



Cuidado con lo que encuentras

1. Mientras investigan los personajes al amparo de la noche un hospital abandonado de siniestra reputación, encuentran una sala donde en las paredes permanecen ancladas grandes estanterías repletas de polvorientos archivos ya resueltos en el hospital. Encima de una mesa cercana entre el polvo y la suciedad provocada por el abandono, se encuentran desparramadas varias fotos, en ellas se muestran los cuerpos diseccionados de los personajes con detallados informes de como murieron en el interior del hospital con fecha de esa misma noche dos horas en el futuro.
2. Cuando los personajes investigan una sala frigorífica para guardar muestras biológicas, a pesar de las reticencias del personal por lo frágil de estas. Se encuentran con que hay una gran caja con el nombre de un personaje en ella, al abrirla se encuentran envasados un montón de órganos en perfecto estado de conservación. En realidad, cualquiera con mínimos estudios médicos reconocerá dentro de ella, todos los órganos vitales de un ser humano dentro de esas bolsas envasadas. El personaje no tiene ninguna cicatriz que demuestre una cirugía, pero el personaje ha sufrido pesadillas recurrentes sobre como le abrían en una mesa de operaciones, que evidentemente se encuentra en el hospital.
3. Al investigar la sala infantil del hospital, los personajes se encontrarán con una puerta camuflada tras un pequeño armario repleto de juguetes. Detrás de esta puerta, se puede ver un pequeño pasillo, adornado con cuadros de querubines y de niños jugando, y un fuerte olor a formaldehído, que reconocerán los que hayan ido a una sala de autopsias. Si algún personaje retira alguno de los cuadros podrá ver la cara sonriente de un niño de carne y hueso. Evidentemente muerto, el olor viene de su cuerpo preservado con una angelical sonrisa.
4. Cuando se investiga la incubadora del hospital, donde una veintena de bebés esperan recuperarse lo suficiente para regresar con sus madres. En un rincón con un pequeño candado, que un personaje hábil puede abrir, puede encontrarse un armario repleto de tubos alargados de un metal de extraña tonalidad. Si se consigue abrir uno de ellos, se puede constatar como una especie de minúsculas criaturas con cierto parecido a un crustáceo se mueven locamente en un líquido de color amarillo verdoso. En un cubo cercano sellado herméticamente hay extrañas agujas usadas con restos de ese líquido en su interior. Sin duda la observación de los bebés dará la confirmación de pequeñas marcas en su cuello provocadas por esas agujas.
5. Al preguntar entre los enfermos que están descansando en el hospital, no pueden dejar de fijarse en tres mujeres que siempre parecen estar juntas. Siempre andan en un sempiterno silencio que solo rompen para que una de ellas responda las preguntas de su interlocutor para luego caer en el mismo mutismo. Si vuelven días después, podrán ver que ahora son cuatro mujeres las que se comportan así. Si le preguntan a las enfermeras dirán que una de ellas fue la que inicio esto, empezando a andar siempre buscando compañía entre las pacientes y poco después, esta mujer se hizo inseparable y se negó a recibir visitas. Si se les vigila con detenimiento, podrán notar unos tentáculos que conectan a las mujeres cuando una de ellas quiere hablar...



Visitantes nocturnos

6. Mientras se recuperan en un hospital, los personajes tras un enfrentamiento con graves heridas terminan hospitalizados en un pabellón donde la única intimidad la proporciona una cortina que cubre cada cama. Por la noche cuando las luces están apagadas, excepto la apenas mortecina luz que proporciona la luz de emergencia, se escuchan pasos apresurados en los pequeños pasillos que proporciona el espacio entre las camas, en tanto que risas de niños llenan la sala, al parecer jugando animadamente. Cada noche una cortina de uno de los enfermos se descorre, las risas crecen en intensidad, haciendo desfallecer a los personajes y una cama a la mañana siguiente se encuentra vacía, pero nadie parece percatarse de estas desapariciones. Si un personaje intenta salir mientras se escuchan estos ruidos, desaparece sin dejar rastro al igual que el resto.

7. Empieza con una risa sin fin, carcajadas salvajes recorren el hospital que debería estar dormido. Entrando en la habitación con alborozo, llega una escena cuanto menos extravagante, ya que una pandilla de payasos. Si, esos con trajes de colores vivarachos, con los pantalones grandes y las caras pintadas como si se hubiesen escapado de un circo de los años 20. Todos los enfermos, incluidos los personajes ríen con locura, saltando las lágrimas entre toses y gruñidos de dolor por esa risa involuntaria. En tanto los payasos escogen a una de las indefensas víctimas y lo amarran a su cama sin que pueda defenderse, en tanto que se debate por el ataque de risa. Entonces se quitan los guantes donde se pueden ver decenas de tentáculos que se introducen en la boca del enfermo. Tras un momento de este espeluznante espectáculo, la tropa de payasos se marchan, pero su desgraciada víctima sigue riendo durante toda la noche antes de escapar por los pasillos. A la noche siguiente, pasa lo mismo, aunque esta vez hay un payaso más en el grupo.

8. Cuando las luces se apagan se puede escuchar cuchicheos debajo de la cama de uno de los personajes. Si aguza el oído, puede escuchar como sea quien sea, le está llamando por su nombre con una grave voz que dista mucho de ser humana, incitando a que baje su cabeza para encararlo. Sino le hace caso, notará como los cuchicheos se convierten en gruñidos en tanto que nota como algo araña la parte de debajo de la cama con furia, como si quisiese llegar a través del colchón para alcanzar al personaje. Si se le hace caso, para alivio del personaje no habrá nadie, pero sí que sentirá un olor animal en la oscuridad y sentirá una creciente sensación de que algo le vigila los días posteriores.

9. A una hora indeterminada de la noche, el personaje se despierta atado en una mesa del quirófano. A su alrededor, doctores se afanan con sus herramientas de trabajo aunque éstas tienen cierta característica orgánica. Aunque sin duda, son los rostros de los cirujanos, lo que más inquieta, pues sus facciones tienen cierto carácter de insecto, como ojos multifacetados, piel quitinosa o mandíbulas chasqueante. Pronto cae en un sueño inquieto al serle introducida la anestesia con un extraño aparato. A la mañana siguiente, en un principio no nota nada extraño, pero pronto siente un fuerte dolor de estómago y como algo está pulsando dentro de su pecho, como si quisiese salir al exterior.

10. Tras levantarse de una virulenta pesadilla, el personaje decide refrescarse la cara en el pequeño servicio de la habitación. Cuando enciende la luz, sentirá que hay alguien observándole desde el espejo. Efectivamente, en su reflejo se puede ver a una extraña caricatura que está llena de deformidades, incrustadas en su cuerpo. Actuará como si fuese el reflejo del personaje. Si se deja la luz encendida, el personaje no será molestado, pero si se apaga la luz, se podrán escuchar

chirridos provenientes del espejo. Poco después se podrá escuchar como el espejo se rompe y la puerta del baño se abre para dejar paso a esa monstruosidad del espejo.



Sucesos inquietantes

11. En su deambular por el hospital en busca de pistas los personajes encuentran la sala de vigilancia. Una pequeña sala repleta de monitores que controlan cada rincón del hospital desde este puesto de mando. No tienen ningún impedimento para pasar a su interior, ya que al parecer la han dejado vacía por unos instantes. Si observan con atención en las cámaras podrán notar que todos los enfermos se levantan de sus camas y empiezan a mirar a las cámaras de seguridad instaladas en su habitación fijamente.

12. Al pasar al lado de una habitación donde se esta dando rehabilitación, por tan solo un instante mientras cruzan por al lado podrán ver por el rabillo del ojo. Una docena de ancianos están destripando con visceralidad a la monitora que debería estar ayudándoles a recuperarse de sus dolencias. Si se da la vuelta para constatarlo todos los ancianos se dan la vuelta para dedicarles una sonrisa siniestra.

13. En la sala de maternidad mientras las madres están descansando después de haber tenido a su retoño, si los personajes aguzan el oído, podrán escuchar una extraña conversación entre los pequeños bebés, que hablan maliciosamente de sus planes de volver a la seguridad del útero utilizando los medios que sean necesarios. Si entran en la habitación obviamente, solo verán a vociferantes bebés por la interrupción de su sueño.

14. En la puerta que da acceso a la morgue del hospital, pueden ver un rastro de huellas de pies humanos de un color negro salen desde ella dirigiéndose a la sala donde están recuperándose los personajes. Cada día, un nuevo rastro se une a ese primero y la sensación de ser observado por alguien va en aumento. Si se accede a la morgue y se observa el inicio del rastro, se podrá ver que los cadáveres tienen los pies de un color negruzco.

15. Desde que se encuentra en el hospital, el personaje no ha dejado de percatarse en que su compañero de cuarto recibe visitas de una peculiar familia desaliñada que se sientan junto a él sin decir ni una palabra en tanto que él empieza a hablar con ellos animadamente. Aunque al llegar la enfermera no parece percatarse de esos visitantes, que puntualmente van a visitar al anciano residente.

Semillas de Partida

- Los personajes son unos ancianos, amigos desde siempre, que están pasando sus últimos momentos en la sala del hospital. Cuando uno de su grupo de amigos fallece, un extraño joven llega para burlarse de su muerte inminente todas las noches desde entonces y amenazando con lo que hará con su familia cuando todos terminen de fenecer. Tendrán que recordar que asuntos tienen con esa criatura (ya que es evidente que los conoce desde que eran unos jovencitos y no ha envejecido en todo este tiempo) y terminarlos de una vez por todas.

- En el hospital donde trabajan como médicos residentes está pasando algo extraño. No solo es que varios enfermos hayan dado muestras de una recuperación extraordinaria, casi podríamos hablar de milagro, sino que se está iniciando lo que solamente se podría hablar de culto sobre la figura de un antiguo compañero que había desaparecido hace unos años, del que hablan los enfermos casi como si fuese un mesías que se les aparece por la noche para sanar sus dolencias. Pronto empezarán a enfrentarse a las consecuencias de estas eficaces, pero perniciosas curas...

- Un amigo muy querido de los personajes descansa en el hospital tras enfrentarse a un peligro para ayudarles. Al principio parecía que todo iba bien, pero unos días después ven que el amigo empieza a empeorar a ojos vista, en tanto que susurra que hay una sombra que está acechando a las personas en el interior del hospital. Si quieren salvar la vida a su amigo van a tener que enfrentarse a un secreto que ha sido pasado de director en director por el bien del hospital y quizás comprendan el sentido de "hacer un sacrificio por el bien general."