la ciudad. Ten, coge esta cadena, porque cuando se entere de esto ella vendrá a por vosotros y así sabrá que fui yo quien os salvó. - Estas últimas palabras las dice depositando la cadena con la placa de identificación en tu inerte mano. Luego se escuchan varios disparos y el ser pierde su último vestigio de humanidad.

Tras este flashback, en algún momento en el que aún estén investigando, una tirada de Observación les permitirá ver que un extraño hombre les está mirando desde el quicio de la derruida puerta. Es un hombre escuálido, anorético podría decirse, con el cráneo rasurado al cero y una profundas



ojeras de tono violáceo que rodean unos ojos pequeños e inyectados en sangre. Sus brazos están completamente marcados por gran cantidad de profundos cortes mal cicatrizados.

El hombre sólo echará una mirada rápida a los PJs antes de darse media vuelta y huir por donde había venido, en dirección de nuevo a la zona no clausurada de la Oficina de Inmigración, pero en esa simple mirada los PJs podrán detectar un odio acérrimo, aunque no puedan entender el porqué.

En verdad el hombre es un hechicero de los Hijos del Caos. Éstos se encuentran también tras la pista de los seres creados en las cubas de investigación del Consejo Popular y que están en las peores pesadillas de los PJs.

Igual que los PJs, los Hijos del Caos aún están recogiendo piezas del puzzle a partir de los actos de destrucción sucedidos en los últimos días (tanto los que conocen los PJs como otros de los que no han oído ni hablar al haber sido tapados por la Oficina de Seguridad).

Como casi siempre en CthulhuTech, no es intención de los Hijos del Caos mostrarse abiertamente a menos que sea estrictamente necesario, por lo que en una situación como ésta, lo que el hechicero hará será huir y alejarse de los PJs. Además, a ellos también les interesa que los PJs sigan vivos e investigando, ya que quizás éstos pueda acercarlos sin quererlo a su objetivo.

Si los PJs se deciden a perseguir al extraño personaje, verán al salir al pasillo que éste se dirige corriendo hacia la zona no acordonada. Interpretar con tus jugadores una persecución por dentro de la Oficina de Inmigración puede ser una escena divertida, para hacerlo ten en cuenta simplemente los siguientes puntos:

-La Oficina estará repleta de trabajadores, obreros e inmigrantes por lo que sería muy peligroso utilizar armas de fuego dentro del recinto.

-Si el hechicero se ve muy apurado y ve que no puede huir, ejecutará un hechizo, abrirá un portal dimensional y abandonará el lugar a través de éste.

Escena E: En casa de mi asesino

Sea a partir de alguna pista que hayan encontrado o a través de un recuerdo que ha conseguido emerger a la superficie, en algún momento llegará a conocimiento de los PJs el nombre de Pian-Yong.

Como ya hemos dicho, éste es un nombre poco común, al ser un nombre coreano y no chino. Si los PJs investigan un poco, mediante las correspondientes tiradas de Informática, sobre personas con este nombre en la ciudad de Pekín, podrán averiguar los siguientes datos de interés:

-Existen actualmente 13 personas con tal nombre viviendo en la ciudad, aunque una en concreto les llamará la atención ya que según los archivos de la policía local de la ciudad se encuentra actualmente en paradero desconocido desde hace más de dos meses.

-El tal Pian-Yong cambió de residencia justo un mes antes de su desaparición. Antes vivía en uno de los barrios residenciales más caros de los niveles burocráticos de la arcología y acabó cambiando su residencia a un pequeño piso en una de las terrazas de los barrios inferiores.

-Nada parece justificar que antes viviera en un lugar tan privilegiado ya que no hay rastro de que el hombre hubiera trabajado para el Consejo Popular en ninguno de sus departamentos. En verdad, no hay registro de que el hombre hubiera trabajado en nada desde su llegada a la urbe.

-La desaparición del hombre fue reportado por el dueño del piso donde vivía ya que Pian-Yong no había aparecido para pagar el alquiler del mismo.

-Obtendrán también la última dirección del hombre.

Cuando se dirijan a la dirección donde residía el coreano antes de desaparecer, parafrasea la siguiente descripción:

Os abris paso a través de una de las pocas avenidas que se erigen en esta zona de la ciudad. Unos pocos chopos se alinean plantados sobre unos parterres en cada una de las aceras. Sobre vuestras cabezas se abre directamente, a gran altura, la inmensa estructura de la cúpula, que adopta hoy un color gris plomizo y de la que caen pequeñas gotas de agua en forma de fría llovizna. Las calles aún así se encuentran atestadas de gente.

La dirección que tenéis apuntada parece corresponderse con un amplio ático de un pequeño piso de tres plantas que se alza en la esquina que forma la avenida con una pequeña plaza. La puerta de acceso al edificio se encuentra abierta de par en par, y en el pequeño rellano que se abre ante las escaleras, un menudo conserje agita una vieja fregona por el ajado suelo de gres.

El conserje podrá indicarles que el inmueble aún no ha sido realquilado a ningún otro inquilino después de la desaparición de Pian-Yong. Acceder al piso debería ser bastante fácil ya que la puerta es bastante enclenque y puede forzarse o incluso derribarse con bastante facilidad (como hacerlo sin que se entere el conserje ya es otro cantar).

Cuando tengan acceso a la residencia de Pian-Yong verán que ésta se trata de un piso amplio, bastante bonito y con amplios ventanales. Un espeso manto de polvo cubre todo el piso, certificando que nadie ha entrado en él en un buen tiempo. Los relucientes hilos de las telas de araña brillan en el terreno que le han ido ganando a las esquinas de las diversas habitaciones.

No hay nada que sea excesivamente interesante en el piso, por lo que por mucho que investiguen y rebusquen no hallarán nada de interés en él. La única excepción es un pequeño ordenador portátil (no mayor que una PDA actual) que podrán encontrar en la habitación del coreano, tirada sobre el escritorio, entre algunas facturas y un montón de ropa sin planchar.

Navegar un rato por los ficheros del ordenador y pasar una tirada de Informática a nivel Medio permitirá a los PJs descubrir que dentro del portátil hay un fichero que, sospechosamente, se encuentra encriptado y protegido por varios sistemas de seguridad.

Es probable que, siendo burócratas rojos, alguno de los PJs tenga buenas puntuaciones en Informática. Cualquier PJ con un nivel mínimo de Experto en esta habilidad podrá intentar romper la seguridad que protege el archivo (Informática a nivel Increíblemente Difícil). Pese a la dificultad de la tirada ten en cuenta que te interesa que los PJs sean capaces de acceder al contenido del archivo, así que si no consiguen pasar la tirada, cuando Liu-Yang aparezca en la escena (ver más adelante), será él quien consiga acceder al fichero (ya que el sistema de encriptación es el estándar que utiliza la Sociedad Arcana en Beijing).

Una vez descodificado el fichero no resultará ser más que un diario escrito en formato blog que se corresponde con los días previos a la extraña desaparición de Pian-Yong. El diario reza así:

-Grandes pesadillas me acosan cada noche. Alguien ha estado jugando con mi mente, pero debía tratarse de un puñetero chapucero porque ha dejado mi cerebro hecho un maldito caos. Por las noches no consigo dormir, acosado por extrañas pesadillas. Sé que esto que me está pasando no puedo contarlos si quiero seguir con vida, ellos me están vigilando.

-Pasan los días y por más que me esfuerzo no consigo recordar nada. Sin embargo en mi mente hay algo que me urge a recordar. Sé que hay algo muy importante de lo que debo acordarme, pero no consigo saber el qué. Cada vez que intento arrinconar ese recuerdo en mi mente éste consigue escaparse a última hora. Tengo la sensación que antes tenía amigos que podrían ayudarme y sacarme de este infierno que estoy viviendo, lástima que no pueda recordar a ninguno. Pero pronto lo haré, sé que estoy cerca de ello.

-He visitado a un hipnólogo para intentar acceder a mis recuerdos. No ha habido forma. Sin embargo las pesadillas son cada vez más fuertes, empiezo a temer por mi cordura.

-Hoy les he visto siguiéndome. Parece que no se fían del trabajo que han hecho, y hacen bien. He de continuar con mis averiguaciones pero sin despertar más sospechas. Lo del hipnólogo fue un desliz demasiado importante, no debe producirse otro igual.

-¡Al fin! Esta tarde he encontrado rebuscando entre mis cosas una foto de Kiry. Por mucho que intenten borrarla de mi memoria eso es imposible. Ahora lo recuerdo todo, la foto me ha ayudado. Creo que he tenido una crisis nerviosa cuando los recuerdos que habían intentado robarme han florecido de nuevo. Tras encontrar la foto, me he despertado en el suelo, con la boca pastosa y un fuerte dolor de cabeza, no sé cuanto tiempo he estado inconsciente.

-¡Kiry. mi dulce Kiry! ¿Cómo han podido hacerte esto? Todos pagarán por lo que te han hecho. ¡Lo juro! He estado meditando si debía contar con los hermanos de la Sociedad para lo que tengo que hacer, pero lo he desestimado. Esta venganza ha de ser mía y sólo mía, ¡voy a acabar con el Proyecto de una vez por todas!

Sabiendo lo que buscan, podrán encontrar la famosa foto de la tal Kiry dentro del libro que tenía Pian-Yong en la mesita de noche. Se trata de una chica joven de raza nazzadi y de considerable belleza. Si los PJs han jugado previamente la escena B (*Hogar, dulce hogar*) podrán reconocer una gran similitud entre la mujer de la foto y la que les atacó en su piso.

Mientras se dedican a estas pesquisas, podrán escuchar (con una tirada a dificultad Fácil) como alguien está intentando forzar la puerta de entrada (si es que ellos no la han derribado, claro). En nada, verán entrar en el piso a un joven chino. Se trata de Liu-Yang, el tager de la Sociedad Arcana que ya apareció en el decurso de la escena A (*El club Rembrandt*).

La reacción del joven tager será diferente en función de si ya conoce previamente a los PJs (porque estos hayan jugado la escena A) o si es la primera vez que los ve. En el primer caso se mostrará muy amigable y encantado de encontrarles, mientras que si aún no les conoce se mostrará bastante suspicaz y exigirá saber que hacen ellos allí. Una vez se presenten se mostrará de nuevo tranquilo y amigable.

En este punto los PJs podrán intercambiar información con la única persona que pueden considerar su aliado en toda esta aventura. Liu-Yang se mostrará encantado de escuchar los avances realizados por los PJs y, en función de lo que le cuenten podrá aportar lo siguiente:

a) Pian-Yong no era un cualquiera si no que se trataba de uno de los investigadores más preeminentes de la Sociedad Arcana en la ciudad de Pekín.

b) Por lo que él sabe, antes de desaparecer Pian-Yong estaba trabajando en un proyecto secreto en el que la Sociedad colaboraba con la Oficina de Defensa del Consejo Popular.

c) Un día sin más, Pian-Yong desapareció sin dejar rastro, hasta que los PJs le han encontrado el rastro los miembros de la Sociedad no habían sabido nada de él.

d) El Dr. Heimrich fue designado por la Sociedad para sustituir a Pian-Yong, pero el Consejo Popular no aceptó incluirlo en el proyecto y afirmó que tras la muerte del coreano éste quedaría paralizado hasta nuevo aviso. Pese a que la Sociedad no cree tal extremo, con la muerte de Pian-Yong se esfumó todo conocimiento de ese proyecto, por lo que no han podido hacer nada respecto a él. Lo único que se sabe es que era un proyecto relacionado con el Rito de la Unión, quizá se intentaba conseguir nuevos tipos de tagers, o hacerlos más poderosos o quién sabe qué.

e) La tal Kiry era una arcanotecnóloga que trabajaba en el mismo proyecto que Pian-Yong. Cree que mantenían una relación de tipo íntima.

f) Si han jugado la escena D (*Oficinas de inmigración*) y pierden el tiempo en describir al hombre que divisaron investigando en su oficina, Liu-Yang podrá confirmarles que se trata de un hechicero, probablemente un miembro de los Hijos del Caos, de nombre Erald (no tendrá ningún problema en explicarles a los PJs quénes son los Hijos del Caos si sus personajes lo desconocen). Si Erald se encuentra tras su pista será porque probablemente esté intentando llegar a través de ellos hasta los descubrimientos que se hicieron en el proyecto en el que trabajaba Pian-Yong junto al Consejo Popular. Liu-Yang alertará a los PJs de tengan cuidado con ese hombre pues puede volverse más arriesgado y peligroso, los Hijos del Caos llevan tiempo detrás de esos conocimientos e intentarán conseguirlos a cualquier precio.

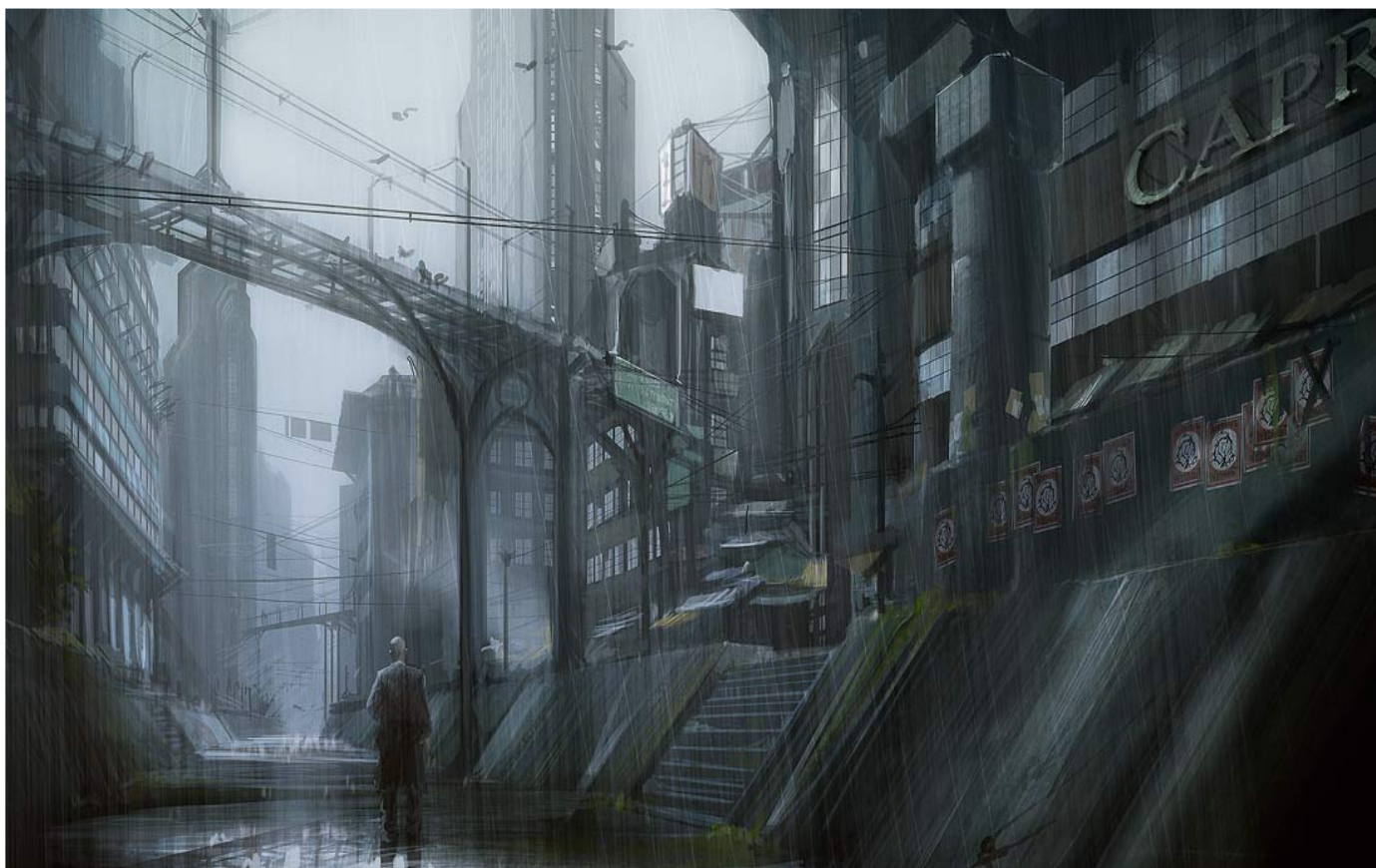
g) Si los PJs le indican que creen haber visto a Kiry, el joven tager les dirá que probablemente estén equivocados ya que cree recordar que la chica murió un poco antes de la desaparición de

Pian-Yong. Probablemente debía tratarse de otra nazzadi, la verdad él aún no es capaz de distinguir una de otra, le asemejan todas muy parecidas.

Liu-Yang propondrá a los PJs dividirse de nuevo, que ellos busquen la dirección de Kiry y vayan a investigar a su casa. Ella también trabajaba en el proyecto, un proyecto por el cual Pian-Yong murió, por el que han intentado borrar la memoria a los PJs y por el que el resto de miembros de la Sociedad Arcana de la ciudad han perdido la vida. Quizás allí encuentren algo que les guíe hacia a verdad, una verdad que explique el porqué de tanta barbarie y con la que poder derribar a los autores de tanto crimen.

Él por otro lado volverá a la central de la Sociedad, e intentará buscar algo relacionado con Pian-Yong y el proyecto secreto. Tras eso propondrá que se encuentren al día siguiente para comer en un restaurante de los barrios bajos llamado *El Atardecer*.

Cuando encuentren en la web la dirección de Kiry, se les abrirán las puertas de la escena F (*Kiry*).



Escena F: Kiry

La escena comienza cuando los PJs adquieran la dirección de la casa de Kiry, sea de la forma que sea, y se dirijan allí. Ésta pretende ser una escena tranquila donde el grupo se limite a recoger los frutos de una investigación bien hecha en forma de pistas que les conduzcan hacia los posteriores capítulos de la aventura.

Resulta éste también un punto ideal para que los personajes descansen un poco y recobren fuerzas, pues probablemente desde que abandonasen la plaza de Tiananmen tras la ceremonia de condecoración no hayan pegado ojo, siempre impulsados por los acontecimientos y por la inseguridad que les dará el sentirse perseguidos y observados en todo momento.

Como Narrador deberías reforzar con tus descripciones la sensación de que la zona en la que se encuentra la residencia de Kiry parece una zona tranquila, que los PJs ya no tienen la sensación de que hay alguien que los sigue, remarcarles que se encuentran muy cansados y deberían descansar, etc. Si eres especialmente benévolo incluso podrías justificar con este descanso una recuperación de las heridas menos graves (el de un agujero de bala sería difícilmente justificable).

El piso donde vivía la nazzadi es un amplio ático en un lujoso edificio de uno de los barrios más nobles de la zona burocrática de la arcología. Sólo ver el edificio los jugadores ya deberían intuir que Kiry debía ser bien retribuida por su trabajo de arcanotecnóloga.

No deberían tener excesivos problemas para acceder al piso. La portera, una mujer que ronda la cincuentena y cuya actividad más frecuente es ver casi todas las teleseries que emite uno de los canales estatales de televisión, no tendrá ningún problema en abrirles la puerta del ático si se identifican como amigos de Kiry o la engañan diciendo que son policías. Incluso simplemente amenazándola será fácil obtener la llave.

Cuando finalmente accedan al piso puedes parafrasear a tus jugadores la siguiente descripción:

Se trata éste de un piso amplio, amueblado con gusto y con amplios ventanales desde los que pueden observarse las altas y robustas siluetas de cristal y hormigón de los edificios vecinos.

Un enorme piano de cola preside, ominoso, el salón principal, las paredes cubiertas por una mezcla extraña pero atractiva de cuadros que representan motivos tribales nazzadi con litografías de clásicos del renacimiento italiano.

La única pista de importancia que pueden encontrar es un pequeño diario que la chica escribía a mano cada noche antes de irse a dormir. El diario se encuentra escondido dentro del piano que preside la habitación. Si buscan activamente por el piano no debería costarles mucho encontrarlo, si por el contrario sólo indican que buscan de forma genérica por la habitación, hazles pasar una tirada de Observación a nivel Difícil para encontrar el diario.

El diario habla de los pensamientos personales de Kiry, confirmando que trabajaba para el Consejo Popular en un proyecto de nombre "Chóng Shi" (que traducido a nuestro idioma significa *Nuevo Despertar* o *Nuevo Amanecer*), que tenía una relación sentimental con Pian-Yong, etc.

En la página siguiente se muestra como ayuda de juego un extracto de este diario para que se lo entregues a tus jugadores como pista.

Como Narrador ten en cuenta que es muy importante que los PJs acaben esta escena conociendo el nombre del proyecto (Chóng Shi) para que puedan investigar sobre él en la escena G.

Si tus jugadores no encuentran el diario, esta información se la podría proporcionar Liu-Yang por teléfono tras haberlo encontrado en los archivos de la Sociedad.

23 de Marzo

Sé que Pian-Yong no comparte mis inquietudes pero estoy empezando a dudar de la conveniencia de todo el proyecto Chóng Shí. Soy consciente de que hemos hecho grandes avances y que somos pioneros en nuestro campo de investigación, y aún así empiezo a creer que lo que les hacemos a esos chicos (sí es que aún debemos considerarlos personas) no está bien. No sé si son o no remordimientos pueriles, pero aunque lo fueran me duele que Pian-Yong no los entienda.

27 de Marzo

Ha sido sin querer... ojalá no lo hubiera oído, quizás ahora aún fuera feliz. Escuché sin querer una conversación privada entre el Doctor Bao y el General Li-Yuan. Ahora sé de dónde vienen todos los especímenes. ¡Ahora sé que nos mintieron! Debo contárselo todo a Pian-Yong.

28 de Marzo

Pian-Yong me ha convencido para que no deje el equipo de investigación todavía. Teme que el Consejo Popular no entienda mi decisión y tome algún tipo de represalia contra mí. ¡Es un cielo, hay que reconocer que se preocupa mucho por mí! He tenido mucha suerte de conocerle.

31 de Marzo

¡No aguanto más! Hoy nos han traído un nuevo espécimen. Al mirarlo a la cara las palabras de Bao y el general se repetían como una cacofonía en mi cerebro y me han entrado arcadas. Por poco vomito sobre el cuerpo. He tomado ya mi decisión. Pienso dimitir y asumiré las consecuencias.

Ayuda de juego: Últimas entradas del diario personal de Kiry

Escena 6: El Atardecer

Esta escena empieza cuando los jugadores se dirijan a los barrios bajos de la ciudad en busca del restaurante *El Atardecer*, para reencontrarse allí con Liu-Yang y compartir la información que ambos hayan encontrado. Cuando accedan al restaurante, un pequeño local comercial sito a los pies de un enorme y feo edificio de viviendas, puedes leer la siguiente descripción:

El Atardecer difícilmente puede considerarse más que un agobiante bar, lleno de humo de tabaco, en el que se sirven algunos menús a la hora de comer. Las pocas mesas que tiene el local están cubiertas por manteles a cuadros blancos y rojos sobre las que lucen las decorativas manchas allí estampadas por antiguos comensales.

Sólo una pareja de obreros se encuentra comiendo algo, que por cierto no parece excesivamente succulento, en una mesa al fondo de la sala. Tras la barra, un hombre nervudo y fibroso, de rasgos afilados y que lleva puestas unas gafas de pasta negra algo anticuadas, os recibe con una amplia sonrisa invitándoos a tomar asiento.

Liu-Yang por el momento no parece haber llegado.

Aún les tocará esperar un poco hasta que el tager se persone allí, tiempo que podrán ocupar llenando sus maltratados estómagos. Ciertamente, el sabor de la comida no es mucho mejor que su aspecto, pero a revueltas con el acuciante hambre que tienen resulta incluso gratificante.

Cuando Liu-Yang llegue se sentará rápidamente con ellos y pedirá algo de comer mientras empieza a explicarles que no ha podido encontrar nada relevante en los archivos de la Sociedad Arcana, a parte de un acta de reunión, previo a su ingreso en la Sociedad en el que Pian-Yong había anunciado que las actividades de la Sociedad habían sido descubiertas por el Consejo Popular y que éste exigía la colaboración de la Sociedad en un proyecto secreto de investigación a cambio de mantener las actividades de los tagers en secreto.

En aquella reunión se decidió por unanimidad colaborar con el gobierno para poder mantener el secretismo de la Sociedad. No ha sido capaz de encontrar nada más de ese proyecto secreto, al parecer Pian-Yong se había encargado de mantener a la Sociedad Arcana convenientemente alejada de las actividades del Consejo.

Cuando al fin deje explicar a los PJs sus hallazgos (ver el diario de Kiry en la escena anterior), su expresión cambiará de repente al escuchar el nombre de Chóng Shi, una amplia sonrisa cruzando su faz de punta a punta.

-Reconozco ese nombre. Chóng Shi significa Nuevo Despertar o Nuevo Amanecer. Entre otras cosas estuve repasando los libros de cuentas de la Sociedad y allí he visto ese nombre varias veces, estoy seguro. ¡Esperad, dejadme que lo compuebe!

Veis como Liu saca de uno de los bolsillos de su gabardina un pequeño ordenador portátil y empieza a navegar rápidamente por él, moviéndose con sutiles toques sobre la pantalla táctil.

-¡Aquí está! Sí, sí, tiene que ser esto. Son varias entradas de efectivo desde una empresa farmacéutica de nombre Chóng Shi y además coinciden todas con la época en que Pian-Yong lideraba la Sociedad. Cuando lo revisé no me llamó especialmente la atención, creí que se trataba de una empresa fantasma más de las que utiliza la Sociedad para enmascarar sus verdaderas fuentes de financiación. Pero no puede ser eso, sería demasiada coincidencia.

Liu-Yang realiza unos pocos toques más sobre la pantalla, y tras ello os acerca, con una amplia sonrisa en su rostro, el dispositivo, en cuya pantalla brilla un logotipo que representa un sol amaneciendo sobre la cúpula de Beijing, y bajo él los símbolos de Chóng Shi y una dirección de la misma capital China.

-Señores, les presento nuestro próximo destino.

Tras esta revelación de repente empezarán a notar que algo extraño está sucediendo en el restaurante. Algo que se hará evidente cuando de repente, los dos obreros de la mesa del fondo caigan redondos al suelo, profundamente dormidos.

El restaurante se encuentra bajo el influjo de un hechizo de sueño, así que tras esto haz tirar a todos los PJs una proeza de Tenacidad. La dificultad del test es de 20. Un personaje que supere el test no tendrá ningún síntoma adverso. Si se falla el test, pero se hace por menos de 5 puntos, el personaje se mantendrá despierto, aunque se notará somnoliento y algo aturdido. A nivel de juego esto se representa con un penalizador de 1 dado a cualquier reserva de dados a utilizar en esta escena (la reserva mínima será siempre de uno, nunca podrá llegar a ser cero). Si la proeza de Tenacidad se falla por más de 5 puntos, el PJ caerá en un profundo estado de sueño del que no podrá ser despertado hasta que se disipe el hechizo.

En ese momento, y coincidiendo con el desplome detrás de la barra del propietario del restaurante, verán entrar con paso calmado y ligeramente chulesco a un hombre increíblemente delgado y demacrado, enfundado en una vieja gabardina de nylon (si han jugado la escena *Oficina de Inmigración*, podrán reconocerlo como Erald, el mago que les estaba espiando en su oficina).

Señalando a los PJs el hombre dirá:

-Sois unos inútiles. Ya me he cansado de esperar a que recuperéis vuestra memoria. No habéis hecho más que huir constantemente de los sicarios de la Oficina de Seguridad. Así nunca descubriré qué es lo que escondía Pian-Yong, en qué ha estado colaborando la Sociedad con el gobierno de Pekín. Pienso acabar con vosotros, abrir vuestras lindas cabecitas en canal y sacaros yo mismo esos recuerdos. Nada personal, entendedlo.

Si tus jugadores se sienten muy dialogantes déjales explayarse lo que consideren necesario, aunque como Narrador debes tener claro que esta escena acabará con conflicto. En el momento en que se decidan a iniciar a las hostilidades puedes

parafrasear el siguiente texto:

Veis como Liu-Yang se incorpora de la silla, sus movimientos algo lentos y pesados, su cara torcida en un gesto mezcla de rabia y frustración. A la vez, el hechicero mueve los brazos en extrañas espirales mientras pronuncia unos sonidos difícilmente catalogables como humanos. De repente, ante vuestros ojos una inmensa llamarada se alza desde el suelo, disparando los aspersores del sistema anti-incendios. Casi inmediatamente, las llamas se consumen y sólo queda la fría llovizna como recuerdo y vuestros ojos ven anonadados un espeluznante ser con cuernos y pezuñas de cabra que se interpone entre el hechicero y vosotros.

Liu-Yang, su cuerpo metamorfoseándose en otra pesadilla igual de aberrante, os grita con el último aliento de su humanidad desvaneciente:

-Yo me encargo de Erald, acabad vosotros con ese demonio, no es tan fiero como parece.



Tras decir estas palabras, y pese a que se le notará claramente afectado por la mágica somnolencia, Liu-Yang acabará su transformación y se lanzará contra el hechicero en combate singular, obviando totalmente la presencia del ser invocado.

Erald también sufrirá su propia metamorfosis, los ojos le empezarán a arder, sus pupilas del color rojo de las ascuas avivadas y unas enormes alas emplumadas le surgirán de la espalda, destrozando por completo la vieja gabardina que le cubría la mayor parte del cuerpo. Y pronto estarán convertidos en una amalgama indisoluble de garras y plumas, de músculo y hueso.

El monstruo que tienen delante, y que pronto decidirá atacarlos si no hacen ellos antes, es un Gaunt, Una criatura demoníaca salida de la más oscura noche del Averno.

Para poder dirigir el combate, encontrarás las estadísticas del Gaunt en la página 207 del manual básico de CthulhuTech.

Como Narrador, ten en cuenta que a tu disposición, tienes una herramienta para poder modificar la letalidad del encuentro con el ser del averno. Si ves que tus PJs están sufriendo más de la cuenta, siempre puedes utilizar a Liu-Yang para darles apoyo cuando sea necesario.

En el lado contrario, si el encuentro está siendo demasiado fácil, siempre puedes utilizar a un malherido Erald como apoyo a su criatura infernal.

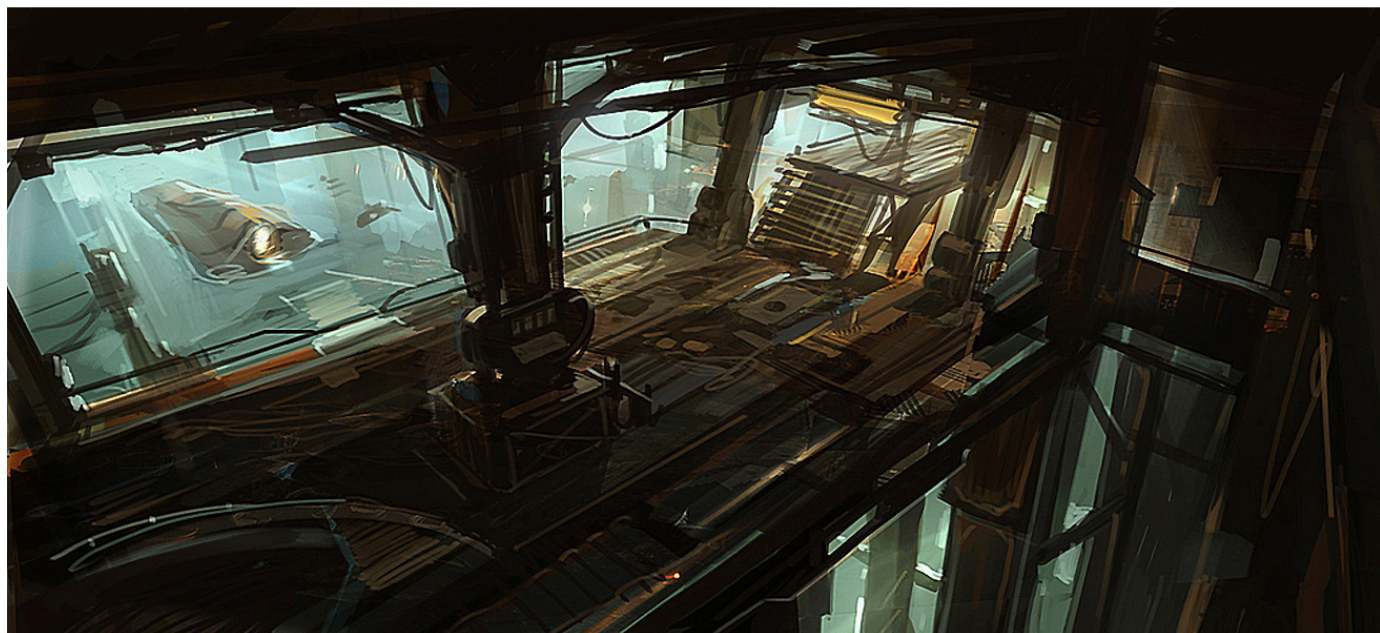
En cualquier caso, tras finalizar el combate, se encontrarán al joven tager profundamente malherido, por no decir al borde de la muerte, tras el combate con el Hijo del Caos. Puedes leer lo siguiente a tus jugadores en ese momento:

Veis a Liu-Yang tendido en el suelo, su cuerpo, de nuevo humano, lacerado por profundos cortes que rápidamente están tomando un color violáceo que resulta del todo menos halagüeño. Con un esfuerzo sobrecogedor, coronado con una tos angustiante y sanguinolenta, consigue deciros:

-Creo que no hay mucho a hacer, yo no podré ayudaros. Hacedlo por mí o hacedlo porque no tenéis más remedio si queréis encontrar la paz, pero id a esa farmacéutica, Nuevo Amanecer, allí se esconde lo que el Consejo está intentando ocultar a toda costa. Id allí y sacadlo todo a la luz. No podéis desfallecer ahora. Estamos muy cerca.

Salvar la vida del joven resultará imposible. No hay nada que hacer.

Tras esto, y la conveniente desaparición del restaurante, puedes dar por concluido el capítulo 4.



Capítulo 5

Incursión

NUEVO AMANE CER

Este capítulo empieza cuando los PJs se dirijan a investigar a la sede de la empresa farmacéutica *Nuevo Amanecer*, en la dirección que Liu-Yang había encontrado durante su encuentro en el restaurante *El Atardecer*.

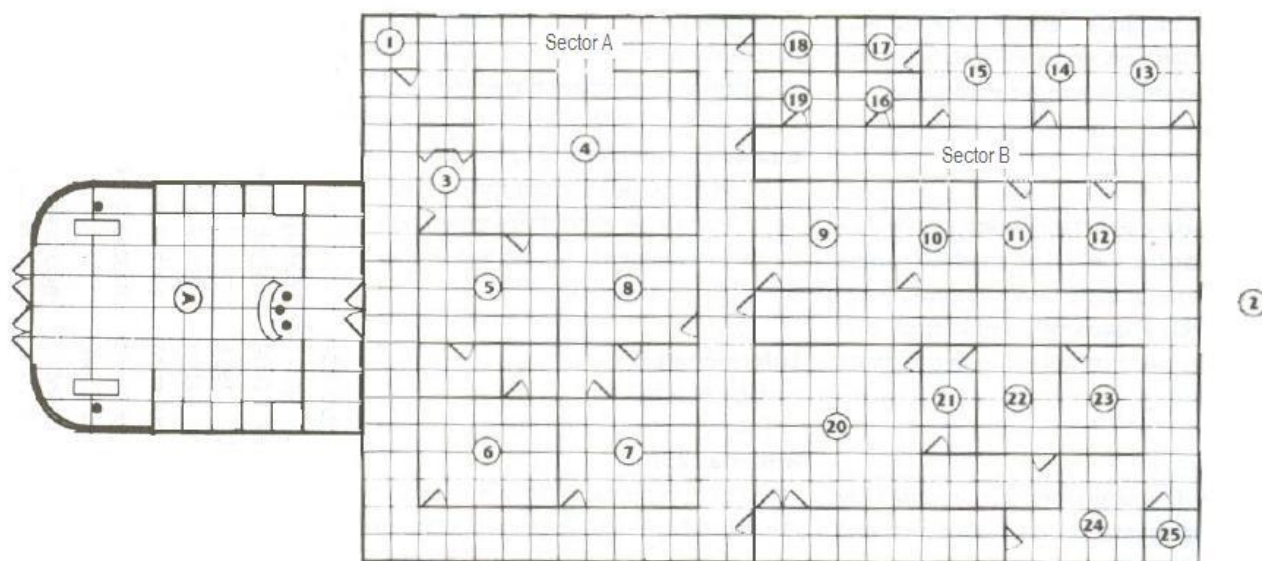
La sede central de Nuevo Amanecer es un amplio edificio que se encuentra en una de las terrazas de los niveles altos del distrito burocrático. El edificio se encuentra rodeado por un pequeño jardincillo decorado con unas horribles esculturas de metacrilato rojo. Entre las esculturas serpentea un amplio caminillo que conduce hasta las puertas de acceso principal, unas amplias puertas acristaladas a través de las cuales puede divisarse un amplio hall adoquinado en azulejos blancos y negros.

Este capítulo presenta básicamente un escenario de infiltración para que lo desarrolles libremente y a tu gusto con tus jugadores. A continuación se irán describiendo una a una las diferentes estancias, con sus peligros, pistas y hallazgos interesantes.

Para que te hagas una idea de dónde y cómo se sitúan espacialmente cada una de las estancias descritas, al pie de esta misma página tienes un mapa del complejo de la empresa farmacéutica, que obviamente como tal sólo tiene la fachada ya que en su interior se esconden todos los centros de investigación del proyecto Chóng Shi del Consejo Popular.

Para acceder al recinto podrán hacerlo a través de las puertas de doble batiente que dan al Hall principal (marcado en el mapa como la estancia A) o entrando a través del parking subterráneo, que después acaba comunicándose con la primera planta a través de un sistema de ascensores que dejaría a los PJs en el punto 1 del mapa.

No existe la posibilidad de entrar por ninguna de las ventanas ya que éstas se encuentran fuertemente protegidas por barrotes electrificados.



Ayuda de juego : Mapa del complejo Nuevo Amanecer

A – Hall Principal

Se trata de una enorme sala con un suelo de gres a base de azulejos blancos y negros. Tras las grandes puertas automáticas, se erigen a izquierda y derecha dos pequeñas mesas tras las cuales se sientan los guardias de seguridad. Al fondo, tras un enorme espacio vacío donde sólo dan color algunas plantas instaladas sobre jardineras, se encuentra el despacho en forma de media luna destinado a las recepcionistas. Tras él, una nueva puerta de doble batiente parece conducir al resto del edificio.

Durante el día habrá tres recepcionistas en todo momento en el despacho, mientras que un par de guardias de seguridad suele encontrarse en todo momento en las dos mesas de la entrada las 24 horas. Los guardias de seguridad no son ni especialmente belicosos ni especialmente buenos en su trabajo. Por defecto siempre asumirán que alguien que entre en el edificio es alguien que trabaje allí, y sólo se pondrán en alerta si ven a los PJs hacer algo raro (como forzar la puerta, etc).

Las puertas que dan acceso al interior sólo pueden abrirse mediante unas tarjetas de identificación que tienen los empleados de Nuevo Amanecer. Si la puerta tuviera que forzarse sólo podría hacerse mediante una tirada Difícil de Seguridad.

Otra forma de entrar es convencer a una de las recepcionistas que vienen invitados por uno de los miembros del proyecto Chóng Shi; utilizar los nombres del Dr. Bao o del General Li-Yuan puede ayudar considerablemente, pero igualmente deberán pasar una tirada Muy Difícil de Persuasión.

Quizás la opción más fácil es colarse aprovechando la entrada masiva de los trabajadores, que se produce entre las 8:00 y las 8:30 de la mañana y entre las 15:00 y las 15:30 después de comer. Con una tirada Fácil de Sigilo no les costará mucho colarse entre la multitud sin que nadie se dé cuenta de que no han fichado.

También pueden esperar fuera a un empleado de

Nuevo Amanecer y asaltarle para robarle su tarjeta de identificación. De media deberán esperar una media hora para que aparezca una víctima fácil durante las horas laborables (de 8:00 a 20:00) y unas 2 horas fuera de este horario.

1 – Ascensores

Se trata de una simple sala adornada con algunas macetas y un par de feos cuadros donde se encuentra un juego de tres elevadores que llevan al parking subterráneo.

2 – Entrada al aparcamiento

La entrada al parking es una amplia rampa donde caben simultáneamente un par de vehículos personales y que desciende abriendo una amplia curva desde la parte de atrás del edificio (por donde pasa una amplia calle del distrito) hasta las entrañas por debajo del edificio principal.

El acceso está protegido por una recia puerta blindada que sólo puede abrirse mediante las mismas tarjetas de acceso que la puerta del Hall.

Para acceder a través del Parking también pueden esperar a la entrada masiva de vehículos al aparcamiento (a las mismas horas expuestas arriba). Si se cuelan con su propio coche, la tirada de sigilo será Fácil, mientras que si lo intentan hacer a pie será Difícil.

El aparcamiento cuenta con un sistema de video-vigilancia que se controla desde la mesa de uno de los guardas de seguridad. Sin embargo y a no ser que hagan algo muy raro será difícil que llamen la atención del guarda, quien cumple con sus funciones con bastante desidia.

Una vez dentro no encontrarán nada de excesivo interés en el interior del aparcamiento. La cantidad de vehículos que se puedan encontrar dependerá de la hora del día a la que entren. No debería costarles nada encontrar, ya que están perfectamente indicados, en la zona noroeste del aparcamiento, el acceso a los tres ascensores que dejarán a los PJs en la planta principal del edificio de Nuevo Amanecer (en concreto en la zona 1).

SECTOR A

3 - W.C.

Son simplemente unos aseos mixtos alicatados en azulejos blancos que dan servicio a los operarios que trabajan en la Sección A del complejo.

4 - Almacén

Ante vosotros se abre una amplia sala en la que se presenta un curioso juego de luces y sombras, una lucha entre la blanca luz de los fluorescentes del techo y las umbrías figuras proyectadas por enormes cajas y contenedores que se alinean sobre grandes estanterías metálicas.

Un robot se mueve por los pasillos, obedeciendo ciegamente las estrictas órdenes que le llegan del ciberespacio, acompañado en todo momento de un molesto chirrido producido por el giro de sus orugas sobre el suelo de gres.

Se trata de un almacén donde llegan los materiales necesarios para la investigación. No suele haber nadie en el almacén, aunque si están ellos mucho rato allí podrán encontrarse a alguien que vaya o venga del laboratorio de control de calidad.

Por mucho que busquen allí, no encontrarán nada de interés, a parte de grandes frascos de productos químicos, algunas medicinas y sedantes y material de quirófano. Lo que sí que podrán observar es un montacargas por el que probablemente suben pesos directamente desde el aparcamiento.

5 - Laboratorio de calidad

Es ésta una pequeña sala con un par de mesas alargadas sobre la que reposan diversos matraces, quemadores, estaciones de espectrografía óptica y otros muchos aparatos de laboratorio.

El ambiente está cargado con un penetrante olor similar al cloro de piscina. Al fondo, un vidrio de seguridad que se abre con una cerradura con combinación, separa del laboratorio un recinto aún más pequeño y aislado en cuyo interior se ve más material de laboratorio. Unos trajes estancos cuelgan de unas perchas al lado de la entrada.

No encontrarán nada especial en este laboratorio, ni tan siquiera en el interior de la cámara estanca (que utilizan para trabajar con materiales peligrosos pero no esconde nada de interés). Sí que debe tenerse en cuenta que si entran aquí durante el día, es probable que se encuentren con un par de científicos trabajando dentro.

6 - Comedor

Un amplio comedor se abre ante vuestros ojos, aunque sin nadie en su interior. Media decena de largas mesas flanqueadas por unas banquetas de plástico blanco son el único mobiliario de la estancia. Al fondo a la derecha, un arco sin puerta da acceso a una pequeña cocina en la que podéis ver tres microondas, una cafetera, un par de picas y una pequeña nevera.

7 - Laboratorio

Esta es una segunda sala de investigación, algo más activa que el laboratorio de calidad. Suele haber rondando por ahí siempre cuatro o cinco científicos, incluso es probable que se encuentren allí gente trabajando aunque pasen en plena noche. Puedes parafrasear la siguiente descripción en este lugar:

Este laboratorio se encuentra muy iluminado y en su interior hay una temperatura muy agradable. Varias pantallas de ordenador muestran gráficos y estadísticas. Muestras de sangre se encuentran centrifugándose sobre provetas o bajo los potentes focos de los microscopios electrónicos.

Como en todas las habitaciones del Sector A, por mucho tiempo que pasen buscando no podrán encontrar nada en este laboratorio de interés.

Al otro lado del laboratorio, una pequeña puerta conduce a un minúsculo despacho donde se encuentra durante el día el jefe de investigación de este sector de la farmacéutica. Es una habitación con un escritorio y un gran estantería detrás. Un pequeño ordenador de sobremesa reposa sobre el escritorio junto a una gran cantidad de papeles llenos de extrañas fórmulas de caligrafía ininteligible.

8 - Sala de reuniones

Una amplia mesa ovalada de nogal, rodeada por una docena de sillas del mismo material preside lo que parece una sala de reuniones. Contra la pared norte, destaca una enorme pantalla para proyecciones holográficas y un completo sistema de videoconferencia. Al sur, flanqueada por un imponente ficus, podéis divisar una segunda puerta cerrada.

Esta puerta conduce a una pequeña biblioteca, donde se guardan perfectamente catalogados varios dispositivos de almacenamiento que contienen información de índole médica y bioquímica. La información que aquí se puede hallar podría ser muy valiosa para cualquier persona dedicada al sector farmacéutico, para el resto de mortales es igual de ininteligible que inútil.

Si buscan en esta pequeña biblioteca podrán tener la suerte (siempre que pasen una tirada Desafiante de Observación) de encontrar una tarjeta de identificación allí olvidada por algún investigador. Con esta tarjeta podrán abrir todas las puertas del edificio, incluidas la de salida, la del aparcamiento y las que dan acceso al Sector B.

18 - Cuarto de escobas

Este recinto que normalmente se encuentra cerrado con llave, contiene los pequeños robots de limpieza que se encargan de adecentar el edificio por la noche. A parte, aquí también se guardan otros utensilios para la limpieza y el mantenimiento: una escala de mano, luces de repuesto, productos de limpieza, etc.

SECTOR B

El acceso al Sector B está restringido y sólo se permite atravesar cualquiera de las tres puertas que dan acceso a la zona mediante las tarjetas de identificación de empleados. Si todavía no disponen de ninguna, una tirada Difícil de Seguridad podría servir también para abrir cualquiera de estas puertas.



9 - Biblioteca

Al abrir la puerta y asomarnos ligeramente vuestro olfato ya capta ese típico, y cada vez más extraño, olor de libros antiguos, de cuero enmohecido y papel ajado.

Toda la habitación rezuma una sensación ominosa, con los lomos de los libros grabados con extraños símbolos y runas, alineados sobre unos estantes de madera que asemejan tener casi más años que sus bibliográficos huéspedes.

Como dice la descripción, ésta se trata de la principal biblioteca de estudio del proyecto Chóng Shi, sus estanterías a rebosar de libros, legajos y tratados, que versan tanto de los más recientes avances en arcanotecnología como sobre los más esotéricos y arcanos ritos asociados a los Mitos.

El material allí contenido es de un valor incalculable y cualquier documento que sustraigan valdría una fortuna en el mercado negro esotérico.

Especialmente valiosos son los siguientes documentos que podrán encontrar entre el resto de volúmenes:

- Un ejemplar original del Libro de Dzyan
- Una reimpresión apócrifa en inglés del Libro de las Cinco Sombras
- Un legajo que aglutina en un solo volumen, una copia de los Fragmentos Ta'ge y otra de El Aliento de R'lyeh
- Un pequeño grimorio con una recopilación de hechizos

Se deja a discreción del Narrador el determinar los efectos sobre los PJs de una lectura detallada de estos manuscritos, tanto de lo que pudieran aprender como del efecto sobre su cordura.

10 - Sala de estudio

Se trata de una sala de trabajo, donde los investigadores del proyecto Chóng Shi pueden encontrar la tranquilidad necesaria para dedicarse al estudio de los libros y tratados de la biblioteca.

La estancia en sí no es más que una pequeña cantidad de escritorios bastante amplios, con un ordenador conectado a la red y buena iluminación para el estudio. Igual que en la biblioteca, en esta habitación tanto la temperatura como el grado de humedad están controlados para evitar la degradación de los códices más antiguos.

11 – Laboratorio forense

Os encontráis en una sala algo estrecha y mal iluminada en la que reina un frío gélido. La escasa luz de la habitación proviene de un foco que cuelga del techo sobre una fría camilla de acero sobre la que parece reposar un cuerpo humano tapado con una sábana de color azul.

Al lado de la camilla, una mesa supletoria con ruedas contiene sierras, bisturís y demás material clínico. Al fondo de la estancia podéis ver un escritorio sobre cuya superficie descansa un ordenador portátil y una amontonada amalgama de envoltorios de snacks y vasos de plástico vacíos.

Si entran a esta estancia por la noche la encontrarán vacía, pero durante el día suele encontrarse allí un viejo médico forense, cojo y algo gordo, pero avisado y bastante suspicaz, que rápidamente empezará a hacer preguntas a los PJs, que deberán hacer gala de sus mejores habilidades sociales si quieren salir del aprieto.

Bajo la sábana se encuentra el cuerpo sin vida de un hombre joven y atlético, con peinado militar sobre el que parece estar realizando una autopsia. Si se investiga el cuerpo con detalle puedes parafrasear la siguiente descripción:

El cuerpo del joven yace con el tórax abierto en canal, las costillas apartadas para dejar a la vista los órganos internos. Sobre la herida abierta pueden verse varios líquenes que emiten una extraña fosforescencia bajo la blanca luz del foco, dando una apariencia inquietantemente alienígena al cuerpo.

El interior del hombre es aún más raro. Parece como si una negra e irreconocible sustancia legamosa se hubiera extendido por las entrañas del individuo, cubriendo, devorando y mutando desde dentro hígado, estómago y páncreas.

Estudiar el cuerpo de la camilla implicará que los PJs deban pasar una tirada de Pánico a nivel Fácil, dada la terrorífica apariencia de los órganos internos del cadáver.

Si cotillean en el ordenador, después de una búsqueda intensiva podrán tener acceso a varios informes forenses en los que se analiza la muerte de varios “especímenes”, haciendo hincapié siempre en los efectos “alienígenas” sobre la anatomía de los difuntos. Algunos ejemplos se presentan en el cuadro adjunto en la página siguiente.

12 – Depósito

Este recinto no es más que una enorme nevera que hace las veces de depósito de cadáveres donde se guardan los especímenes que han sido estudiados por el forense en el laboratorio adjunto.

Los cuerpos no están a la vista si no dentro de

unas neveras especiales, etiquetadas con el número del espécimen (que coinciden con los informes forenses que pueden encontrarse en el ordenador del laboratorio anexo). Queda a discreción del Narrador las descripciones de los diversos cadáveres.

Ponerse a rebuscar entre las abominaciones semialienígenas allí almacenadas, implica tener que realizar una tirada de Locura a nivel Desafiante (reducir convenientemente la dificultad si dejan de investigar tras abrir como máximo un par de neveras).

Informes forenses

Espécimen 3.14 – El simbiote no ha reestablecido las funciones renales del espécimen, lo cual ha llevado a una carencia de regulación de la tensión arterial. Esto ha producido un colapso del sistema circulatorio central, explotando venas y arterias desde el interior. El simbiote ha sido capaz de mantener el cuerpo “vivo” incluso dos horas después de la destrucción del sistema circulatorio, aún así, transcurrido este tiempo se ha producido la muerte definitiva del simbiote.

Espécimen 9.65 – El espécimen contra todo pronóstico no ha sido capaz de controlar la manifestación alienígena. La transformación se ha acelerado, apareciendo una especie de escamas quitinosas a lo largo de la epidermis del sujeto. Algunos órganos internos han iniciado un proceso de regresión mientras otros estaban iniciando un proceso de mutación hacia unas características completamente alienígenas. Especimen abatido por Seguridad al acabar fuera de control.

Espécimen 22.3 – Después de tres días en las cámaras de aislamiento, en las que sus constantes vitales se habían mantenido dentro de los parámetros prefijados, ayer nos lo encontramos caído y sin signos vitales. No se encuentran restos del simbiote en el espécimen, a parte de la degradación pulmonar causada por las altas concentraciones de dióxido de carbono al ser el simbiote de naturaleza anaeróbica. A todos los efectos parece como si la relación tager-simbiote se hubiera roto sin motivo aparente justificable.

13 - Sala de las aberraciones

Esta es una sala grande cerrada con una puerta blindada de platiacero, aunque por fuera puede abrirse sin mayor complicación. La estancia se encuentra sumida en la más completa oscuridad, pero nada más abrir la puerta los PJs empezarán a escuchar ciertos ruidos bastante pintorescos provenientes de diferentes lugares de la habitación: el arrastrarse de un cuerpo pesado, un suave chapoteo como de alguien nadando en una piscina, un extraño gorjeo o un fuerte siseo que hace poner la piel de gallina son sólo algunos ejemplos.

Cuando alguno de los PJs entre en la habitación, activando los sensores de presencia, las luces se encenderán. En ese momento parafrasea la siguiente descripción:

Ante vosotros se abre un panorama que resulta aterrador e inverosímil incluso tras las innumerables aberraciones que habéis visto en estos últimos días. Habíais empezado a creer que ya pocas cosas podrían horrorizaros; estabais muy equivocados. La estancia parece una de esas viejas ferias de principios del siglo XX donde la gente iba en busca de la mujer barbuda o de un enano de dos cabezas. Si en esas ferias hubieran visto los seres que se encuentran recluidos en las pequeñas jaulas acristaladas de esta sala, pocos habrían tenido los arrestos para volver jamás.

Tras las gruesas planchas de metacrilato se ven horrores inverosímiles. En la que tenéis más cerca, a vuestra izquierda, podéis ver lo que parece un cuerpo humano sin vida pero con una pierna totalmente deformada, de un color violáceo; lo extraño es que “la pierna” parece tener toda la vida de la que el resto del cuerpo carece, un extraño líquido palpita en su interior como si intentara abrirse paso a través de músculo y piel hacia el exterior. La fuerza de estas convulsiones hace que la pierna esté en un constante movimiento, arrastrando tras de sí el resto del cuerpo, cuya inerte cabeza acaba golpeando de forma violenta las paredes de su celda con inusitada frecuencia.

Al fondo os llama la atención una celda inundada de agua, en la que se encuentra sumergido un horripilante ser de piel oleosa color azul eléctrico. Su bobalicona mirada parece estar fija en vuestros movimientos, mientras se pasa una lengua viperina y anormalmente larga por entre sus enormes y amarillentos colmillos.

Otra celda está ocupada por un ser enorme, musculoso y peludo. Sus rasgos son aberrantes, de una naturaleza difícilmente asimilable a la anatomía humana. Su visión resultaría aterradora si no fuera porque se encuentra en la esquina más alejada de su celda hecho un ovillo, asemejando más un enorme hámster que una aberración alienígena.

Como éstos, otras diez aberraciones pueblan este extraño circo de los horrores en el que acabáis de entrar.

Ten en cuenta que la visión de estas atrocidades es emocionalmente muy desequilibrante, por lo que tu jugadores deberían pasar una tirada de Locura a nivel Difícil. Por otro lado considera también que una vez vean esto el resto de aberraciones que puedan ver por Nuevo Amanecer les parecerán

poca cosa. Tras esta experiencia, reduce en un grado todos los niveles de chequeos de Locura y Pánico que se proponen para el resto de habitaciones.

A nivel investigativo, en esta sala a parte de los experimentos fallidos que extrañamente aún se mantienen con vida, los científicos de Chóng Shi no guardan nada, así que los PJs no hallarán pistas de interés. Además ninguno de los extraños seres tiene posibilidad de comunicarse racionalmente con los PJs.

14 - Especímen 40.8

Ya desde fuera esta sala parece más una celda que no una habitación. El acceso es una puerta de doble blindaje de adamantio, un portón de más de medio metro de espesor cuyo peso sólo puede mover un accionador hidráulico que se encuentra al lado del propio quicio.

Una pequeña escotilla de cristal blindado se abre en la parte de arriba de la puerta, permitiendo ver el interior. Incluso la escotilla parece tener un mecanismo de doble apertura que parece estar pensado para dejar comida al preso sin necesidad de contacto directo.



Dentro de la celda, un enorme monstruo alienígena va de un lado a otro sin parar, golpeando con furia las paredes. Se trata de un tager Fantasma cuyas características puedes encontrar en la página 173 del manual.

El tager está totalmente descontrolado, la parte alinígena y asesina controlando totalmente los actos del ser, por lo que resulta muy mala idea intentar entrar en la celda. Si los PJs lo acabaran haciendo se deja a discreción del Narrador los efectos de tal acción.

15 - Sala de guardia

Esta amplia sala es donde se encuentran de forma permanente los guardias de seguridad que se encargan de la vigilancia de los especímenes retenidos en las diversas celdas. De forma continua se encuentran aquí apostados dos guardias de seguridad (a excepción de los momentos en que alguno esté en el servicio o a la hora de comer o cenar en que se turnan para ir al comedor). Puedes utilizar para ellos las estadísticas presentadas en la página 260.

A parte de un par de cómodas butacas, los guardias disponen de un sistema de pantallas desde las que pueden vigilar el interior de las celdas y lo que allí está acaeciando.

En una de las paredes también se encuentran dos armarios llenos de cosas útiles para los PJs. El de más a la izquierda contiene un par de buenas SM-14 con su correspondiente munición. El segundo armario, el de la derecha, es una mini-nevera que contiene unos extraños viales con las dosis de algún tipo de compuesto. A su lado también hay un par de pistolas de agujas que parecen servir para disparar e inocular este compuesto a un blanco.

Estas inyecciones contienen una sustancia experimental conocida como Inhibidor AA, cuyos efectos sólo son efectivos sobre tagers o dhoanoides, reduciendo temporalmente la presencia alinígena y haciendo que el simbiote vuelva a su forma humana e impidiendo que se pueda volver a transformar.

El compuesto no está completamente perfeccionado. A efectos de juego existe sólo una posibilidad del 50% de que una dosis surta efecto. Una vez lo hace, su duración es de alrededor de una hora. En este armario pueden encontrarse 10 dosis del Inhibidor AA.

16 - Espécimen 51.2

Se trata de otra celda, con una puerta exactamente igual a la descrita para la habitación número 14. Cuando los PJs miren hacia el interior, parafrasea la siguiente descripción:

El interior de la celda está totalmente acolchado con una espuma de un tono ligeramente amarillento. En el otro extremo de la sala, un hombre, extrañamente cadavérico y macilento, de una aspecto ligeramente repulsivo, se encuentra acurrucado en una esquina embutido en una especie de camisa de fuerza. Vuestro movimiento al otro lado del cristal parece llamar su atención, así que el hombre levanta la vista y dirige sus oscuros ojos negros hacia vosotros. Unos ojos que creéis reconocer.

En este momento, cualquier PJ que esté mirando por la ventanilla deberá realizar una prueba de Tenacidad a nivel Muy difícil o sufrir un nuevo flashback, que se corresponde con la descripción siguiente:

51.2. Ese número reflejado en todas las pantallas de vuestros ordenadores, un grito ultraterreno surgiendo de las entrañas del sistema de megafonía, sangre, golpes, dolor y esos ojos que ahora mismo te vuelven a mirar se suceden en una rápida y desquiciante sucesión de imágenes en tu cerebro.

51.2. El número grabado en las placas de identificación colgando del cuello de una aberración, sus garras llenas de tu sangre y sus ojos, un último resquicio humano aparecido en el rostro de un monstruo, mirándote con compasión, recobrando el control, suplicándote perdón, exigiéndote desesperadamente una ayuda que no sabía si le podrías brindar.

51.2 Pian-Yong: monstruo, extraterrestre, asesino... víctima, humano, asesinado. Ahora dejas de ver esas imágenes, ya no las necesitas, ahora lo tienes delante, al fin. Y su voz, mezcla disonante del miedo de un hombre y el poder alienígena te susurra en el interior de tu mente:

-Ya estáis aquí. ¡Gracias! Yo soy el espécimen 51.2. Yo soy Pian-Yong. Yo soy Tl'yehyafn. Soy todos y no soy nadie. Yo he sido vuestra perdición y sin embargo el que ha exigido vuestra ayuda. Soy el inicio de vuestros males y espero ser el fin. Es hora de restituiros lo que se os ha quitado. Venid, y liberadme. Ha llegado la hora de que nuestro destino se cumpla.

Cuando los PJs entren en la habitación, podrán ayudar al cadáver animado de Pian-Yong a obtener la libertad. Éste, por su parte, podrá contar a los PJs todos los datos de trasfondo sobre la historia del proyecto Chóng Shi y del destino tanto de Kiry como el suyo propio (ver la Información sólo para el Narrador al principio de este libro).

Aún así, estas explicaciones se verán interrumpidas cuando la presencia de los PJs sea descubierta y las alarmas del laboratorio salten. Este hecho será relativamente rápido si los guardas de la habitación 15 no han sido eliminados, y saltará en cuanto Pian-Yong salga por la puerta de la celda en cualquier caso (ya que para evitar nuevas fugas le implantaron un chip emisor-rastreador subcutáneo a Pian-Yong).

Una vez se encuentren en este punto, su misión allí habrá terminado con lo que deberán huir de los laboratorios. Continúa la acción en el

17 – Especimen 53.9

Otra celda a la que sólo se puede acceder desde la sala de guardia. Si se mira a través del cristal blindado, podrán ver que la celda se encuentra vacía en estos momentos.

Lo que resulta realmente curioso es que todas las

esquinas de la habitación han sido cuidadosamente tapadas con una especie de masilla, redondeándolas, evitando que no quede ningún ángulo vivo en la habitación. Ésta era la celda en la que se encontraba recluida Kiry.

19 – Especimen 48.7

La última de las celdas de este sector también se encuentra ocupada. Curiosamente el ocupante de esta habitación parece un simple cadáver (por su aspecto demacrado y ligeramente putrefacto) que yace sobre una camilla de hospital. La persona, una mujer de aspecto fornido y muscularmente impresionante, yace encadenada a la camilla mediante unos pesados grilletes de cierre magnético.

A su vez, un gotero con un suero transparente (una mezcla de sedantes e inhibidor AA), le baja directamente hasta una jeringuilla que tiene en el antebrazo.

Por mucho que los PJs entren a la celda, el ocupante no reaccionará. En verdad no lo haría hasta pasadas un par de horas de que se le dejara de administrar el suero.

20 – Generador de magma

La amplia habitación en la que acabáis de entrar está iluminada exclusivamente en los tonos anaranjados que desprende una piscina central. Ésta contiene un espeso líquido que a primera vista parece magma, pero que un segundo vistazo más cuidadoso revela como un extraño líquido oleoso y fluorescente que no acabáis de ser capaces de reconocer.

Sobre la pequeña piscina, se erige un imponente armatoste metálico lleno de cables, tubos, leds, palancas y pantallas de control que no deja de emitir un ligero silbido como de vapor escapando a presión.

Todo la habitación no es más que un extraño generador de diseño arcanotecnológico (una inspección detallada del mismo revelará unas inscripciones de naturaleza arcana grabadas sobre la carcasa metálica).

A priori esta habitación no tiene nada de interés, aunque se deja a tu discreción como Narrador los posibles resultados de ir toqueteando el generador.



21 – Sala del Rito

Es ésta una sala cuya característica primordial es una enorme claraboya que se abre a través del techo y que permite la entrada de luz natural en la sala. Pero tras los gruesos cristales, luce un firmamento extraño, irreconocible, con dos soles gemelos, uno rojo, otro azulado que vagan paralelos sobre un cielo de tono violáceo.

El suelo está marcado con un pentáculo con signos cabalísticos grabados en rededor. En las paredes, se alinean lo que parecen unos monumentales imanes electromagnéticos cuya función no llegáis a comprender.

Esta habitación es la sala donde se realiza el Rito del Despertar.

La extraña claraboya es un portal a otro mundo aunque no se puede atravesar. Si se destruye la claraboya, se producirá en la estancia un efecto de descompresión, como si los PJs fueran absorbidos hacia el extraño mundo alienígena. Deberán pasar una prueba Fácil de Fuerza para evitar ser absorbidos. El efecto pasará en 3 turnos, dejando simplemente un cristal roto y a través de él una visión del cielo natural de Pekín (el techo del piso superior de la arcología a lo lejos). Un PJ que falle la tirada perderá irremediabilmente su personaje a no ser que gaste un punto de Drama para evitarlo.

Al fondo de la sala, medio camuflada entre los electroimanes, se encuentra una pequeña puerta que da a una sala contigua, donde se encuentran un par de ordenadores desde los que parece que debe controlarse toda la actividad de los electroimanes.

22 – Sala de purificación

Esta sala se utiliza para realizar la preparación y purificación ritual de los cuerpos para el proceso de unión que supone el Rito del Despertar. Lee la siguiente descripción a tus jugadores:

Un penetrante olor a incienso os invade nada más abrir la puerta. La sala está en semipenumbra, alumbrada escasamente por unos grandes cirios dispuestos frente a las paredes; uno rojo, uno negro, uno rojo, uno negro.

En el centro de la estancia un cuerpo inerte yace sobre lo que parece un antiguo altar de piedra calcárea, adornado con extraños bajorrelieves que representan unas criaturas cuadrúpedas de aspecto alienígena bajo un estrellado cielo con tres lunas.

El cadáver es reciente y ha sido lavado y embalsamado siguiendo algún proceso ritual.

Al fondo de la estancia, un amplio arco lleva a un apartado donde hay una gran bañera llena de agua, del mismo material que el altar aunque sin los extraños bajorrelieves.

Obviamente el cuerpo sobre el altar está muerto (está pasando el proceso de purificación de 24 horas, previo al Rito del Despertar).

23 – Almacén

Existe un 25% de probabilidades de que se encuentren con alguien vagando por el almacén si entran allí de día.

Esta amplia sala no es más que un amplio espacio sin ningún tipo de mobiliario en el que se apilan numerosas cajas y contenedores metálicos que guardan los diversos materiales que se utilizan en el día a día del laboratorio.

Podrán encontrar allí, si pierden el tiempo rebuscando, repuestos para los cirios rojos y negros, para el material de embalsamamiento, piezas de repuesto mecánicas y electrónicas para los diferentes sistemas del laboratorio (generador, ordenadores, etc.), material clínico (guantes de látex, bisturís, bolsas de suero, placas para radiografías, etc.).

También podrán ver una pequeña nevera donde se guardan bolsas con más dosis del Inhibidor AA, aunque éstas no están encapsuladas para ser utilizadas con las pistolas de agujas, si no que se encuentran en unas bolsas envasadas al vacío. Hay el equivalente a unas 50 dosis. Es importante notar que el suero no encapsulado es muy sensible a la temperatura, y fuera de las neveras se degrada con rapidez.

Si los PJs se llevan consigo el Inhibidor y éste acaba estando más de cuatro horas sin refrigeración (dos en días especialmente calurosos), perderá sus propiedades.

24 – Crematorio

El calor os azota nada más entrar en la estancia. Aquí se respira el olor a ceniza mezclado con el decadente hedor de la muerte.

La sala está presidida por un par de grandes hornos metálicos. El interior de éstos es lamido por furiosas llamas, cuyo crepitar inunda con inusitada estridencia la sala, que además devuelve el ruido en un extraño efecto de reverberación, dándoos la sensación de que os encontráis en las mismas bocas del infierno.

Una estrecha cinta transportadora no deja de girar, conduciendo directamente a las destructivas entrañas de los quemadores.

En la pared este, se alinean en renglón varios ataúdes de madera, poco más que simples cajas, que os indican la funesta función de esta sala.

25 – Aseos

Estos son unos pequeños aseos para que los trabajadores del Sector B no tengan que salir de esa zona para hacer sus necesidades.



Capítulo 6

Fuga

PERSEGUIDOS

Los personajes protagonistas empiezan esta escena dentro de los laboratorios Nuevo Amanecer justo cuando, tras acabar de tomar contacto con Pian-Yong, las alarmas del edificio empiecen a sonar, al haberse detectado el intento de fuga.

En cuanto oiga la sirena, Pian-Yong les instará a huir con premura del lugar ya que, pese a no haber casi seguridad dentro de los laboratorios en esos momentos, al saltar la alarma pronto se personarán allí varias dotaciones de la Oficina de Seguridad.

Aún así, antes de irse, instará a los PJs a que se hagan con una pistola y varias dosis del Inhibidor AA. Les explicará que este compuesto es absolutamente necesario, ya que cuando se encuentren en peligro él puede transformarse en un monstruo alienígena prácticamente invulnerable, lo que les puede sacar de muchos apuros. El gran problema es que una vez la conciencia alienígena toma el control de su cuerpo y sus funciones cerebrales, no es capaz de controlarla y retornar a su forma original. La única forma de devolverlo a su forma humana es a través de una inoculación del Inhibidor AA. Podrá comentarles que está seguro de que en la sala de guardia, tienen varias pistolas y dosis.

Obviamente una vez suene la alarma, todos los guardas que estén vivos en ese momento, tanto los de la Sala de guardia (zona 15) como los del Hall principal (zona A) irán a por los PJs con intenciones poco amigables. Además, por culpa del localizador que lleva Pian-Yong será imposible ocultarse de ellos.

Como Narrador tienes libertad de situar los encuentros con los guardias de seguridad cuando y donde te plazca. Estos encuentros no deberían

resultar ningún tipo de amenaza para los PJs y el mismo Pian-Yong. Intenta no hacer estos encuentros excesivamente tediosos a tus jugadores con demasiadas tiradas. Haz los combates más cinemáticos, rápidos y espectaculares aunque eso implique ser un poco más laxo con las reglas. Piensa que todo este capítulo no es más que una gran persecución y si para cada cosa que pase eres muy estricto con las reglas, el juego se relantizará en exceso y no conseguirás recrear la sensación de angustia y velocidad que esta escena requiere.

Una vez con el Inhibidor AA en su poder, Pian-Yong propondrá a los PJs huir a través del aparcamiento, robando uno de los vehículos allí estacionados para poder alejarse de los laboratorios a la mayor velocidad posible. Cuando lleguen al parking, parafrasea la siguiente descripción a tus jugadores:

Bajo las mortecinas luces de emergencia, el aparcamiento resulta más lóbrego de lo esperado. Las sombras se han adueñado de cada pequeño resquicio, haciendo que cada columna proyecte un mar de oscuridad que parece tener vida propia.

Observáis a Pian-Yong mirando nervioso a un lado y a otro, hasta que levantando una mano os señala una plaza de parking en la que la escasa luz parece reflejarse en una superficie metálica.

-¡Allí, corred! - os dice mientras se dirige hacia al lugar que os acaba de señalar. Vuestros pasos siguen instintivamente los suyos hasta llegar en frente de un enorme coche de color verde oscuro con amplios faros en el frontal. Lo reconocéis como un Pioneer y dais gracias al cielo por haber tenido la suerte de encontrar un coche tan amplio y robusto en este aparcamiento semivacío.

Pian-Yong se acerca sutilmente a la ventanilla y, anonadados, veis como la pantalla del navegador de abordó se enciende, mostrando un único número blanco sobre un fondo negro. Un inmenso 51.2.

De repente, escucháis como el motor del vehículo y los faros se encienden y los seguros de las puertas se levantan. Pian-Yong os mira y dice:

-¿Quién quiere conducir?

Conforme se vayan alejando de los laboratorios, Pian-Yong les comentará que dado todo lo que saben, los PJs ya no pueden quedarse en la ciudad de Beijing, ya que el Consejo Popular hará todo lo necesario para silenciarlos, y esta vez no dejarán ningún resquicio posible, acabarán con sus vidas.

Les comentará que la única vía posible que les queda a todos ellos si pretenden sobrevivir a todo lo que está acaeciendo es huir de la cúpula y viajar a otra ciudad. Allí podrán buscar la protección de la Sociedad Arcana y revelar la verdad sobre el proyecto Chóng Shi.

Pian-Yong también les dirá que él sólo conoce dos vías a través de las cuales abandonar la ciudad. La primera es a través del acceso principal, guardado por las enormes oficinas del Departamento de Inmigración, allá donde trabajaban los PJs y allá donde lo intentó sin éxito la primera vez. Pero Pian-Yong está convencido que la Oficina de Seguridad estará enviando en estos mismos momentos gran cantidad de efectivos allí para evitar la huida del grupo, por lo que no recomienda que se dirijan hacia allí.

La segunda vía de escape es atravesar directamente la gran cúpula que protege la ciudad. Según tiene entendido, los constructores de la cúpula dejaron unos pasillos de servicio que recorren el interior de la misma. Estos pasadizos permiten a los especializados equipos del Cuerpo de Ingenieros del Ejército Popular, tener un acceso rápido a cualquier punto de la cúpula, tanto interior como exterior, para realizar cualquier tipo de reparación.

Los accesos a este sistema de túneles están camuflados y se han mantenido como uno de los mayores secretos del proyecto Pequeño Cielo. Por suerte, en su época de investigador para Chóng Shi, Pian-Yong trabajó codo a codo con un arcanotecnólogo que había trabajado antes en el proyecto de la cúpula. Éste le reveló uno de esos accesos y, pese a que no ha podido nunca verificar la existencia de tal entrada, la ve como la mejor vía de escape y propone que se dirijan hacia allá de inmediato.

Em cualquier momento, mientras vayan conduciendo en dirección al acceso a la cúpula, lee la siguiente descripción:

Vuestro camino hacia la cúpula os ha llevado hasta una concurrida plaza sobre la que se elevan enormes edificios. Las pantallas de neón con brillantes anuncios proyectando su multicolor reflejo sobre la calzada. La cara de la Voz del Pueblo omnipresente, sus bellos rasgos sintéticos en una de cada tres pantallas de la plaza.

Al acceder a la plaza, Pian-Yong se cierra los ojos y parece concentrarse, ignorando vuestra presencia a su lado. De repente, la pantalla del ordenador de abordo se apaga durante unos breves instantes y vuelve a encenderse con el perenne 51.2 brillando en ella. Sin comprender qué está haciendo exactamente Pian-Yong, levantáis los ojos hacia él, esperando encontrar una respuesta en su cara.

Una sonrisa cruza el rostro del coreano, pero lo que más os sorprende es lo que veis más allá de su sonrisa de satisfacción, a través de la ventanilla: un gran 51.2 en todas y cada una de las enormes pantallas de anuncio que cuelgan de los edificios.

-Esto seguro que llama su atención, así sabrá que debe buscarme. - Y por primera vez, veis a Pian-Yong reírse, sus carcajadas resonando en el interior del habitáculo

Obviamente la intención de Pian-Yong es llamar la atención de Kiry y hacerle notar que vuelve a estar libre para que puedan encontrarse.

Al poco rato de haber dejado atrás la plaza, un nuevo contrapié se cruzará en el camino de los PJs. Con una tirada a dificultad Desafiante de Observación, cualquier PJ podrá ver que dos rápidos coches negros de alta gama con los cristales tintados les están persiguiendo.

Fijándose un poco más incluso podrán observar uno de los plateados vehículos gravitatorios de la Oficina de Seguridad flotando sobre las calles y vigilando su trayecto por las callejas de la arcología.

REGLAS DE PERSECUCIÓN

Se presenta esta serie de mecánicas para representar la persecución entre el vehículo robado por los PJs y sus perseguidores de la Oficina de Seguridad. Como Narrador eres libre de aplicar estas reglas o cualquier otras a tu elección, simplemente se presentan como una idea ya que no existen reglas específicas para estas situaciones en el libro básico de CthulhuTech.

Se propone una persecución que durará como máximo 20 turnos, aunque puede durar menos si los PJs consiguen dejar atrás a sus perseguidores.

Cada turno el conductor de cada vehículo deberá realizar una tirada de Pilotar. Esta tirada se verá modificada por la aceleración del vehículo. Así, los coches que aceleren y deceleren de forma más efectiva darán ventaja al piloto en concreto.

Se considera que la velocidad punta del vehículo no es importante en este caso al tratarse de una persecución urbana, en que los coches no pueden alcanzar su máxima velocidad en las estrechas callejuelas de la arcología. Los modificadores a la tirada de Pilotar en función del código de aceleración de cada vehículo se resumen en la siguiente tabla:

Código de aceleración	Modificador a la tirada de Pilotar
1/1	+5
2/2	+3
3/3	Sin modificador

Estas tiradas de Pilotar no tienen una dificultad asignada si no que se comparan con las tiradas del resto de conductores involucrados en la persecución. La distancia entre el que está huyendo y un perseguidor se ve reducida o incrementada en función de la comparación entre ambas tiradas, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Mejor tirada	Diferencia entre tiradas	Modificación de distancia
Vehículo que huye	> 5	+200 m
Vehículo que huye	de 1 a 5	+100 m
Empate	N/A	No se modifica
Vehículo perseguidor	de 1 a 5	-100 m
Vehículo perseguidor	> 5	-200 m

Siempre que dos vehículos estén a 100 metros o menos entre ellos, podrá producirse un tiroteo entre los pasajeros (excluyendo al conductor) de ambos coches. La localización de cualquier disparo contra otro coche se asignará a partir de la tirada de una dado de 6 caras.

Resultado de la tirada	Localización del daño
1 a 3	Daño estructural del vehículo
4 a 5	Pasajeros
6	Daño grave en vehículo

Los daños estructurales del vehículo son aquellos que afectan a la Integridad del vehículo (disparos que dan básicamente en la carrocería). Si deseas que la persecución sea rápida incluso puedes no llevar el control de los daños estructurales y considerar que este tipo de disparos no han tenido efecto.

Un disparo que alcance a los pasajeros deberá después asignarse a suertes entre las personas que viajan en el vehículo y el daño irá contra los niveles de salud propios del personaje en cuestión. Si alguno de los pasajeros muere a causa de uno de estos tiroteos ten en cuenta los posibles efectos que ello tendrá (pérdida del control del vehículo si es el conductor o pérdida de potencia de fuego en los tiroteos si es otro pasajero).

Los resultados de daños graves en el vehículo suponen que la bala ha alcanzado una zona crítica del otro coche, haciendo que éste deba abandonar la persecución. Una tirada así implicaría que has reventado una rueda y el coche vuelca, que has atravesado el radiador y el motor se incendia o que le has dado al depósito y el coche acaba explotando (sí sabemos que físicamente no es posible, pero es tan peliculero que siempre está bien hacer concesiones en pos de la espectacularidad).

Como Narrador te recomiendo que obviés este resultado cuando sean los perseguidores los que estén disparando a tus PJs. Morir todos en un accidente de tráfico no es un final demasiado épico para la aventura. Trata este resultado como un impacto a los pasajeros.

La persecución puede dividirse en dos tramos completamente diferenciados (cada uno de una duración de 10 turnos). El primer tramo transcurre por las abigarradas calles de uno de los barrios burocráticos. Se caracteriza primordialmente por transcurrir "al aire libre" donde el vehículo gravitatorio de la Oficina de Seguridad puede rastrear la posición de los PJs en todo momento y comunicársela a los vehículos perseguidores, por lo que los PJs no podrán despistar a éstos.

El segundo tramo acontece dentro del sistema de túneles que los vehículos terrestres utilizan para cambiar de nivel dentro de la arcológia. A este lugar no puede acceder el vehículo gravitatorio, perdiendo los perseguidores la ventaja que esto supone.

En este tramo, al final de cada turno en que el vehículo de los PJs esté a 500 metros o más de uno de sus perseguidores se le permitirá al conductor una tirada Desafiante de Callejeo o Conocimiento regional: Cúpula (a elección del PJ). Superar la tirada implica que el conductor habrá aprovechado la distancia y lo intrincado del sistema viario para desorientar a su perseguidor, que deberá dejar la persecución a partir de ese momento.

Debe también indicarse que una vez cada 3 turnos (en concreto en los turnos 3, 6 y 9) el vehículo gravitatorio conseguirá aproximarse lo suficiente al vehículo robado por los PJs como para intercambiar un tiroteo con éstos.

La persecución termina, bien cuando los perseguidores estén fuera de combate, bien cuando se llegue al turno 20 y los PJs alcancen los túneles de mantenimiento de la cúpula. Para poder desarrollar la persecución de forma correcta ten en cuenta la siguiente información:

-El coche de los PJs empezará distanciado 200 y 300 metros respectivamente con cada uno de los vehículos que le persiguen.

-Los vehículos de la Oficina de seguridad puedes considerarlos como un vehículo tipo Gemini.

-Cada uno de los vehículos está ocupado por el conductor y dos policías más, que van armados con rifles de asalto AR-25.

-El vehículo gravitatorio tiene incorporados dos HKS-192 que puede disparar en los tiroteos.

Cuando los PJs al fin lleguen al túnel de mantenimiento lee la siguiente descripción y después pasa al capítulo 7.

Os encontráis en uno de los oscuros túneles que recorren la arcológia por sus entrañas, vuestro coche moviéndose a toda velocidad, con súbitos cambios de carril y adelantamientos que robarían el aliento al más osado.

De repente, en medio de una curva cerrada y peligrosa de derechas, Pian-Yong os grita mientras señala un estrecho callejón que no parece más que una salida de emergencia para dejar un vehículo cuando se avería: *-¡Allí, allí! Tiene que ser eso, ¡gira por lo que más quieras!*

No sabéis ni como, pero el instinto del conductor le hace clavar el freno de mano y, con un mareante derrapaje que nos os gustaría repetir, deja el coche dentro del callejón señalado por Pian-Yong. Delante vuestro veis una pesada compuerta sobre la que los faros del coche iluminan las palabras Wēi Tiān.

Capítulo 7

Miseria

Este capítulo comienza cuando los PJs se adentran en las entrañas de la cúpula Pequeño Cielo, buscando una vía de escape para huir de la ciudad de Beijing y de sus perseguidores. Empieza este capítulo parafraseando las siguientes líneas.

La puerta se cierra a vuestro paso con un sonoro retumbar metálico. La oscuridad os envuelve, ahogándoos, privándoos de la visión y del mismo aire que respiráis.

Poco a poco vuestra vista va acostumbrándose a la oscuridad y los objetos que os rodean empiezan a emerger de las sombras, como un borrón de una negrura superior, y su forma va definiéndose con lentitud hasta hacerse reconocible, hasta que la negrura se convierte en un simple y estrecho corredor que se adentra en la estructura de la enorme cúpula que aísla Beijing.

Pian-Yong se gira y, no sin esfuerzo, arranca un pequeño panel electrónico que se haya a un lado de la puerta que acabáis de cruzar, diciéndoos:

-Esto hará que no nos puedan seguir por aquí. ¡Debemos movernos rápido! ¡Hay que aprovechar para despistarlos!

Cuando empiecen a adentrarse en los pasadizos haz tirar a todos los PJs un test de Observación a nivel Desafiante. Lee la siguiente descripción a cualquiera que supere la tirada.

Mientras os adentráis en el túnel, y apenas a unos diez pasos de la boca de entrada que acabáis de dejar atrás, te llama poderosamente la atención una pequeña sombra que sobresale de la pared, una sombra que parece fuera de lugar, como si esa mancha oscura desentonara sobre el resto de negros que llenan tu visión. Te acercas intrigado para descubrir que se trata de un pequeño ordenador de bolsillo que se encuentra colgando mediante un basto cordel de un saliente situado en la misma pared, cerca del techo.

Cuando alguien decida encender el ordenador una proyección holográfica surgirá del aparato, la pequeña y difusa imagen de una nazzadi: la imagen de Kiri (los PJs podrán reconocerla con facilidad si han interactuado con ella en alguna escena anterior). La proyección comenzará a hablar al cabo de unos pocos segundos:

-¡Sabía que lo conseguirías mi amor! Ya te dije la primera vez que debíamos intentarlo por aquí en vez de por la Oficina de Inmigración. ¡Tengo tantas ganas de verte! Pero estos corredores no son seguros y menos una vez te escapes, no puedo esperarte aquí, alguien podría descubrirme. Mejor te espero en la vieja estación, esa que tu y yo sabemos. Allí podremos encontrar al fin la libertad y disfrutarla juntos, como siempre habíamos deseado. Te amo.

Antes de apagarse de nuevo, una dulce y disonante melodía de origen nazzadi suena en el ordenador. Veis como una lágrima teñida de un color purulento desciende por la mejilla de Pian-Yong.

-Esa era nuestra canción. Ya no sé si debo decir que sigue siéndola. Vayamos, ahora ya sé donde debemos dirigirnos – os dice mientras se cuelga del cuello el cordel con el dispositivo portátil.

Pian-Yong se adentrará, decidido, en el basto complejo de corredores de servicio que horadan, como los túneles de un hormiguero, el interior de la gruesa cúpula de protección.

Los túneles son todos de una factura similar, muy parecidos entre ellos, con una estructura enrevesada que no parece seguir ningún patrón definido. Algunos túneles acaban abruptamente en un muro sin salida, otras veces tendrán la sensación de haber pasado ya por el punto donde en esos momentos se encuentren.

Si eres un Narrador especialmente duro, puedes definir incluso algún encuentro aleatorio dentro de la estructura de túneles, que seguro está poblada por ratas gigantes y bichos mucho más grandes, peligrosos y repulsivos.

Haz tirar Supervivencia a tus jugadores para que éstos sean capaces de orientarse en el complejo.

En función del resultado de la tirada, el grupo pasará más o menos tiempo deambulando por los oscuros pasadizos en busca de una salida al exterior. Si así lo consideras oportuno como Narrador, puedes incluso aumentar la probabilidad de un encuentro aleatorio en función del tiempo que los PJs pasen vagando por dentro de la cúpula.

Mientras los PJs se encuentren perdidos por los laberínticos túneles puedes utilizar alguna de las descripciones que se presentan en el cuadro adjunto para ambientar esta situación y provocar reacciones en tus jugadores (frustración, discusiones entre ellos o con Pian-Yong al no encontrar el camino correcto, paranoia al creerse perseguidos, etc).

Ya lleváis más tiempo del que esperabais en estos oscuros túneles. Lo peor, sin embargo, es la sensación de desorientación. Los pasadizos parecen seguir una distribución ideada por un demente: los túneles giran en ángulos imposibles, suben y bajan sin ningún sentido aparente y se cruzan entre ellos con una periodicidad que parece poco menos que aleatoria. Empezáis a temer que esta fase de la fuga que se os antojaba rápida y sencilla no va a ser ninguna de las dos cosas.

Por enésima vez llegáis a un corredor que termina abruptamente frente a un amplio armario en cuyas puertas podéis ver una placa del Departamento de Mantenimiento y Obras Públicas. Bajo la placa, una simple pegatina reza “Panel de control hidráulico del sistema de simulación pluvial. Sector AK-32. Niveles 31 a 33”. Podéis observar el brillo de la frustración y la desesperación como inconscientemente empiezan a asomar en los ojos del resto del grupo.

De repente os parece observar una luz que cruza a lo lejos, bastante delante de vuestra actual posición, saliendo de uno de los túneles que cruzan perpendicularmente al que os encontráis. Pian-Yong se detiene súbitamente y os indica con el dedo sobre los labios que guardéis silencio. Poco a poco el sonido de quedos pasos de botas de goma sobre el suelo metálico, acompañadas de un eco difuso y amortiguado, os va llegando.

Aunque por suerte, da la sensación que se están alejando de vuestra posición.

Os acercáis a una sala que, pese a lo reducido de sus dimensiones no deja de ser uno de los recintos más amplios con que os habéis topado en estos laberínticos túneles. La sala es un nexo donde convergen varios pasadizos, pero lo que te llama la atención es una amplia tubería con un pequeño boquete del que supura un líquido irreconocible y pestoso alrededor del cual ha crecido una numerosa colonia de líquenes de variopinto colorido. Lo extraño es que esos líquenes ya te habían llamado la atención antes. ¡Estás seguro de que ya habéis pasado antes por aquí! En algún momento habéis estado dando vueltas en círculo.

Cuando lo consideres oportuno, simplemente haz que encuentren la salida, una gran compuerta de accionamiento manual que requerirá una prueba Fácil de Fuerza para poder abrirse.

Nota para el Narrador: Intenta hacer notar a tus jugadores que éste es un momento dramático en la vida de sus personajes, un momento en el que, pese a no tener excesivas más opciones, están dejando atrás todo lo que han conocido hasta ese momento, su vida pasada, sus amigos, la protección de la cúpula. Al cruzar esa puerta se están encaminando hacia lo desconocido, hacia los terrores de la Guerra del Eón de los que el Consejo Popular les había estado protegiendo. Para recrear este tenso momento puedes emplear la descripción que se presenta a continuación, sin embargo te recomendamos que crees tus propias descripciones salpicadas de datos sobre el pasado de los personajes de tus jugadores, utilizando información de las historias que te hayan creado para la aventura.

La pesada puerta se abre hacia fuera con un agónico chirrido que os parece que debe haber resonado en cada uno de los rincones de Beijing.

Un gélido viento os azota el rostro, trayendo con él un olor acre y unas finas partículas de ceniza en suspensión que laceran vuestra piel sin compasión. Respirar parece una tarea más pesada allí fuera que dentro de la cúpula.

Reconoceréis rápidamente el hedor de ese pesado aire. Es el hedor de la guerra, el olor de los campos arrasados, de la hambruna y la miseria, de las plagas, de la muerte y la falta de esperanza. Un hedor que casi habíais olvidado, que os trae a la memoria los duros días de vuestra instrucción militar, de la lucha contra la Tormenta Devastadora. Algo que vuestra mente había sabiamente dejado atrás, arrinconado en el cajón más recóndito de vuestra mente, pero que ahora vuelve a tomar forma con una fuerza aplastante, dejando clara la importancia del paso que vais a tomar.

Salir por esa puerta significa dejar atrás vuestra tranquila vida, la paz que os proporcionaba la cúpula. Abandonar esa sensación de seguridad que os permitía ser felices. Perder a vuestros amigos, familias, vuestro pasado. Cruzar la salida significa la libertad, salvar vuestra propia vida, que no es poco, pero también volver al horror, a la incertidumbre, al pánico y la locura. Más allá de esta metálica cúpula es probable que no volváis a conocer la paz porque, y ahora os dais cuenta, la principal función de la cúpula no era protegeros, si no ocultaros el mundo real para que no cayerais en la desesperación. El mundo que hay ahí fuera es el mundo de la Guerra del Eón. Y ahora recordáis que está condenado.

Ten en cuenta que la puerta está programada para cerrarse automáticamente dos minutos después de haberse abierto. Así, una vez estén fuera y la puerta se cierre, no podrán volver a acceder al interior de la cúpula ya que ésta no puede abrirse desde fuera, sólo desde dentro.

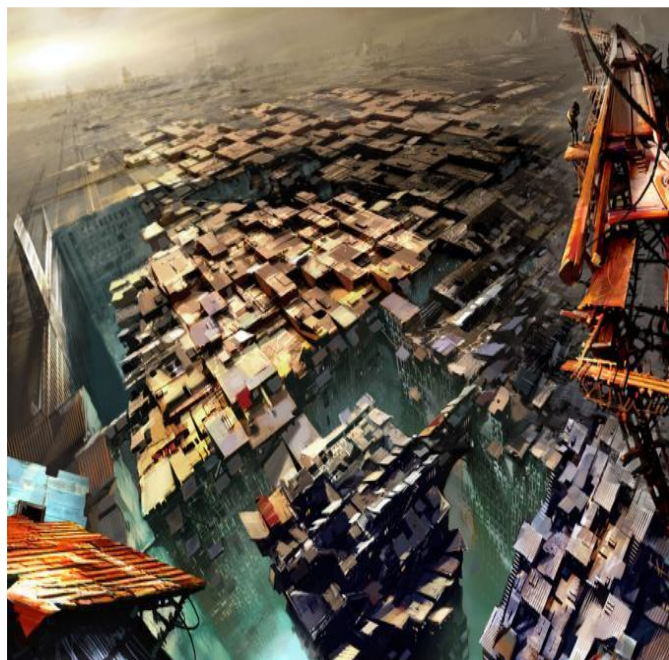
Cuando estén fuera se encontrarán en una pequeña e inestable plataforma metálica que está adosada a la superficie de la cúpula, unas cinco plantas por encima del nivel del suelo. Desde allí puede divisarse un amplio terreno, poblado masivamente por viejos contenedores de transporte, oxidados, desvencijados, abandonados.

Una pequeña actividad de gente se observa entre los contenedores, son personas desaliñadas, vestidas en harapos, indigentes que parecen haberse establecido entre los contenedores, haciendo de éstos su hogar provisional.

Los PJs podrán deducir que se trata de los desahuciados de Pekín, aquellos que por un motivo u otro no han sido aceptados para entrar dentro de la cúpula, aquellos a los que burócratas como ellos les negaron el acceso, dejándolos solos y desprotegidos, viviendo entre la miseria y la enfermedad a cobijo de la cúpula, simplemente deseando que la proximidad a la gran megalópolis les mantenga a salvo de la guerra que se extiende un poco más allá.

Una estrecha y traicionera escalera metálica sin tan siquiera barandilla de seguridad desciende desde la plataforma en la que se encuentran hasta el nivel del suelo pegada a la superficie de la cúpula. Pese a las rachas de viento que hacen el descenso como poco peligroso, Pian-Yong tomará sin dudarlo las estrechas escaleras hacia los arrabales que acaban de divisar.

Tras un descenso no exento de peligros que se extenderá por unos cinco minutos que a los PJs les parecerán una eternidad, acabarán llegando al viejo vertedero de contenedores industriales. La última parte de su descenso habrá sido seguida con interés por un par de niños que pese al frío (sí, fuera de la arcología el clima es bastante más severo y los gélidos tentáculos del invierno se



cebarán sobre los poco abrigados cuerpos de los PJs) andan descalzos y con poco más que harapos sobre sus cuerpos. Puedes describir esta escena parafraseando la siguiente descripción:

Vuestros últimos y ya menos dubitativos pasos por los resbaladizos escalones de la cúpula son seguidos con interés por un par de chiquillos que han aparecido entre los contenedores y que cuchichean entre ellos emocionados mientras os señalan ostentosamente.

Son dos niños que no deben superar ninguno los ocho años de edad. Sus pies descalzos hollan con indiferencia el lodo que se encuentra bajo ellos, mientras sus nervudos cuerpecillos no parecen verse afectados por el gélido viento invernal pese a los escasos harapos con los que se cubren, una colección de trapos y viejas piezas de ropa de las que probablemente ninguna esté entera.

Los ojos de los chiquillos os miran con una indisimulada mezcla de curiosidad y admiración, como si fuerais unos extraños dioses descendidos del propio cielo. Uno de los niños, quizás el más osado, quizás el más inconsciente, se acerca hasta vosotros corriendo y sin terciar palabra alarga los brazos para tocaros, de una forma casi reverencial. En ese momento todos veis la purulenta marca de la enfermedad sobre su desnuda piel; enormes sarpullidos de un tono violáceo que se extienden por todo el antebrazo y que parecen estar ganando poco a poco terreno sobre el cuerpo del infante.



La afección del chaval no es ni mucho menos contagiosa pero recreáte un poco como Narrador en los detalles grotescos de la enfermedad para despertar la reacción en tus jugadores, sea de compasión o de repulsa.

Deja a tus jugadores que interroguen un poco a los chiquillos si esa es su intención, si no éstos simplemente se dedicarán a perseguir a los PJs como un par de perros falderos, montando jarana y algarabía, como si de un emocionantísimo juego se tratara.

Cuando lo consideres oportuno desencadena la siguiente escena que puedes introducir parafraseando el texto que se presenta a continuación.

De repente los chiquillos se quedan parados como estatuas, sus ojos clavados en un gran contenedor de color rojo. Al poco, una profunda voz masculina con un acento cerrado del sur se eleva desde allí: *“Hu, Fong, rápido venid aquí.”* Los dos niños os abandonan como una exhalación para situarse bajo los protectores brazos del que los ha interpelado, un hombre achaparrado y fuerte con ropa de campesino que deducís debe ser su padre.

Pronto, más y más personas surgen de entre los contenedores, algunos empuñando armas improvisadas como palos o trozos de tubería, muchos depauperados y afectados por algún tipo de enfermedad. Su mirada es hosca, agresiva, llena de una desconfianza que no intentan enmascarar de ninguna forma.

Nota para el Narrador: Esta escena no pretende desembocar en un conflicto. Al menos no en un conflicto físico si no moral. Los expatriados que viven en los arrabales no son violentos, sólo son desconfiados ante la sociedad pekinesa que les ha cerrado las puertas en los morros. Si los PJs no se muestran agresivos, ellos tampoco lo serán. La idea de la escena es que los PJs interactúen con estos expatriados antes de ir al encuentro de Kiry y descubran el lado oculto de la arcología de Beijing, los “daños colaterales” que pocos dentro de la cúpula conocen y que a nadie importan.

Capítulo 8

Destino

Este último capítulo de la historia se inicia cuando los PJs abandonen el poblado de contenedores y se dirijan a la estación conocida como Nán Zhōng Zhàn (o Estación del Sur). Ésta es una vieja y enorme estación ferroviaria situada a un par de kilómetros del límite de la arcología, de donde solían partir antaño los convoyes que se dirigían a la zona sur del país. Cuando la Tormenta Devastadora arrasó esa parte del país, la infraestructura quedó en desuso y ahora es poco más que un cascarón habitado exclusivamente por las ratas.

Cuando los PJs lleguen, siguiendo las indicaciones de Pian-Yong a la vieja estación utiliza esta descripción como introducción.

El colosal edificio de la Estación del Sur se erige en medio de un páramo, ahora recién reconquistado por la madre naturaleza, como un espectro de una época pasada, una época anterior a la cúpula, anterior a la guerra, al miedo y al horror. Su faz de sobrio hormigón gris marcada por las horribles cicatrices de una guerra reciente pero que hoy ya resulta antigua.

Al entrar a la gran sala, con una cúpula que se eleva sesenta metros, lo primero que pensáis es que este magnífico, aunque severamente dilapidado, vestíbulo debería haber sido respetado por el tiempo, guardando en maravillosos expositores de cristal los recuerdos de una era sin arcanotecnología, un museo donde recordar y aprender. Pero en su lugar la guerra y el tiempo sólo han permitido exponer sombras, vacío y decadencia, convirtiéndose la estación en un museo donde se muestra la cruda realidad de la existencia humana. Un lugar para el olvido y el dolor.

Al entrar a la sala de espera, os sentís miembros de una raza diminuta al borde de la extinción.

Un enorme reloj se sitúa sobre colgando del techo sobre la escalera cruciforme que conduce desde el vestíbulo hasta las plataformas, como una extraña alegoría donde el Tiempo reina de forma suprema sobre todo lo que se encuentra a sus pies, marcando de forma tiránica el tiempo que le queda a la humanidad para volverse una más de las sombras que pueblan esa estación.

Justo bajo el reloj, la figura escuálida de una joven nazzadi se encuentra sentada sobre el primer escalón, hecha un ovillo, con la cabeza hundida entre las rodillas.

-¡Kiry! – El grito de Pian-Yong resuena con un eco estremecedor dentro del amplio recinto.

Sin embargo, pese al grito los PJs podrán observar que la mujer no parece reaccionar de ninguna forma. Los jugadores observadores podrán imaginarse que algo raro pasa allí, pues dado lo vacío del lugar resulta casi imposible creer que la nazzadi no haya escuchado el grito de Pian-Yong.

Mientras los PJs puedan estar pensando en lo raro de la reacción de la mujer, Pian-yong se lanzará en una carrera desenfrenada en pos de su amada. Sin embargo cuando apenas se haya separado un par de metros del resto de miembros del grupo, los PJs podrán escuchar dos amortiguados disparos surgiendo de algún punto sobre sus cabezas.

Tras esto verán a Pian-Yong dar dos o tres pasos más de forma dubitativa y tras ello caer al suelo como fulminado. El tager ha sido abatido por un francotirador que le ha inoculado dos fuertes dosis con una mezcla de Inhibidor AA y un potente somnífero. Pian-Yong se encuentra vivo y en perfecto estado de salud pero será incapaz de recobrar la consciencia hasta media hora después.

Un PJ que pase una tirada difícil de Observación, podrá ver las dos agujas clavadas en la espalda del coreano e incluso relacionarlas con el inhibidor si lo ha visto antes.

Además ante la caída de Pain-Yong, Kiry seguirá sin reaccionar, manteniéndose inmóvil en su extraña postura sobre el primer escalón.

Otra tirada Difícil de Observación podrá dar la información a los jugadores de que probablemente el francotirador se encuentre disparando desde algún punto del corredor que se eleva a modo de segunda planta (donde antaño se situaban los restaurantes de la estación) en la zona que se alza a su derecha.

-Vaya, vaya. Volvemos a vernos. – Escucháis decir a una voz que os resulta ligeramente familiar, una voz que parece proceder de detrás de las escaleras y está acercándose a vuestra posición. – Creo que les subestimamos y eso fue un gran error por nuestra parte. Sin embargo en esta vida no hay mal que por bien no venga. Su pequeño ataque de insurrección nos ha permitido al fin dar de nuevo con el Experimento 53.9. El Consejo Popular ha puesto precio a vuestra cabeza y si yo hubiera tenido ganas de cumplir esas órdenes a estas alturas Ming ya les habría incrustado una bala perforante entre ceja y ceja. Pero sería una lástima desperdiciar su recién hallado talento. Tengo otros planes para ustedes, así que mantengan bien guardadas las armas y escuchen con atención mi propuesta.

Con el reciente eco de estas palabras aún resonando en el hall de la estación, verán como de detrás de las escaleras salen dos personas que rápidamente reconocerán. Aquel que les ha estado hablando no es otro que el General Li-Yuan, el director del proyecto Chóng Shi, Director del Departamento de Seguridad de Beijing y la persona que les condecorara hace unos días en la plaza de Tiananmen. El otro, fácilmente reconocible por su bata blanca de cirujano es el propio Dr. Xen (ojo, si en algún punto anterior los PJs han acabado con Xen, sustitúyelo por cualquier otro investigador del proyecto Chóng Shi, quizás el mismísimo Dr. Bao).

El General se acercará hacia la posición donde se encuentra Kiry. Lleva una pistola en la mano, pero bajada, apuntando hacia el suelo. Con desdén, casi con asco, desplazará el cuerpo de Kiry con una pierna y éste rodará inerte hasta golpear contra el suelo. Un PJ observador podrá distinguir las mismas agujas con las que acaban de abatir a Pian-Yong clavadas en la espalda de la nazzadi.

En este momento, y siempre que los PJs estén dispuestos a negociar con el General Li-Yuan, narra la propuesta que éste les trasladará. Para interpretar bien la escena, ten siempre en cuenta que el general mostrará una actitud altiva, de superioridad, creyendo que tiene la situación totalmente controlada.

Por otro lado no mostrará en ningún momento la mínima compasión por Pian-Yong o Kiry ya que éstos son, según él, simples experimentos, daños colaterales necesarios para un bien mayor para la ciudad y toda la humanidad. Es importante notar que nunca les llamará por su nombre, nunca les tratará como personas, para él son los experimentos 51.2 y 53.9 respectivamente (es su forma de alienarse de lo que les están haciendo).

Con los PJs por el contrario se mostrará con una cara más amable y no dudará en mostrar su sorpresa por los recursos que han demostrado tener, incluso alabando sus habilidades en más de una ocasión.

A parte de estos parámetros genéricos para la conversación, los puntos base de la propuesta que Li-Yuan intentará negociar con ellos son los siguientes:

-Dadas las habilidades demostradas por los PJs, Li-Yuan les propondrá que entren a formar parte del equipo de la Oficina de Seguridad, donde trabajarían directamente bajo sus órdenes. Allí serán entrenados como agentes de inteligencia de tal forma que puedan utilizar sus habilidades para servir a Beijing y a su país.

-Obviamente si aceptan la oferta, todos los "desagradables incidentes" acaecidos en los últimos días serán pasados por alto.

-Si entran al servicio de la Oficina de Seguridad, se les proporcionará una casa en los barrios altos de la ciudad y un sueldo anual de 300.000 Tn (no hará falta tirar Tasación para saber que eso es una auténtica barbaridad de sueldo).

-Por desgracia y ya que al perdonarles la vida estarían contraviniendo un dictamen directo del Consejo Popular, los PJs tendrían que abandonar su actual vida y adoptar una nueva identidad. Esta

medida implicará que deberán dejar atrás todo lo relacionado con su vida pasada: su trabajo, sus amigos e incluso sus familias.

-Los PJs deberán pasar, previo a su alistamiento en las filas de los cuerpos de inteligencia de la Oficina de Seguridad, por un nuevo proceso de borrado mental en el que se les volverán a extraer todos los recuerdos relacionados con el proyecto Chóng Shi. También serán modificados estéticamente para que no puedan ser casualmente reconocidos por sus viejos conocidos.

-Deberán aceptar obviamente que los dos especímenes (Kiry y Pian-Yong) vuelvan a ser llevados al centro Nuevo Amanecer y recluidos allí.

Tus jugadores podrán aceptar o no el ofrecimiento de Li-Yuan. Se debería tratar de una decisión moral difícil para ellos. Después de los horrores que han visto, después de ver cómo trata el gobierno a los "especímenes" resultará difícil simplemente olvidar y pasar página. Igual que les debería resultar difícil confiar en el Gobierno Popular después de lo que les han hecho y dejarles de nuevo trastear con su memoria.

Sin embargo ésta es una salida sin violencia a un conflicto que no habían buscado. Una salida que les permite regresar a la ciudad en la que han crecido, un lugar donde sentirse a salvo. Es subir tres peldaños de golpe en el escalafón social de la ciudad de Beijing. Supone intentar correr un tupido velo sobre lo ocurrido en los últimos días y olvidar todo ese horror.

El general será consciente de lo que les está pidiendo y les dará el tiempo que necesiten para decidirse. Lo que sí es importante es que no aceptará medias tintas, todo el grupo deberá aceptar sin excepción cada una de las condiciones. Éstas no son negociables.

Si al final los jugadores se avienen a aceptar los términos impuestos por el oficial, podrás dar por terminada la aventura. Li-Yuan se relajará y con una amplia sonrisa les dará la bienvenida al Cuerpo de Inteligencia de la Oficina de Seguridad. Tras eso pedirá a los PJs que le

acompañen a un amplio furgón militar, en el que meterán a los dos tagers y con el que volverán a la cúpula de Beijing.

Puedes concluir la aventura en este momento parafraseando el siguiente epílogo, que se sitúa un par de días después de su retorno a Pekín. Nota que la misma descripción es una adaptación de la que se realizó en el capítulo 2, al principio de la aventura, para acrecentar la sensación entre tus jugadores de que el final que han escogido no es más que un nuevo principio.

Uno a uno vuestros párpados se van abriendo, con cansancio, la vista teñida de un extraño color ambarino. En seguida notáis la ingravidez, estáis flotando, más bien sumergidos en un líquido de color amarillento y viscosidad oleosa. Una máscara os cubre la nariz y la boca, permitiándoos respirar con normalidad. Vuestros músculos responden al estímulo de vuestros pensamientos con normalidad, y sin dolor.

A la que vuestros ojos se habitúan a la extrañamente coloreada visión, podéis ver que os encontráis en una especie de quirófano, por lo sofisticado probablemente de uno de los centros del Departamento de Salud de los pisos superiores de la cúpula. Un médico y varias enfermeras pululan por el exterior y por sus gestos deducís que ya han descubierto que habéis despertado.

Entre los expectadores, observáis una cara familiar. Un militar que reconocéis como el General Li-Yuan, un amigo, aunque no recordáis con precisión de dónde lo conocéis. Cuando salís de la cuba el hombre os sonríe y dice:

-Me alegro de que se encuentren recuperados agentes. Acompañenme, tengo una misión para ustedes.

Aquí puedes dar por concluida la historia. Felicita a tus jugadores y reparte los merecidos puntos de experiencia. Ten en cuenta además, que a partir de ese momento los PJs pertenecen a una organización gubernamental que les puede entrenar y proporcionar el equipo necesario; quizás pueden seguir una campaña en Beijing como agentes de inteligencia del Consejo Popular.

COMBATE

También puede ser obviamente que los jugadores rechacen la propuesta del General, bien porque no se fíen de él después de todo lo que han visto en Nuevo Amanecer, bien porque no quieran abandonar a Pian-Yong y Kiry en ese estado.

Sea por el motivo que sea, si rechazan la oferta de Li-Yuan sólo les quedarán dos opciones, o bien la huida o bien el enfretamiento directo con el General, Xen y el francotirador.

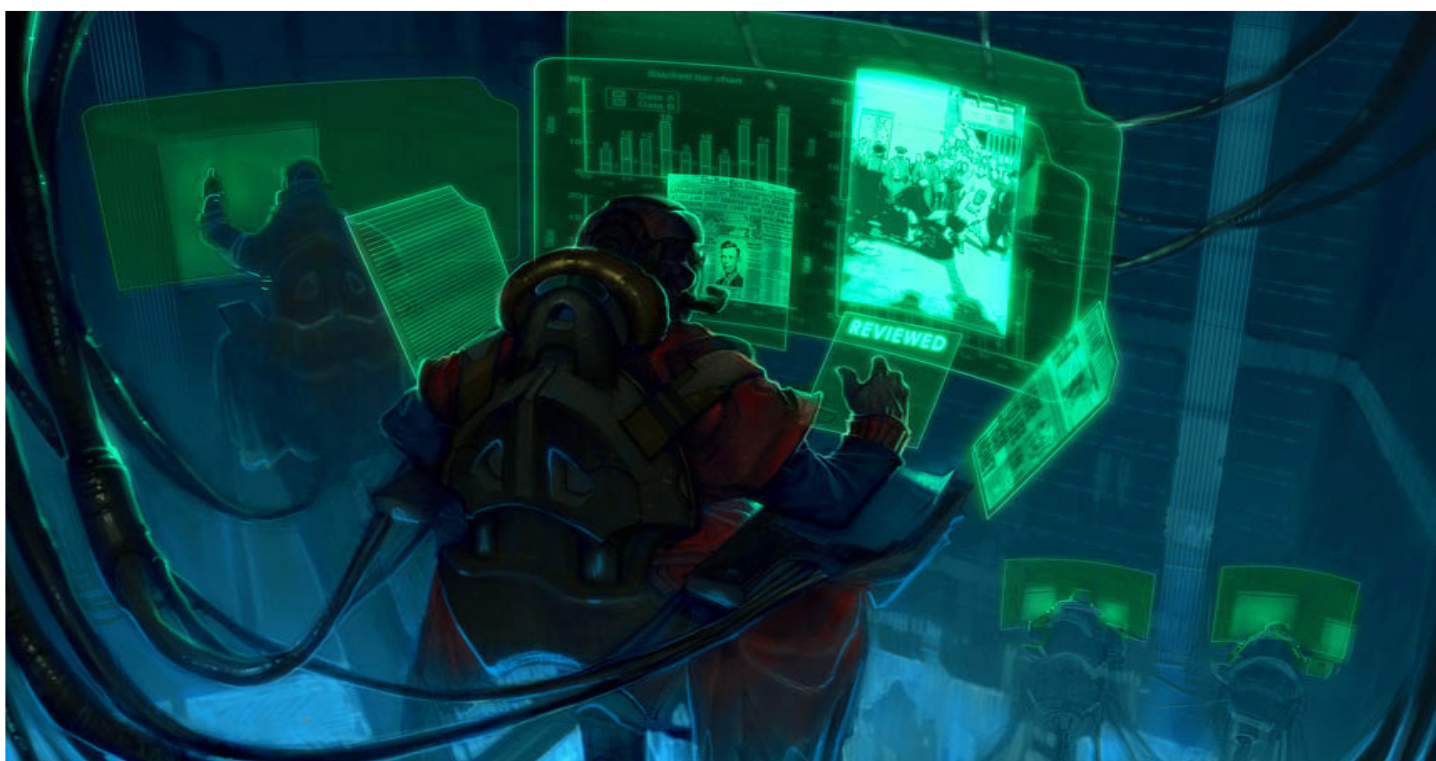
La huida será relativamente sencilla en primera instancia siempre que dejen en la estación a Kiry y Pian-Yong, ya que nadie les corta la retirada y podrán salir fácilmente del recinto ferroviario sin oposición. Eso sí, recibirán antes de alcanzar la salida un par de disparos por parte de Li-Yuan y del francotirador apostado sobre sus cabezas.

Si eres muy bondadoso como Narrador, incluso puedes permitir que los PJs consigan escapar de forma definitiva. Sin embargo, ten en cuenta que si así lo permites estarás delante de un final bastante poco climático. Los PJs se encontrarán solos, sin apoyo, perdidos en medio de ninguna parte y con la necesidad de iniciar una nueva vida.

Si tus jugadores son de los que requieren finales espectaculares de aventura, no te recomiendo que utilices este final alternativo. Al contrario, resultará bastante lógico que Li-Yuan y sus hombres persigan y acaben alcanzando a los PJs en su huida, ya que al fin y al cabo éstos van motorizados. Así que si los jugadores deciden huir, siempre puedes acabar con la escena de combate, aunque modificando el escenario, en vez de en la estación de tren en cualquier otro lugar que consideres oportuno. Simplemente ten en cuenta que si los hechos suceden así, el francotirador no tendrá las ventajas propias de la privilegiada situación que sí tiene en la estación.

En caso de que los PJs decidan enfrentarse a los captores de Kiry, simplemente desarrolla un combate entre los PJs y el equipo de Li-Yuan. Utiliza para el combate las estadísticas que se presentan para el General Li-Yuan y el Dr. Xen en las fichas que se anexan al final de la aventura.

Para las estadísticas del francotirador puedes emplear las del *Soldado de combate* que se presentan en la página 256 del manual. Simplemente sustituye su arma de fuego por un rifle SSG-6000 y considera que tiene cobertura completa contra los disparos de los PJs.



Como Narrador simplemente ten en cuenta que este combate será el colofón a la aventura, así que debe ser desafiante aunque no imposible para tus PJs. Así pues simplemente tómate las estadísticas de los enemigos que se presentan como una guía sobre la que trabajar tu propio combate final. Piensa que si tus PJs llegan muy "tocados" a la estación, quizá el combate les resulte demasiado duro y si llegan intactos quizás sea demasiada poca cosa.

Como Narrador siempre puedes ajustar los puntos de drama de los adversarios, reducirles o aumentarles las habilidades de combate o incluso sacar algún secuaz más (algún soldado de la Oficina de Seguridad) si el encuentro está resultando demasiado fácil.

En cualquier caso, con los que sobrevivan a este combate final, y siempre que se preocupen por lo que les haya pasado a Pian-Yong y Kiry, podrás concluir la aventura con lo presentado en la siguiente sección.

Si por el contrario deciden abandonar la estación con ambos tágers aún inconscientes o bien puedes hacer que posteriormente éstos vayan a buscar a los PJs y al encontrarles jugar este último epílogo, o bien terminar aquí la aventura, dejando que los PJs se busquen ellos mismos un destino y un futuro. Es tu elección como Narrador.

SACRIFICIO

Esta escena comienza poco después de que los PJs hayan vencido el combate con el General Li-Yuan y sus hombres.

Primero uno y luego otro, tanto Kiry como Pian-Yong acabarán despertándose de los efectos sedantes del compuesto que les han inyectado a traición. Poco a poco, torpemente, irán desperezándose y recobrando la noción de lo que está sucediendo a su alrededor.

Al ver que ambos están a salvo y que los PJs siguen vivos tras haberse librado de Li-Yuan y sus hombres no podrán más que mostrarse inmensamente agradecidos por todo lo que los PJs han acabado haciendo por ellos.

Como Narrador ten en cuenta que si alguno de los PJs ha muerto durante el combate las muestras de alegría de la pareja de tagers serán mucho más comedidas, comprendiendo el sacrificio que ha supuesto para el grupo el haber conseguido la libertad.

A la hora de presentar la escena a tus jugadores ten en cuenta el narrar continuamente como ambos tagers, pese a su extraña apariencia semiputrefacta, no se separan el uno del otro en ningún momento, haciéndose carantoñas de forma continua. Recuerda que el amor entre estos dos seres de pesadilla es lo que ha desencadenado toda la historia, eso debe quedar claro en estas escenas finales.

Tras los agradecimientos pertinentes, los dos tagers podrán ayudar a los PJs a descubrir el amplio furgón militar con el que se habían trasladado a la estación los miembros de la Oficina de Seguridad. Con el furgón en su poder podrán huir de la cúpula y dirigirse hacia alguna de las ciudades cercanas que aún no se encuentran en asedio (quizás la arcología de Seúl sea la opción más clara).

Pero cuando los PJs se vayan a montar en el furgón, podrán observar como Kiry y Pian-Yong se muestran reticentes, dubitativos. Puedes introducir esta escena mediante la siguiente descripción:

Quando os acercáis a las puertas del vehículo observáis como Pian-Yong y Kiry ralentizan sus pasos, algo dubitativos, hasta que al final se acaban deteniendo sin haber entrado a la furgoneta. Extrañados os giráis para ver al coreano diciéndole a Kiry:

-Creo que es el momento, mi amor. ¿Lo has podido recuperar?

-Sí, aquí lo tengo. - Véis que dice la nazzadi mientras saca de uno de los bolsillos interiores de su ajustado traje lo que parece un pequeño objeto envuelto en un viejo pañuelo de tela.

Observáis como Pian-Yong coge casi con reverencia el objeto, desenvolviéndolo con sumo cuidado, como si contuviera algo de enorme valor.

Cuando acaba de desenvolver el paquete, veis como sostiene entre sus dedos un pequeño amuleto ovalado que pende de una cadena con cuentas irregulares y marrones.

Un extraño símbolo parece estar grabado en alcorelieve sobre la superficie metálica del colgante, representando un círculo esotérico sobre el que se entrecruzan fórmulas matemáticas miniaturizadas.

Tendiendo sus brazos en vuestra dirección casi con reverencia os comenta:

-Por favor, coged este amuleto y portadlo con vosotros a Seúl, allí os abrirá muchas puertas. Espero que las suficientes para compensar una parte de todo lo que estáis dejando atrás aquí.

El colgante que les entrega Pian-Yong no tiene ningún tipo de poder especial, simplemente es un símbolo de su pertenencia a la Sociedad Arcana. Como tendrá a bien explicarles, se trata de un regalo que le hizo su viejo mentor, Jae Hyun, cuando hace unos años abandonó la sede de la Sociedad en Seúl para venir a encabezar la cédula de Beijing.

Lo que si que dejará claro la entrega del colgante a los PJs es que Pian-Yong no tienen intención de acompañarles en su viaje a Seúl. Por eso les dará las instrucciones pertinentes para que puedan localizar a Jae Hyun en la capital coreana, al que deberán entregarle el medallón para que éste les identifique como enviados de Pian-Yong y les pueda brindar apoyo y protección en esa ciudad que será nueva para ellos.

Si preguntan el porqué no les quieren acompañar a Seúl, ambos tagers serán muy realistas con sus respuestas: no es cuestión de que les quede nada por hacer aquí, ni que prefieran ir a otro sitio, simplemente es que consideran que aquí en esa misma estación donde se encuentran acaba su recorrido.

Ellos son los primeros en comprender que son unos monstruos, en asumir que son un peligro para la propia humanidad. LLevan un monstruo alienígena sediento de sangre que no pueden controlar en su interior.

Tienen el inhibidor AA, eso es cierto, pero éste se acabará. Y aunque fueran capaces de sintetizar más, ¿qué arreglaría eso? El verdadero problema está en su interior. Ellos son conscientes de que su hora llegó, quizás demasiado prematura, pero llegó; de que el merecido descanso eterno les fue arrebatado, que están pisando de nuevo la faz de la tierra de prestado, pero eso es obra de la perversión humana, no de la voluntad divina.

Además ¿qué futuro les espera? ¿Cómo vivir pareciendo poco más que cadáveres? No tienen ningún futuro en esta sociedad, la humanidad ya se enfrenta a demasiados horrores en esta aciaga época, no es cuestión de que nuevos monstruos nazcan entre ellos para poblar aún más sus pesadillas.

La decisión está tomada, ellos han de morir y han de hacerlo hoy. Si los PJs aún tienen alguna dosis del inhibidor, éste servirá para evitar que las conciencias alienígenas tomen el control ante la visión del peligro, intentando evitar que acaben con sus vidas. Se inocularán el inhibidor y tras ello será el momento de entregarse a la muerte.

Kiry, con lágrimas en los ojos, pedirá a los PJs por lo que más quieran en este mundo que sean ellos los que acaben con sus vidas, si es que vida se puede llamar a ese extraño estado en el que están ahora. Sabe que es una petición dura, pero ella no se ve capaz de quitarse la vida a sí misma, y menos a su amado Pian-Yong.

¿Aceptarán alguno de los PJs tan dura petición? ¿No le flaquearán las fuerzas al tener que apretar el gatillo, al ver a los dos amantes arrodillados, abrazándose entre ellos con fuerza y esperando el disparo letal?

Si ninguno de los PJs acepta la petición de la nazzadi, será Pian-Yong el que al final coja la pistola y, con unas espesas lágrimas corriéndole por las mejillas y diciendo ininterrumpidamente, como si de un mantra se tratara, cuanta ama a Kiry, acabará disparando primero a su amada y luego, con mucha menos dificultad, volándose a sí mismo la tapa de los sesos delante de unos estupefactos PJs que poco podrán hacer para evitarlo.

Tras el suicidio de ambos tagers, haya sido por su propia mano o gracias a la ayuda de alguno de los PJs, puedes cerrar la aventura con la siguiente descripción:

Los cuerpos de Kiry y Pian-Yong yacen sobre el crudo y frío cemento, su sangre derramada, de un color más negruzco que rojo, como extraño recuerdo de esa extraña y monstruosa herencia que tanto os han insistido que estaban hartos de acarrear.

Unos últimos estertores hacen que los cuerpos se muevan convulsos, como si fuera un postrer intento de la conciencia alienígena por desprenderse de su mortaja humana, ahora inútil; para liberarse e intentar no morir con su huésped. Hasta que al final, hasta la última contracción se detiene, dejando los cuerpos de vuestros extraños compañeros de viaje inertes en el suelo, fundidos en un último abrazo, su último gesto juntos para dejar constancia de su amor, de cómo éste venció incluso a la muerte.

El viento sopla gélido, meciendo amarillentas hojas caídas que se enredan en vuestras ropas y cabellos. Echáis una última mirada a los cadáveres. Extrañamente, la escena no os parece tan grotesca, al contrario, os da la sensación que todo ha vuelto al orden natural en que siempre debería haber estado.

Os parece ver una sonrisa dibujada en el rostro de Pian-Yong. Sabéis que es sólo vuestra imaginación, pero os apetece pensar que tras su muerte ambos han reencontrado la felicidad.

Vosotros creéis estar reencontrando la vuestra, pese a todo lo que ha pasado, pese a todo lo perdido. Esos dos cadáveres abrazados os recuerdan que cosas tan intrínsecamente humanas como el amor o el sacrificio, aún tienen su lugar en este mundo. Aún pueden vencer a cualquier adversidad. Esta vez la sonrisa se dibuja en vuestro rostro mientras encendéis el motor del furgón policial. Camino a Seúl, vuestro principal pensamiento es que aún existe esperanza. la Guerra del Eón, no está perdida.

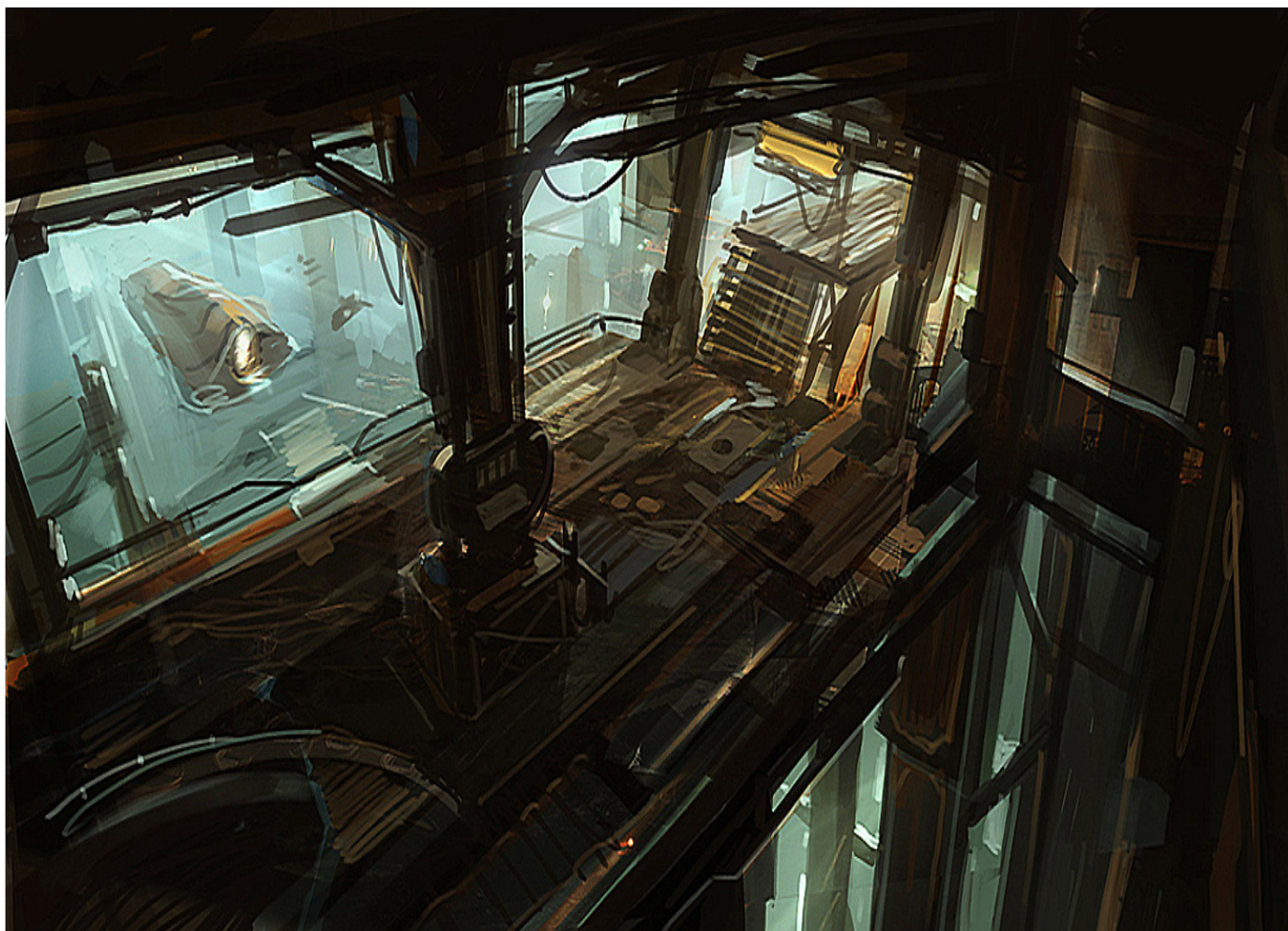
Tras esto, y con los PJs encaminándose a la arcológia de Seúl con la intención de rehacer sus vidas y encontrarse con Jae Hyun puedes dar por concluido *51.2 The manchurian incident*.

Si a tus jugadores les ha gustado la experiencia e incluso le han pillado cariño a sus fichas, siempre tienes la oportunidad como Narrador de continuar una campaña con estos mismos personajes en la capital coreana, donde podrán entrar bajo el mecenazgo de Jae Hyun e iniciar una serie de aventuras como miembros de la Sociedad Arcana. Incluso alguno podría ser seleccionado como tager. ¿Aceptaría ese destino tras todo lo que ha visto en Pekín?



51.2

**The Manchurian
Incident**



APÉNDICES

NUEVO ARQUETIPO: BURÓCRATA ROJO

Los Burócratas Rojos son la fuerza de abogados, administrativos, jueces, médicos, guardias de aduana y otros cargos públicos del Gran Pueblo de la arcología de Pekín.

Los burócratas son reclutados cuando están ejerciendo el servicio militar obligatorio de cinco años que debe hacer todo ciudadano de Pekín, al demostrar mayor perspicacia e inteligencia que no cualidades para el combate o la estrategia militar.

Muchas veces menospreciados por los soldados o pilotos profesionales que salen a enfrentarse diariamente contra los horrores de la Tormenta Devastadora, la verdad es que el trabajo de esta marea de funcionarios es igual de importante que el combate para la supervivencia de la ciudad.

En una ciudad como Pekín, que se erige completamente aislada del mundo por una cúpula protectora que impide que las plagas propagadas por Hastur diezmen a su población, en que todo tiene que estar medido y controlado para asegurar la supervivencia de todo el Gran Pueblo, cada papeleo, cada revisión del estado de salud de un inmigrante puede ser igual o más importante que una batalla.

Ser un burócrata rojo no es un trabajo sencillo. Es obedecer las órdenes del Consejo Popular ciegamente y sin cuestionárselas, es tener que expulsar a una muerte segura a un pobre campesino por tener síntomas de una nueva pandemia, es tomar decisiones, no guiado por tu moral o ideales, si no por algo más importante: la supervivencia del Gran Pueblo.

Atributos: Se sugiere tener Intelecto y Presencia por sobre de la media

Habilidades sugeridas: Burocracia, Escritura, Informática, Cultura, Educación, Idiomas, Medicina, Observación y Leyes.

Cualidades requeridas: Autoridad (1)

Equipo básico: Un buen ordenador portátil y placa identificativa de su profesión que permite tener acceso a los niveles superiores de la arcología.

Atributos de ejemplo:

Humano/Nazzadi

Agilidad 5/6

Intelecto 7/7

Percepción 6/6

Presencia 7/7

Fuerza 5/

Tenacidad 6/5

Habilidades de ejemplo:

Informática : Novato (Experto si humano)

Tirador : Estudiante (Novato si humano)

Conocimiento regional(cúpula): Novato

Burocracia : Experto

Escritura : Experto

Cultura : Estudiante

Educación : Experto

Idioma (Chino) : Experto

Idioma (Inglés) : Novato

Medicina : Estudiante

Observación : Novato

Leyes : Novato



HOJA DE PERSONAJE

ATRIBUTOS

Atributo	Valor	Nivel de Rasgo
Agilidad	6	Adepto
Intelecto	7	Adepto
Percepción	8	Experto
Presencia	9	Experto
Fuerza	8	Experto
Tenacidad	8	Experto

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Acciones	2
Movimiento	21 Km/h
Reflejos	7
Orgón	12
Vitalidad	13
Puntos de Drama	3

RETRATO



HABILIDADES

Habilidad	Nivel	Atributo Base
Atletismo	Novato	Especial
Burocracia	Experto	Intelecto
Pilotar	Estudiante	Intelecto
Comunicaciones	Adepto	Intelecto
Educación	Experto	Intelecto
Intimidar	Maestro	Presencia
Idiomas : Chino	Maestro	Intelecto
Idiomas : Inglés	Novato	Intelecto
Armero	Novato	Intelecto
Ocultismo	Adepto	Intelecto
Persuadir	Estudiante	Presencia
Con.Reg. : Pekín	Maestro	Intelecto
Con.Reg. : China	Experto	Intelecto
Observación	Adepto	Percepción
Supervivencia	Adepto	Tenacidad
Tirador	Maestro	Percepción
Esquivar	Adepto	Agilidad
Lucha armada	Adepto	Agilidad
Especializaciones	Nivel	Habilidad

CARACTERÍSTICAS PERSONALES

Sexo	Varón
Edad	52 años
Altura	1,71 m
Peso	85 kg
Pelo	Calvo
Ojos	Marrones
Tez	Amarilla
Rasgos especiales	Una profunda cicatriz en el cuello
Cumpleaños	13 de mayo
Lugar de Nacim.	Tangshan

CUALIDADES

Ventajas
Sentidos aguzados, Autoridad (3), Contactos (3), Élite, Umbral del dolor alto
Desventajas
Dañado, Oscuro secreto (2), Deber (1), Fanático (3), Observado (2), Enemigo (2)

ARMADURA

Tipo	Protección
Sentrytech Mk-IV Armadura Ligera	+0/+1

ARMAS

Tipo	Daño	Disparos/Munición	Alcance
MP-6A1	+2	2 / 30C	10/20/40
Cuch.combate	+1		

HOJA DE PERSONAJE

ATRIBUTOS

Atributo	Valor	Nivel de Rasgo
Agilidad	6	Adepto
Intelecto	10	Maestro
Percepción	8	Experto
Presencia	7	Adepto
Fuerza	5	Novato
Tenacidad	6	Adepto

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Acciones	1
Movimiento	14,5 Km/h
Reflejos	8
Orgón	13
Vitalidad	10
Puntos de Drama	5

RETRATO



HABILIDADES

Habilidad	Nivel	Atributo Base
Ciencia : Vida	Maestro	Intelecto
Medicina	Maestro	Intelecto
Investigación	Maestro	Percepción
Savoir-Faire	Adepto	Intelecto
Educación	Maestro	Intelecto
Ingeniería arcanot.	Estudiante	Intelecto
Burocracia	Experto	Intelecto
Informática	Novato	Intelecto
Idiomas : Chino	Maestro	Intelecto
Idiomas : Inglés	Novato	Intelecto
Idiomas : Nazzadi	Estudiante	Intelecto
Con.Reg. : Pekín	Novato	Intelecto
Observación	Novato	Percepción
Tirador	Novato	Percepción
Especializaciones	Nivel	Habilidad
Neurociencia	Especialización	Ciencia : Vida

CARACTERÍSTICAS PERSONALES

Sexo	Varón
Edad	39 años
Altura	1,68 m
Peso	69 kg
Pelo	Corto y moreno
Ojos	Marrones
Tez	Amarilla
Rasgos especiales	
Cumpleaños	29 de marzo
Lugar de Nacim.	Pekín

CUALIDADES

Ventajas
Seductor, Aliados (3), Cerebritito, Innovador, Riqueza (2)
Desventajas
Gran ego, Deber (3), Ávaro, Obsesivo

ARMADURA

Tipo	Protección

ARMAS

Tipo	Daño	Disparos/Munición	Alcance
CS-40 Defender	+1	2 / 15	15/30/50



Bienvenido al Beijing de la Guerra del Eón.

ADÉNTRATE EN SUS PELIGROSAS CALLES. PASEA BAJO LA

CÚPULA QUE LO AISLA DEL MUNDO. RIGE TUS PASOS EN

FUNCIÓN DE LOS DISEÑOS DEL CONSEJO POPULAR Y

ENFRÉNTATE A LA IRA DE LA TORMENTA DEVASTADORA.

Métete en la piel de personas normales enfrentadas a unos peligros que ni desean ni han buscado. Siente la paranoia de verte perseguido por aquellos que deberían protegerte del mal. Desenmascara en tu huida hacia adelante un proyecto ultrasecreto en que el Ejército Rojo y la Sociedad Arcana rayan el filo de lo moralmente correcto, poniendo en peligro a toda la ciudad.