

El increíble caso de los ladrones de cerebros

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Aventura](#)

Tagged as : [Pulp](#), [Sin sistema](#)

Date : junio 23, 2014

El increíble caso de los ladrones de cerebros

Introducción

Nueva York, Agosto 1931



Varios científicos están desapareciendo en el área de Nueva York: biólogos, mecánicos, ingenieros en varias ramas... Nadie sabe nada de ellos y la policía parece extrañamente pasiva

con este asunto. Se han desestimado las búsquedas porque no se aprecian signos de lucha y todos los desaparecidos son conocidos por su comportamiento excéntrico. ¿Pero por qué están desapareciendo? ¿Quién se los lleva y para qué?

El increíble caso de los ladrones de cerebros es una aventura que no ha sido diseñada con ningún sistema de juego en mente. En la descripción de las escenas no se indican las habilidades apropiadas para resolver la situación, ni la dificultad ni nada que haga que este texto sea dependiente del sistema.

Por ello, si decides dirigirla podrás elegir el sistema con el que te sientas más cómodo. En otros apartados de la revista podrás encontrar las estadísticas de los adversarios en dos sistemas diferentes [FATE](#) e [Hitos](#) pero si lo deseas puedes jugarlas con el Sistema Sombra, o el Nsd20, o el sistema Narrativo de Mundo de Tinieblas... ¡Tú eliges!

Si decides utilizar otro sistema y quieres contarnos qué tal te ha ido o incluso hacernos llegar tu versión de los enemigos en tu sistema elegido ¡Ponte en contacto con nosotros ya mismo!

Ya paro de soltar el rollo... y ahora atentos a la señal anti destripe si queréis poder jugar algún día esta aventura.



SI PRETENDES JUGAR esta partida NO SIGAS LEYENDO

Notas para el DJ

Alemania se está preparando para la guerra: está desarrollando grandes avances en aviación, en armamento personal o en carros de combate. Pero no es suficiente, están preparándose para conquistar primero Europa y después el mundo con la idea de instaurar el Reich de los mil años. Y para ese objetivo tan elevado nada es suficiente.

Klaus von Werner es uno de los más reputados científicos del Reich, experto en mecánica e hidráulica pero sobre todo conocido por su mente brillante y su capacidad para imaginar nuevos avances. Mientras trabajaba en el proyecto secreto de la Sociedad Thule, las

armaduras Donar con las querían equipar al infame el Spezialkomando Wotan se le ocurrió una cosa: Aunque esta desarrollando una poderosa armadura capaz de dar a un hombre la potencia de fuego de un pelotón el problema radicaba que dentro de ella seguía habiendo un hombre. ¿No podría evitarse esto?

Comenzó a obsesionarse con el tema hasta que descubrió un oscuro artículo en la revista médica de Nueva Inglaterra acerca de la transmisión de las señales eléctricas del cerebro a mecanismos electromecánicos capaces de obedecer a las señales cerebrales. Y entonces lo vio claro, un cuerpo electromecánico capaz de reaccionar ante las señales de un cerebro.

Habló con los contactos que había hecho en la Sociedad Thule y en el Partido Nazi durante su trabajo en las Donar para convencerles de su visión. Su pasión y su capacidad de palabra fueron suficientes para convencerles de que era una buena idea diversificar las líneas de investigación para lograr supersoldados. Se le dio carta blanca para actuar y se le asignó un complemento de soldados para ayudarlo. Esos soldados estaban a las órdenes del joven capitán Heinrich von Drakenhoff.

Von Drakenhoff es un joven y ambicioso oficial recién ascendido con ganas de demostrar su potencial. Proviene de una familia junker y ve su derrota en la Gran Guerra no sólo como una humillación para el pueblo alemán si no como una afrenta personal a su familia así que está más que motivado para su tarea.

Werner y Drakenhoff aprovechan el viaje del dirigible Graff Zeppelin que viaja a New York para trasladar a sus científicos y soldados. En Nueva York buscan conseguir los servicios de ciertos especialistas que requieren para sus planes.

El gran proyecto de Von Werner consiste en la construcción de un ingenio biomecánico, una mole de acero blindado con extremidades hidráulicas y con un cerebro humano que lo controle.

Ganchos

¿Como meter a los jugadores en faena? Eso depende mucho del tipo de personajes que interpreten. A continuación ofrezco algunos posibles ganchos:

- **Los personajes son investigadores privados:** Un familiar de uno de los desaparecidos, Agnes Nieuport, les contrata para encontrar a su padre.
- **Los personajes son justicieros:** Puede que hayan visto cómo secuestraban a uno de los científicos, o quizá un contacto en la policía les haya informado de lo que está sucediendo y haya decidido actuar ante la pasividad de estos.
- **Los personajes son periodistas:** Investigando la desaparición del dr.Nieuport descubre que en los últimos meses ha desaparecido más gente, toda relacionada con la investigación. Y parece que nadie hace nada. Seguro que hay ahí una buena noticia ¡Quizá un Pulitzer!
- **Los personajes son policías:** Algo no cuadra, está desapareciendo gente pero tus superiores no hacen nada. Algo no huele bien y llegarás al fondo aunque sea en tu tiempo libre.
- **Los personajes son científicos / genios tecnológicos:** Estás asustado por la desaparición de colegas y crees que debes investigar qué está sucediendo, o quizá has sido secuestrado por los esbirros de Drakenhoff.

Nudo: escenas

A continuación se van a describir una serie de escenas que pueden ser de utilidad para narrar la aventura y que los jugadores pueden llegar a visitar en sus pesquisas. No es necesario que se recorran todas ellas y puede que sus investigaciones les lleven por derroteros no contemplados.

Como guía para el director de juego: existe una cronología de acontecimientos que se sucederán si los jugadores no hacen nada por evitarlo. Tomando como referencia el día en que se inicia la partida (3 de agosto de 1931) se establece la siguiente cronología:

10 junio : *Llega a New Jersey el Graff Zeppelin*

20 junio : *Desaparece Matías Allstrom*

22 junio : *Desaparece Jonathan Goodrich*

25 junio: *Desaparece Mark McManus*

30 junio: *Desaparece Joseph Smith*

14 julio: *Desaparece Jonathan Hodge*

1 agosto : *Desaparece el profesor Nieuport*

3 agosto : *Los personajes se ven implicados*

5 agosto : *Se ensambla el primer prototipo de soldado neumático*

6 agosto: *Von Drakenhoff ordena que se desmantele el laboratorio, se ejecute a los científicos prescindibles y se trasladen los materiales al barco "Stavros"*

8 agosto : *Ataque al restaurante Giorgio's*

13 agosto: *Parte el carguero "Stavros" con el prototipo en su bodega*

15 agosto: *Parte el Graff Zeppelin con destino a Berlín y Drakenhoff como pasajero.*

Escena especial: ¡Esbirros tenían que ser!

Una cosa que suele pasar siempre que se pone a los jugadores a investigar es que las posibilidades de que se queden atascados en algún punto son muy altas: Quizá las pistas no están tan claras como creías, quizá son unos negados y no las ven pero por lo que sea la trama no avanza como desearías.

Esto nunca debe pasar.

Esto es pulp y la acción debe fluir, nunca estancarse. Para ello te dejo aquí una escena comodín a la que recurrir cuando creas que la acción se detiene, para dinamizar la sesión y que los jugadores no empiecen a tener cara de frustración mientras buscan cómo seguir.

Von Drakenhoff puede que sea todo una estrella en ascenso, inteligente y ambicioso. Pero por desgracia para él los soldados que le han asignado no son ningunas lumbreras. Hans y Udo son dos de los agentes asignados, concretamente los que se han encargado de las desapariciones. En algún momento se cruzarán con los jugadores y serán conscientes de que alguien está queriendo meter las narices en sus asuntos. Si creen que los jugadores se acercan mucho o tú crees que la acción se estanca, Hans y Udo movidos por el pánico atacarán a los Pjs armados con pistolas. Su intención es capturarlos y llevárselos a Drakenhoff

para que él decida qué hacer con ellos.



Si son derrotados pueden ser interrogados. Si se les hace cantar les indicarán la dirección del almacén donde está montado el laboratorio. Ver **El almacén**

Si los jugadores informan a la policía de lo que le han sonsacado a Hans y Udo un infiltrado en la misma interceptará los informes y avisará a Drakenhoff para que desalojen. La policía sólo encontrará un almacén vacío cuando vaya a investigar un día más tarde.

Si los jugadores son los derrotados les llevarán atados hasta el almacén: Ver **Como en el circo**

Escena: Laboratorio de Nieuport

El buen doctor tenía un laboratorio en la facultad de medicina de la universidad Empire State. En él pasaba muchas horas con su proyecto de comunicación hombre-máquina. En él podrán encontrar los escritos del doctor pero poco más.

Si investigan un poco entre el personal de la facultad encontrarán testigos que afirmarán que dos individuos con trajes oscuros metieron al profesor en un coche de forma poco amable. El coche es un sedán negro bastante vulgar con matrícula de Nueva York. NO hay más descripciones de los secuestradores.

Los secuestros anteriores al resto de científicos son muy similares, dos individuos con ropas

oscuras han metido al secuestrado en un coche cuando salía de su casa o del laboratorio / lugar de trabajo.

Escena: El Graff Zeppelin

El Graff Zeppelin es uno de los más elevados exponentes de la tecnología aeronáutica de la época, un orgullo para Alemania y una demostración del nivel técnico de esta emergente nación. Voló por primera vez el 18 de septiembre de 1928 y es un coloso de 236,6 m de longitud y un volumen de 105.000 m³. Su planta motriz consiste en 5 motores Maybach de 550 CV y su capacidad de carga asciende a 60 toneladas. En su último viaje transatlántico partió de Berlín con el objetivo de inaugurar el muelle de amarre del Empire State en Nueva York pero finalmente este no ha podido ser usado y el Graff Zeppelin tuvo que variar su rumbo para amarrar al otro lado del Hudson. En él viajaban numerosos miembros de la alta sociedad alemana y europea así como periodistas que acudían a la inauguración del Empire State Building, el edificio más alto del mundo.



Graff Zeppelin amarrado en Lakehurst, Nueva Jersey

Como ya sabemos también viajaba en él un contingente de soldados y técnicos alemanes con un insidioso plan en mente.

El próximo vuelo del dirigible tendrá lugar el 15 de agosto, mientras tanto permanecerá amarrado en la Base Aeronaval de Lakehurst, Nueva Jersey, situada 75 millas al sur de Nueva York.

Pueden acceder al dirigible de forma sencilla si cuentan con acreditaciones de prensa o similar. En el dirigible no ocultan nada y no están al tanto de la misión de von Werner y Drakenhoff. De hecho no debería ser muy difícil convencer a algún sobrecargo de visitar el interior ya que se siente desmesuradamente orgullosos de su nave. El interior cuenta con todas las comodidades para sus pasajeros incluyendo incluso un gran comedor elegantemente adornado.



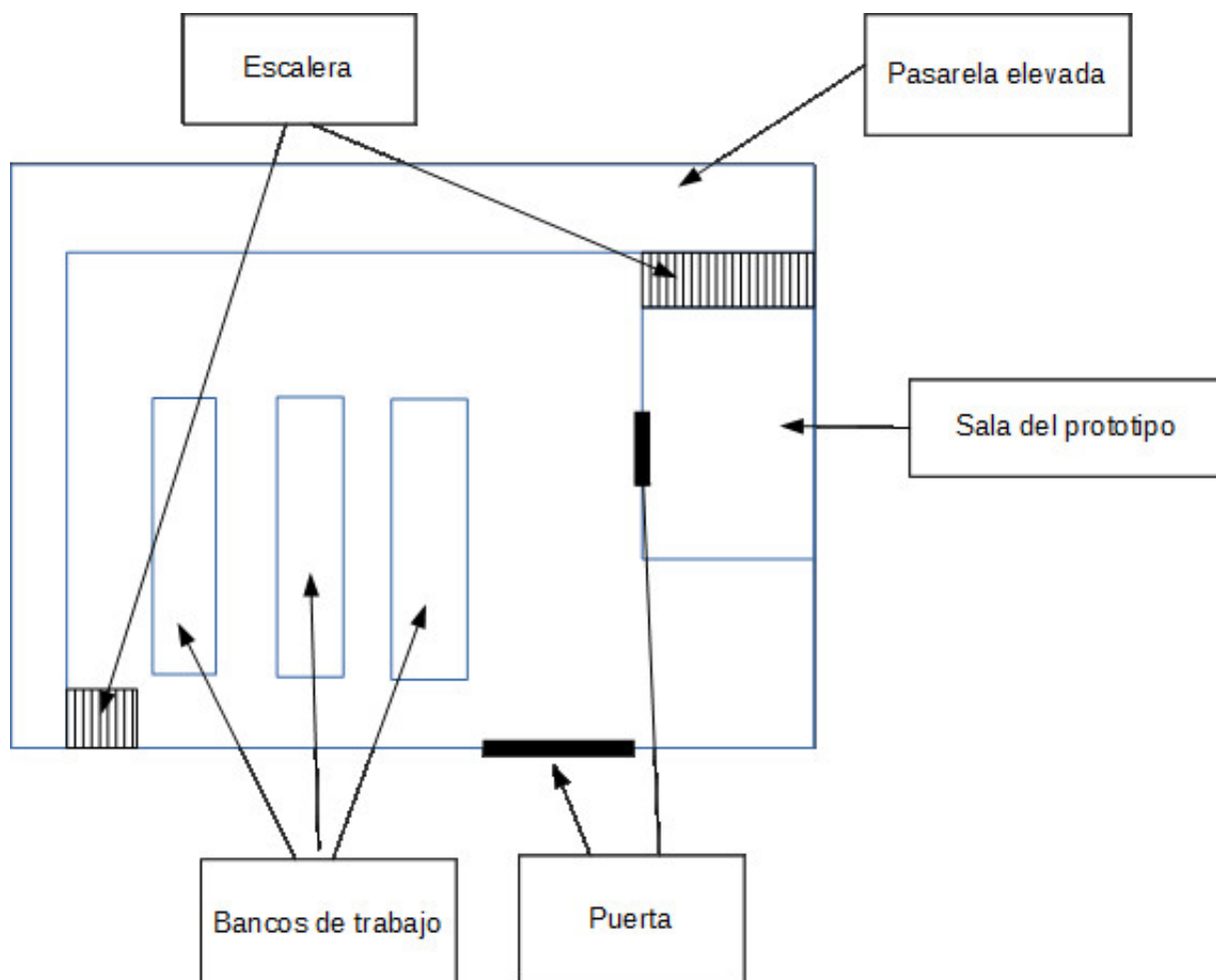
Comedor del Graff Zeppelin

Aparte de conocer los entresijos de esta enorme aeronave no sacarán mucho en claro. El equipo de von Werner voló en el dirigible y llevaban bastantes cajas en la bodega de carga pero ni los manifiestos de carga ni de pasajeros ni la tripulación pueden añadir nada más. Lo

que sí pueden averiguar es que Drakenhoff tiene pasaje para el viaje de vuelta a Berlín. Drakenhoff volverá a Alemania por aire para preparar la llegada del robot y presentarlo a sus superiores. Si es interceptado no aceptará haber hecho nada y de ser necesario se defenderá. Es un consumado espadachín, mucho ojito (Ver [Dramatis Personae](#))

Escena: El almacén

Von Werner ha instalado su laboratorio al otro lado del Hudson, en Nueva Jersey. Está situado en una pequeña zona empresarial cerca del amarradero de dirigibles de Lakehurst . Desde el almacén puede observarse la majestuosa imagen del Graff Zeppelin anclado a la torre. El almacén, bastante vulgar desde el exterior, está custodiado en su interior por cinco soldados vestidos de civil. Están armados con subfusiles y, están desplegados para vigilar a los científicos más que para custodiar el almacén de incursiones externas. Hay dos guardias más que patrullan el exterior haciendo rondas con un sedán negro armados con pistolas. No obstante llevan subfusiles en el maletero por si fuera menester. Además de los vigilantes hay siete técnicos y dos científicos alemanes aparte de los secuestrados.



-
-
-
Aparte de este despliegue tenemos a Von Werner y Drakenhoff dirigiendo la operación.

Y un robot.

Escena: ¡Está vivo!

Finalmente los esfuerzos de Von Werner al frente del equipo de científicos y técnicos ha dados sus frutos. Han conseguido un prototipo totalmente operativo.

Prototipo de Übersoldat

Se trata de un coloso de acero blindado de más de dos metros de altura y articulaciones de goma negra, allí donde una persona tendría la cabeza un cerebro humano flota en un extraño fluido verdoso contenido por una burbuja de vidrio, sus ojos sin párpados parecen mirar directamente a los ojos de cualquiera que le observe.

Está encerrado en la sala marcada como "Sala del prototipo" conectado a una interminable serie de cables eléctricos que están cargando sus baterías internas. Está preparado para ser activado en cualquier momento.

Ver sus características en el [Dramatis Personae](#).

Escena: Como en el circo

Si los jugadores han sido capturados ya sea antes o después de entrar en el almacén o incluso como consecuencia derivada de conceder el combate a von Werner se le ocurrirá la diabólica idea de usarles como sparring del übersoldat.

Los soldados habilitarán una zona para el combate y se asegurarán de que no pueden salir de él apuntándoles con sus armas. El prototipo necesita un bautizo de fuego

Escena: Giorgio's

Vale, el prototipo está operativo y está preparado para sacarlo del país y llevarlo a Alemania para presentarlo ante los superiores de Drakenhoff. ¿Pero seguro que funciona?

Si los jugadores han dejado que los alemanes se escapen con el robot sin que pudieran probarlo von Werner comenzará a obsesionarse con la idea de que quizá no esté realmente terminado y quizá no funcione correctamente. Ante su insistencia Drakenhoff busca un objetivo en el que poder probarlo. Al principio piensan en vagabundos pero finalmente deciden enfrentarle con algo un poco más peligroso: la mafia siciliana.



Drakenhoff, a través de sus contactos en la policía de Nueva York conoce un restaurante muy frecuentado por una de las familias Giordiano y decide que puede ser un buen bautizo para el coloso. Llevan al robot hasta el restaurante Giorgio's en un camión y una vez allí lo sueltan con una única orden: Mata a todo el mundo.

El local es típicamente italoamericano con manteles a cuadros y olor a ajo. En plena hora de la cena en robot ha atravesado la puerta sorprendiendo a los pistoleros. La escabechina es terrible.

Los jugadores pueden llegar a enterarse de este hecho por sus contactos, la radio o simplemente por las sirenas de la policía.

Si investigan la escena del crimen pueden descubrir que :

- el causante tiene una fuerza descomunal
- sólo hay casquillos de las armas de los mafiosos
- hay agujeros de bala por todas partes
- Hay testigos que vieron al robot entrando en la parte trasera de un camión que luego salió hacia el puerto.

Escena: El puerto

Los alemanes han llevado al robot hasta un almacén del puerto donde esperan a la salida del carguero *Stavros*. Están ocupando un almacén oscuro y lleno de cajas. Una enorme caja de madera contiene el prototipo. Se encuentra en suspensión para ahorrar baterías pero que se activará inmediatamente si es abierta la caja que lo contiene.

El almacén estará custodiado por los soldados que no hayan sido eliminados en anteriores escenas y por cuatro técnicos que son los encargados del mantenimiento del prototipo.

Von Werner y Drakenhoff se alojan en el hotel Waldorf Astoria hasta sus respectivas fechas de partida en el Stavros el día 13 y en el Graff Zeppelin el 15 respectivamente.

Escena: El barco

El *Stavros* es un barco con bandera chipriota que llevará a von Werner y su equipo hasta el puerto de Hamburgo. Es un carguero enorme que ha visto mejores días y que está más que un poco oxidado.



La carga de von Werner se guarda en un pequeño apartado de la bodega de carga donde la custodiarán día y noche al menos la mitad de los soldados que queden en pie.

A parte de los soldados alemanes hay que tener en cuenta el posible enfrentamiento con los marineros del Stavros que no verán con buenos ojos que nadie invada su barco.

Posibles desenlaces

A continuación se dan unas breves indicaciones a algunos de los posibles finales de la aventura. Los finales se pueden combinar: Pueden detener a Drakenhoff pero a pesar de eso los alemanes pueden escapar con el prototipo, por ejemplo.

Los jugadores detienen a von Werner: Las autoridades se harán cargo de von Werner y sus ayudantes. Si los jugadores intentan alguna vez saber algo de él no podrán. En ningún sitio consta su detención, aparentemente se ha volatilizado. En realidad el gobierno de EEUU le ha hecho una oferta para desarrollar armamento para ellos y él no se ha negado. Oficialmente eso nunca ha ocurrido.

Los jugadores detienen a Drakenhoff: Drakenhoff cuenta con visado diplomático por lo que será liberado en breve. No hace falta decir que los jugadores se habrán ganado un enemigo implacable y posiblemente recurrente en sus futuras aventuras.

Los jugadores destruyen el prototipo: El prototipo así como los planos son requisados por la policía quienes a su vez lo entregarán al ejército quien empleará los diseños de von Werner para desarrollar su propio prototipo.

Los alemanes escapan con el prototipo: Otra vez será, está claro que los jugadores han hecho cuanto han podido pero los alemanes han sido más listos o hábiles. El prototipo será del agrado de sus superiores y comenzará la fabricación de más unidades. Las primeras serán asignadas al SpezialKommando Wotan vinculado a la Sociedad Thule.