

ALCATRAZ

MÓDULO PARA KULT

RUBEN VILLAMEDIANA

ÍNDICE

INFORMACIÓN GENERAL PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

—Lectura introductoria de partida.....	Pág. 3
—Jornadas en la prisión.....	Pág. 5
—Mapa del complejo principal de celdas	Pág. 6
—Cosas a tener en cuenta antes de empezar la sesión	
—Información general existente.....	Pág. 7

MÓDULO: ALCATRAZ

—Día 1º.....	Pág. 8
—Día 2º.....	Pág. 12
—Día 3º.....	Pág. 16
—Día 4º.....	Pág. 22
—Día 5º.....	Pág. 26

ANEXOS

—Documentos de partida	Pág. 28
—Hoja de trasfondo para el máster	Pág. 33
—Ficha de Personaje	Pág.



LECTURA INTRODUCTORIA

Música: What a night, what a moon, What a girl / Brunswick 7511

“Existen lugares en el mundo que se caracterizan por ser el icono representativo de hechos, incluso de sensaciones abstractas que el ser humano es capaz de experimentar. Hoy en día, muchos de esos lugares son motivo de visitas turísticas, las cuales generan grandes cantidades de riqueza. En este caso, hablamos de la prisión de Alcatraz.

Alcatraz representa un lugar que transmitió durante bastantes años la terrible soledad, la desesperanza y el desmedido castigo a sus presos. Pensada no para reformar, sino para castigar a quien por sus actos lo merecía, así como para asegurar que los expertos en fugas no pudieran volver a escapar nunca más, la prisión de Alcatraz ganó fama mundial por ser la más segura de Estados Unidos. Mientras que, por lo general, las prisiones eran vigiladas **por un guardia por cada siete presos, en Alcatraz se contaba un guardia por cada tres**. El complejo disponía de las instalaciones más punteras en cuanto a construcción y tecnología para prisiones se refiere, y la exagerada rigurosidad de las normas internas provocó el suicidio de una buena cantidad de presos. Se dice que un 20% de los encarcelados se volvió loco, y fue un hecho tan escandaloso que tuvieron que revocar la norma interna de prohibir hablar a los presos, permitiéndoles hacerlo durante ciertos momentos del día. Cuando alguno de los presos caminaba fuera de las líneas amarillas pintadas en el suelo del complejo de celdas, cuando desobedecían una orden o cuando peleaban entre ellos, eran duramente castigados, siendo encerrados en el peor de los casos en las celdas del bloque D. Este bloque estaba destinado a todos aquellos que dieran motivos a los guardias, y estaba pensado para generar la más absoluta desesperación, pretendiendo disuadir de una nueva “rebelión” contra las normas. Eran las celdas más húmedas y frías, sumidas en la más profunda oscuridad, donde los presos podían llegar a estar días, semanas... Se sabe que uno de ellos llegó a pasar dos años encerrado en uno de esos habitáculos de tres por dos metros, completamente incomunicado y sin poder ver luz alguna en todo ese tiempo. Estos eran los motivos que causaban la locura a sus “inquilinos”, y por lo que todos los hombres obligados a residir allí deseaban escapar de aquel lugar insufrible, conocido popularmente como “La Roca”.

De hecho, hubo numerosos intentos de escape durante todos sus años de funcionamiento, y sólo uno de ellos es posible que fuera con éxito, aunque a día de hoy no está confirmado. Fue el caso de Frank Morris, John y Clarence Anglin, que lograron acceder al exterior tras cavar durante meses un túnel que les permitió acceder al tejado, y con numerosos chubasqueros pudieron confeccionar una improvisada lancha para tratar de superar los dos kilómetros de helado océano que les separaban de la libertad. Sin embargo, a día de hoy no se conoce su paradero. Lo único que encontraron tras la fuga fueron los efectos personales de uno de los hermanos, en la costa de la isla Angel, por lo que se cree que fueron arrastrados por las aguas. Este hecho sucedió el 12 de junio de 1962, justo un año antes de que clausuraran la prisión. Todas las ocasiones de fuga anteriores fueron infructuosas, acabando por lo general con la mayoría de los presos muertos, abatidos con fusiles, tanto durante en el desempeño de la fuga como tras los intentos, como castigo por osar atreverse a hacerlo.

Entretanto, la monotonía tras muros y barrotes causó una fuerte mella en todos sus internos, haciendo que su vida se tornara, poco a poco, de un color grisáceo. Los lánguidos lamentos se sucedían de forma cotidiana, y el temor a ser recluidos al bloque D hacía de los presos meras existencias que olvidaban su pasado y su futuro, dando lugar a una resignación tal que llegaba a ser algo psicológicamente peligroso. Todo ello quedaba acentuado por la mala praxis de bastantes guardias que, a menudo, disfrutaban de castigar a sus presas golpeándolas, atemorizándolas y amenazándolas con hacerles conocer el infierno en vida. Y no hay mayor

infierno que dejar de existir para nadie, incluso para ti mismo. Esto era lo que representaba el bloque D: el auténtico limbo, el único lugar donde el tiempo y el espacio se plegaban sobre sí mismos, restando únicamente las reflexiones de los desdichados, las cuales nunca llevarían a nada. La eternidad que muchos anhelan por desconocimiento, pero que, quien la conoce, termina por dar un final a su miserable mente torturada.

En 1963 la prisión fue clausurada. Los motivos oficiales fueron la cantidad de dinero que había que invertir en la prisión, ya que la humedad y el salitre provocaban debilidad en las estructuras de cemento y óxido en el metal. Otros justifican el cierre por el supuesto maltrato y las pésimas condiciones de vida sufridas por los internos. Sin embargo, lo que verdaderamente sucedió es mucho más intrincado que todo lo que se comenta.

El gobierno de Estados Unidos mantiene en secreto los hechos que acaecieron poco antes del cierre de Alcatraz, ya que el conocimiento de los mismos, en manos de la opinión pública, podría haber supuesto serios problemas a nivel político."

JORNADAS EN LA PRISIÓN

- 1º Duchas, afeitado y cambio de ropa (**revisión de presos**).
- 2º Desayuno (trabajos en cocina).
- 3º Jornada de trabajo o tiempo en las celdas (taller de carpintería, lavandería, biblioteca, banda de música, peluquería). **Revisión de presos**.
- 4º Comida (trabajos en cocina).
- 5º Tiempo en prisión (biblioteca, **revisión de presos**).
- 6º Salida al patio de 40 minutos, durante ese tiempo los funcionarios de prisión comprueban todas las celdas (**revisión de presos al regresar**).
- 7º Jornada de trabajo o tiempo en las celdas (trabajos del punto 3).
- 8º Cena (trabajos en cocina).
- 9º Dormir, **revisión de presos**).

HAY 7 REVISIONES DE PRESOS DURANTE LA NOCHE, LOS GUARDIAS PASEAN POR LAS GALERÍAS COMPROBANDO QUE TODO PRESO ESTÉ DORMIDO EN SU CELDA. HAY QUE TENER EN CUENTA QUE LA FAMOSA FUGA DE ALCATRAZ SE HA EJECUTADO EL AÑO PASADO. LA RIGUROSIDAD DE LOS FUNCIONARIOS DE PRISIÓN HA AUMENTADO, ASÍ COMO ALGUNOS SE MOSTRARÁN FRÍOS. DEBE HACERSE NOTAR ESTO DURANTE LA PARTIDA.

Aparte del orden de cada jornada en prisión estándar, hay que tener en cuenta que puede haber eventos diferentes durante la partida. Por ejemplo, los presos disponen de una capilla, por lo que si la partida transcurre un domingo, habrá oficios en la misma.

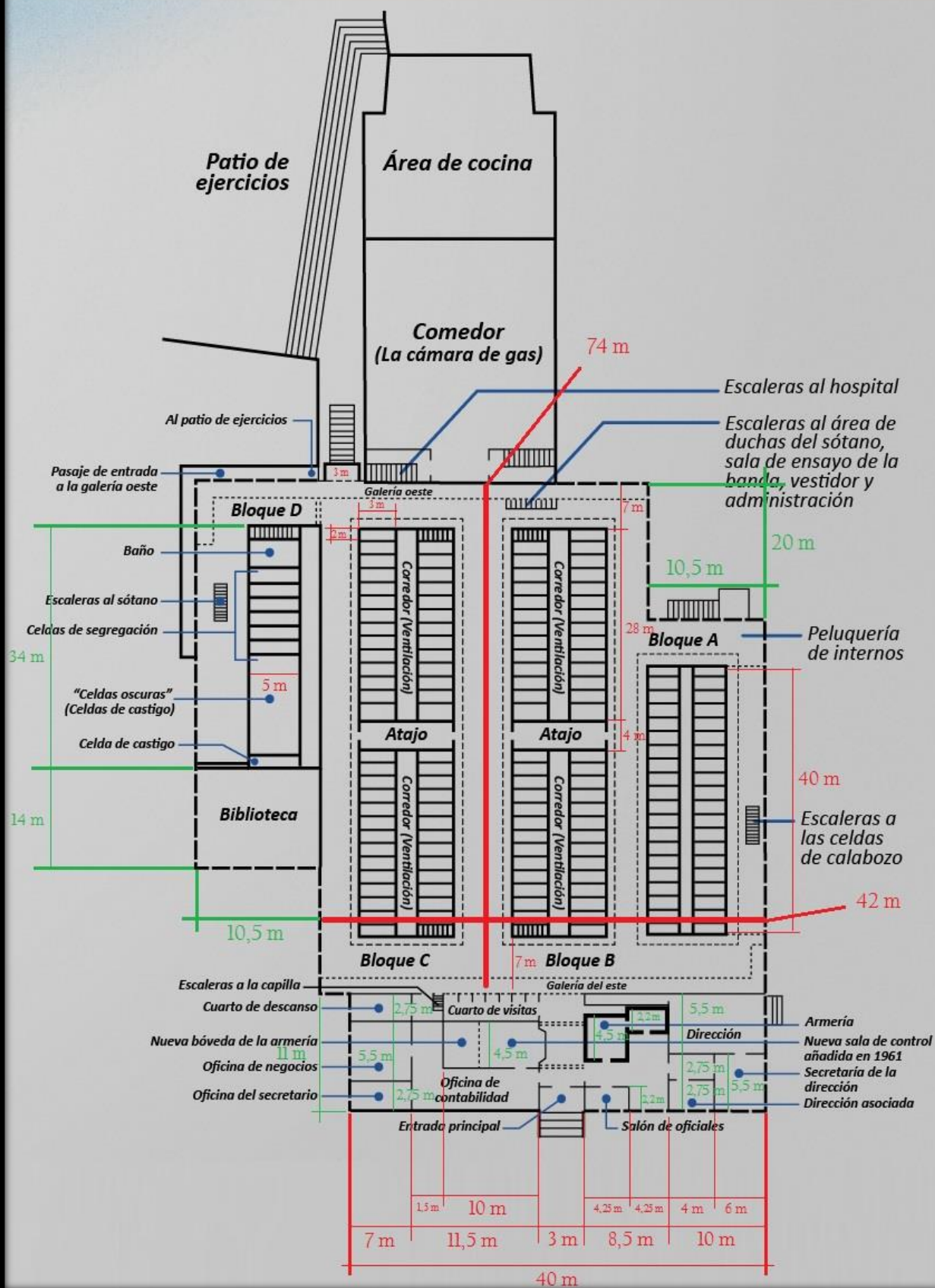
También podría darse una visita de algún familiar que quiera visitar a alguno de los presos, o incluso puede que se rompa la rutina en alguna ocasión para visionar alguna película en alguna sala preparada para ello. Si se desea, esta sala de cine se encontrará en el subsuelo, en una sala junto a la sala de ensayo de la banda. O incluso la sala de ensayo de la banda puede tener un altillo donde la banda practica sus notas, y en la misma sala de ensayo podría acogerse al público y habilitar la misma para hacer funciones de sala de cine. En cualquier caso, la banda actuará en esta sala siempre y cuando las personas que vayan a presenciar el concierto sean internos de la cárcel y los funcionarios de prisión. De hacerlo para otro tipo de público ajeno a la prisión, esta actividad se realizará en otro lugar de la prisión de Alcatraz, pero fuera del edificio designado para presos.

La ducha, por ejemplo, se dará con menos regularidad. Por tanto, no podrá ser tratado como algo recurrente. Sí que se afeitan una vez al día. Cortarse el pelo, una vez por mes.

No hay que olvidar a aquel preso que acabe encerrado en las celdas de segregación, celdas oscuras y celdas de castigo. Todos aquellos no participarán de ninguna actividad, y los que estén encerrados en las celdas oscuras y las celdas de castigo no tendrán acceso a luz siquiera, el aislamiento es total. En las celdas de segregación hay poca luminosidad, pero al menos pueden ver pasar a los funcionarios de prisión de vez en cuando. No tendrán acceso a biblioteca igualmente.

Es por todo esto que trabajar se convierte en un lujo que todos quieren disfrutar. Los presos que no trabajen se darán cuenta de que tienen demasiado tiempo libre en el que no hacen nada, y esto acaba por torturarles, ya que al no trabajar estarán en sus celdas sin poder comunicarse con libertad ni poder moverse.

MAPA DEL COMPLEJO PRINCIPAL DE CELDAS



El primer día comenzará desde la mañana. Puede que tengas jugadores que vayan a ingresar en prisión el día de inicio de sesión. Si lo ingresan ese mismo día, haz que pase por todos los protocolos: entrada en la cárcel previa llegada en barco, visión de la parte exterior del módulo de celdas, llegada al complejo de celdas a través de las puertas de seguridad, se le desprovee de su vestuario y efectos personales, se hace que se duche y se seque, añadiendo elementos químicos para matar pulgas y otro tipo de insectos contagiosos, se le da la ropa y se le lleva desnudo a su celda.

Información inicial existente

Desde 1962, la seguridad en la prisión ha aumentado. Al parecer, por las noticias que llegaron, los que escaparon (Frank Morris, John y Clarence Anglin) no fueron encontrados. Los guardias comentan que probablemente fueron devorados por los tiburones, ya que parece haber muchos por la bahía de San Francisco. Sin embargo, todo aquello que pasó sienten que les dejó en evidencia de una manera vergonzosa, por lo que su estado de ánimo se ha recrudecido. Para el Master: si alguien muestra simpatía por Frank Morris o su fuga, o si alguien comenta algo molesto, será implacablemente aislado a las celdas del bloque D, y dependiendo del grado de simpatía a los fugados o agresión a la autoestima de los funcionarios de prisión, irá a una celda más o menos dura.

Durante los primeros días de la semana, parece ser que personal de Interior va a visitar la prisión para comprobar el número de presos. Es probable que el cierre de Alcatraz esté próximo.

Por otro lado, hace ya dos años que desterraron a Yana Wanikiya (significa Oso Salvador, los jugadores no tienen acceso a esta información salvo que alguno tenga conocimientos relacionados) y un mes desde que internaron a Jack Barrens en una de las celdas de segregación, un prisionero muy querido por todos, por ser muy jovial y optimista a pesar de las circunstancias. Formaba parte de la banda de música, tocando el saxo.

COSAS A TENER EN CUENTA ANTES DE EMPEZAR LA SESIÓN

Al final del módulo encontrarás una hoja de ayuda para el master, donde los jugadores ingresarán los datos básicos que debes conocer para dirigir a los jugadores. Consta de una sección de datos personales, donde aparece una sencilla descripción física de los protagonistas, así como una pequeña sección donde se incluirán el secreto inconfesable, las ventajas y las desventajas. De esta manera, tendrás toda la información de los personajes necesaria para que introduces el factor de pánico que pueden sufrir a lo largo de la aventura. También se incluye una ficha de Kult más comprimida, donde aparecen referencias a las páginas del manual básico de 1ª edición.

ALCATRAZ

DÍA 1° (17/03/63, domingo)

Puede introducirse **durante la mañana el oficio de una misa**, si se desea. En los **anexos** se adjuntará la temática del sermón en caso de querer representarlo.

Durante la comida, puede surgir un choque entre algún jugador y algún otro recluso. Si alguno de ellos trabaja en la cocina, estará sirviendo la comida y el altercado puede ir enfocado hacia él. Esto debe improvisarse.

Hoy se libera a Jack Barrens de la celda de segregación durante el tiempo en el que los presos se encuentran **en el patio**. **Tendrá varios moratones que no se verán demasiado a no ser que se saque una tirada de percepción.** Además, si el altercado anterior lo propicia, **puede que se dé un choque más contundente con el jugador directamente implicado.**

"Mientras estáis conversando en el patio de ejercicios, ataviados con chaquetas y gorros para soportar la brisa helada proveniente del océano, aparece Jack Barrens por el acceso del complejo de celdas, escoltado por algunos funcionarios de prisión. Cuando llegan al principio de las escaleras del patio, Frank Grimes le retiene para decirle algo al oído con una expresión bastante fría. Jack asiente aparentemente nervioso. (Tirada de percepción: Una lágrima resbala por su mejilla, casi como un acto reflejo ante lo que el funcionario de prisiones le ha dicho). Después, Jack se separa de los guardias que le han escoltado, baja un par de escalones y se detiene. Da la apariencia de no saber muy bien a dónde quiere ir, un tanto desorientado."

Si hablan con Jack Barrens, les comunicará con gran pesar que los guardias se han vuelto insufribles desde hace algún tiempo. Lo único que ha hecho durante estos meses es reflexionar sobre la vida seriamente, hacia dónde va todo esto y qué propósito tiene la misma para él. Sólo desea cumplir su condena, y muestra expresamente, **y de forma muy dramática**, el deseo de que todos los que tienen relación con Alcatraz paguen por sus actos de la forma más dura posible, incluidos los guardias (**Atención: Jack Barrens tiene la sensación de que eso va a suceder pronto. No se sabe si es paranoia por el tiempo que lleva en soledad, pero tiene la certeza de que pronto se dará ese "ajuste de cuentas"**). Está profundamente arrepentido de sus actos. **El motivo de su confinamiento fue el de improvisar unas notas con el saxofón durante un ensayo.** Lo que Frank Grimes le ha dicho es: "Como vuelvas a tener otro momento de brillantez, no sólo me voy a desquitar contigo, vas a hacer compañía al piel roja en el Bloque D... O algo peor." Si Jack Barrens se altera demasiado, los guardias se lo llevarán del patio a golpe de porra.

NOCHE 1ª (18/03/63, lunes)

(MÚSICA: 02. BEHIND THE CURTAIN OF LIFE) Cuando los presos están durmiendo, tienen sueños, posiblemente propiciados por la conversación con Jack Barrens, en caso de haberla tenido. Si no, no tendrán pesadillas.

DURANTE LA NOCHE, SE ORGANIZA UN REVUELO. SE ESCUCHAN GRITOS EN EL BLOQUE B INFERIOR IZQUIERDA, ASÍ COMO UNOS GOLPES BRUTALES.

"Despertáis sobresaltados al escuchar a algunos presos pedir a gritos a alguien que, por favor, se detenga inmediatamente, mientras se perciben asimismo unos terribles golpes secos, como si alguien estuviera golpeando algo duro, que suena como cerámica."

Si alguien se encuentra en una situación idónea (bloque C inferior derecha), puede tirar percepción:

"Te cuesta ver lo que está sucediendo en plena oscuridad. Rápidamente las linternas de los funcionarios de prisión que están haciendo la ronda nocturna comienzan a refulgir apuntando a todas partes, mientras piden a un compañero que encienda la luz inmediatamente. Cuando la luz, tras unos segundos, inunda la sala, es cuando lo ves. Los presos que se encuentran en celdas contiguas son quienes están alterados, completamente preocupados, mientras sus rostros están tan apretados a los barrotes que parece que vayan a atravesarlos. Uno de ellos tiene sacado un brazo, como si tratase de asir algo con la mano desesperadamente. Entre estas dos celdas se encuentra la que aloja a Jack Barrens, de la que provienen los golpes que, en ese mismo momento, se detienen al escucharse un desagradable y sonoro chasquido. **(Tirada de EGO, dependiendo del fallo quedará mareado o incluso puede que se desmaye)**. Jack tiene la cabeza prácticamente incrustada en el lavabo. Desde tu posición puedes verlo todo, y comienzas a sentirte agobiado y alterado. No eres capaz de imaginar cómo ha podido hacer eso sin caer desmayado antes. Estás completamente seguro de que lo que era su nariz debe corresponder a ese amasijo de carne que se encuentra prácticamente entre sus ojos. Las salpicaduras de sangre que hay por el corredor son testigo de la fuerza que se ha aplicado para producir esta automutilación. **(Percepción)** Parece esbozar una sonrisa, algo que la abundante sangre lo transforma en un gesto bastante siniestro.

Los funcionarios, al llegar hasta la celda, se detienen. Uno de ellos, un muchacho joven, comienza a sufrir arcadas.

—¡Un médico!— exclama fríamente el otro guardia.

A la carrera llegan otros dos, que ordenan que se abra la celda 72. Procurando no mostrar repugnancia al ver aquella atrocidad, entran en la celda decididos a sacar a Jack de allí.

Le arrastran cogiéndole dos funcionarios, cada uno de un brazo, dejando una larga huella de sangre por el pasillo de la galería, que poco a poco se va volviendo más fina hasta desaparecer. Todos los presos a lo largo del corredor comienzan a gritar, unos sorprendidos, otros furiosos, y son muchos, casualmente los que no se encontraban cerca de la 72, los que comienzan a acusar a los guardias de asesinato."

A los que se encuentren en el bloque B inferior y superior izquierda, y C superior derecha:

"Apenas te da tiempo a fijarte en el rostro del preso, que no eres capaz de reconocer. Mientras los vigilantes, impassibles, corren arrastrándolo con premura, sólo ves que su rostro está terriblemente desfigurado. Estás convencido de que están arrastrando a toda prisa lo que es un cadáver, un preso que ha debido ser víctima de un ataque, o quizá se haya suicidado. Sabes que el suicidio es algo para nada insólito en esta prisión, pero, en este caso, te parece algo improbable teniendo en cuenta los daños que parece haber sufrido ese hombre. Pronto, los funcionarios, perseguidos por los gritos de los presos que les acusan de haber estado directamente implicados con el caso, llegan hasta la puerta que da al comedor, a través del cual se accede al hospital para presos."

Tras todos estos hechos, los guardias empezarán a ordenar que se haga el silencio. Si algún jugador da demasiada guerra, se le llevará a pasar la noche a una de las celdas del bloque D. Se dejará patente el hecho de que el suceso de esta noche agravará la relación entre los presos y los carceleros.





DÍA 2° (18/03/63, lunes)

Durante la mañana, en la hora del desayuno, los funcionarios descubrirán que **Yana Wanikiya**, el indio, ha muerto en su celda. Los jugadores no tienen por qué saber este suceso. Si hay algún jugador que tenga contactos entre los carceleros, podrá enterarse del suceso. En cualquier caso, si averiguan algo, no será demasiado. **Yana Wanikiya** no parece haber sufrido tanto como Jack Barrens, da la impresión de haber muerto por ayuno, se ha encontrado la comida que los guardias le llevaban a su celda. A pesar de dar la imagen de un tipo que ha bajado exageradamente de peso y de no haber mantenido relación social alguna, mantiene el rostro impassible.

El día transcurrirá en el orden habitual, exceptuando los siguientes sucesos:

—Durante la mañana el servicio de limpieza se encontrará fregando el suelo del pasillo para eliminar el rastro de sangre, e higienizando la celda, cuyo lavabo está fracturado por varias zonas.

—Durante las comidas, algunos grupos están hablando en voz baja sobre lo que piensan que ha pasado. El grupo de presos que conformaban junto a Jack Barrens el grupo de música, estarán seguros de que esto ha sido una especie de ajuste de cuentas por parte del carcelero que le encerró en las celdas de segregación. Dicho funcionario es el mismo que le condujo al patio el día anterior y le amenazó.

Hay tres presos que no parecen haber dormido bien, mencionarán haber tenido pesadillas que no son capaces de recordar.

NOCHE 2ª (19/03/63, martes)

Durante la noche, los jugadores tendrán la primera "pesadilla". En esta primera apenas tendrán posibilidades de hacer gran cosa, en las subsiguientes sus posibilidades de acción irán aumentando.

Ambientación: habrá una luz azulada en todo el lugar, un azul tenue, la cual poco más permite que ver prácticamente siluetas. (MÚSICA: 07.A PATH THROUGH REMEMBRANCE)

"Despiertas, posiblemente por la incomodidad de tu camastro, al que ya creías haberte acostumbrado. Intentas buscar una postura más cómoda con la que conciliar el sueño, pero todos los intentos son en vano; te sientes demasiado despejado como para volver a dormir."

EN CASO DE QUE ALGÚN JUGADOR SE ENCUENTRE EN EL BLOQUE D EN ALGUNA CELDA OSCURA POR ALGÚN CASTIGO:

"Desde que te han encerrado en la celda de castigo, te sientes completamente desubicado, no tienes forma de saber en qué momento del día te encuentras. Has estado dormitando en varias ocasiones desde que te aislaron, y sientes cada vez más una sensación de angustia y claustrofobia que nunca antes habías padecido. Da la impresión de que llevas mucho más tiempo del real en soledad, y el hecho de no tener el más mínimo contacto humano comienza a hacer una fuerte mella en tu mente (-2 a **tiradas de EGO**). Rodeado del silencio total, de forma inexplicable, escuchas dos claros sonidos metálicos chirriantes que te sobresaltan: uno de ellos apenas es un leve chasquido, el otro te recuerda el sonoro deslizarse de una cerradura pesada, que asocias a la puerta exterior. Probablemente sean los funcionarios haciendo una revisión rutinaria, aunque algo no acaba de encajar."

Si algún jugador se levanta de la cama o muestra algún indicio de que dirija su mirada hacia la puerta de barrotes, se dará cuenta de que esta puerta estará parcialmente abierta, no se encuentra cerrada del todo.

Todos los que salgan de sus celdas normales tendrán derecho a una tirada de percepción (éxito normal) para darse cuenta de que hay tres celdas que están vacías y debieran estar ocupadas, con además los siguientes detalles:

-Las celdas vacías y abiertas tienen sus barrotes y sus paredes oxidadas en varias zonas. Se jugará con la **confusión** o la similitud de color **entre el óxido y la sangre seca**. Las paredes del interior de las celdas **tendrán** asimismo **trazos o líneas con ese mismo óxido**, lo cual no tiene sentido porque las paredes son de duro cemento. La celda de Jack Barrens tiene las barras completamente oxidadas, y el óxido en sus paredes interiores está bastante extendido, donde no serán líneas, sino directamente **grandes manchas de óxido**.

-Los prisioneros que estén en sus celdas tendrán el rostro totalmente **ensombrecido**, pero se encontrarán fuera del alcance de los jugadores. De hecho, ninguno de estos presos les escucharán.

ZONAS VISITABLES Y BLOQUEADAS

En la primera pesadilla, todas las zonas están bloqueadas por las puertas de seguridad o de barrotes. **Sólo el complejo principal de celdas permite ser visitado**, recordando que **las celdas vacías están abiertas, a excepción de la de Jack Barrens**. El acceso a la capilla está libre.

Si visitan la celda que alojaba a Yana Wanikiya, descubrirán que la celda está desocupada:

"Apoyas las manos sobre el accionador y comienzas a girarlo. Está un poco duro, pero el mecanismo cede sin dar muchos más problemas. Se escucha un grave y prolongado chirrido, que se detiene cuando el pesado mecanismo termina por completo su recorrido. Tiras del accionador hacia ti y la voluminosa puerta pivota sobre sus numerosas bisagras.

El interior está totalmente sumido en la oscuridad. Apenas se consigue ver la segunda compuerta de barrotes. Algo en ese habitáculo es, en esencia, inquietante. Da la sensación de que la oscuridad en esta celda se encuentra mucho más condensada, tanto que el aire al respirarlo se siente excesivamente viciado. **(D.J., si los jugadores no saben de la muerte de Yana Wanikiya, sigue leyendo)**. Sin embargo, llegas a la conclusión de algo extraño: Esa celda se encuentra completamente deshabitada. **Yana Wanikiya no está"**

Tras pasar un cierto tiempo, si no han ido hacia la capilla, los jugadores realizarán una tirada de percepción (éxito normal) para percatarse de la presencia de una gran, o ancha, silueta informe, que casi parece translúcida, que camina con parsimonia por la galería sin hacer ruido, y que parece dirigirse hacia la capilla. Esta silueta se esfumará en cuanto salga de la vista de los jugadores. Si, por algún motivo, no se atreven a ir a la capilla, que despierten en el día 3.

Al acercarse a la capilla, se escucha un fuerte golpe, un crujir de romperse madera y, casi camuflado por estos sonidos, un grito que se interrumpe súbitamente, de inmediato.

CAPILLA

Una vez bajen las escaleras, verán un pequeño pasillo y dos puertas. Una corresponde a la capilla, la otra será el vestidor donde el párroco que oficia las misas se pone la toga, etc.

—El vestidor:

"Abrís la puerta con sumo cuidado y echáis una ojeada. La sala está completamente a oscuras, pero no se percibe ningún sonido que provenga del interior."

"**(Sala iluminada)** Al encender la luz, veis un pequeño habitáculo que dispone de una mesa y una silla sencillas, que sirven a modo de escritorio, donde descansan algunos papeles y dos pequeñas biblias, y un perchero donde está colgada la toga de oficio. Sobre la única falsa pared hecha de listones de madera color caoba reposan un pequeño crucifijo nada oneroso y una pequeña imagen de la Virgen."

Papeles sobre el escritorio: "Parece que el párroco estaba haciendo una serie de anotaciones sobre la Biblia para dar uno de sus aburridos sermones a los que ya os tiene bastante acostumbrados."

—La capilla:

“Aunque no estáis muy convencidos de lo que vais a hacer, en cierto modo os empuja la curiosidad, el deseo de comprender qué demonios está sucediendo en el complejo de celdas esta noche. Abrís la puerta lentamente... y presenciáis una escena dantesca.

La gran mesa de madera, que hace las funciones de altar, se encuentra cubierta con un fino mantel blanco. Tiene dispuestas sobre ella varias velas rojas encendidas que iluminan el frontal de la sala. También descansa más o menos al centro del altar una biblia, en la que se halla clavado un refulgente puñal. El resto del lugar está prácticamente a oscuras, dejando en evidencia tan sólo el área próxima a la mesa.

En el rincón a la izquierda del altar se puede entrever a uno de los presos, que ha sido brutalmente degollado (**Brandon Lee**). Sus ojos abiertos brillan por la acción de la pequeña lengua de fuego de las velas, representando la expresión del que ha sido sometido a una muerte violenta y sorpresiva; y su mueca horrorizada, lo que lo ha ejecutado. Su traje de presidiario de color gris ha sido teñido con abundante sangre que, por la luz, parece una enorme mancha negra. Frente al altar hay otro cuerpo que apenas se ve desde el lugar donde os encontráis, pero que sin duda ha sido fuertemente lanzado contra la primera fila de bancos de madera (**William Jingle**), partiendo incluso las recias tablas de las que está constituido el asiento.”

“(Percepción) Te percatas de una figura en el lado contrario al altar. Parece estar encogido, sentado en el suelo, y realiza mecánicamente el mismo tipo de movimiento, un suave balanceo, pero la mitigada luz de las velas no te permite más que intuir su presencia. (**Jake Norton**)”

Los tres presos se encuentran allí. **Brandon Lee** tiene un profundo desgarramiento en el cuello, nada regular, no está hecha con filo sino con fuerza bruta. El cuerpo de **William Jingle** tiene una escisión en la zona abdominal, quedando doblada la parte superior y la inferior sobre los restos del banco partido, que ha volcado al suelo, y deja entrever las entrañas de este sujeto. Ambos han dejado un entorno muy sanguinolento. El tercer preso, **Jake Norton**, se encuentra en un rincón, completamente colapsado. Está encogido y sus ojos no parpadean, tan sólo realiza movimientos repetitivos, balanceándose. Si hablan con él, no dirá más que incoherencias. No se establecerá comunicación alguna. Algunas frases a utilizar son:

—Han purgado mi alma. Vosotros aún sufrís vuestros pecados.
—Todos seréis liberados de vuestra culpa.
—He alcanzado la felicidad plena.
—Nuestra creación es solo superficial.
—Hemos creado objetos desprovistos de alma...

Si examinan los cuerpos, deberán realizar tiradas de EGO.

Cuando vayan a salir de la capilla, despiertan en el día 3°.

DÍA 3° (19/03/63, martes)

Hoy el gobierno manda a unos inspectores para comprobar la cantidad de presos de Alcatraz, debido a que se está planteando cerrar la prisión a causa de las irregularidades que llevan surgiendo desde hace un tiempo, por lo que los presos serán recolocados en otras prisiones. Algunos de los guardias están bajo vigilancia, uno de ellos es Frank Grimes, del cual alguien ha debido informar sobre una aparente inestabilidad que está manifestando en su trato con los presos. El alcaide está preocupado por todo esto.

Al principio del día, llaman a todos formar filas. Salen todos menos Jake Norton. Uno de los funcionarios de prisión se dirige allí, comprueba que **está mentalmente bloqueado**, por lo que **empiezan a llamar a los presos para mandarlos a asear**. Mientras tanto, los funcionarios llevarán a Hank Norton al médico, y éste al psiquiatra de prisión, que recomendará que lo lleven a un hospital psiquiátrico porque su estado es muy grave.

Si intentan hablar con Brandon Lee y William Jingle, verán que están muy nerviosos y deprimidos. No recordarán nada de la pesadilla. Si les comentan algo sobre sus muertes, se pondrán violentos y tajantes, dando órdenes de que ni se les ocurra seguir hablando con ellos.

En el desayuno, se escuchan rumores originados por los presos sobre lo que está pasando últimamente: la muerte de Jack Barrens y la locura de Hank Norton. Algunos piensan que están envenenando la comida que se les sirve con alguna droga que les altere.

William Jingle será golpeado en el abdomen con un hacha de mango corto mientras trabaja en la carpintería.

En el patio de ejercicios, Dave Morris, uno de los compañeros de la banda de música de Jack Barrens está mirando mal, sin intentar disimularlo, a Frank Grimes, el funcionario que encerró a Jack Barrens. Frank, muy cabreado, se lleva a ese preso dentro del complejo de celdas. Durante el resto del día ni Frank Grimes ni el otro preso aparecerán de nuevo.

Brandon Lee, en plena cena, se hincará un punzón fabricado con elementos que ha podido encontrar en la prisión, y se desgarrará el cuello. Algunos guardias se harán notar que están muy tensos y preocupados. Una tirada de percepción (éxito normal) permitirá a los jugadores darse cuenta de que esos guardias tienen pequeñas marcas de óxido en sus placas. Algún preso o grupo de presos empezará a acusar a los funcionarios de prisión de envenenarles las comidas. Ante el riesgo de acabar en el bloque D, dejarán de quejarse.

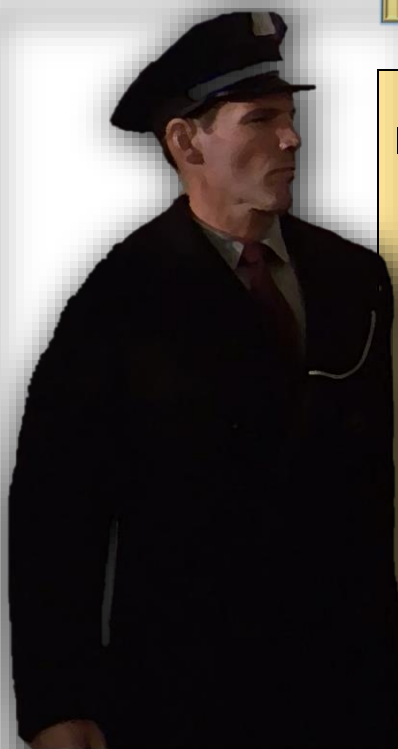
NOCHE 3ª (20/03/63, miércoles)

(MÚSICA: 08.STATIC OF THE KAPNOBATAI) De nuevo, los jugadores despiertan en sus celdas correspondientes, que están parcialmente abiertas. Las celdas de la noche 2ª tienen el mismo aspecto que la de Jack Barrens: barrotes prácticamente oxidados en su totalidad, grandes manchas de óxido en las paredes... 13 celdas más están comenzando a oxidarse y

están abiertas. Hay que recordar que todos los cuerpos de la noche anterior siguen en el mismo sitio, así como las descripciones ya hechas. Contando con ellas, se apilan las novedades de cada noche.

Suenan gritos y golpes en el bloque D. Si van allí, verán a Frank Grimes pegando una paliza a Dave Morris que durante los 40 minutos de patio se había llevado. Cuando llegan allí, la pelea no era tal y Frank Grimes simplemente sigue golpeando un cadáver que tiene la cabeza destrozada, está visiblemente enajenado. Se volverá hacia los jugadores y habrá un enfrentamiento.

Frank Grimes



FUE: 16 AGI: 14 EGO: 9 CON: 13 PER: 9 EDU: 11 CAR: 14 BEL: 10

HABILIDADES: -Pistola: 13 -Contundentes: 15

ACCIONES: 2

BONO INICIAT.: +2

BONO DAÑO: +3

HERIDAS

RECuento

4 RASGUÑOS = 1 H. LEVE

3 LEVES = 1 H. GRAVE

3 GRAVES = 1 H. MORTAL

PISTOLA (Colt Python, 3 balas)

Rasguño: 1-5 H. Leve: 6-9 H. Grave: 10-14
H. Mortal: 15+

CONTUNDENTES (Porra)

Rasguño: 1-12 H. Leve: 13-17 H. Grave: 18-22
H. Mortal: 23+

OBJETOS

-Llaves de Biblioteca, Armería y Patio.
-1 cargador de calibre .357.

ZONAS VISITABLES Y BLOQUEADAS

Dentro de la sección perteneciente a los guardias, las puertas de seguridad que dan al complejo de celdas se encuentran abiertas. Todas las demás puertas estarán cerradas, incluida la entrada principal.

-Puertas de seguridad:

"Os acercáis a las puertas de seguridad. Sabéis que a la derecha de la entrada es donde se encuentra el guardia que manipula los mandos de control de acceso al complejo de celdas.

La luz de la sala de control llega tenue a vuestra posición, excesivamente tenue, teniendo en cuenta que el cristal de seguridad donde el guardia se encuentra es transparente. La iluminación se ve teñida con un apagado color rojizo. Cuando, con cierta precaución, vais a comprobar la situación del guardia dentro del habitáculo mirando a través del cristal, veis una gran mancha de sangre que imposibilita la visión, así como un punto del mismo presenta una serie de finas grietas, que no se extienden demasiado. No lográis ver nada más."

Si se asoman al cristal para tratar de ver algo más, de repente las puertas de seguridad que dan acceso a las dependencias de los funcionarios de prisión comenzarán a abrirse, sin cerrarse previamente las anteriores, lo cual es extraño. No verán quién las acciona, porque aparentemente nadie lo hace. Además, podrán ver al funcionario dentro del habitáculo. El guardia de seguridad se encuentra en el suelo, muerto por dos balas, en la cabeza y en el cuello. Lleva una porra. La silla está tumbada en el suelo.

—Armería:

Tiene varios espacios donde alojar armas, pero están vacíos. Pueden encontrar:

- 3 Colt Python.
- 1 Kalashnikov AKR.
- 8 cargadores .357.
- 3 cargadores 5,45 R.
- 5 chalecos de cuero.
- 2 chalecos antibalas.
- 2 hachas de filo de piedra (son claramente manufacturadas).

—Sala de ensayos de banda y cine: **VÍDEO**

La sala de ensayos de la banda es una sala en la que **hay cierta pendiente**. El escenario queda abajo, a lo largo de la sala pueden verse varias bancadas. **Una película se está emitiendo. Hay dos hombres sentados**, que quedan de espaldas a los jugadores, como si estuvieran observando la película. **Se encuentran juntos, en el centro de la sala. Uno**, por la ropa, es un **funcionario de prisión. El otro es un prisionero**. Se les oye comentar cosas a ratos sobre la película. Frases como *"Ahora viene lo mejor"* y cosas así. En el momento en que los jugadores llamen la atención de estos tipos, los dos se girarán hacia los jugadores, tras lo cual se levantarán de sus asientos e irán a por ellos.



FUE: 12 AGI: 16 EGO: 9 CON: 13 PER: 11 EDU: 11 CAR: 14 BEL: 10			
HABILIDADES: -Pistola: 16 -Contundentes: 10			
ACCIONES: 3	BONO INICIAT.: +4	BONO DAÑO: +2	
HERIDAS		RECuento	
4 RASGUÑOS = 1 H. LEVE		<input type="text"/>	
3 LEVES = 1 H. GRAVE		<input type="text"/>	
3 GRAVES = 1 H. MORTAL		<input type="text"/>	
PISTOLA (Colt Python, 6 balas)			
Rasguño: 1-5	H. Leve: 6-9	H. Grave: 10-14	H.
Mortal: 15+			
CONTUNDENTES (Porra)			
Rasguño: 1-12	H. Leve: 13-17	H. Grave: 18-22	H.
Mortal: 23+			



FUE: 17 AGI: 12 EGO: 13 CON: 17 PER: 9 EDU: 9 CAR: 11 BEL: 12			
HABILIDADES: -Combate sin armas: 17			
ACCIONES: 2	BONO INICIAT.: +0	BONO DAÑO: +3	
HERIDAS		RECuento	
5 RASGUÑOS = 1 H. LEVE		<input type="text"/>	
4 LEVES = 1 H. GRAVE		<input type="text"/>	
3 GRAVES = 1 H. MORTAL		<input type="text"/>	
COMBATE SIN ARMAS			
Puñetazo:			
Rasguño: 1-10	H. Leve: 11-20	H. Grave: 21-24	H. Mortal: 25+
Patada:			
Rasguño: 1-8	H. Leve: 9-15	H. Grave: 16-19	H. Mortal: 20+
Cabezazo:			
Rasguño: 1-10	H. Leve: 11-21	H. Grave: 22-26	H. Mortal: 27+
Lanzamiento:			
Rasguño: 1-10	H. Leve: 11-19	H. Grave: 20-22	H. Mortal: 23+
Presa:			
Rasguño: 1-8	H. Leve: 9-13	H. Grave: 14-18	H. Mortal: 19+
PARA SOLTARSE DE UNA PRESA BASADA EN LA PRESA QUE SE LE HA HECHO A ALGUIEN Y/O LO BIEN QUE HAS REALIZADO EL LANZAMIENTO DE UNA PERSONA:			
R= Sacar menos de FUE X2 HL= Sacar menos de FUE			
HG= Sacar menos de FUE /2 HM= Imposible liberarse de la presa			

-Patio de ejercicios:

"Al salir al exterior, os encontráis con el patio parcialmente iluminado por focos. Escucháis unas voces, camufladas por el rumor de las olas y el silbido del viento frío en la noche, que os hacen deteneros al instante para prestar la máxima atención. A pesar del ruido ambiental, conseguís distinguir unas voces que parecen estar dando órdenes a alguien."

En el exterior, los funcionarios de prisión están en el raso del patio, dando órdenes para que los presos se pongan en fila de espaldas. Hay 11 presos y 3 funcionarios, armados con subfusiles Kalashnikov AKR. Algunos presos suplicarán por su vida, y los funcionarios dejarán claro que deben pagar por sus delitos. Si los jugadores no actúan, empezarán a fusilar a los presos.

FUE: 11 AGI: 12 EGO: 9 CON: 5 PER: 11 EDU: 11 CAR: 14 BEL: 10			
HABILIDADES: -Fusil: 11 -Contundentes: 9			
ACCIONES: 2	BONO INICIAT.: 0	BONO DAÑO: +1	
HERIDAS	RECuento	RECuento	RECuento
3 RASGUÑOS = 1 H. LEVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2 LEVES = 1 H. GRAVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2 GRAVES = 1 H. MORTAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FUSIL (Kalashnikov AKR, 30 balas)			
Rasguño: 1-7	H. Leve: 8-12	H. Grave: 13-16	H. Mortal: 17+
CONTUNDENTES (Porra)			
Rasguño: 1-12	H. Leve: 13-17	H. Grave: 18-22	H. Mortal: 23+

Si sacan una **tirada de PERCEPCIÓN (efecto 15)** o tienen la **ventaja INTUICIÓN** tras la pelea o la masacre de los presos por parte de los funcionarios, verán lo siguiente:

"Estás un poco nervioso por lo que acaba de acontecer, con el corazón palpitando a causa de la adrenalina que te invade por completo. Observas el entorno con rapidez, sin saber qué esperas siquiera. Te encuentras invadido por la paranoia, no puedes evitarlo. Sientes que alguien observa todos vuestros movimientos.

Y entonces es cuando lo ves. Está en la esquina del patio, la más oscura, donde acaban las escaleras. Alcanzas a ver la silueta de lo que recuerda muy vagamente a un hombre, una silueta tan oscura como la sombra que lo oculta, que ondea suavemente a su alrededor, similar al humo. Da la impresión de que el observador está sentado en el suelo, pero algo te inquieta especialmente. Casi tiene, en ese momento, la talla de un hombre que estuviera de pie. Lo que parece su torso y cabeza está desproporcionadamente exagerado, y la poca luz que le llega sólo te permite ver con algo de claridad unos grandes colmillos que asoman ligeramente de la ondulante negrura. Llegas incluso a distinguir unas zarpas curvas que surgen de lo que serían grandes extremidades superiores, apoyadas sobre su regazo, las cuales apuntan al cielo y brillan con tonos rojizos y destellantes. **(TIRADA DE EGO)**"

En ese momento, termina la pesadilla, despertando en el día 4.





DÍA 4° (20/03/63, miércoles)

Mañana comienzan los desplazamientos, debido a las muertes acaecidas el día anterior. Hoy los funcionarios están muy enfadados por todo ese asunto, algunos serán recolocados, otros no. Por lo que consideran que la escoria de la cárcel está afectándoles directamente. **Si algún jugador les molesta el día de hoy, serán objetivo de humillaciones serias.** Algunos ejemplos serían orinarles encima, obligarles a practicar sexo con otros presos o, incluso, a guardias en privado, permitir a los propios presos que se desahoguen con sus semejantes con violencia o humillaciones, etc. **Piénsalo como una despedida "cariñosa" que dan los funcionarios a sus presos,** que van a dejar de serlo en cuestión de tiempo.

RECORDATORIO: Hay que saber **cuántos murieron la noche del día 3,** para hacerles morir de la forma más adecuada. FRANK GRIMES, EL GUARDIA Y EL PRESO DEL CINE es posible que fueran víctimas. Hay que saber qué sucedió también en el patio de ejercicios. En base a eso, habrá que dar rienda suelta a la imaginación. En el caso de los funcionarios y presos del patio, los que no sobrevivieron durante la noche tendrán que morir durante el día. Para ello, puedes hacer que, por ejemplo, los tres guardias involucrados se vuelvan locos y maten a tiros a los que morían por la noche. Si ellos fueron abatidos también, que lo hagan los propios funcionarios al verse amenazados por estos tres, completamente enajenados y, por tanto, peligrosos. Teniendo en cuenta que algunos funcionarios serán recolocados en otros puestos, no querrán permitir que muera más gente. **LOS FUNCIONARIOS DE PRISIÓN NO VAN ARMADOS DENTRO DE LA CÁRCEL,** por lo que éstos **ESTARÁN PATRULLANDO EL PERÍMETRO DEL PATIO.**

Sería conveniente que algún jugador sea foco de alguna circunstancia tensa, para que sean expresamente conscientes de la gravedad de todo esto. Si intentan hablar con los afectados de la pesadilla anterior, que pueda surgir desde una advertencia a una consecuencia directa (da rienda suelta a tu imaginación, una vez más). Haz que sean testigos de los suicidios o muertes pertinentes. Es muy probable que alguno de ellos pase la noche en el bloque D, si incita a los funcionarios mínimamente. En ese caso, se adjunta el cuadro de lectura para el personaje que despierte en el bloque D en la noche cuarta, para leerse si no ha sido leído anteriormente.

Para facilitar tu recordatorio, dejo aquí una pequeña tabla en la que puedes apuntar las muertes que deben acaecer durante el día y cómo morirán, para facilitarte los tiempos y demás datos.

Ej. Frank Grimes / Pistola / Complejo de prisión / En su habitación / Desayuno.

Personaje muerto	¿Cómo murió?	¿Dónde murió?	¿Dónde muere?	Momento del día
Frank Grimes				
Guardia del cine				
Preso del cine				
Guardia Patio 1				
Guardia Patio 2				
Guardia Patio 3				
Preso Patio 1				
Preso Patio 2				
Preso Patio 3				
Preso Patio 4				
Preso Patio 5				

NOCHE 4^a (21/03/63)

Leer el cuadro en caso de que un jugador haya pasado su primera noche en el Bloque D. Si ya hubo alguien que la pasara aquí, no hay que leer el cuadro siguiente:

"Desde que te han encerrado en la celda de castigo, te sientes completamente desubicado, no tienes forma de saber en qué momento del día te encuentras. Has estado dormitando en varias ocasiones desde que te aislaron, y sientes cada vez más una sensación de angustia y claustrofobia que nunca antes habías padecido. Da la impresión de que llevas mucho más tiempo del real en soledad, y el hecho de no tener el más mínimo contacto humano comienza a hacer una fuerte mella en tu mente (-2 a tiradas de EGO). Rodeado del silencio total, de forma inexplicable, escuchas dos claros sonidos metálicos chirriantes que te sobresaltan: uno de ellos apenas es un leve chasquido, el otro te recuerda el sonoro deslizarse de una cerradura pesada, que asocias a la puerta exterior. Probablemente sean los funcionarios haciendo una revisión rutinaria, aunque algo no acaba de encajar."

Para los que despierten en sus celdas:

"Despiertas, de nuevo, en mitad de la noche. Tumbado en la cama, escuchas un sonido el cual no sabes de dónde puede proceder (**Para el director de juego: sonido de latidos del corazón, a muy bajo volumen**). Te incorporas en el camastro, apoyando tu mano en la fina colcha, la cual no ha sido suficiente para evitar los dolores de espalda. Es en ese momento cuando ves el óxido que ha aparecido drásticamente en los barrotes de tu celda, y las manchas negruzcas que hay por las paredes. La puerta, una vez más, está abierta, quizá a modo de una amable despedida tras el tiempo que has permanecido en Alcatraz."

Esta vez, la circunstancia en que se encuentra el pasillo es ligeramente diferente: Todos los presos están de pie, frente a sus barrotes, con la cara completamente negra y un brillo azulado en sus ojos, puestos en los jugadores. Las celdas de los presos muertos están oxidadas, abiertas y vacías. Las de los presos que escaparon ayer se encuentran abiertas. De nuevo, se adjunta una tabla, en esta ocasión para que puedas emplearlos como Pnj.

FUE: 11 AGI: 12 EGO: 9 CON: 5 PER: 11 EDU: 11 CAR: 14 BEL: 10				
HABILIDADES: -Fusil: 10 -Pistola: 10 -Contundentes: 9				
ACCIONES: 2 BONO INICIAT.: 0 BONO DAÑO: +1				
HERIDAS	RECuento	RECuento	RECuento	RECuento
3 RASGUÑOS = 1 H. LEVE				
2 LEVES = 1 H. GRAVE				
2 GRAVES = 1 H. MORTAL				
Rasguño: 1-7	FUSIL (Kalashnikov AKR, 30 balas)		H. Mortal: 17+	
	H. Leve: 8-12 H. Grave: 13-16			
	CONTUNDENTES (Porra)			
Rasguño: 1-12	H. Leve: 13-17 H. Grave: 18-22		H. Mortal: 23+	
	PISTOLA (Colt Python, 6 balas)			
Rasguño: 1-5	H. Leve: 6-9 H. Grave: 10-14		H. Mortal: 25+	

Los jugadores, de nuevo, no tendrán equipo. Tendrán que ir a buscarlo. Pueden acudir a los cuerpos de los guardias muertos a los que les sonsacaron equipo. En cualquier caso, toda arma o protección sustraída se encontrará de nuevo en el mismo lugar en que se encontró. Puedes acudir a la **armería, en la página 16**, si visitan la armería de nuevo (es lo más probable).

ZONAS VISITABLES

Todo el mapa de Alcatraz está abierto. Pero, salvo los presos en sus celdas, no interactuarán con nadie, porque, sencillamente, no verán a nadie fuera del complejo de celdas. Según vaya pasando el tiempo, Alcatraz entera empezará a cambiar poco a poco (con motivo de que la cultura india considera a la tierra como algo vivo). Aquí se ofrece un esquema que puedes aplicar o modificar a tu gusto.

—El suelo y paredes de Alcatraz empezarán a adquirir temperatura, es decir, se notará una paulatina subida de temperatura.
—El metal empezará a verse "oxidado". Si alguien toca con las manos ese óxido, será sangre.
—Un ligero temblor en el suelo, acompasado con el sonido de latidos de corazón, que será más audible y un poco más rápido. El metal y las paredes empezarán a enrojecer un poco más.
—La luz natural comenzará a ser de tonalidades rojas.
—El suelo empezará a estar blando y supurará un líquido rojizo, sangre.
—El sonido de los latidos del corazón será muy audible y acelerado. El suelo se deformará como si fuera carne, el techo goteará y todo se verá cubierto por sangre.
—Por último, tendrá lugar el encuentro final con la Bestia (en cualquier lugar de la isla, incluido un barco en caso de que intenten marcharse de Alcatraz).

ZONAS DE MAYOR INTERÉS

—Biblioteca:

—Caerán bastantes libros al suelo, súbitamente. Aparecerá una hoja suelta, se podrá leer un párrafo que tratará sobre la cultura sioux: **A**

—Dirección:

—Maqueta en el centro de la sala de la isla de Alcatraz.
—Planos de la isla de Alcatraz: **B**

—Enfermería:

—Documentos de interés: **C**
—Doctor: Casi irreconocible, algo le ha arrancado cabeza. Tiene las llaves de la residencia de médicos. Este doctor es el que hace guardia nocturna.

—Residencia de médicos:

—En la residencia habrá muchas mujeres de pie, observando fijamente a los jugadores. Cuando estos aparezcan, se escuchará el sonido de muchas mujeres llorando, aunque éstas se mantengan inertes e inexpresivas.
—En la habitación que alojaba al doctor, **autor del informe C**, habrá imágenes relacionadas con sus experimentos. El doctor en cuestión estará allí (o dejar documentos que den la información siguiente). Aunque se mostrará bastante perturbado, hablará:

-Experimentó con Yana Wanikiya por ser un indio; consideraron que la vida del mismo no era tan importante como la del resto de presos comunes. Llevaban experimentando con él durante un periodo de cinco años, aprovechando su reclusión, previamente apalabrada con el alcaide, en el bloque D. Algunos funcionarios de confianza, entre ellos Frank Grimes, eran quienes se ocupaban de traer a Yana Wanikiya amordazado al exterior, a una sala en el sótano de la residencia de médicos, donde le practicaba todo tipo de cirugías y suministro de drogas. Las últimas pruebas con LSD le dejaron bastante tocado (hablaba él solo sin necesariamente recibir dosis de LSD), y el gobierno decidió no continuar con los experimentos. Después, Yana murió por ayuno.

Los experimentos con LSD en Yana Wanikiya mostraron el efecto de la sinestesia (sensaciones cruzadas, por ejemplo escuchar sonidos le producía la visión de colores, tocar algo suave le producía una sensación de bienestar...), la paranoia, periodos de felicidad, fases de angustia o pérdida de la misma, comodidad con el propio doctor, al que le habló de cómo fue su encarcelamiento (los cargos por los que fue internado son falsos, en realidad tan sólo se hallaba en una manifestación del pueblo indio y, por mostrar su disconformidad con la policía, fue encarcelado. Le imputaron unos casos de asesinato locales que se habían focalizado contra personas extremadamente racistas y manipularon las pruebas). Lo que más interesaba para el experimento era la sensación de euforia y omnipotencia en el paciente.

-Secretaría de dirección:

-Archivo de los presos: Si buscan el archivo de Yana Wanikiya, entrega el D.

Cuando sea el momento, aparecerá Yana. Si lo vencen, despertarán en el día 5. Los que mueran en el enfrentamiento, se suicidarán. Los que sobrevivan y se vuelvan locos, despertarán con sus paranoias más intensificadas.

"Las sombras del lugar (barco, una sala concreta...) comienzan a ondularse, como empujadas por una voluntad propia. Se estiran, se alargan, intentando haceros formar parte de ella. **(Tirada de EGO)**. Intentáis alejaros para evitar su contacto, hasta que, súbitamente, las sombras se reducen. Y, frente a vosotros, a unos 15 metros de distancia, otras sombras comienzan a arremolinarse, bailando como si fuera un pequeño tornado, y algo en su interior comienza a materializarse, más oscuro que las propias sombras que lo cobijan. La criatura que alberga, a todas luces, no es humana. Sus ojos, con un fulgor rojizo propio de la furia, sus garras y colmillos, resultan amenazadores. Por un momento, distinguís en toda esa negrura una figura que os recuerda sin lugar a dudas a un enorme oso de negro pelaje. Y entonces, la criatura, rodeada de sombras, se abalanza hacia vosotros, mientras los extraños latidos que se escuchan parecen ser los de vuestro propio corazón. **(Tirada de EGO)**"

Yana Wanikiya



FUE: 21 AGI: 20 EGO: 18 CON: 25 PER: 15 EDU: 1 CAR: 1 BEL: 8

HABILIDADES: -Combate sin armas: 18

ACCIONES: 4

BONO INICIAT.: 4

BONO DAÑO: +5

HERIDAS

RECUESTO

6 RASGUÑOS = 1 H. LEVE

5 LEVES = 1 H. GRAVE

3 GRAVES = 1 H. MORTAL

(Puedes considerar que tenga más de 1 herida mortal en caso de que el combate se resuelva fácilmente)

Limitaciones: Aspecto no humano (10)
Instinto cazador (5)

Poderes: Armas naturales (5)
Visión de infrarrojos (5)

Garras: Rasguño 1-8, Leve 9-14, Grave 15-19, Mortal 20+
Colmillos: Rasguño 1-6, Leve 7-12, Grave 13-17, Mortal 18+

Tras producirse el encuentro, independientemente del desenlace del mismo, despiertan en el día 5.

DÍA 5° (20/03/63, jueves)

Es el desenlace de la partida. Los jugadores que hayan muerto en la pesadilla tendrán la necesidad de suicidarse, otras opciones es que sean víctimas de alguien o de algún accidente. Los supervivientes que hayan fallado muchas tiradas de EGO nunca volverán a tener una vida normal. En caso de que algún jugador sobreviva y se haya mantenido firme ante toda la aventura, podrá llevar una vida llena de recuerdos, aunque siempre vivirá con pesar: ¿Quién podría creerse una historia así? Le tomarían por chalado. Esta misma situación les ocurrirá a los pñj que hayan participado junto a los jugadores, aunque en caso de haber muerto, el DJ puede ahorrárselos, ya que el día es muy largo y perderán el contacto con los protagonistas, por lo que su destino no tiene por qué ser conocido por ellos.

En este día se producen los desplazamientos a otras prisiones de Estados Unidos. Lo que tenga que pasar ocurrirá desde que están en la cárcel hasta su marcha. Algunos serán trasladados durante la mañana. Otros, durante la tarde.

Una vez se haya producido el desenlace, se leerá el texto final de cierre de la partida. Empezar a leer cuando suene el piano: (Música;05.Memory Leak).

"Nunca se puso en conocimiento al resto de los ciudadanos las extrañas muertes y las severas locuras en las que se vieron afectados no sólo presos, sino también muchos funcionarios de prisión y otros que estuvieron trabajando en Alcatraz. Los presos fueron reubicados, los trabajadores de la prisión fueron destinados a otras cárceles o fueron retirados de sus funciones, obligados a buscarse una nueva vida. La justificación oficial alegaba que el cierre de esta emblemática prisión se debió a los elevados costes de mantenimiento que requería, mientras las voces populares rumoreaban que la causa se debió al maltrato sufrido por los presos.

Lo único cierto es que la prisión fue clausurada.

Tras algunos meses del cierre de Alcatraz, un grupo de indios pertenecientes a diversas tribus invadieron y ocuparon la isla, alegando que ésta pertenecía a sus territorios, y trataron de comprarla al gobierno federal. Fracasaron en sus intentos y fueron expulsados de la Roca. La Administración de Servicios Federales asumió el control de esta isla y comenzaron las operaciones de demolición de sus estructuras, hasta que en 1972 de nuevo cambió de manos, quedando bajo el dominio del Servicio de Parques Nacionales. Al año siguiente se convirtió en una atracción turística, una de las principales de San Francisco.

Lo que sucedió en Alcatraz permaneció siendo un misterio encubierto, y si alguno de los testigos habló de ello, a día de hoy aún se desconoce."

ANEXOS

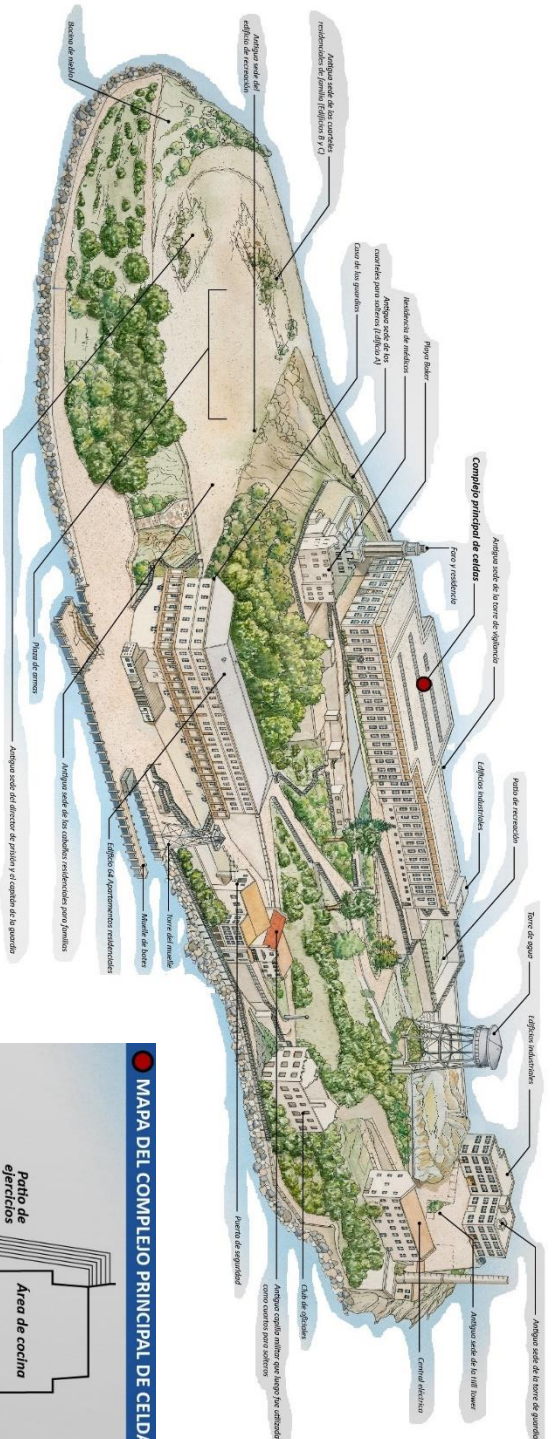
siguiente, la tribu organizó la despedida de Tukka, ya que la madre tierra la había reclamado para continuar la vida en una nueva forma. Tukka había fallecido a causa de una enfermedad que el chamán no pudo combatir, tal era la voluntad de la naturaleza.

Las mujeres y hombres Sioux de la tribu lloraban, a pesar de que Tappoc me había informado de que ellos creen fervientemente en una vida tras la muerte. De hecho, lloraron durante todo el día, y muchos de ellos incluso sufrieron pérdida temporal del habla, tal era la intensidad de emociones de esta tribu. Desde luego, los semblantes de este orgulloso pueblo, no entendido por todos los norteamericanos, me provocaron un verdadero pesar. Las emociones estaban presentes en toda la ceremonia.

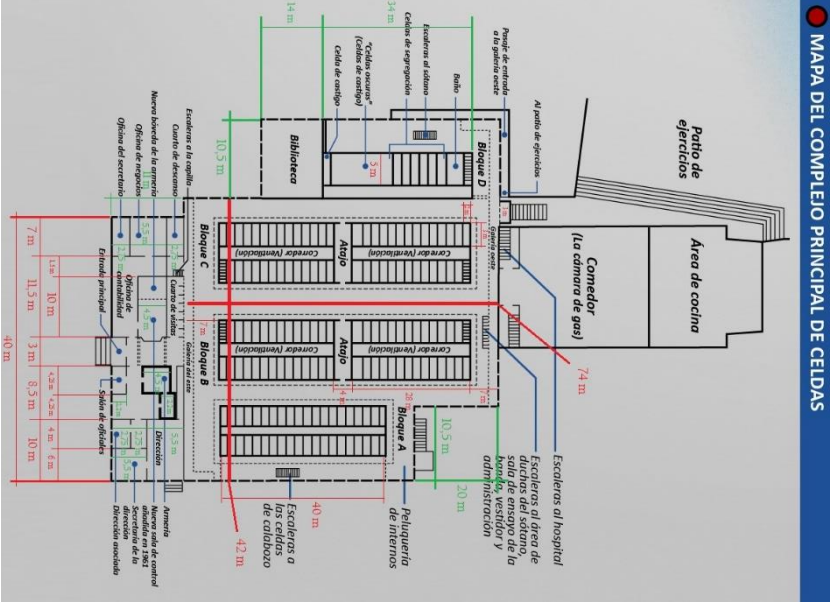
Las mujeres de la tribu, a la par que lloraban, se soltaban el pelo y comenzaban a cortarse grandes mechones del mismo. Desconozco el motivo por el que lo hacen, pero puedo imaginar que es una manera que tienen para profesar respeto por sus fallecidos. Esto me recuerda amargamente al entierro tradicional americano, donde no todos los que lloran, lloran de verdad, y la mayoría de las personas se limita a permanecer quieto, con las manos cruzadas frente a sí mismos, mientras observan, y da la impresión de haber una frialdad tal en nuestras ceremonias que tan sólo parece que se piense, o bien en las herencias, o bien en la comida posterior. Sigo analizando el rito funerario de la tribu Sioux.

Los hombres de la tribu aparecían durante la ceremonia con el rostro completamente pintado de negro. Quizá sea la manera de mantener una especie de luto. Veré si puedo mantener una entrevista con Tappoc, si me lo permite, para preguntarle sobre todas estas dudas que me van surgiendo.

El cuerpo de Tukka, la difunta, se hallaba sobre su lecho, en el exterior de su tipi, porque cuando vieron que estaba en sus últimas horas la sacaron para que su alma pudiera ascender al más allá libremente, en contacto directo con la naturaleza. A su alrededor se hallaba su esposo y la familia directa de la difunta, que, cuchillo en mano, comenzaron a cortarse y a pintarse todo su cuerpo con su propia sangre. Esto me pareció algo sin duda impresionante, ver cómo sangraban profusamente para cubrir su piel de dolor, sien-



Planos de la Prisión Federal de Alcatraz



Prueba 27, experimento YW.

18/09/62

Me niego a pensar que el gobierno quiere tirar por la borda años de mi trabajo. Creo que estoy cerca de averiguar algo.

El sujeto lleva sin dormir un total de tres semanas, cuatro días y 7 horas. Se le va a suministrar una nueva dosis. Si bien es cierto que su aspecto es deplorable, que no parece tener un buen apetito y da la impresión de no conservar la más mínima cordura, estoy seguro de que su capacidad mental ha sido reactivada a otros niveles. Las últimas pruebas realizadas muestran que el sujeto es capaz de percibir sonidos que para la mayoría pasarían por alto. Todos sus sentidos han mejorado, no sólo el oído, sino todos.

De hecho, a menudo parece observar algo más allá de las barreras físicas. Parece que se queda embobado mirando a la pared, pero... no sé. Pienso que el experimento YW pronto dará resultados definitivos y muy satisfactorios, y me niego a que me priven de mi trabajo.

No, ahora no. No mientras pueda evitarlo.

Iniciando la prueba n° 27. El sujeto recibe 380 µg de ácido lisérgico. Se procede al ensayo de pruebas 8M320K.

Resultados:

El sujeto experimenta una serie de reacciones al compuesto químico.

Da la sensación de que el sujeto observa, escucha, percibe ciertos estímulos. Parece nervioso, aunque, como ya se ha experimentado, es posible que el organismo del sujeto se esté acostumbrando a la sustancia.

Sus cambios son más estables.

Se inician los preparativos de acuerdo al ensayo 8M320K, consistente en pruebas de percepción acústica empleando protecciones aislantes de sonido. El sujeto demuestra que es capaz de percibir el sonido emitido, reaccionando al mismo. Se desconoce si llega a identificarlo claramente. La sensación de euforia del sujeto se acrecienta, por lo que deja clara la utilidad de la sustancia en su uso en el campo de batalla para mantener a los soldados despiertos y listos para combatir al enemigo.

-Nombre y apellidos: Yana Wanikiya

-Lugar de residencia: Reserva de San Francisco

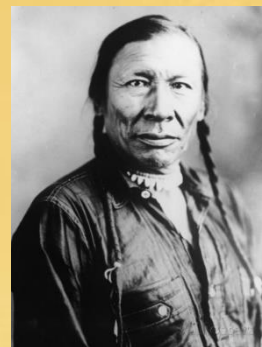
-Edad: 42

-Fecha de ingreso en prisión: 19 de mayo de 1944

-Pena: Cadena perpetua

-Descripción del sujeto.

- 1) Año de nacimiento: 23 de junio de 1915
- 2) Altura: 1,62 m.
- 3) Peso: 48 kg.
- 4) Ojos: Color avellana.
- 5) Pelo: Largo, negro.
- 6) Complexión: Delgado.
- 7) Ocupación: Desconocida.
- 8) Raza: Nativo americano.
- 9) Cicatrices/Marcas: Cicatriz en el pecho, cubierta por un tatuaje en forma de oso negro.



-Historial delictivo del detenido: Confrontación con violencia contra la policía al oponerse a una operación legítima de los cuerpos de seguridad del Estado de San Francisco. Encubrimiento de un posible asesinato a dos hombres caucásicos. Obstrucción a la justicia.

-Familiares y localización: Se desconoce. Se sabe que convivía con otros nativos americanos en la reserva de San Francisco. Ni él ni sus compatriotas parecen mostrar deseos de recibir visitas o querer visitar a Yana, respectivamente.

-Nombre y apellidos:

-Lugar de residencia:

-Edad:

-Fecha de ingreso en prisión:

-Pena:

-Descripción del sujeto.

- 1) Año de nacimiento:
- 2) Altura:
- 3) Peso:
- 4) Ojos:
- 5) Pelo:
- 6) Complexión:
- 7) Ocupación:
- 8) Raza:
- 9) Cicatrices/Marcas:

-Historial delictivo del detenido:

-Familiares y localización:

Secreto Inconfesable:

Ventajas:

Desventajas:

KULT

Nombre: _____
 Profesión: _____
 Fecha de nacimiento: _____
 Lugar de nacimiento: _____
 Residencia: _____

Patrón: _____
 Dirección: _____
 Nivel de vida: _____
 Altura: _____
 Peso: _____

Edad: _____
 Color de pelo: _____
 Ojos: _____
 Equilibrio mental (Ventajas - Desventajas): _____
 Puntos de Héroe / experiencia: ____/____

FUE _____ **AGI** _____ **EGO** _____ **CON** _____ **PER** _____ **EDU** _____ **CAR** _____ **BELL** _____

Aptitudes y puntos a repartir: pág. 39

BÁSICAS PUNTOS

Buscar (PER) 3+ _____
 Comb. sin Armas (FUE) 3+ _____
 Escondarse (PER) 3+ _____
 Esquivar (AGI) 3+ _____
 Lanzar (FUE) 3+ _____
 Leer/Escribir nat. (EDU) 3+ _____
 Nadar (CON) 3+ _____
 Sigilo (AGI) 3+ _____
 Tregar (AGI) 3+ _____

Armas de proyectil (AGI):

Arcos 3+ _____
 Armas automáticas 3+ _____
 Armas pesadas 3+ _____
 Fusiles y ballestas 3+ _____
 Pistola 3+ _____

Armas CaC y arrojadizas (FUE):

Armas arrojadizas 3+ _____
 Armas de asta 3+ _____
 Contundentes 3+ _____
 Espada 3+ _____
 Hacha 3+ _____
 Látigos y cadenas 3+ _____
 Puñal 3+ _____

BASADAS EN AGI PUNTOS

Acrobacias _____
 Artesanía _____
 Deporte _____
 Paracaidismo _____
 Saber caer _____
 Submarinismo _____
 Tocar instrumento _____

Maniobras con el arma:

Cambiar objetivos _____
 Combinar _____
 Desenfundar rápido _____
 Finta _____
 Tiro doble _____

BASADAS EN EGO PUNTOS

Artes plásticas _____
 Astrología _____
 Contabilidad _____
 Criptografía _____
 Demoliciones _____
 Documentación _____
 Electrónica _____
 Espionaje electrónico _____
 Hipnotismo _____
 Hombre de mundo _____
 Idiomas: _____

Informática _____
 Mecánica de Motor _____
 Meditación _____
 Navegación _____
 Numerología _____
 Ocultismo _____
 Parapsicología _____
 Primeros auxilios _____
 Radiocomunicaciones _____
 Redacción _____
 Sist. De seguridad _____
 Supervivencia _____
 Tasar _____
 Venenos y drogas _____

BASADAS EN CAR PUNTOS

Actuar _____
 Cabalgar _____
 Diplomacia _____
 Disfraz _____
 Echar la fortuna _____
 Etiqueta _____
 Interrogar _____
 Red de Contactos _____
 Retórica _____
 Seducción _____

Habilidades y puntos: pág. 61

AYUDA: Las hab. Básicas otorgan 3 puntos gratuitos. Las Académicas requieren de mínimo EDU I3 (estudios universitarios) para invertir puntos en sus hab. De éstas, surgen especialidades. El límite de puntos por especialidad sigue siendo gobernado por la aptitud EDU.

BASADAS EN PER PUNTOS

Acechar _____
 Allanamiento _____
 Combate nocturno _____
 Conducir vehículo _____
 Criminología _____
 Falsificación _____
 Fotografía _____
 Juegos de azar _____
 Pilotar _____

ACADÉMICAS PUNTOS

Ciencias naturales _____
 Ciencias sociales _____
 Humanidades _____
 Medicina _____
 Especialidad en: _____

OTRAS PUNTOS

ARMA 1 2 3 4

Cad. Fuego _____
 Alcance _____
 Tiempo rec. _____
 Fue/Ag req. _____
 Calibre _____
 Habilidad _____
 Nº Cargador _____
 Rad. Expl. _____

Niveles de heridas causadas

Rasguño: _____
 H. Leve: _____
 H. Grave: _____
 H. Mortal: _____

Complementos de armas

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____

PROTECCIONES 1 2

Absorc. Armas Fuego _____
 Absorc. Armas CaC. _____
 Absorc. Daño Fuego _____
 Absorc. Radiactividad _____
 Partes que protege _____

Armas/protecciones (datos): pág. 112 y 121

HERIDAS DAÑO

RASGUÑOS = HERIDA LEVE
 HERIDAS LEVES = H. GRAVE
 HERIDAS GRAVES = H. MORTAL

MOVIMIENTO Y ACCIÓN

-Carga (FUE): _____ kg
 -Levantar (FUEx10): _____ kg
 -Carga al correr (FUE/2): _____ kg
 -Movim. (AGI/2): _____ m
 -Correr (AGIx3): _____ m
 -Nº de acciones: _____
 -Bono iniciativa: _____
 -Bono al daño: _____
 -Resistencia: _____

Heridas, movimiento y acción, pág. 42-43

VENTAJAS / DESVENTAJAS

Ventajas: PUNTOS _____
 Desventajas: PUNTOS _____

Ventajas/Desventajas, pág. 51

EQUIPO

ARMAS

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____

PROTECCIONES

1. _____
 2. _____

Equipo, armas y protecciones, pág. 76

SECRETO INCONFESABLE

Secreto Inconfesable, pág. 45

AYUDA: Las protecciones reducen el efecto del ataque de acuerdo al daño que se haya infligido, si esa zona del cuerpo está protegida.

TRASFONDO Y SECRETO INCONFESABLE INTEGRADO

PERSONAJES RELEVANTES

POSESIONES

[illegible][illegible]

ANOTACIONES



En 1963, Alcatraz queda clausurada. El gobierno se justifica: es demasiado costoso mantener la prisión debido al desgaste producido por el ambiente húmedo del entorno, que produce un deterioro avanzado de las instalaciones, la cual aprovechó el grupo de Frank Morris para escapar en 1962, evidenciando que Alcatraz ya no era tan segura como se pretendía en un principio.

Sin embargo, los estadounidenses creen que se está ocultando el motivo real de su cierre, y es que Alcatraz es conocida también por haber proporcionado vía libre al abuso de poder de los celadores que, teniendo la autoridad, administraron severos castigos a sus “inquilinos forzosos” de forma gratuita, de forma cruel.

Pero, ¿y si todos tuvieran razón?

Es más, ¿y si nadie tuviera totalmente la razón?

¿Y si existe algún otro elemento en la historia de Alcatraz que desconozcamos?

Esta es tu oportunidad de averiguarlo...

Bienvenidos a la Roca