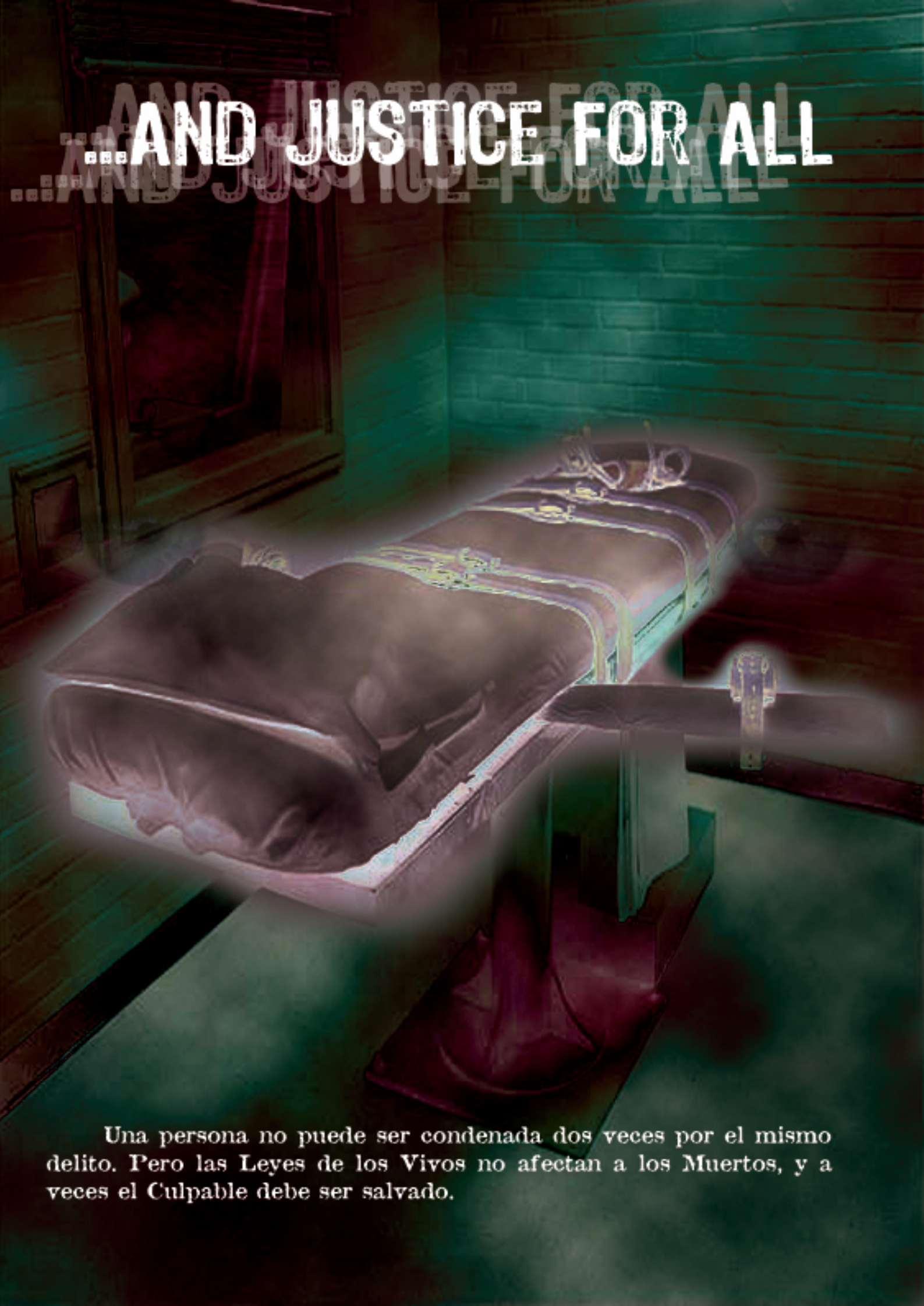


Una persona no puede ser condenada dos veces por el mismo delito. Pero las Leyes de los Vivos no afectan a los Muertos, y a veces el Culpable debe ser salvado.

...AND JUSTICE FOR ALL

Nadie puede ser condenado dos veces por el mismo delito
Pero las Leyes de los Vivos no afectan a los Muertos

Una Aventura para "ORPHEUS", editado por La Factoría de Ideas,
escrita por Enrique Esturillo Cano

Monstruos bajo la cama

Graham pasaba la tarde sin hacer nada. De una manera un tanto impersonal, sabía que había una multitud afuera, en algún sitio tras los altos muros de la prisión, esperando su muerte.

Cuando se acerca el momento, todo se vuelve difuso. Es como si se embotase el alma. Llevaba más de un mes sin hablar con ningún ser humano. No había ninguna razón real para ello, pero así era. Simplemente, no tenía sentido hablar con nadie. Pronto estaría muerto, y todo habría acabado.

Lo único que le aún le hacía sentir algo era la pena. Pena por las niñas, a las que amaba. Pena porque nadie entendería lo mucho que las quiso. Suspiró con toda esa pena concentrada. Entonces el espejo estalló en pedazos.

Grahan se levantó del catre y miró el espejo. Los trozos de cristal flotaban como si estuviesen bajo el agua. Caían a cámara lenta, con suavidad, y se hacían añicos en silencio. Los sonidos llegaban amortiguados, como si vinieran de un lugar lejano. La piel se le erizó por la electricidad estática. Entonces sintió una mano fría y húmeda coger la suya. Una mano pequeña y delicada. Una mano cubierta de sangre. Trató de gritar, pero su mandíbula estaba firmemente cerrada. No podía articular palabra. Intento escapar, pero la mano de la niña se cerraba con fuerza, clavándole las uñas en la carne. Unos ojos oscuros le miraron desde los restos del espejo. Unos labios invisibles se movieron en silencio junto a su oido.

"Pronto serás nuestro"

Cuando los guardias llegaron a la celda, Graham Edward White, condenado a muerte por un tribunal del Estado de Texas, se encontraba totalmente trastornado. Fue trasladado a la enfermería con profundos cortes en las manos. A los dos días fue devuelto a su celda para la ejecución, que se llevaría a cabo al día siguiente a las 12:00.

A las 2:34 de la madrugada del miércoles 23 de septiembre de 1994 fue hayado muerto, colgado del techo con una sábana. Pasó sus últimas seis horas de vida rezando el Padrenuestro.

Esta aventura para ORPHEUS está diseñada para un grupo de entre 2 y 4 Jugadores, de cualquier nivel de experiencia. Se recomienda leer toda la aventura antes de dirigirla, ya que existen multiples formas de afrontar los hechos y muchas soluciones posibles y blablablabla.

El texto sitúa la acción en Texas en algún momento de octubre de 1995, pero la fecha es irrelevante, aunque la prisión debe estar situada en un estado donde se practique la Pena de Muerte en las fechas elegidas para la partida.

Los lugares, handouts y personajes no jugadores se encuentran recogidos en documentos PDF aparte. Se hace referencia a ellos por el nombre de archivo.

Debido a su temática, esta aventura se recomiénda sólo a Jugadores adultos.

LA CRUDA REALIDAD

En 1993, Graham Edward White secuestró, torturo y violó a las hermanas Willis, de 15 y 9 años, durante seis meses, antes de asesinarlas y tirar sus cuerpos a un rio. Tras la investigación policial, fue detenido, juzgado y condenado a muerte. Sin embargo, se suicidó en su celda la noche antes de la ejecución. Desde ese momento, su alma es atormentada por los retorcidos espectros de las hermanas Willis, que le rastrearon hasta encontrarlo en una prisión federal en medio de ninguna parte. Atrapado en una espiral sin fin, la enloquecida conciencia de White huye una y otra vez a su celda, poseyendo el cuerpo del interno que se encuentra en ella en ese momento y suicidándose de nuevo. Impotentes, las autoridades deciden cerrar su celda.

Marzo de 1995. Epharim Brighton es nombrado alcalde de la Prisión Federal de Bullsword, en el Condado de Creek, Texas. Mientras realizaba una comprobación de las instalaciones, descubre la celda de White, vacía desde principios de 1995. Cuando pregunta al respecto, el Alguacil le relata la historia de White y los inexplicables suicidios. Haciendo caso omiso, Brighton ordena que se ocupe de nuevo esa celda y vuelve a sus labores administrativas.

Durante meses, los presos encerrados en la celda repiten las acciones del último día de Graham White y aparecen colgado del cuello en la celda 421 del Bloque D.

Tras una fuerte discución con el alguacil, Brighton, que se niega a revocar su desición de utilizar la celda 421, recurre a Orpheus para solucionar el problema.

HISTORIA DE UNA VENGANZA FANTASMAL

Desde el momento de sus muertes traumáticas, las hermanas Willis han vagado por el mundo como Fantasmas. Consumida por su Rencor, Eleanor Willis, la hermana mayor, se ha convertido en un Espectro retorcido y cruel y su pequeña hermana Lucille es una sombra confusa que no comprende el dolor que siente ni el ansia de causarselo a otros que la atoermenta. En cuanto encontraron a White, le acecharon desde el otro lado, ignorantes de su capacidad para afectar al mundo de los vivos. Durante días esperaron, hasta la noche anterior a su ejecución. El suspiro apenado de White fue todo lo que necesitó la furia de Eleanor Willis para permitirle atravesar el Velo y utilizar sus Horrores. Presa del pánico, White resultó herido en las manos. Pasó dos días en la enfermería, desquiciado, mientras los fantasmas de las hermanas Willis se le aparecían y le amenazaban con lo que le harían en el otro lado. Aterrado, White acabó por suicidarse después de escribir una carta de arrepentimiento y pasarse una noche en vela rezando un padrenuestro tras otro, esperando que eso alejase a los fantasmas y le permitiese morir en paz.

No ocurrió así.

Eleanor y Lucille le estaban esperando. Le dieron caza y le torturaron hasta dejarlo destrozado. Pero en vez de acabar con él, Eleanor decidió darle tiempo para recuperarse. White rehizo su Vitalidad poco a poco, hasta que fue lo bastante consciente como para ver a los espéctros de las niñas e intentar huir de nuevo. La cacería se repetía así una vez tras otra, pasando a veces hasta dos semanas entre los ataques, mientras White se recuperaba..

Al poco de haberse iniciado el círculo vicioso, White, completamente enloquecido y desesperado, volvió corriendo a su celda del Bloque D. Allí había un nuevo preso esperando su ejecución. Inconscientemente, White poseyó su cuerpo y repitió los hechos de su último día: Se hirió en las manos con los trozos del espejo y fue llevado a la Enfermería. Eleanor y Lucille le siguieron, atormentándolo, manifestándose a su alrededor. Cuando regresó a la celda, White escribió la carta y se ahorcó de nuevo.

Y el ciclo dio comienzo en una nueva forma.

Cuando los funcionarios de la prisión se dieron cuenta de lo que ocurría, ya habían muerto 4 presos en la celda 421 del Bloque D. Cerraron la celda y la dejaron vacía. Las muertes cesaron.

Atrapados en un círculo sin final, White y las hermanas Willis continuaron con su incansable acoso del espíritu de White, dándole caza por toda la penitenciaría. Pasos apresurados se escuchaban algunas por los pasillos de la prisión, y un frio sobrenatural se sentía cada vez que las hermanas alcanzaban a su presa.

En 1995 un nuevo alcaide llegó al cargo. Cuando descubrió que había una celda libre en el Bloque D, ordenó de inmediato que se ocupase, y el ciclo de cacería, posesión y muerte dio comienzo de nuevo.

Para cuando los Agentes de ORPHEUS se involucren en el asunto, ya habrán muerto 3 prisioneros más, y un cuarto ocupa la "Celda Maldita".

1- BRIEFING

Octubre de 1995. El Crisol de los Jugadores es llamado a una Sesión Informativa por su Coordinador de Operaciones (Apartir de ahora, "C.Op."). Les entregará el **Informe 0756**, les hará una introducción y resumen del mismo y después contestará cualquier pregunta. El C.Op. No sabe más de lo que se incluye en el Informe, aunque podría darles algunos consejos útiles [Del tipo "*Tened cuidado*", "*Llamad si necesitáis refuerzos*" o "*En una Prisión Federal donde se hayan ejecutado a tantos presos podría haber otras EPVs rondando*"].

En el apartado de equipamiento, la empresa les proporcionará billetes de avión para todos (en turista) hasta el Aeropuerto Internacional de Lubbock, a unos 100 Km al norte de su destino. Desde allí podrán alquilar un coche o coger un tren hasta Lamesa, el pueblo más cercano a la prisión. Tendrán una cuenta de gastos (Límite de 500 Dólares semanales, con facturas de todos los gastos: La Oficina del Alcaide lo exige), los teléfonos móviles de la empresa y cualquier otra cosa razonable. Tendrán que buscar su propio alojamiento en Lamesa cuando lleguen allí.

Una vez resueltas las dudas y aclarados los puntos poco claros [No, un arma de fuego NO es "*equipo razonable*"], los Agentes podrán dedicarse a preparar sus maletas y hacer compras de última hora. Saldrán para Lubbock por la mañana [La hora de llegada dependerá de la ciudad en la que centres tu Campaña].

2- PRIMEROS CONTACTOS

Los jugadores podrán aprovechar el intervalo del viaje en avión para leer los documentos y hacer algunos planes. Una vez en Lubbock, podrán ir hasta Lamesa en tren, pero sería preferible que busquen un coche de alquiler. El viaje durará una hora y media entre campos de trigo desiertos, una llanura interminable de tierra oscura y ocre con alguna granja aquí y allá, en medio de la desolación. No desperdicies la oportunidad de hacerles interactuar en un viaje aburrido en coche, pero no dejes que la situación se empantane.

Una vez instalados [Consulta "**Lugares**", APÉNDICE 3], los Agentes deberían ponerse en contacto con Brighton. Les contestará una secretaria y les dará cita para las 9 de la mañana. Si no lo hacen y se plantan en la Prisión sin más, se encontrarán en el Centro de Visitantes, esperando durante 45 minutos hasta que el Alcaide se digne a atenderles, o podrían esperar durante una hora y no ser atendidos hasta las 9 de la mañana del día siguiente. Hay un 50% de posibilidades de que ocurra cualquiera de las dos cosas..

Llegar hasta Brighton requiere presentar un documento de identidad válido, pasar un arco de detección de metales, una inspección de bolsos y equipaje con rayos-x y una firma en el registro de entrada. Obviamente, no podrán portar ningún objeto susceptible de ser empleado como arma. Irán de un Punto de Control al siguiente escoltados siempre por dos Guardias, sólo podrán moverse en grupo y deberán portar su identificación de Visitante a la vista en todo momento. Después del ritual del contról de seguridady de explicarles las normas [No se acerquen a los Reclusos, no entreguen nada a los Reclusos, no hablen con los Reclusos, no acepten nada de los Reclusos, etc...], se encontrarán con Brighton en su despacho.

El despacho tiene una amplia ventana enrejada que da al patio. Paredes cubiertas de estanterías con libros legales, una silla cómoda de madera, una mesa sobria con un ordenador y un monitor que muestra cualquiera de las cámaras del recinto. Huele a madera y el ambiente está seco por culpa del aire acondicionado.

Brighton es un hombre de unos cuarenta y muchos años, frío y desagradable. No sonríe, no dará la mano a los Agentes y no les invitará a sentarse (Aparte, no hay ninguna silla más en la oficina). Durante la conversación será breve y cortante, y cualquier pregunta o duda que le plantéen los Agentes supondrá una visible molestia. Sus principales preocupaciones son, por orden:

- Que los Agentes de Orpheus terminen lo antes posible
- Que el trabajo de los Agentes no interfiera en sus labores, y
- Que los Agentes le consulten y mantengan informado en todo momento de los progresos.

Más allá de esto, cualquier otra consideración le parecerá superflua. Prestará la ayuda que le soliciten, siempre y cuando considere que es una petición justificada de algo completamente necesario. Dejará muy claro a los Agentes que deben someterse a sus órdenes, las de los Guardias y los protocolos de seguridad. Se tomará muy mal cualquier desavenencia, las faltas de respeto y cualquier cosa que le huela a superstición, supercherías o "esa mierda mística del New Age". Cualquier Personaje que se gane su enemistad verá su trabajo totalmente controlado por Brighton, que tomará cartas en cualquier decisión y podrá vetar los cursos de acción que inicie dicho Personaje. [Puedes consultar las estadísticas de Brighton en "**Personajes Relevantes**", Apéndice 1]

3- DEAD MAN WALKING

Acompañados por dos Guardias y Brighton, el grupo se dirigirá al Bloque D. Los Personajes especialmente sensibles a lo sobrenatural creerán vislumbrar algún fantasma entre los presos que vagan por los patios o que descansan en las celdas. Quizás sea cierto, quizás no. Brighton les llevará directamente al Corredor de la Muerte y los dejará con el Alguacil Stanley. Él tiene cosas más importantes que hacer.

Mervin Stanley es un Tejano corpulento, rubicundo y agradable, tremendamente pragmático y tozudo. Huele a loción de afeitado y se mueve con rapidez, aunque parecen sobrarle varios kilos. Saludará a los personajes con un firme apretón de manos y se interesará por su trabajo, aunque es profundamente escéptico. Les mostrará las tres zonas del Bloque D y les invitará a un café. A pesar de su dureza y de sus modales a veces bruscos, Stanley es un hombre agradable con una fuerte personalidad.

Una vez cómodos, les contará la historia de White y la "Celda Maldita", así como cualquier otro dato que deséen conocer sobre los presos, vivos o muertos, que han pasado por el Bloque D. Si los Agentes le caen bien, podrá insinuar brevemente su desacuerdo con el Alcaide: Para él, la única manera de solucionar el asunto es la ya utilizada: Dejar vacía la celda 241.

Stanley estará a su disposición mientras esté de servicio y les acompañará a cualquier lugar que deséen ir. Gracias a su presencia, pasaran los controles con mayor rapidez (Los Personajes más perceptivos se darán cuenta de que su trato de favor está motivado por su antagonismo con Brighton, obsesionado con las normas y controles.)

El Bloque D es pequeño y de una sola planta, de color blanco y olor antiséptico. Los presos apenas prestan atención a lo que ocurre fuera de las celdas. De fondo se escucha el continuo teclear de una máquina de escribir: Algún preso redactando una carta para el Gobernador. Las celdas están cubiertas de fotografías o manuales de derecho. A los presos se les permite fumar en el interior. El silencio por las noches es denso y sobrecogedor, como el que se experimenta en una catedral, roto a veces por un llanto desesperado o una oración musitada entre dientes.

Vayan a donde vayan, los Agentes serán seguidos po la mirada vacía de los reclusos, los ojos opacos y sin esperanza de los que saben que van a morir en una fecha determinada. La desolación y la impotencia son sensaciones palpables para los Agentes Proyectados y los Fantasmas.

La Enfermería es pequeña y completamente equipada. Incluso dispone de quirófano: En caso necesario, se operará a cualquier Preso del Bloque D para mantenerlo con vida hasta el momento de la ejecución. Siempre se encuentra una enfermera y un médico de guardia, preparados para cualquier contingencia. Por experiencia, son expertos en tratar casos de suicidio. Ambos pueden ver a cualquier EPV que tengan más de 6 puntos de Vitalidad. El olor de desinfectante y el metal frío hacen que los Agentes se sientan amenazados. Aquellos que estén fuera de su cuerpo notarán la desesperación dolorosamente aferrada a las paredes. El brillo de los fluorescentes hace daño a la vista por las noches.

La sala de Ejecuciones se divide en dos zonas: La Camilla donde se realiza la ejecución y la Sála de Observación, un pequeño salón con sillas en grada, separados por una gruesa pared de cristal. El condenado es introducido en la sala de la camilla desde la Enfermería, mientras que los observadores entran por otra puerta a la Sala de Observación. Las paredes de la sala son de ladrillo pintado de turquesa desvaido, con una pontente luz halógena iluminando la habitación entera. Sobre la camilla cuelga un micrófono donde el condenado puede decir sus últimas palabras. La camilla parece una cruz de color blanco, y la superficie de cuero da la impresión de estar amarillenta en algunos puntos. Curiosamente, es muy cómoda... si alguno de los Personajes es capáz de tumbarse para experimentarlo. Detrás se encuentra el mecanismo de ejecución, un dispensador de tres jeringuillas que se carga con la mezcla letal minutos antes de la ejecución. A su lado, el teléfono de baquelita que conecta con el despacho del Gobernador es la última esperanza para muchos. Un reloj de pared preside la sala. Cualquier Personaje vivo sentirá nauseas al entrar en la Sala de Ejecuciones: A pesar de la lejía, se puede notar un leve olor a orina, sudor ácido y mierda, aunque quizás sea una sugestión. La sala siempre está helada, y no hay ninguna ventana. Los Agentes proyectados o muertos notarán un terrible vacío aquí, una sensación de nada absoluta que hiela la sangre en las venas.

LA CELDA 241

Actualmente vacía, la celda mide 2x3 metros, ocupados por una litera, un pequeño banco, una mesita, lavabo y retrete metálico. La luz es una bombilla guardada por una reja en el techo, que se apaga y enciende desde el Puesto de Control. No hay ventanas que permitan ver el cielo. El colchón es duro, las sábanas ásperas y todo está demasiado cerca. Las paredes se cierran sobre los que entran, y parecerá faltarles el aire. Los muros están descoloridos y en el suelo resuenan los pocos pasos que se pueden dar entre sus paredes. Actualmente no hay nada en la celda, aunque quizás los Agentes proyectados presientan una sombra que se balancea sin tocar el suelo.

4 - BUSCANDO AL HOMBRE MALO

Dar con White será, seguramente, el primer objetivo de los Jugadores. Existen muchas maneras de descubrirlo, pero sólo un puñado de detener las muertes definitivamente.

El Informe carcelario de White, así como su Certificado de Defunción y demás papeles se encuentran en la Zona de Administración de la prisión. Pueden pedírlos a Brighton o a Stanley. El Alcaide pondrá pegas legales de todo tipo (Derecho de la Intimidad, Información Confidencial, etc...), aunque acabará cediendo y entregándoles una copia. Stanley les conseguirá el original en 24 horas, sin hacer muchas preguntas, siempre y cuando no lo saquen del recinto de la penitenciaría [No hay más datos de los ya proporcionados en la **Carpeta de Referencias**] . Ambos procederán de maner similar para cualquier otro documento o archivo de la prisión (Fichas de reclusos, archivos médicos, etc...).

Durante el día, el Fantasma de White pasa el tiempo en el patio, junto a los otros presos, reviviendo sus últimos minutos de soledad. Será muy complicado identificarlo entre los demás reclusos, a pesar de la foto del informe: Durante su estancia en el Corredor de la Muerte, White perdió bastante pelo y ganó casi 11 kilos de peso, aunque su fantasma parece más joven y delgado. Además, acercarse a él puede ser complicado mientras está rodeado de gente.

Por la noche es más sencillo encontrarlo: se manifestará en el Bloque D y revivirá los acontecimientos de la última noche: se acostará tranquilamente y dejará pasar las horas, hasta que el espejo se rompa y los espíritus de las hermanas Willis acudan para atormentarle.

Entonces, presa del pánico, poseerá instintivamente el cuerpo de cualquier prisionero que haya en la celda, se cortará las manos con un cristal, irá a enfermería y pasará dos días chillando como loco. Después, cuando sea devuelto a su celda, rezará el padrenuestro una y otra vez durante seis horas, escribirá la carta, hará una cuerda con las sábanas y se colgará. Las hermanas Willis le alentarán en cada paso, recreando el momento del suicidio original de White.

Una vez colgado, White sale del cuerpo y comienza una persecución por toda la cárcel, através de las rejas y de las paredes. Eleanor y Lucille conocen perfectamente la ruta de White, así que el acechan en lugares estratégicos, se dejan caer através del techo y le persiguen incansablemente hasta llegar al patio, donde lo destrozan con sus garras bajo los potentes focos de vigilancia. Cuando han acabado, lo dejan hecho un despojo para que se recupere, y vuelta a empezar.

Los Agentes pueden idear cualquier estrategia para descubrir qué está pasando: La vigilancia del Bloque D, el uso de Presagio, interrogar a los demás prisioneros o cualquier cosa similar acabará por identificar a White como fuente del problema. Sin embargo, llegar hasta las hermanas Willis puede ser un poco más complicado: Si ven a algún otro espíritu por la zona o sienten una descarga poderosa de Vitalidad, se retirarán entre las sombras para observar.

White realizará la posesión y el suicidio, tanto si están ellas presentes como si no: Está atrapado en un bucle que ha sido fuertemente alimentado, y no se romperá tan fácilmente.

Hablar con White una vez identificado requiere bastante esfuerzo. Mientras esté en la Enfermería, cualquiera que se haga pasar por doctor o enfermera tendrá buenas posibilidades de obtener una vaga respuesta. Una vez de vuelta a la celda, será más difícil convencerle de nada. Si algún Agente le hace creer que se trata de un sacerdote enviado para aliviar sus penas, quizás pueda sacarle de su rutina un breve instante, lo suficiente como para que responda algunas preguntas, pero no lo bastante como para evitar su destino. Por supuesto, el uso de **Dos Son Compañía** pondrá las cosas más fáciles.

Aunque los Agentes no lo hagan, la celda 421 será vigilada y monitorizada durante todo el tiempo desde el Control de Seguridad. Brighton estará al tanto de lo que ocurra en el Bloque D através de su monitor, aunque no podrá escuchar lo que dicen. El equipo de emergencias de la enfermería está preparado para una eventualidad.

Si White, en el cuerpo de otro recluso, intenta ahorcarse, los Guardias y el equipo médico se pondrán en marcha. Sin embargo, los poderes de Embrujador de Lucille atascarán los sistemas de apertura de las puertas, impidiendo que puedan hacer nada. En el caso de que haya algún Agente proyectado en la zona, Lucille avisará a su hermana mediante la Mente Colmena, y ambas se mantendrán al margen para evitar ser descubiertas, por lo que los agentes podrán impedir la muerte. Cuando el preso haya muerto o hayan pasado 5 minutos de las 2:34 de la madrugada, el espíritu de White saldrá del cuerpo y comenzará su rutina de huida por toda al prisión. En este punto es donde los Agentes podrían ver a los verdaderos enemigos: La atracción de la caza y la idea de torturar aún más a White será demasiado fuerte para las Hermanas, y no tomarán las debidas precauciones. Podrían ser observadas desde lejos por los Personajes.

La rutina de White consta de las siguientes fases:

- White pasa el día en el patio.
- Por la noche, llega a su celda y posée el cuerpo del prisionero.
- Dentro del cuerpo, se mutila las manos con los trozos del espejo.
- Es trasladado a la enfermería donde pasa dos días gritando como un poseso (Cosa que, por otro lado, es).
- Es devuelto a su celda.
- Pasa el día entero rezando el Padrenuestro.
- A las 2:30 de la madrugada, escribe la carta de perdón.
- A las 2:34 se ahorca con las sábanas.
- Las hermanas Willis destruyen la carta y comienzan a cazar el espíritu de White durante toda la noche.
- Al amanecer, lo acorralan en algún rincón y lo destrozan hasta casi acabar con él.
- Pasan 2 o 3 semanas hasta que White ha recuperado la suficiente Vitalidad y Fuerza de Voluntad, y el ciclo comienza de nuevo.

Los esfuerzos por evitar que el prisionero se suicide sólo conseguiran ganar algo de tiempo. Si deciden vaciar la celda 421, el espíritu de White poseerá a otro preso de forma aleatoria. Será

muy difícil encontrarle si no saben dónde va a aparecer. White SIEMPRE preferirá poseer a un preso que se encuentre en su celda del Bloque D. Tenderle una trampa es perfectamente posible, aunque ni Brighton ni Stanley estarán de acuerdo en arriesgar la vida de los presos o de los Vigilantes, respectivamente.

5- UNA JUSTA VENGANZA

Enfrentarse a las hermanas Willis puede ser un reto bastante más complejo que el simple hecho de acabar con ellas físicamente. Son adversarios peligrosos y cuentan con la ventaja de conocer bien el terreno: Llevan más de un año vagando por la Penitenciaría entre cacería y cacería. Su truco favorito es huir y una vez se encuentren fuera de la vista de sus perseguidores, hacerse intangibles y atravesar el suelo hasta las plantas inferiores o los túneles de mantenimiento. Cuando acechan a alguien, prefieren hacerlo ocultándose, lanzando ataques repentinos através de las paredes o el suelo para despues volver a retirarse a lugar seguro. No se enzarzarán en un combate continuado si pueden evitarlo, y no atacarán frontalmente a un enemigo que sepan que es más poderoso que ellas. Lucille puede Habitar las cámaras de seguridad para controlar a los Personajes en todo momento, y utilizar la Mente de Colmena para comunicarse con Eleanor. Más que peligrosas, las hermanas Willis son escurridizas.

Las vias no violentas de aproximación, aunque parezcan destinadas al fracaso, podrían dar buenos resultados. A pesar de que se las puede considerar "Espectros", están situadas en la difusa línea que separa a los fantasmas vengativos y furiosos de los espectros consumidos por el Rencor, por lo que no se mostrarán totalmente antagónicas contra ningún otro fantasma que no se inmiscuya en sus asuntos. Un Personaje con la Naturaleza apropiada podría emplear "**Dos Son Compañía**" (Manual Básico, Pag. 133. Aparece como "**La Miseria Adora la Compañía**", mientras que en la Hoja de Personaje aparece como "**Dos Son compañía**"...) para entablar conversación con ellas. Razonar con las hermanas Willis es extremadamente complicado, ya que basan sus argumentaciones en hechos irrefutables: Ellas están muertas y ahora tienen el poder de devolverle a White el dolor causado. Consideran que lo que hacen es "justo", y que si ellas están atrapadas entre los dos mundos, es por culpa de lo que él les hizo. Son retorcidas e inteligentes, y si alguien les lleva la contraria durante demasiado tiempo, es muy probable que le ataquen.

Investigar sus Asuntos Pendientes y resolverlos permitirá a los Agentes dispersar a las hermanas sin tener que llegar al enfrentamiento directo, y en cierta forma permitirá que estas alcancen el descanso eterno y dejen de vagar como Espectros. Sin embargo, no son cosas que puedan hacerse con facilidad, aunque si los Jugadores se estrujan un poco los sesos podrían encontrar la manera de resolver todas las cuestiones satisfactoriamente.

Graham White es el verdadero orígen de las muertes. Es un Blip de Vitalidad 3 que repite una y otra vez el momento de su suicidio, sin atender a nada más. Tratar con él es prácticamente imposible debido a su estado mental alterado, pero cualquiera que se haga pasar por Vigilante o Funcionario de la prisión podría tener éxito. No se le puede convencer de que deje de intentar suicidarse una vez ha entrado en un cuerpo. Si los Agentes consiguen hablar con él antes de la posesión, es posible que le tranquilicen lo suficiente como para que no haga nada... hasta que las hermanas Willis aparezcan de nuevo. White no se mostrará agresivo contra los Personajes si estos no intentan retenerle físicamente. Se resistirá con furia en caso de que le atrapen, pero no es un rival demasiado peligroso ya que su intención no será hacer daño, si no escapar.

Una de las formas más "apropiadas" de resolver el escenario está en los Asuntos Pendientes de White. Si los Agentes hacen bien su trabajo de investigación, podrán encontrar la manera de resolver las ataduras de White y las hermanas Willis de forma satisfactoria, consiguiendo un montón de Vitalidad y perdiendo bastante Rencor en el proceso.

Obviamente, más allá de esto está la simple y llana destrucción de los tres espíritus, cosa perfectamente posible, aunque podría generar una gran cantidad de Rencor en los Personajes (Al fin y al cabo, volver a "matar" a unas niñas asesinadas es algo bastante retorcido... por muy casi-espectros que sean). De todas formas, esta puede ser la forma más complicada de resolver el contrato, porque las hermanas Willis no se van a dejar matar facilmente, y más tarde o más temprano, volverán a por White.

Una vez reunidos los datos y comprendidas las dificultades, los Jugadores tendrán que encontrar la manera de solucionar el problema. Existen miles de formas de hacerlo, pero básicamente hay cuatro resultados posibles:

- Los Agentes descubren a White y lo destruyen, sin saber nada de las Hermanas.

Sin White para focalizar su Rencor, las hermanas Willis se volverán contra los Reclusos que hayan cometido delitos de abusos a menores, violación o torturas, incluidos malos tratos. Se manifestarán por las noches dentro de las celdas y utilizarán sus Horrores y Espinas para despedazarlos, desvaneciendose después. Probablemente, el Alcaide haga una llamada a Orpheus al día siguiente, justo después de que los Agentes hayan recibido su ración de palmaditas en la espalda.

- Los Agentes descubren a White y lo destruyen, y saben de la existencia de las Hermanas.

Las Hermanas centrarán su atención en los Agentes. Les seguirán una vez se alejen de la prisión y esperarán a la noche para acabar con ellos. Si deciden hacerlo en la habitación del motel o en el avión de regreso en pleno vuelo queda a elección del Narrador. Si salen perdiendo de este enfrentamiento, probablemente huyan y comiencen una cacería de presos con historial de abuso de menores por las cárceles del país. Los Personajes deberán dejar atados todos los cabos sueltos si quieren cobrar su prima (Ver más arriba).

- Los Agentes descubren a White, descubren a las Hermanas y acaban con ellas.

A la noche siguiente, White, con toda su Vitalidad al no haber sido atacado por las hermanas Willis, vuelve a repetir el ciclo de suicidio, esta vez en otro preso del Bloque D. cCntinuará repitiendo su última noche una y otra vez cada tres días, hasta que alguien le detenga. El Alcaide Brighton hará otra llamada a Orpheus exigiendo explicaciones.

- Los Agentes descubren a White y a las Hermanas Willis, y acaban con los tres.

Asunto arreglado. No volverán a haber muertes relacionadas con White en el Corredor de la Muerte de Bullsword. Los Personajes pueden felicitarse y disfrutar de la paga y de una semana de vacaciones entre misiones.

Típica Nota Escrita Al Final Con Letra Pequeñita:

Como ya te habrás dado cuenta, esta aventura no especifica ningún tipo de tirada, ni los pasos que deben seguir los Agentes para obtener tal o cual cosa, ni las personalidades de los demás presos del Bloque D o del personal de Enfermería. Se debe a dos motivos principales: El primero es que he tenido que escribir el módulo y diseñar todos los handouts y demás pijadas en menos de una semana porque me lo había pedido un colega. El segundo motivo es que espero que los Buenos Narradores hagan su trabajo y se dediquen a rellenar los huecos con ganchos para futuras aventuras, simbolismo recurrente de su campaña y subtramas adecuadas a los Pjs que estén jugando "...And Justice For All". Además de recomendarte que cambies el módulo a tu gusto, he querido dejarte el espacio para que metas lo que te de la gana sin tener que hacer encajes de bolillos. Hey, es tu parte del trabajo, no todo se limita a descargarte esto de Internet y poner la patatas fritas y los refrescos.

APÉNDICE 1:
PERSONAJES RELEVANTES

Se presentan los personajes más importantes, por posible orden de aparición.

Nota: Como te acabarás dando cuenta, el formato de presentación de los PNJs es diferente al normal. Lo he hecho así para poner énfasis en la personalidad y los rasgos de interpretación del personaje, más que en sus puntuaciones. He añadido una Escala de Reacción que mide de forma orientativa la respuesta de los PNJs vivos ante lo Sobrenatural, según el nivel de la manifestación que presencien (De 1 a 3). Queda en manos del Narrador determinar qué nivel alcanza un determinado suceso. También he añadido ejemplos de las visiones que pueden experimentar los que utilicen Detectar Liena Vital y posibles resoluciones de los Asuntos Pendientes.
Asume que las puntuaciones en Habilidades son las que tendrá ese personaje en aquellas que sean convenientes para él, no en toda la lista (Por ejemplo, Brighton podría tener 3 niveles en Seguridad, pero sería muy poco creible que tuviese también 3 en Supervivencia). Entre paréntesis se muestra una Habilidad Destacada de cada categoría, con puntuación por encima de la media.

EPHRAIM BRIGHTON, Alcaide Severo.

Brighton es un hombre seco e inflexible, amante de las normas, la rectitud moral y las leyes. Dirige Bullsword con mano firme pero justa, impone respeto incluso a los jefes de las bandas carcelarias y no se deja amedrentar por nadie. Es intolerante con los que fuman, los que blasfeman y los que no muestran el debido respeto a las leyes. Puede llegar a ser un cabrón enervante y controlará todo lo que ocurra entre los muros de la prisión.

Brighton está muy capacitado como administrador, y pedirá un registro por escrito de cualquier actividad que se lleve a cabo dentro de las instalaciones, así como exigirá conocer y aprobar personalmente cualquier plan. Sin embargo, no es un hombre de acción, y si tiene que tomar una desición bajo presión se decantará siempre por una opción tradicional, fiable y probada, antes que aventurarse a dejarlo todo en manos de los Agentes de Orpheus.

ATRIBUTOS:

Físicos: 2 Sociales: 2 (Manipulación 4) Mentales: 3

HABILIDADES:

Talentos: 3 Técnicas: 3 Conocimientos: 4 (Leyes 5)

REACCIÓN:

1- Molestia

2- Negación

3- Oposición de Voluntades

SALUD:

O Magullado
O Lastimado -1
O Lesionado -1
O Herido -2
O Malherido -2
O Tullido -5
O Incapacitado

Cuando se encuentre ante pequeñas manifestaciones sobrenaturales (Vitalidad 1 o 2), Brighton se mostrará molesto y las tratará como cualquier otra interrupción en su trabajo: Arreglándolo lo antes posible y dejando las cosas como estaban, sin darle mayor importancia. Ante manifestaciones intermedias o que le afecten directamente, se nagará a aceptar lo ocurrido, llegando incluso a gritarle a los "sucesos paranormales" que se detengan. Ante demostraciones masivas de lo Sobrenatural, Brighton se plantará en medio del evento y le ordenará, como Alcaide, que debe detenerse inmediatamente, intentando imponer su rango y su voluntad.

MERVIN STANLEY, Alguacil Pragmático

Staley es un tipo alto y fuerte, con algo de sobrepeso y manos como palas. Es agradable con sus amigos y duro con los prisioneros, una persona en la que se puede confiar cuando las cosas se ponen feas, y que echa una mano cuando se necesita. No le gustan los delincuentes, los traficantes ni demás despojos de la sociedad, y se siente muy a gusto con su labor de mantenerlos separados de la Buena Gente.

Stanley es un hombre sincero que hace bien su trabajo y se preocupa por sus empleados. Tiene los pies firmemente clavados al suelo, y realmente está interesado en los aspectos más "científicos" de las actividades de Orpheus. A pesar de su asecto un tanto tosco y poco sofisticado, es una persona bastante culta y le gusta mantenerse al tanto sobre tecnología, descubrimientos y avances científicos. Pese a todo, cree que la solución más sencilla siempre es la correcta. Responderá a los Agentes de la misma forma en la que estos le traten a él, y les prestará ayuda en la medida de sus posibilidades.

ATRIBUTOS:

Físicos: 4 Sociales: 2 (Carisma 3) Mentales: 3

HABILIDADES:

Talentos: 4 Técnicas: 3 (Armas C.C. 4) Conocimientos: 3

REACCIÓN:

1- Curiosidad

2- Inquietud

3- Huida

SALUD:

O Magullado
O Lastimado -1
O Lesionado -1
O Herido -2
O Malherido -2
O Tullido -5
O Incapacitado

Cuando se encuentre ante pequeñas manifestaciones sobrenaturales (Vitalidad 1 o 2), Stanley intentará averiguar qué origina el suceso y de qué forma ocurre, dandole siempre un enfoque científico. Ante Manifestaciones amenazadoras o mayores (Vitalidad 3), comenzará a sentir cierto grado de nerviosismo si no puede encontrar una explicación apropiada a los hechos, aunque seguirá intentando descubrir qué las provoca. Las Manifestaciones violentas o espectaculares pueden acabar rompiendo su mente y porvocándole pánico, al que reaccionará huyendo todo lo rápido posible.

GRAHAM WHITE, Fantasma Atormentado

White siempre fue un despojo humano. Jamás encajó en ningún sitio y siempre sintió el ansia de cosas que sabía que no podía obtener. Se aislo, primero dentro de si mismo, asqueado de sus propios apetitos e impulsos, y cuando ya no pudo conseguir más trabajos, se aisló del mundo en un edificio abandonado a las afueras de la ciudad. Sin más contacto con la realidad que su mente enferma, lidió contra su pedofilia hasta que no pudo más, y entonces acabó con las hermanas Willis.

Ahora es una sombra pálida y traslúcida. Sigue siendo obeso, sigue estando medio calvo y teniendo la nariz aplastada como una patata. Y tiene miedo. Tiene mucho miedo de los fantasmas que le acechan, miedo de lo que le espera al otro lado, miedo de caer en sus manos.

Todos sus miedos se cumplirán una y otra vez, hasta el fin de los días.

ATRIBUTOS:

Físicos: 2 Sociales: 3 (Manipulación 4) Mentales: 2

HABILIDADES:

Talentos: 3 (Subterfugio 4) Técnicas: 3 Conocimientos: 3

NATURALEZA: Desgraciado (Pag. 138)

VOLUNTAD: OO **VITALIDAD: OOO**

HORRORES:

Poseedor (Pag. 101):
Títere

INTERPRETACIÓN:

La pena de Muerte fue un alivio para é: Por fin, todo podría terminar, y ya no le haría más daño a nadie. Dejaba pasar las horas sin pensar, sin recordar, sin desear. Hasta que aparecieron los fantasmas. Entonces comprendió que habría otra vida después de la muerte, que existía un más allá donde le condenarían por lo que había hecho, que le estaban esperando para obligarle a cumplir la penitencia eterna con la que su madre le amenazaba cuando le pillaba en el baño haciendo cosas sucias.

Entonces, por primera vez, Graham Edward White conoció el miedo.

ASUNTOS PENDIENTES:

Pedir perdón por el daño que ha causado.

White sabe que ha hecho mal. Nunca le importó, hasta que tuvo la certeza de que más allá de la muerte iba a seguir condenado. Intentó ponerse en contacto con los White antes de ahorcarse en su celda, pero no lo consiguió. También escribió una carta, pero Lucille la arrojó por el retrete después de que se ahorcara. Cree que si consigue el perdón de la familia y de las hermanas, podrá escapar del Infierno que le aguarda.

Detectar Linea Vital: Graham corre por los pasillos de la prision, escapando de un perseguidor invisible. Al llegar a la sala de recreo, se abalanza sobre un teléfono y marca febrilmente [555 986 524], pero antes de poder pulsar el último número, es atrapado por demonios de piel roja y rostro deforme que le arrastran hacia una grieta del suelo de la que surgen vapores y llamas.

El personaje se encuentra dentro del cuerpo de White. Está en su celda, es de noche. Escribe una carta en papel higiénico con la poca iluminación de las luces de emergencia. El Personaje sólo puede leer la palabra “PERDÓN” escrita una y otra vez. La soga hecha con las sábanas se balancea sin que nadie la toque. En el reflejo del metal del lavamanos ve las figuras traslúcidas de las hermans Willis. Cuando termina la carta, se ahorca. Desde el cuerpo muerto, el Personaje ve como Lucille se Manifiesta en la celda, coge la carta del bolsillo y la arroja al retrete.

ELEANOR Y LUCILLE WILLIS

Un pequeño aparte para tratar el tema de las dos principales antagonistas de la historia. Aunque el manual básico divide a los Muertos en sólo dos tipos distintos (Fantasmas y Espectros), en esta aventura he querido desdibujar la línea que los separa. Si consideramos que los Espectros son seres que hacen el mal por el placer de hacerlo, las hermanas Willis lo hacen porque consideran que es justo. Lucille en concreto se siente atrapada sin saber por qué tiene que hacerle daño a otros seres, pero sabe que es así. En este caso he preferido mezclar ideas de ambos campos para crear personajes que sean a la vez peligrosos enemigos y personalidades interesantes. Además sirve para que los jugadores más veteranos se lleven una gran sorpresa si asumen tratan con los típicos Espantos sedientos de sangre ("*¿Resolver sus asuntos pendientes? Casi me arranca la cara, ¿y me dices que tenemos que RESOLVER SUS ASUNTOS PENDIENTES?*").

Como norma general, las hermanas Willis utilizan sus Horrores Espectrales, Espinas y Horrores igual que los Espectros (Manual Básico, "**Rencor**", pag. 230), pero se deben considerar como Fantasmas con unas motivaciones "negativas" muy fuertes. Respecto a **Cortar el Hilo** (Manual Básico, Pag. 134), cada asunto pendiente resuelto con éxito hará que el fantasma-espectro pierda puntos de Rencor de la misma forma que el Agente que cortó el hilo. Los efectos sobre la Vitalidad del fantasma del cual se ha resuelto el asunto se ignoran. Estas reglas sólo se plican a las hermanas Willis.

ELEANOR WILLIS, Espectro Vengador.

Todo lo que una vez fue bueno y hermoso en Eleanor Willis ha desaparecido. Su sufrimiento y su muerte la lanzaron directamente al pozo más profundo de su mente, y la rabia que experimentó al no poder salvar a su hermana pequeña de las garras de White la llenaron de furia para regresar de la tumba. Su única razón de ser es el castigo, su único impulso la rabia, y su único miedo, perder de nuevo a su hermana.

ATRIBUTOS:

Físicos: 4 Sociales: 1 Mentales: 4

HABILIDADES:

Talentos: 4 Técnicas: 4 (Sigilo 5) Conocimientos: 2

NATURALEZA: Monstruo (Pag. 140)

VOLUNTAD: OOOOOO **RENCOR: OOOOOOOO**

HORRORES:

Poltergeist (Pag. 98): Torbellino, Coagulación

Embrujador (Pag. 98): Brujería Electrizante

HORRORRES ESPECTRALES Y ESPINAS:

Garras, Gravedad Nula, Mente de Colmena.

INTERPRETACIÓN:

Eleanor ya no es lo que era. Nunca más. Sólo le queda el odio, la rabia y la impotencia. En el fondo, conoce la maldad de sus actos, pero para ella están totalmente justificados. Pero al haberse hacercado tanto a aquello que más aborrecía, se ha convertido en un reflejo de White. Utiliza sus mismas expresiones y repite su propia tortura sobre el espíritu destrozado del que fuera su asesino. Nada la apartará de su venganza, aunque sabe ser sutil y prefiere acechar entre las sombras antes de actuar.

ASUNTOS PENDIENTES:

Que Graham White sea castigado.

Su principal atadura a este mundo. A pesar de sus ansias de venganza, Eleanor sabe que sólo podrá descansar si White es castigado por sus crímines. Sin embargo, al suicidarse, White escapó a la Justicia y murió por su propia volunta, algo que hizo que su muerte perdiese todo el significado simbólico.

Detectar Linea Vital: El Personaje se encuentra atado en la Camilla de Ejecuciones mirando desde los ojos de White. Al otro lado del cristal, la familia Willis lo contempla en silencio. El personje se encuentra en medio de un bosque, junto a un rio. Colgado de una rama se encuentra el cuerpo de White, atado de pies y manos y con una bolsa de plástico negra en la cabeza.

Resolución: Juzgar y condenar a White en el mundo de las Sombras. Ejecutar a un prisionero poseído por White. Destruir a White mediante un procedimiento de ejecución (Horca, silla eléctrica, pelotón de fusilamiento) [Algo realmente complicado ya que White está muerto...].

Decirles a sus padres que los quiere.

Eleanor había tenido una discusión con sus padres el día anterior a su secuestro, y no les había vuelto a hablar. Aún conserva el remordimiento por no haberles dicho lo mucho que los quería y lo buenos que habían sido con ella.

Detectar Linea Vital: Eléanor saliendo de casa por la mañana junto a su hermana. Su madre se despide de ellas desde la cocina con un "Te quiero, mi angel". Eleanor se queda un instante en la puerta, aprieta la mandíbula y se va dando un portazo. Su madre se queda en silencio, sóla en la cocina.

El personaje ve a Eleanor através del retrovisor de un coche. Es de noche, un taxi. La joven va en el asiento de atrás junto a otra chica. Tiene el teléfono movil en la mano y mira la pantalla. Empieza a sonar, Eleanor lo mira indecisa. Entonces, justo cuando parece que va a contestar, la otra chica dice "Cuelga. Pasa de tus viejos, que les den. ¡Esta noche nos vamos de marcha!". Eleanor apaga el móvil y lanza una sonrisa forzada a su amiga. En el retrovisor se reflejan unos ojos tristes.

Resolución: Llevarle un mensaje a sus padres. Vale prácticamente cualquier medio, pero los padres de las niñas deberán creer que el mensaje viene de su hija. Conseguir reunir a Eleanor con sus padres para que les de el mensaje en persona.

El broche que le regaló su padre por su 13 cumpleaños.

Un broche con forma de pequeña mariposa, de plata y cristal. Eleanor lo llevaba siempre encima como amuleto desde hacía dos años. Cuando White la arrojó al río, aun medio viva, el broche se desprendió de su camisa destrozada y cayó al fondo. Fué la última cosa que Eleanor Willis vio mientras estaba viva.

Detectar Linea Vital: Desde un punto en lo alto, el Personaje ve a eleanor, más joven y a su padre, jugado. El padre esconde algo en las manos y le pide a Eleanor que escoja. El personaje no puede oir la conversación, es como si el sonido llegase desde muy lejos, lleno de eco. Pasados unos minutos, Eleanor elige la mano correcta. Cuando el padre la abre, una luz cegadora brilla en su palma, y Eleanor pone un gesto de gran alegría. El Personaje no llega a ver qué hay en la mano del padre.

El personaje se encuentra en un lugar oscuro y frío. Los sentidos parecen estar ralentizados, como si no fuesen sus sensaciones. Una gran tranquilidad le inunda. Una lus extraña, fragmentada, forma destellos frente a sus ojos. A lo lejos escucha un sonido apagado y suave, como un susurro. Entonces una mariposa verde y azul aparece en su campo de visión. Revolotea a cámara lenta ante los ojos del Personaje, alejandose y desapareciendo en la oscuridad. El Personaje siente una leve punzada de pena por haber perdido la mariposa, pero entonces se acuerda, de una manera difusa y sin preocuparse, que tiene los brazos atados y rotos, y que va a morir pronto.

Resolución: Encontrar el broche y enterrarlo en la tumba de Eleanor.

LUCILLE WILLIS, Espíritu Desesperado.

Lucille es una niña de 9 años, normal e inocente. Echa de menos a sus padres e intenta hacer todo lo que su hermana le dice, aunque no sepa por qué. Lucille es los restos destrozados de un alma buena que se regocijan en el sufrimiento y la destrucción, que arranca a mordiscos la gasa de Graham White mientras le pregunta a gritos el por qué de su agonía. Ambas afirmaciones son ciertas. Ambas afirmaciones son simultáneas. Confundida, profanada y abandonada, Lucille no entiende qué ocurre, no sabe qué pensar y no sabe a dónde ir. Al mismo tiempo, Lucille siente el irrefrenable deseo de devorar el alma de White, de torturarle como la torturó a ella y de obtener una respuesta a todo el mal que ha sufrido aunque tenga que arrancarle la gasa a tiras.

ATRIBUTOS:

Físicos: 2 Sociales: 2 (Manipulación 4) Mentales: 3

HABILIDADES:

Talentos: 2 (Empatía 3) Técnicas: 2 Conocimientos: 1

NATURALEZA: Conformista (Pag. 138)

VOLUNTAD: OOOO **RENCOR: OOOOOO**

HORRORES:

Embrujador (Pag. 98): Habitar

Fuego Fatuo (Pag. 106): Capear La Tormenta

HORRORRES ESPECTRALES Y ESPINAS:

Fauces, Mente de Colmena, Manifestación.

INTERPRETACIÓN:

Lucille está continuamente gravitando entre sus dos extremos de personalidad. A veces aparece como una niña pequeña sin más, y en otras es un monstruo destructivo que llora mientras devora a sus adversarios y les pregunta por qué tiene que hacer tanto daño a los demás. Su espíritu infantil se encuentra luchando contra su incomprensión, y eso le hace sentir una frustración que el Rencor canaliza en forma de Horrores. Nunca más dejará que le hagan daño. Nunca más dejará que nadie toque a su hermana.

Lucille obedece a su hermana porque es una niña buena. No habla con extraños ni acepta cosas de los desconocidos. Y si alguien la molesta otra vez, le arrancará el brazo de un mordisco. Echa mucho de menos a sus padres.

ASUNTOS PENDIENTES:

Que Graham White no vuelva a hacerle nada malo a nadie.

Lucille sabe que White es un hombre malo. Recuerda el dolor y el miedo, las palizas, los abusos. No quiere que eso le pase a nadie más. White se ahorcó en su celda, pero siguió existiendo, y a Lucille eso no le gusta. Quiere que nunca más vuelva a hacer daño a ningún niño.

Detectar Linea Vital: Lucille se sienta en su mesita en el cuarto de los juguetes. De repente, llega White y empieza a romper sus muñecas, a destriparlas con un cuchillo y a abusar sexualmente de ellas. Lucille se enfada con toda la dignidad de una niña de nueve años, y castiga a White, que se sienta arrepentido en un rincón de cara a la pared.

El personaje ve através de los ojos de Lucille. Está tirada en un apartamento ruinoso, atada de pies y manos. Siente dolor por todo el cuerpo. Al otro lado de la habitación, White está golpeando y violando a Eleanor. Lucille le grita que pare, que deje de hacerle daño. White, furioso, deja lo que está haciendo y se acerca a la niña, con un tenedor ensangrentado en

una mano. Cuando está sobre ella, Lucille le grita que es un hombre malo, que a la gente no se le pega. White cambia completamente, se siente avergonzado y se va de la habitación.

Resolución: Conseguir que White deje de existir. Esta condición se puede alcanzar de muchas maneras distintas. Consulta los Asuntos Pendientes de Eleanor y de White para ver una posible (Aunque compleja) carambola a tres bandas.

Tener un pony llamado "Spirit"

Como la mitad de las niñas de nueve años, la mayor ilusión de Lucille era tener un pony. A pesar de que sabía que no podría tenerlo nunca, soñaba con que algún día se irían a vivir al campo y podrían tener animales y caballos.

Detectar Linea Vital. El personaje observa desde el porche de una casa de campo. Alrededor se extienden los pastos, y a lo lejos Lucille cabalga en un pony junto a su hermana. El viento trae las risas de las dos niñas desde la distancia.

En el cuarto de los juguetes de Lucille. Es de noche y el viento agita las cortinas. Se escuchan susrros distantes. Sobre uno de los muebles, un pequeño pony de plástico rosa comienza a brillas con fuerza. Lucille entra despacio, vestida con un pijama. Cuando ve el pony, se acerca corriendo y lo coge. Entre sus manos comienza a transformarse en un pony de verdad, de color rosado. Riendo, Lucille monta de un salto y salen volando por la ventana a cabalgar entre las nubes.

Resolución: convencer a los padres de Lucille para que compren un pony y lo llamen "Spirit". Donar una cantidad de dinero a una cuadra para que le llamen a uno de sus establos "Lucille Willis Memorial" y críen ponys en el. Instalar una estátua en el parque más cercano a la casa de los Willis, donde se vea a Lucille cabalgando sobre Spirit.

Que Eleanor vuelva a ser guapa

Lucille siempre a idolatrado a su hermana mayor. La consideraba la persona más bonita que había visto nunca, y siempre le pedía que le dejara peinarla. Eleanor siempre estuvo dispuesta a hacer el capricho de su hermana pequeña. Cuando White las secuestró, Eleanor dejó de ser la hermosa adolescente que era para convertirse en un guiñapo sucio y ensangrentado, con el rostro cubierto de moratones y el pelo apelmazado por la sangre. La última imagen que vio Lucille fue el rostro destrozado de su hermana, llorando y gritando de impotencia, mientras miraba como White le cortaba el cuello sin que pudiera hacer nada.

Detectar Linea Vital: Eleanor se sienta en el suelo del cuarto de los juguetes, mientras Lucille la peina en silencio durante largo rato. Justo antes de que se desvanezca la visión, Lucille le pregunta a su hermana "¿Vas a ser guapa para siempre jamás?".

Eleanor está tirada en el suelo de la guarida de White, sucia, con el rostro cubierto de golpes y sangre. Lucille llega y la coge de la mano. Salen por una puerta que da al baño de la casa de los Willis. Lucille ayuda a Eleanor a desnudarse y la mete en la bañera. La niña comienza a lavar a su hermana, y cada vez que pasa la esponja por un golpe, esta desaparece hasta dejarla de nuevo como era antes del secuestro.

Resolución: Eliminar el Rencor de Eleanor para que desaparezcan las máculas (Ver Manual Básico, "**Rencor**" Pag. 230). Levantar una estátua de Eleanor que sea fiel a sus rasgos.

APENDICE 2:
DIRIGIENDO "...AND JUSTICE FOR ALL."

Aquí van una serie de consejos y recomendaciones para dirigir la aventura y sacarle provecho a distintos aspectos de la narración, los personajes y el entorno. Son ideas sueltas, no una guia exhaustiva ni una receta mágica para conseguir una Partida Perfecta. Quizás te sirvan de algo, quizás no. Ahí las tienes.

– **TEMA:**

Al principio esta aventura puede parecer sencilla y bastante lineal. Es cierto: Lo PARECE. La situación es bastante clara y los Jugadores cuentan con abundante información útil desde un principio.

Sin embargo, el reto realmente importante en esta aventura no es la capacidad para acabar con los peligros físicos, si no resolver el conflicto ético que plantéa: ¿Quién es el "malo" de esta historia? ¿Acaso las Hermanas Willis no tienen el derecho Moral de hacer lo que están haciendo? ¿Deberían resolver los Asuntos Pendientes de ellas y dejar que White pase como alma en pena toda la eternidad? ¿Merece la pena salvar a los prisioneros condenados a muerte de las acciones de White, si van a morir de todas formas?

Con un poco de suerte, estas ideas surgiran por si mismas de las mentes de los Jugadores. En caso contrario, podría ser el Alcaide Brighton quien (paradójicamente) plantée dichas disyuntivas, exigiendo que se respete a los condenados a muerte como personas y que se evite su muerte prematura en espera de morir como castigo por sus delitos. La propia Eleanor Willis podría explicar su punto de vista retorcido pero lógico al respecto... justo antes de intentar arrancarle la cara al Personaje de un mordisco.

Hay que tener cuidado en estos asuntos, ya que deberían plantear una profunda reflexión sobre lo que los Personajes consideran justo y lo que no, y sobretodo un punto que podría resultar de gran importancia para el Narrador: La difusa frontera entre Espectros y Fantasmas, que aquí se traspasa con frecuencia. White era un hombre malvado, un monstruo depravado y retorcido que disfrutaba alimentando el lado más bestial de si mismo. Las hermanas Willis eran dos niñas normales y corrientes de clase media que jamás habían hecho nada peor que fumarse un cigarrillo a escondidas o romper un tarro de mermelada. Sin embargo, White se convirtió en un fantasma "normal" mientras que las hermanas se convirtieron en inmensos pozos de Rencor y odio. La conclusión es que es imposible saber lo que ocurre tras la muerte, y que cualquiera puede caer en su lado más oscuro y convertirse en un monstruo. Incluidos los Agentes de Orpheus.

– **Los PNJs:**

Brighton y Stanley serán, respectivamente, un estorbo y una ayuda para los Agentes, y un comodín para el Narrador. Deberían estar presentes en todos los acontecimientos importantes, y tener un papel activo en la aventura. Por ejemplo, Brigton podría exigir que los Agentes se presenten en su despacho todas las mañanas para hablar con él, y posteriormente podría pasar a ver qué están haciendo en cualquier momento que considere oportuno (Y que, seguramente, será un momento en el que esten haciendo algo extraño o ilegal, o ambas cosas). Stanley, por otra parte, mostrará una gran curiosidad por las actividades de los Agentes, y si confraternizan con él, les buscará al final de su turno por la ciudad, les invitará a unas copas y charlarán en algún bar. Staley es un personje comodín que sirve como posible víctima de las hermanas Willis en caso de que quieras que las cosas se descontrolen, dejándo a los Agentes sólos con dos espectros cabreados y un Alcaide tocapelotas.

Los reclusos de Bullsword son otro recurso útil que no deberías desaprovechar. La mayoría de ellos han estado cerca de la muerte en muchas ocasiones, bien porque han matado a alguien o porque han estado a punto de morir. Es perfectamente posible que puedan percibir a los Agentes una vez estos se proyecten, y podría pedirles cosas u ofrecerles algo a cambio de ayuda, como entregar un mensaje o alguna cosa parecida. De la relación con los prisioneros y lo que los Agentes decidan podría surgir el germen de futuras a venturas.

Los prisioneros del Corredor de la Muerte son la mejor fuente de información directa que tendrán los Agentes. Por lo menos uno de ellos presenció el suicidio de White, y podría aportar algunas pistas que el Alguacil y el Alcaide desconocen (Por ejemplo, que White se pasó la noche

rezando porque “tenía miedo de ir al infierno”, etc). Los prisioneros no ayudarán al personal de la prisión, pero podrían hacerlo con los Personajes si créen que pueden sacar algo de ellos (Por ejemplo, interceder ante el Alcaide para conseguir tele por cable).

Eleanor y Lucille Willis son, con diferencia, los personajes más complejos y versátiles de esta aventura, y deben utilizarse con inteligencia para causar el máximo efecto. En principio, no deberían lanzarse sobre los Personajes de buenas a primeras, y muy rara vez actuarán abiertamente contra un grupo de personas. Su especialidad es el acecho, la persecución y la guerra psicológica. Saca partido de sus Espinas y Horrores siempre que puedas, y haz que se retiren si los Agentes parecen llevar las de ganar.

Mantenlas en segundo plano todo el tiempo posible, como extrañas figuras fantasmagóricas que merodéan por la prisión, siempre fuera del alcance de los Personajes: Una niña pequeña que dobla una esquina y desaparece delante de los Agentes, la figura delgada y rota de Eleanor al final de un pasillo, justo al otro lado de una reja cerrada mientras los Personajes están en sus cuerpos, una voz incorpórea en la celda de al lado que canta una canción infantil, un reflejo en el espejo de un baño, etc. A medida que se vayan acercando a la verdad, las manifestaciones serán más cercanas y más horribles, hasta que se produzca el ataque.

En combate, las hermanas Willis se coordinan para causar el mayor daño posible en el primer golpe, y luego tenderán a retirarse para planear una nueva trampa. Lucille puede hacerse pasar por una pobre niña desvalida que llora en un rincón para atraer a sus presas y distraerlos, mientras Eleanor utiliza su Horror de Gravedad Nula para caer desde el techo o atravesar el suelo. Planearán siempre algún tipo de emboscada, sacando partido de su intangibilidad para atacar desde el otro lado de una pared o atravesar el suelo para escapar de sus perseguidores en cuanto hayan doblado una esquina. Sin embargo, su mejor potencial es como elemento de terror y desasosiego durante la partida. La visión de Eleanor arrastrándose por el techo de un pasillo y cayendo atraves de él puede ser mucho más impactante y efectivo que un combate contra ella. Dosifica sus apariciones, haz que resulten amenazadoras y terroríficas, y cuando las lances sobre los Agentes, que sea con toda la fuerza posible.

– **Los Escenarios**

Se dan algunas directrices sobre los lugares donde los Pjs pasarán gran parte de la aventura, pero siéntete libre de ampliar la prisión hasta donde creas conveniente.

Ten siempre en mente las sensaciones que transmiten los lugares, lo que parecen y cómo se sienten los Personajes cuando están ahí. Una habitación vacía no dice nada con su descripción, pero si los Personjes saben que en esa habitación se cometieron torturas y se ejecutó a presos políticos, las *sensaciones* que transmita esa habitación serán más poderosas que la descripción del suelo y las paredes. En la prisión de Bullsword, las sensaciones giran en torno a unos temas muy potentes: La impotencia, la desesperación, la soledad, el miedo, el aislamiento, la rabia. Es un lugar cargado de dolor, lleno de personas atrapadas que no pueden escapar, y de personas tan asfixiadas por el sistema que ni siquieran quieren escapar. La esperanza perdida es una de las ideas clave que tienes que tener en mente cuando interpretes a los presos, especialmente en el Corredor de la Muerte, y las descripciones deberían reforzar continuamente la idea de que una vez entras en Bullsword, estás atrapado: Correas, grilletes, rejas, paredes sin ventanas, habitaciones estrechas, pasillos de techo bajo, etc.

El pueblo de Lamesa se puede utilizar como contrapunto o como elemento que refuerce la impresión de soledad y aislamiento. Como contrapunto, es un lugar sin barreras, con edificios bajos que permiten ver el cielo y calles anchas y agradables. Más allá del pueblo se extienden las llanuras hasta donde alcanza la vista, un inmenso espacio vacío sin paredes ni rejas. Puedes ir a cualquier lugar sin tener que pasar por identificaciones, cacheos y demás, y no estás atado a la rutina de trabajo, horas de descanso, patio, comedor, etc que rige la prisión. Como refuerzo, Lamesa es un lugar aislado en medio de la nada, sin ningún sitio a donde ir, apenas bares ni lugares donde entretenerse. La gente sale a trabajar y se mete de nuevo en sus casas. Las llanuras rodean el pueblo y lo aislan del resto del país, dejándolos sólos en medio de ninguna parte. La gente observa a los demás desde las ventanas, siempre vigilando, y hay una fría tensión racial entre los mejicanos pobres que trabajan los campos y los blancos pudientes que regentan negocios y trabajan en Bullsword, muy parecida a la que se respira en los patios de la prisión entre las distintas bandas. Cualquiera de estas visiones pueden ayudarte a reforzar las sensaciones que quieras transmitir a los Personajes.

APENDICE 3: LUGARES

LAMESA, TEXAS

Lamesa es un pequeño pueblo de apenas 10.000 Habitantes [Pto del Rosario tiene unos 30.000], dedicado a la agricultura industrial, los servicios derivados y una o dos empresas familiares de pequeño tamaño, sobretodo de maquinaria agrícola, fertilizantes y derivados, aparte de la nada despreciable cantidad de puestos de trabajo que genera la prisión. Existe un pequeño aeródromo al oeste, utilizado principalmente por los fumigadores y algunas pequeñas empresas de aerotaxi. En general, las casas son bajas, las calles polvorientas y anchas y la mayoría de la población es de origen mexicano, amable y trabajadora.

Lamesa se encuentra a unos 5 Km y medio al oeste de la Prisión de Bullsword. Hay un servicio de autobuses que hacen la ruta cuatro veces al día, coincidiendo con los cambios de turno y el inicio y fin de las horas de visita.

Hay tres Moteles a lo largo de la calle principal donde los Agentes podrán alojarse:

- Siloh Inn ***

A la entrada del pueblo. Es el más caro, pero también el de mejores instalaciones. Piscina, aire acondicionado y habitaciones amplias con baño completamente equipado. Tras él se extiende una insólita zona boscosa con merenderos y zonas de recreo. 70$ por noche, más depósito. Incluye un desayuno decente y el servicio es agradable y eficiente.

- Wester Inn **

Más antiguo y algo peor situado que el Siloh. No está mal, pero el ruido del tráfico es molesto y hay un depósito de chatarra justo en el solar de al lado. Tiene piscina, aunque más pequeña, y aire acondicionado. 55$ por noche más depósito. Sin desayuno, pero siempre hay café en recepción. Buen servicio. Cambian las sábanas y toallas una vez por semana.

- Budget Host *

Un Motel de mala muerte, pero es el más cercano a la prisión. Suelen alojarse los familiares y amigos de los presidiarios, así que no tiene buena fama. Las habitaciones son espaciosas, pero la moqueta está llena de quemaduras de tabaco y manchas indefinidas. 40$ por noche más depósito. El aire acondicionado cuenta 3$ noche, y no tienen televisión. Hay máquinas de refrescos y sandwiches en el 7/11 de enfrente. Una desagradable portorriqueña limpia las habitaciones todos los miércoles, con una aspiradora tan ruidosa como un Jumbo 747, sin importarle lo más mínimo que haya un inquilino dentro o no.

Para comer pueden recurrir a cualquiera de las franquicias de comida rápida habituales (MacDonals, KFC, Pizza Hut, Burrito Express) o ir a una de las cafeterías de las zonas de descanso de camiones (Comida abundante y barata, aunque algo pesada). Hay un buen restaurante mexicano de comida casera [Casa Chiquita] y un buffet de comida china [Gran Muralla].

PRISION FEDERAL DE BULLSWORD

La Prisión Federal Bullsword cuenta con cuatro bloques de celdas numerados del 1 al 4, comedor, enfermería, nave de trabajo, el edificio de administración, Capilla y el Bloque D, o Corredor de la Muerte. También existen algunas pequeñas instalaciones auxiliares (Mantenimiento, almacén, etc). La electricidad proviene de la línea general, pero disponen de su propia torre de agua, situada fuera del recinto. Todos los edificios y patios están rodeados de tres verjas, rematadas de alambre de espino. La verja central se encuentra electrificada, y se alimenta de su propio generador independiente.

El edificio cuenta con dos zonas de parking (Visitantes y Empleados) en el exterior, y no existe ningún edificio en 600 metros a la redonda.

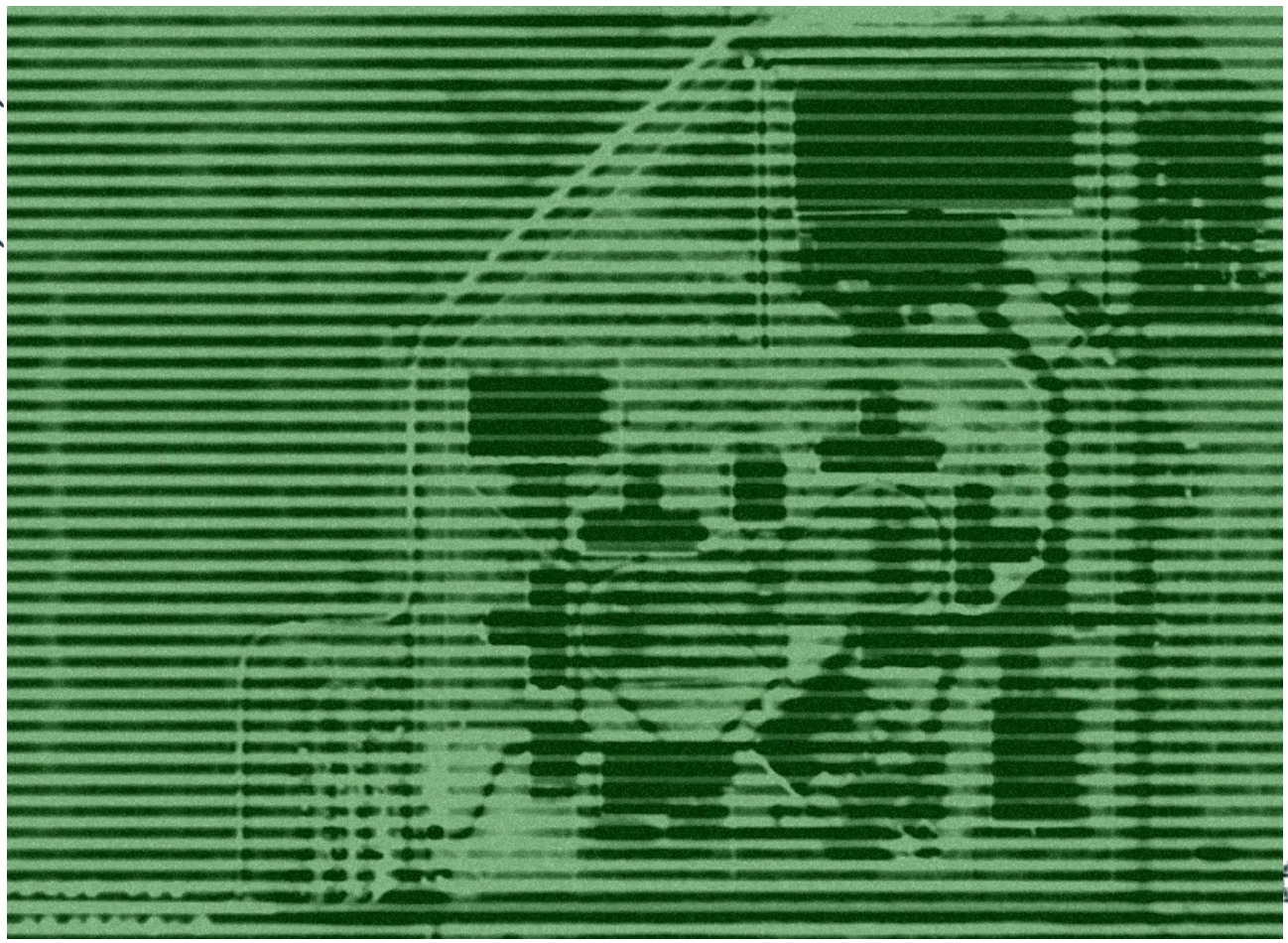
El interior está dividido por zonas mediante rejas que se controlan desde el Centro de Vigilancia, junto al Edificio de Administración. Hay un Puesto de Control en cada Bloque de Celdas, así como en los accesos por carretera, comedor, lavandería y Bloque D. En el exterior hay tres torres de vigilancia que controlan el perímetro.

Los pasillos de la Prisión son amplios y blancos, aunque las continuas verjas y controles de identificación hacen que recorrer cualquier distancia dentro de los edificios de presos lleve bastante tiempo. Administración es un conjunto de oficinas que apenas se diferencian de cualquier edificio gubernamental, excepto por el detalle de que se encuentre rodeado de verjas de tres metros de altura. El comedor es amplio, aunque se necesita dividir a los reclusos en tres turnos para poder darles de comer a todos. La capilla es pequeña y aconfesional. Hay servicio de misa los viernes, sábados y domingos, y el Padre Ramírez está disponible para cualquier consulta o confesión todo el día.

El Bloque D es un edificio bajo y pequeño, situado entre el Bloques 2 y el comedor. Hay 14 celdas, en dos filas de 7, enfrentadas. Además, cuentan con su propia enfermería y la Cámara de Ejecuciones. Los presos son ejecutados mediante inyección letal a las 12 del mediodía de la fecha indicada. Mientras esperan ese momento, disponen de servicio de bilblioteca, televisión y patio (aunque a horarios diferentes del resto de presos). El Padre Ramírez está siempre disponible para atender cualquier consulta de los presos del Bloque D.

Los pátios son extensiones de cemento y tierra polvorienta, con canchas de baloncesto y una zona techada para escapar del sol.

Lo más importante de la Prisión es la sensación desagradable que se experimenta en ella. Los pasillos siempre parecen demasiado estrechos, las celdas demasiado oscuras, y las miradas de los presos son amenazadoras. El silencio del Corredor de la Muerte es sofocante, y los aparatos de aire acondicionado sólo consiguen meter un desagradable zumbido en las cabezas de los Agentes. En todo momento deberían sentirse incómodos, observados por las cámaras de seguridad, los guardias que no apartan sus manos de las porras y los presos que acechan desde la oscuridad, sentados en sus catres. Los pasillos y puertas les desorientan, los controles les impiden moverse, las ventanas están cubiertas de barrotes. No hay libertad ni siquiera para los visitantes.



APENDICE 4: VARIACIONES

La Prisión de Bullsword es un buen lugar para introducir algunos Personajes No Jugadores que puedan tener importancia en el desarrollo posterior de la trama, aunque la naturaleza "sedentaria" de aquellos con cargos en la prisión hacen que sean póco útiles fuera del estado de Texas, aunque siempre es bueno contar con referencias en las Altas Esferas ("He venido por recomendación de mi buen amigo Ephraim Brigton. Creo que trabajaron una vez para él..."). Cualquier policía o miembro de un cuerpo de seguridad de la prisión, así como los médicos y enfermeras que asisten durante las ejecuciones, están lo bastante familiarizados con la muerte como para ser candidatos adecuados para ingresar en Orpheus. Los Agentes podrían reclutar a alguno de ellos (Consulta el Manual Básico de Orpheus, "**Reclutamiento**", pág. 218. Creo que en alguna parte del manual se menciona que los que recluten a un nuevo Agente se llevan un porcentaje :-P) con miras a futuros contactos, PNJs o Personajes Jugadores.

Los prisioneros pueden ser la fuente de nuevos contratos (Ver Manual Básico: **Ernesto Hernández**, Pag. 264, para hacerte una idea del tipo de trabajo que pueden ofrecer...), contactos o enemigos en el mundillo criminal: No todos los presos van a pasar el resto de su vida en prisión, y si alguien les ha hecho un favor o les ha perjudicado cuando estaban en Bullsword, seguramente lo recordarán al salir.

Sin embargo, el gancho más útil para el desarrollo de la trama oficial de Orpheus es poniendo en contacto a los Agentes con Los Blasfemos. Hacer que el preso poseido por Whaite sea miembro de Latin Kings dominados por Moluxe y Rose (*La Cruzada de las Cenizas*, "**Los Blasfemos**", pag. 119) o que haya algunos fantasmas en la cárcel, como vigilantes de algún miembro importante de la banda, puede funcionar como primer contacto. Aunque la mayoría de ellos no sabrían nada del "Proyecto Encefalograma Plano", podrían llegar a disponerse favorablemente con los Personajes (Por ejemplo, si los Agentes les libran de dos espectros que amenazan a alguno de sus miembros).

Los Personajes podrían encontrar aquí pistas e informaciones sobre el Pigmento, bien por el tráfico que existe en la propia prisión (Los Latin Kings relacionados con Los Blasfemos consumen esta droga con frecuencia) o bien a través de los traficantes que haya entre rejas.

Las distintas variaciones que presenta la partida dependerán de la experiencia que tengan los Jugadores y lo difícil que les quieras poner la aventura, así como la duración que le quieras dar. Algunas ideas que pueden resultarte útiles:

- Para incrementar la dificultad física de la aventura, puedes añadir más Espectros a las hermanas Willis. Estos Espectros podrían ser desde simples Niños Perdidos atraídos por las actividades de las Hermanas hasta los fantasmas enfurecidos de otras víctimas de abusos. Este refuerzo se dispersará a los cuatro vientos en cuanto las Hermanas sean derrotadas (De la forma que sea).

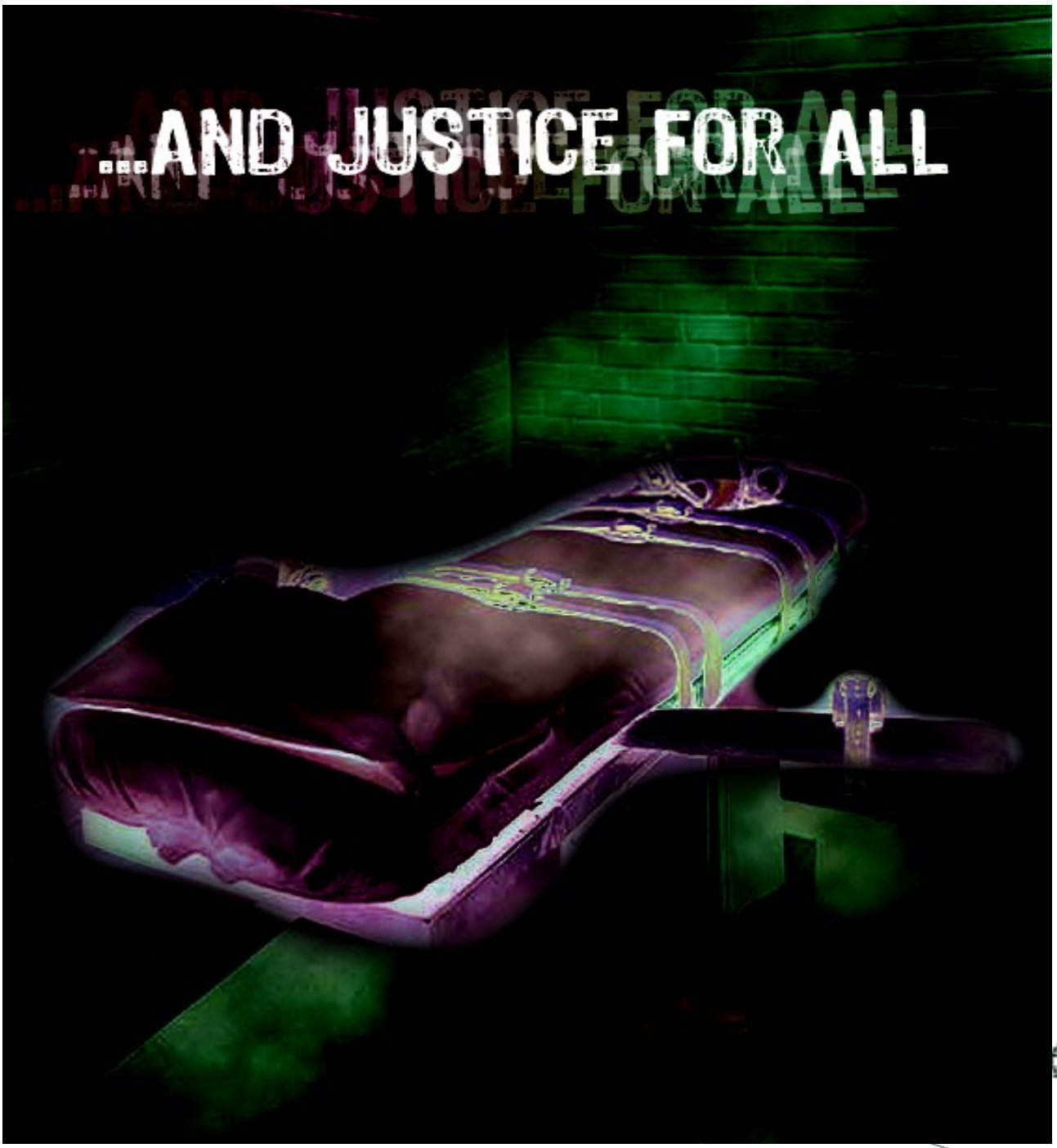
- Si prefieres hacer que la investigación sea más compleja, los fantasmas de las Willis podrían preferir actuar de manera más sutil: Una vez White está refugiado en un cuerpo, Eleanor poseería a un Guardia y procedería torturar, mutilar y abusar sexualmente del prisionero, mientras Lucille Habita las cámaras de vigilancia y borra las cintas. Después de la orgía de sangre, Eleanor colgaría al prisionero y haría pasar todo por un suicidio.

- Incrementa la dificultad general y el contacto con otros presos haciendo que White posea a prisioneros de forma aleatoria cada noche, de manera que núnca se sepa exactamente dónde va a ocurrir la siguiente muerte (Obligando a los Agentes a cubrir un gran área, lo que les obligará casi con total seguridad a separarse...). Los Personajes deberán hablar con los presos, buscar los signos de posesión y descubrir dónde se esconde White antes de que se cuelgue del techo (Para facilitar un poco las cosas, asume que, en este caso, pasarán tres días desde que White se corte las manos hasta que se suicida en su celda).

- Añade un Final Apocalíptico: Cuando los Jugadores tengan todas las piezas encajadas y se dirijan a la prisión para acabar con todo, se desata un tornado de fuerza 4. Los Agentes deberán

llegar a la prisión en medio de la tormenta y acabar con las hermanas Willis y White mientras los cristales estallan y las luces se apagan aleatoriamente. El rugido ensordecedor y los sucesos catastróficos se pueden combinar con los Horrores y Espinas para crear escenas verdaderamente intensas.

También puedes hacer de esta historia una Aventura Recurrente que obligue a los Agentes a regresar una y otra vez a intentar resolver el caso. Símplemente, haz que White se recupere muy lentamente de los ataques, de tal forma que el ciclo de posesión y suicidio sólo ocurra una vez cada dos o tres meses. Durante las tres noches de la luna nueva, se repite el ritual de caza y muerte, y después pasan tres meses hasta que vuelve a ocurrir. Eso daría a los Personajes menos tiempo para resolver el caso, obligándoles a volver y reunir nuevas pistas poco a poco hasta encontrar la solución. De hecho, podría ser que los Personajes "hereden" el caso de otro Crisol, que no pudo resolverlo, o que se haya convertido en un "Caso Imposible" que Orpheus pasa a todos los nuevos Crisoles con la esperanza de que alguien consiga cerrarlo al final.



PISTAS Y DOCUMENTOS

Este documento recoge todas las ayudas para entregar a los jugadores durante la aventura. El momento apropiado viene sugerido en la propia aventura, aunque el Narrador puede decidir dosificarlos de manera que los Agentes deban investigar archivos y hablar con otros PNJs para recabar la información.

La "Carpeta de Referencias":

Este grupo de referencias incluye: El Certificado de Muerte de Graham White, los carteles de Desaparecidas de las hermanas Willis y el mapa de Bullsword. Puede entregarse completo a los Jugadores junto con el **Informe 0756** o hacer aparecer las distintas pistas en momentos posteriores (El certificado de muerte en Bullsword, los carteles en posesión de los familiares, el mapa en Google Earth XD)

La Carta de Graham White:

La carta es mencionada en diversas partes del texto, aunque no se especifica el momento de su aparición. El narrador debe decidir en qué momento entra en juego y de qué manera: Si el cuerpo poseido por White la reescribe en la celda y la deja allí, los Agentes podrían recuperarla antes de que las hermanas la restruyan. Brighton o Stanley podrían tenerla en su poder (Incluso podrían tener todas las cartas escritas por todos los presos que se han suicidado en la celda de White), o podría tenerla uno de los compañeros de White en el Corredor de la Muerte. Aunque su importancia es relativamente escasa, su misteriosa desaparición de la escena del crimen puede hacer pensar a los Agentes que en realidad es más importante de lo que es. Nada te impide, como Narrador cruel y malvado, alimentar esa idea y hacerles pasar penalidades para obtener un escueto premio.

Contenido:

El Informe de Misión 0756
Mapa de Bullsword
Pases de Visitante y Carta de White
Certificado de Muerte de White
Carteles de Desaparecidas

PARA: A Discreción C.Ops.
DE: CentOp/C.Op.

CODIGO MISION: 0756

TIPO DE MISION:

INVESTIGACION / FUMIGACION

Eliminar posible(s) EPV(s) causante de varias muertes.
Emplazamiento: Prisión Federal de Bullsword, Dawson, Texas.

Observaciones

La Prisión Federal de Bullsword fue fundada en 1973 como penitenciaría del estado para presos considerados peligrosos. A mediados de los 80 fue reconfigurada como prisión de seguridad, y las sucesivas ampliaciones hicierons que su superficie se triplicase en menos de seis años. A finales de 1990, debido a las constantes pérdidas económicas que genera la instalación, y ante el riesgo de cierre por parte de las autoridades estatales, el Gobierno Federal se hace cargo de las instalaciones. Durante todo ese tiempo han habido 6 intentos de fuga con un balance de 4 presos y un guardia muertos. Ninguna de las fugas tuvo éxito.

Desde el momento de su fundación, Bullsword contó con un Corredor de la Muerte. Un total de 11 presos han sido ejecutados en Bullsword desde 1973.

El 4 de abril de 1993, Graham Edward White fue condenado a muerte y recluido en la Prisión Federal Bullsword. Durante 17 meses Graham White se comportó como un preso modelo, ningun informe de altercados, drogas o intentos de suicidio consta en su archivo. El 21 de Septiembre de 1994 sufre algún tipo de crisis psicológica, posiblemente motivada por la cercanía de la fecha de su ejecución. Se le interna en la Enfermería del Bloque D con cortes en las manos “de cierta gravedad”, según el informe médico. Según la opinión del doctor Willian Jousek, las heridas fueron autoinflingidas. Tras 48 horas en las que White se muestra “visiblemente alterado”, es devuelto a su celda. Esa misma noche, el 23 de Septiembre, muere al ahorcarse con las sábanas de su catre.

El incidente se archiva como “Suicidio”. Al no aparecer ningún miembro de la familia para reclamarlo, el cuerpo de Graham White es enterrado en una tumba sin identificar por cargo del Estado.

El 25 de Septiembre ingresa en prisión Alexis Ríos, condenado a muerte por violación y asesinato. Se le recluye en la celda 421 del Bloque D, la misma que había ocupado White hasta el momento de su muerte. Ríos se suicida el 3 de Diciembre, después de haberse mutilado las manos con trozos de espejo rotos. A partir de ese momento, los presos internados en la celda 421 del Bloque D se suicidan sigueindo las pautas de comportamiento de Graham White. El Alcaide decide dejar la celda vacía tras el suicidio del cuarto interno. Las muertes cesaron.

Este documento contiene Informacion Clasificada. Prohibida su difusion a Terceros sin Autorizacion.

PARA: A Discreción C.Ops.
DE: CentOp/C.Op.

CODIGO MISION: 0756

TIPO DE MISION:

INVESTIGACION / FUMIGACION

Eliminar posible(s) EPV(s) causante de varias muertes.
Emplazamiento: Prisión Federal de Bullsword, Dawson, Texas.

Observaciones (cont.)

En Marzo de 1995, tras terminar los trámites y modernizar las intalaciones, el Gobierno Federal obliga al anterior alcaide (Ernest Woodrow, 49 AdE) a una jubilación anticipada. Nombran para el puesto a Ephraim Brighton (36 AdE), que inmediatamente comienza una reestructuración de las labores administrativas y de gestión de la prisión. La celda 421 fue ocupada de nuevo. A los 3 días, su primer ocupante se suicida tras cortarse en las manos. Hasta ahora, calculamos que pueden haber muerto entre 2 y 6 prisioneros. El Alcaide no ha facilitado datos al respecto.

El Alcaide Brighton ha solicitado la presencia de un equipo de Asesores de Investigación de Orpheus para que investiguen y eliminen, de ser necesario, cualquier Entidad Post Vital responsable de las muertes. El Estado se hará cargo de los gastos comunes, previa justificación, durante un periodo de tiempo no superior a tres semanas.

Parametros de la Mision

Localizar y Fumigar la EPV responsable de las muertes. Parece seguro que se trata del Fantasma de Graham White. Ha manifestado claros poderes de Posesión, por lo que su Vitalidad puede ser elevada. Se desconoce si se trata de un Espectro que actua conscientemente o de un Fantasma común atrapado en un bucle especialmente destructivo. Reunan toda la información posible hasta poder realizar una clasificación positiva de la Entidad y remítanla a la central para cotejarla con los archivos. En caso de que se confirme la presencia Espectral, extremen las precauciones y soliciten refuerzos en caso necesario.

Podría existir peligro de Posesión, por lo que se recomienda a los Incursores que sean especialmente precavidos con sus cuerpos cuando se encuentren Proyectados.

Este documento contiene Informacion Clasificada. Prohibida su difusion a Terceros sin Autorizacion.

PARA: A Discreción C.Ops.
DE: CentOp/C.Op.

CODIGO MISION: 0756

TIPO DE MISION:

INVESTIGACION / FUMIGACION

Eliminar posible(s) EPV(s) causante de varias muertes.
Emplazamiento: Prisión Federal de Bullsword, Dawson, Texas.

Informes de Inteligencia

Existen ciertos informes sin confirmar sobre actividad tipo Poltergeist relacionada con White. Si esto fuera cierto podría tratarse de un Fantasma inusualmente poderoso o bien de más de uno. Las autoridades no han facilitado demasiados informes sobre actividad paranormal en la prisión, pero es más que probable que las muertes en la celda 421 D sean sólo la manifestación más violenta de dicha actividad. Investiguen a fondo cualquier suceso paranormal con el que se encuentren.

No descarten que las muertes sean parte de una campaña de desacreditación contra el nuevo Alcaide por parte de miembros resentidos del antiguo personal, especialmente el anterior Alcaide, Ernest Woodrow. En caso de descubrir a otros Proyectores implicados, informen inmediatamente y manténgase al margen hasta nueva orden.

Nivel de Amenaza: Verde Clase Blip / Enemigo Clase Enigma

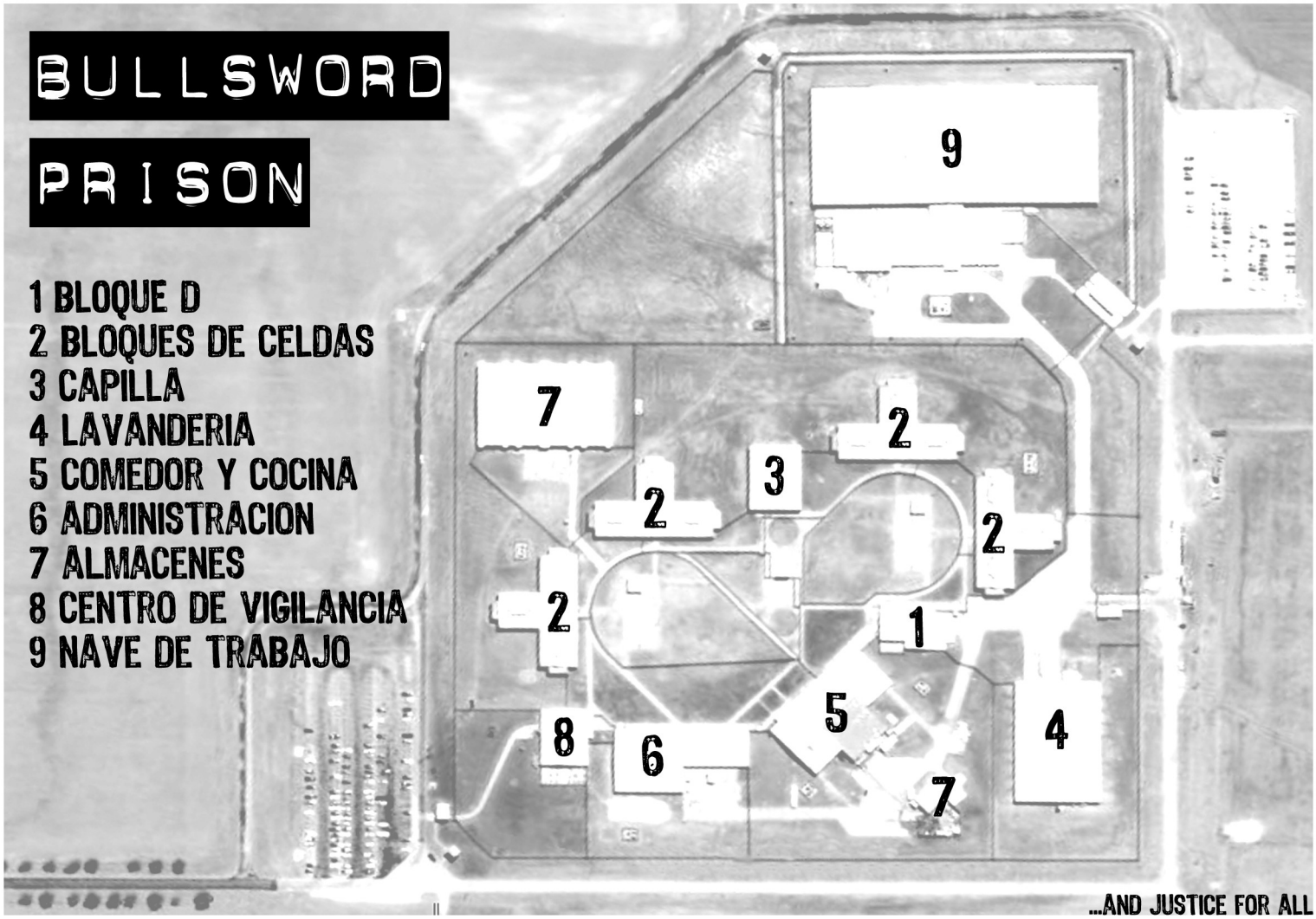
Este documento contiene Informacion Clasificada. Prohibida su difusion a Terceros sin Autorizacion.

BULLSWORD PRISON

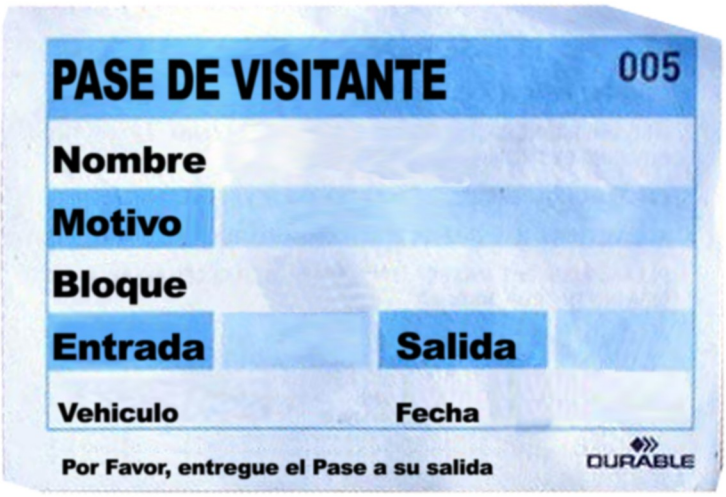
...AND JUSTICE FOR ALL

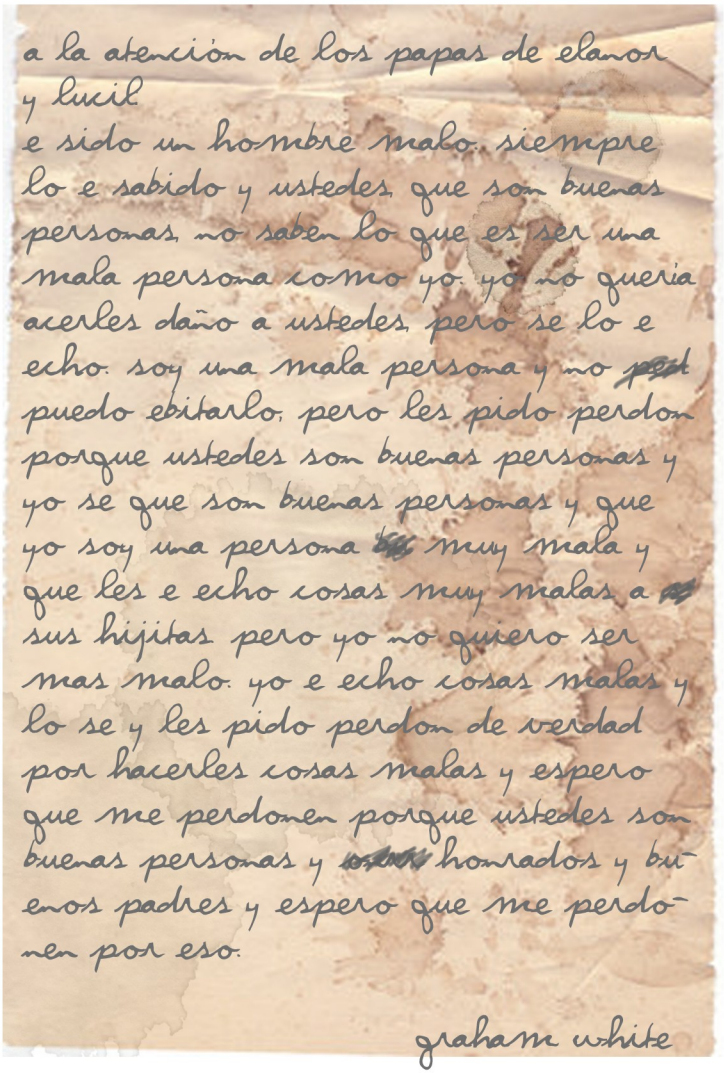
BULLSWORD PRISON

1 BLOQUE D
2 BLOQUES DE CELDAS
3 CAPILLA
4 LAVANDERIA
5 COMEDOR Y COCINA
6 ADMINISTRACION
7 ALMACENES
8 CENTRO DE VIGILANCIA
9 NAVE DE TRABAJO



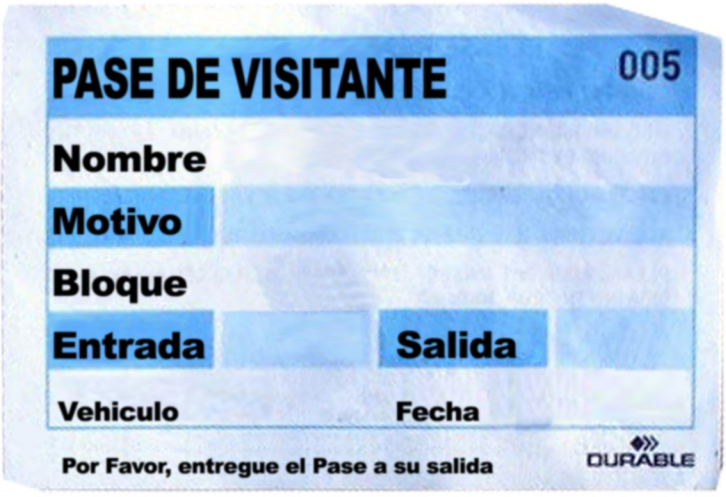
...AND JUSTICE FOR ALL




a la atención de los papas de elanor y lucil

e sido un hombre malo. siempre lo e sabido y ustedes, que son buenas personas, no saben lo que es ser una mala persona como yo. yo no queria acerles daño a ustedes, pero se lo e echo. soy una mala persona y no puedo ebitarlo. pero les pido perdon porque ustedes son buenas personas y yo se que son buenas personas y que yo soy una persona muy mala y que les e echo cosas muy malas a sus hijitas pero yo no quiero ser mas malo. yo e echo cosas malas y lo se y les pido perdon de verdad por hacerles cosas malas y espero que me perdonen porque ustedes son buenas personas y honrados y buenos padres y espero que me perdonen por eso.

graham white



STATE OF TEXAS
CERTIFICATION OF VITAL RECORD

TEXAS DEPARTMENT OF HEALTH
BUREAU OF VITAL STATISTICS

TEXAS DEPARTMENT OF HEALTH

REC'D 10 OCT 1993

142-01-060527

STATE OF TEXAS BUREAU OF VITAL STATISTICS **CERTIFICATE OF DEATH** **STATE FILE NUMBER**

Fecha Sep 1995 Día 23 Hora 2:40 a.m./~~p.m.~~ CASO nº - 02 3 43 221 2-32 486
NR IA X TX HSPC RDC

Llamada recibida desde Puesto Control / Teléfono EXT-682

Agencia de policía -- Oficial -- RPT nº -- Hora --

¿Tipo de muerte? suicidio

FALLECIDO: White (segundo apellido) Edward (primer apellido) Graham (nombre) Teléfono --

Dirección Pen. Fed. Bullsword Ciudad Lamesa Estado Texas CP 1141

Edad 38 Raza cauc. Sexo V Fecha de nacimiento 6/8/1956 Estado civil soltero

Profesión -- Empresa -- nº de la SS 381 597 002 65

¿Familiar presente en la escena? no

Nombre del familiar -- Relación -- Teléfono --

Dirección -- Ciudad --

Estado -- CP -- Notificado por --

IDC#999222

Texas Department of Health — Bureau of Vital Sta...

CIRCUNSTANCIAS DE LA MUERTE	FECHA	HORA	LUGAR	POR
VISTO POR ÚLTIMA VEZ:	23/9/93	12:00	celda 421D	Trevor Randle
ENCONTRADO:	23/9/93	3:40am	celda 421D	Virgil Thomas

INTENTOS DE REANIMACIÓN: si

Acceso a medicamentos: no

PRONUNCIAMIENTO: suicidio

~~Ambulancia~~/Depósito transportado a ~~Hosp~~/~~Dept~~/Morgue Trasl NO

El sujeto vestía uniforme presidiario Autopsia realizada en Hosp. Gen. Lubbock

INFORMACIÓN OBLIGATORIA PARA TODOS LOS PARTES DE MUERTE	SI	NO	COMENTARIOS
¿Quejas recientes?		X	
¿Historial de accidentes/caídas/fracturas?		X	
¿Heridas presentes?	X		cortes en manos
¿Otros (*posible atragantamiento, ingestión excesiva*)?		X	
¿Menos de 50 años de edad? (*especificar*)	X		38
¿Cuerpo descompuesto? (Examen de rayos-x completo)		X	

AL CUIDADO DEL DOCTOR William Bucker

Teléfono de oficina EXT-685 Traslado no

Causa del tratamiento --

Última vez que le vio un médico 21/9/93 Motivo heridas manos

Medicamentos recetados vslium (agitacion)

Hospitalizado en Enferm. D por 48 h Fecha: 21/9/93

¿Se le notificó la muerte al médico del sujeto? (quién) --

¿Quién habló con el médico del sujeto? (nombre) Virgil Thomas

¿Firmará el médico el C. de D.? (en base a) SI

peso: 98 kg altura: 168cm

constitución grueso

temp 35C rigor no

Muerte en hospicio:

¿En la escena?

¿Enfermera jefe?

Fecha que entró en

el programa de acogida

¿Sin medicación?

¿Se sospecha de?

Examinador médico que firmará el C. de D. Dr. Thadeus Willers que firmará el C. de D.

Investigador Thadeus Willers

WARNING
The penalty for knowingly making a false statement in this form can be a fine of up to $10,000. (Health and Safety Code, Sec. 195...

VS-112 REV. 9/95

K102154

This is a true and correct reproduction of the original record as recorded in this office. Issued under authority of Section 191.051, Health and Safety Code.

ISSUED 12 OCT 1993

Debra F. Owens

DEBRA F. OWENS
STATE REGISTRAR

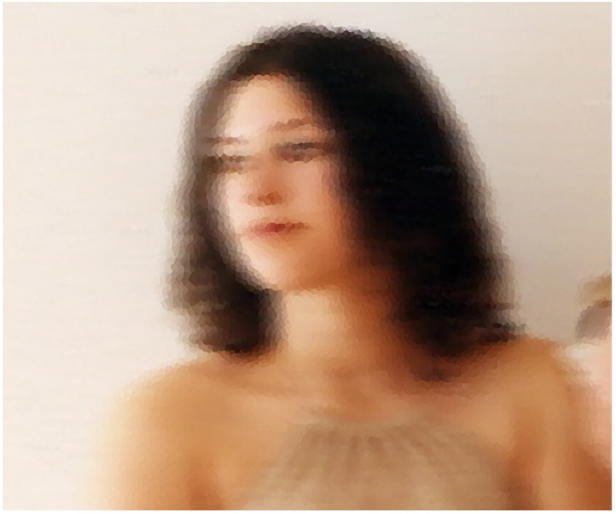
THE STATE OF TEXAS

TEXAS DEPARTMENT OF HEALTH — BUREAU OF VITAL STATISTICS

American Bank Note Company

ANY ALTERATION OR ERASURE VOIDS THIS CERTIFICATE

DESAPARECIDA!



Eleanor Mary Willis

Sexo Femenino
Raza Blanca
Edad 15
Altura 1’67
Peso 68Kg
Pelo Castaño
Ojos Marrones

Vista por última vez en Victory
Posible Localización: Texas
Si la ha visto, llame al 911

Eleanor, vuelve a casa!

DESAPARECIDA!

Lucille Theresa Willis

Sexo Femenino
Raza Blanca
Edad 9
Altura 1’37
Peso 37Kg
Pelo Castaño Claro
Ojos Marrones

Vista por última vez en Victory
Posible Localización: Texas
Si la ha visto, llame al 911

Se autoriza la copia de estos documentos
para uso personal y blablablabla.
Admitámoslo: Nadie te va a pagar por ellos, y si lo hace, te juro que
buscaré a semejante imbécil para darle de collejas.

Si te ha gustado la aventura, mándame un Mail a ectomorfo@gmail.com
Si tienes alguna sugerencia o duda, lo mismo de antes.

Ningún Koala ha sufrido daños durante la realización de estos Props.

PARA:
DE:

CODIGO MISION:

Este documento contiene Informacion Clasificada. Prohibida su difusion a Terceros sin Autorizacion.

ORPHEUS™ Los Muertos

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza:
Conducta:
Sombra:

Lamento:
Rol:

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●○○○○	Carisma	●○○○○	Percepción	●○○○○
Destreza	●○○○○	Manipulación	●○○○○	Inteligencia	●○○○○
Resistencia	●○○○○	Apariencia	●○○○○	Astucia	●○○○○

HABILIDADES

Talentos		Técnicas		Conocimientos	
Alerta	○○○○○	Armas C.C.	○○○○○	Academicismo	○○○○○
Atletismo	○○○○○	Armas de Fuego	○○○○○	Burocracia	○○○○○
Callejeo	○○○○○	Conducir	○○○○○	Ciencias	○○○○○
Consciencia	○○○○○	Etiqueta	○○○○○	Enigmas	○○○○○
Empatía	○○○○○	Interpretación	○○○○○	Finanzas	○○○○○
Expresión	○○○○○	Meditación	○○○○○	Informática	○○○○○
Intimidación	○○○○○	Pericias	○○○○○	Investigación	○○○○○
Intriga	○○○○○	Seguridad	○○○○○	Leyes	○○○○○
Intuición	○○○○○	Sigilo	○○○○○	Lingüística	○○○○○
Liderazgo	○○○○○	Supervivencia	○○○○○	Medicina	○○○○○
Pelea	○○○○○	Tecnología	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Subterfugio	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Política	○○○○○

VENTAJAS

Trasfondos		Horrores		Máculas	
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Habilidades Predeterminadas

- Cortar el Hilo
- Detectar Línea Vital
- Detectar Tipo de Naturaleza
- Dos Son Compañía
- Ojos de Muerto
- Hurto
- Incorpóreo e Invisible
- Manifestación

Vitalidad

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Rencor

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Otras Habilidades

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Experiencia

ORPHEUS — LOS VIVOS

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza:
Conducta:
Sombra:

Lamento:
Rol:

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●○○○○	Carisma	●○○○○	Percepción	●○○○○
Destreza	●○○○○	Manipulación	●○○○○	Inteligencia	●○○○○
Resistencia	●○○○○	Apariencia	●○○○○	Astucia	●○○○○

HABILIDADES

Talentos		Técnicas		Conocimientos	
Alerta	○○○○○	Armas C.C.	○○○○○	Academicismo	○○○○○
Atletismo	○○○○○	Armas de Fuego	○○○○○	Burocracia	○○○○○
Callejeo	○○○○○	Conducir	○○○○○	Ciencias	○○○○○
Consciencia	○○○○○	Etiqueta	○○○○○	Enigmas	○○○○○
Empatía	○○○○○	Interpretación	○○○○○	Finanzas	○○○○○
Expresión	○○○○○	Meditación	○○○○○	Informática	○○○○○
Intimidación	○○○○○	Pericias	○○○○○	Investigación	○○○○○
Intriga	○○○○○	Seguridad	○○○○○	Leyes	○○○○○
Intuición	○○○○○	Sigilo	○○○○○	Lingüística	○○○○○
Liderazgo	○○○○○	Supervivencia	○○○○○	Medicina	○○○○○
Pelea	○○○○○	Tecnología	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Subterfugio	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Política	○○○○○

VENTAJAS

Trasfondos		Horrores		Máculas	
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Habilidades Predeterminadas

- Cortar el Hilo
- Detectar Línea Vital
- Detectar Tipo de Naturaleza
- Dos Son Compañía
- Ojos de Muerto
- Hurto
- Incorpóreo e Invisible
- Manifestación

Vitalidad

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Rencor

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Otras Habilidades

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Salud

Magullado		□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado		□

ORPHEUS™

Nombre: Naturaleza: Lamento:
Jugador: Conducta: Rol:
Crónica: Sombra:

E.C.M/MUERTE

CRISOL

ALIADOS

CONTACTOS

MECENAS

Otros Trasfondos

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

NOTAS

TRASFONDOS DE CRISOL

M/D _____ OOOOO
M/D _____ OOOOO
M/D _____ OOOOO
M/D _____ OOOOO
M/D _____ OOOOO
M/D _____ OOOOO

EXPERIENCIA