

DOLLHOUSE CASINO



Bienvenidos al Dollhouse	1
La cruda realidad	3
Día de orientación	8
El interior del Casino.....	12
Platillas para nuevas empleadas	30
Variantes del Casino	35
Control de daños.....	40

By: Máster Amargado



Bienvenidos al Dollhouse

Lo que tienes en las manos es un entorno de campaña desarrollado para el *Sistema Hitos*[®]. No se trata de un módulo que se puede jugar de forma independiente, por tanto requerirá de cierta preparación por parte del Narrador. También es relativamente sencillo hacer una adaptación a *Cultos Innombrables*[®] para desarrollar el componente sobrenatural que rodea al Casino Dollhouse o los efectos de la pérdida Cordura en los personajes; no obstante esta opción no se contempla en esta campaña. Se anima a los Narradores a que no se limiten a las ideas y descripciones contenidas en este texto sino que desarrollen sus escenarios, lo llenen de personajes y detallen la idiosincrasia particular de su propio (e infernal) Casino.

Pese a que existe un elevado componente ultraterrenal en el Casino Dollhouse, los personajes no son cultistas, ni hechiceros, ni cazadores de monstruos: ni siquiera héroes. Son gente normal y corriente que en un momento de sus vidas tomaron una mala elección. Una elección que van a pagar durante su larga estancia en el Casino. En el universo del Dollhouse Casino desarrollaremos historias protagonizada por personas atrapadas en una pri-

sión cuyos barrotes son su propia predisposición para resignarse a su destino. Y para conseguirlo el Casino les privará de sus vidas, de su pasado e incluso de su propia identidad.

El planteamiento inicial del Dollhouse Casino gira entorno a un lujoso Casino situado en la ciudad del pecado por excelencia: la ciudad de Las Vegas. Es posible modificar las cosas para que encajen en cualquier otro sitio, e incluso transformar el Casino en un resort de vacaciones de una isla tropical; en un enorme crucero de vacaciones o incluso en un refugio de montaña. Cualquier lugar dedicado al ocio con un gran flujo de clientes servirá. Más adelante se ofrecen algunas ideas sobre variantes.

Sea como sea, aceptar la realidad del Dollhouse será la forma más fácil de quedarse atrapado en él; por tanto el deseo de escapar, de rebelarse, de prosperar o de adaptarse servirán como motivaciones para los personajes. Lamentablemente todos sus esfuerzos puede que solamente sirvan para hacer sus cadenas aún más fuertes. Sobre todo en cuanto descubran la verdad de los horrores que se esconden en las entrañas del Casino y que le dieron forma.

THE DOLLHOUSE CASINO

El Casino Dollhouse es uno de los establecimientos más emblemáticos de Las Vegas. Es propiedad de **Mrs. Sinner**, la única mujer que es propietaria mayoritaria de un establecimiento de este tipo. Para el público en general Mrs. Sinner es una figura celosa de su vida privada. Los pocos que han mirado un poco más allá de sus escasas apariciones públicas o su perfil de Internet se han encontrado con un incomprensible vacío. Lo único que puede averiguarse de ella se resume a lo siguiente: mujer blanca con carrera, divorciada, con hijos y con un puesto de responsabilidad en la empresa que ella misma levantó. De todo lo demás no hay dato alguno.

Y a nadie parece importarle.

Quienes escarban un poco más acaban por descubrir que a todos los efectos es como si Mrs. Sinner hubiese aparecido un buen día en Las Vegas levantado el Casino Dollhouse en un terreno ventajoso y obscenamente caro. Así de fácil. De la noche a la mañana el Dollhouse pasó a formar parte del paisaje de Las Vegas como si siempre hubiese estado ahí. No es ni el más grande, ni el más famoso, ni el más próspero; pero tiene cierta fama por su peculiar política de contratación. Absolutamente todos y cada uno de sus empleados **son mujeres**. ¿Sexista? Puede ser. Pero de nuevo, nadie tiene interés por hacer algo al respecto.

El Dollhouse siempre tiene las puertas abiertas para sus Clientes. Ofrece la habitual mezcla de juego, desenfreno y picardía sexy habituales; todo dentro de la más exquisita observación de la Ley. Solamente aquellos que indagán un poquito de más terminan por percatarse de que algo no marcha como es debido.

Como por ejemplo, que todas las chicas contratadas por el casino viven en un área reservada para ellas; o que el Casino Dollhouse ofrece rutinariamente un contrato muy peculiar a cierto tipo de Clientes. Firmas en la línea de puntos y a cambio de cederles la propiedad de tu 'alma' en cuanto fallezcas, se te hará entrega de aquello que les pidas. Muchos lo hacen. ¿Quién no lo haría ante un fajo de varios miles? Al fin y al cabo no deja de ser una oportunidad a cambio de nada...

Pero cuando llegado el momento el Segador que debería venir a recogerte pasa de largo, es entonces cuando recuerdas el Contrato y sus condiciones. Y súbitamente apareces en los sótanos del Dollhouse, donde te informan de que ahora formas parte de su nutrido grupo de Empleadas. Porque Mr. Sinner es un demonio, o quizás no lo sea pero en realidad no importa. Lo que importa es que ahora eres un engranaje más del Casino Dollhouse. Bienvenida a bordo. Ánimo querida, podría ser peor.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

El Casino en realidad es una trampa colosal para incautos. Mrs. Sinner ofrece firmar a ciertos clientes una especie de Contrato Demoníaco, a falta de otro nombre mejor, por el que adquiere las almas de los incautos a cambio de lo que sea que le soliciten. Cuando el sujeto fallece su alma no alcanza su destino final (el cielo o infierno, si es que de verdad existen) y regresa al Dollhouse. Una vez aquí el incauto despierta en un cuerpo específicamente diseñado para trabajar en el Casino. Todos ellos son invariablemente cuerpos de mujer, así es como estos incautos pasan a engrosar las filas de **Las Empleadas**.

La cruda realidad

Pese a que el Casino Dollhouse es una trampa y una prisión, a la hora de la verdad no es un infierno de pesadilla en el que las Empeladas sufren toda clase de abusos. Nada más lejos de la verdad. Aquí no se somete a nadie a base de látigo ni se las fuerza a 'hacer cosas' con los Clientes. Tampoco se encierra a las díscolas en celdas oscuras donde se las abandona medio muertas de hambre y frío. Menuda majadería.

¿Es esa forma de llevar una Empresa en pleno siglo XXI? Mrs. Sinner sabe perfectamente que no hay nada más singular en todo el universo que la capacidad de inventiva de los humanos. Ellos inventaron la moral y con ella la justificación de todo tipo de actos horribles a lo largo de su historia. ¿Qué sentido tiene pues esforzarse en crear algo mejor para subyugarlos? Así que el pequeño infierno personal de Mrs. Sinner toma la forma de una Gran Empresa Capitalista. Al final del día el Casino Dollhouse no deja de ser... bien... un Casino con sus Recursos Humanos, su pago de impuestos anual, sus Empleadas con sindicato, derecho a huelga y convenios escrupulosamente respetados por la Empresa, etcétera. En realidad suena incluso aburrido. Es aburrido. Y monótono.

JERARQUÍA

Como toda empresa el objetivo del Dollhouse es ganar dinero. Cada trimestre se cuentan los beneficios y se reparten entre los accionistas, quienes en su gran mayoría son gente normal y corriente. El Casino (al menos sobre el papel) no está directamente controlado por Mrs.



Sinner pues todas las decisiones importantes las toma un **consejo de empresa** enteramente humano para conducirlo a buen puerto. Pero para Mrs. Sinner el dinero carece de sentido. Ya tiene un montón y seguramente podría tener mucho más. Muy pocas de las Empleadas llegan jamás a participar en la toma de decisiones de este nivel, a excepción de unas pocas **Coordinadoras** de alto rango, así que no nos explayaremos en él muchas más.

Justo por debajo de Mrs. Sinner y el consejo de empresa hay todo un conjunto de departamentos encargados de gestionar el casino. Ninguno es muy diferente al de un Casino convencional. La totalidad de los puestos de responsabilidad están en realidad ocupados por **Coordinadoras** totalmente leales a Mrs. Sinner que a su vez dirigen a otras Empleadas de menor rango llamadas **Supervisoras**, encargadas de cada área específica.

La competitividad entre Departamentos es intensa e incentivada lo que ha desembocado en una feroz guerra interna que se mantiene en un eterno impasse debido a una mezcla de miedo, ambición, sumisión y falsas esperanzas. Cualquier Empleada que sobresalga, muy posiblemente, será enviada de vuelta al redil de los mediocres por sus propias compañeras temerosas de que se altere este equilibrio. Para sobrellevarlo la mayoría se conforma con los pequeños privilegios que van adquiriendo, muestras de su estatus y éxito personal.

Justo en la base de la pirámide encontramos a las **Empleadas**. Son en su mayoría mano de obra de escasa cualificación como azafatas, camareras, crupieres o vigilantes de seguridad que se encargan del funcionamiento diario del Casino Dollhouse. Pese a su contacto directo con los Clientes para ellos son poca cosa más que una cara bonita fácil de olvidar, así que pasan los días trabajando hasta que les llega el descanso. Entonces la mayoría de ellas aprovecha esa momentánea libertad para resarcirse, y aquellas que se lo han ganado abandonan el Casino por unas pocas horas. Si surgen lazos de amistad entre ellas y pese al tabú que supone hablar sobre sus vidas pasadas, al final acaban por conocerse entre ellas. Pero pocas amistades perduran tras un ascenso.

La **veteranía** es muy importante entre las Empleadas de todos los niveles. Las más veteranas conocen la idiosincrasia del Casino, lo que las permite exprimir las reglas en su beneficio. También suelen tener contactos a los que pedir favores, aunque muy pocas se la jugarán por otras sin algo a cambio. Las **novatas** son quienes peor lo pasan hasta que se someten por entero al Casino aceptando su lugar sin quejarse. Algunas son hostiles mientras que otras son incapaces de asumir lo que les ha sucedido. Por regla general se las dispersa entre diferentes áreas para evitar que hagan piña y así aprendan de sus compañeras más experimentadas – y sumisas – pero a veces se hace necesario tomar medidas.

PRIVILEGIOS Y RECOMPENSAS

A una Empleada recién incorporada le suele costar digerir que desde un principio, todo lo que le han dicho es la verdad. Están obligadas a trabajar para el Casino pero la experiencia será solamente todo lo horrible que ellas quieran que sea. La mayoría elige acatar las órdenes de las Supervisoras como la mejor manera de pasar inadvertida. Esta actitud – tan deseable – es prontamente recompensada con días libres, pases para espectáculos o cambios de turno. De repente la Empleada que creía haber acabado en el infierno descubre que puede acostumbrarse a su nueva vida. Ciertamente estaría mejor siendo libre pero el temor a los castigos se va disipando lentamente.

El Casino se esfuerza por mantener contentas a sus Empleadas, así que no es inusual que se muestren tolerantes e incluso incentiven cualquier tipo de actividad grupal. A veces incluso ponen en práctica estrategias típicas de una

empresa como colocar un buzón de sugerencias. ¿Cómo crees que se estableció noche de pizza los martes? El Casino ha depurado esta estrategia desde hace décadas consiguiendo que las novatas acaben integradas en el grupo casi sin darse cuenta.

La mayoría de las Empleadas suele permanecer en el puesto asignado durante toda su estancia en el Dollhouse. Puede que el sueldo de una limpiadora sea exiguo pero el Casino les permite disfrutar de pequeños caprichos de todo tipo. De vez en cuando alguna de las Empleadas más veteranas es liberada lo que provoca una serie de cambios en toda la jerarquía que motiva a las más ambiciosas a optar por el ascenso. La recompensa más deseada es residir fuera del Casino de forma permanente. Se dice que el mayor privilegio jamás concedido ha sido permitir el regreso a tu vida anterior, aunque nadie puede confirmarlo. Las Empleadas más desesperadas se aferran a esto pensando así que su condena tendrá un final.

EMPLEADAS PROBLEMÁTICAS

Y como cabría esperar, el único problema que existe en el Casino son las propias Empleadas. Afortunadamente (para el Dollhouse) tienen años de experiencia lidiando con estos temas. Normalmente categorizan a las problemáticas en grupos y las tratan de forma diferente para mantenerlas bajo control.

La peor de todas ellas es la **Rebelde**. Desafía abiertamente al Casino y la autoridad de Mrs. Sinner haciendo caso omiso a las compensaciones por un comportamiento servil. Si los castigos no funcionan con la descarriada se corre el riesgo de que anime a otras a seguir

su ejemplo, propagándose así la idea de que pueden volver a ser dueñas de su propio destino. Puede incluso llegar a convertirse en una mártir para las demás así que Mrs. Sinner suele optar por asumir la pérdida de una Rebelde para conservar al resto.

Obviamente es muy difícil pillar desprevenida a Mrs. Sinner. Una de sus maniobras más conocidas (y extremas) suele ser romper el Contrato delante de la Rebelde y su pequeño grupo de seguidoras para que sean testigos de cómo es arrastrada al Infierno. Algo así suele cortar de raíz futuros problemas. En otras ocasiones simplemente se limita a expulsarla del Casino. Un par de noches en la calle sin dinero ni identidad puede obrar maravillas.

Las Empleadas **Apáticas** o resignadas son otro grave problema. Algo se ha roto en ellas y no reaccionan ni a los castigos ni a las recompensas. Se han abandonado a su suerte y ya no les importa el Casino lo que debilita el control de Mrs. Sinner sobre ellas. Al ser otro comportamiento contagioso en cuanto se detecta a una Apática las Supervisoras hacen lo posible por aliviar esa “depresión”. Se forman grupos de apoyo, seminarios de autoayuda o se le conceden unas vacaciones: cualquier cosa que la reconforte emocionalmente. Incluso implican a otras Empleadas para ayudarlas a superar esta mala racha.

Si todo va bien el grupo sale reforzado y lo que es mejor, más vinculado al Casino que antes. En cambio si la cosa no funciona Mrs. Sinner romperá su Contrato. A veces incluso con gran ceremonia con el objetivo de enviar el mensaje de que Mrs. Sinner ha tenido un acto de compasión hacia la Apática. Y si su destino era el Paraíso, mejor que mejor.



LA VERDAD OCULTA

Los planes de Mrs. Sinner para con el Casino Dollhouse son incomprensibles para los mortales pero es evidente que desea (¿necesita?) mantener un cierto número de almas humanas bajo su control. Éste es el propósito último de los Contratos. Dado que absolutamente todas y cada una de las Empleadas del Casino firmaron uno en su momento de sus vidas se encuentran vinculadas al Casino así que no les queda más remedio que pagar su parte del trato. Así como funciona el mundo ¿no?

Pero sucede que cada Contrato es tan solo una de las artimañas que Mrs. Sinner emplea para 'atrapar' a estas almas. Todo, desde sus nuevos cuerpos hasta sus trabajos pasando por los premios, castigos, reglas y promesas no son más que trucos sucios para recordarles continuamente que se encuentran a su merced... aunque **sea mentira**.

La cruda realidad es que nada, ni siquiera la propia Mrs. Sinner, puede arrebatarles a los humanos su libre albedrío. No existe fuerza alguna capaz de atarles a un destino que no desean: de ahí el elaborado engaño.

Las Empleadas por supuesto viven ignorantes de éste hecho. Desde que despiertan en el Casino Dollhouse se les enseña que sus Contratos le otorgan a Mrs. Sinner un poder absoluto sobre ellas. A las recién llegadas se las mantiene estrechamente controladas obligándolas mediante el miedo, la amenaza o incluso mediante castigos; pero procurando siempre que vean el trato deferente que le proporcionan a sus compañeras más obedientes. En cuanto comienzan a imitarlas rápidamente se les conceden los primeros privilegios, pues el objetivo último es conseguir que las recién llegadas acepten su nueva situación lo mejor posible. En cuanto esto sucede la trampa se ha cerrado y ya no podrán escapar de Mrs. Sinner.

A partir de este momento todo girará en torno al Casino Dollhouse. Es el Casino donde trabajas, donde vives, donde te relajas y de donde no quieres – puedes – marcharte. Te relacionas solamente con otras Empleadas del Casino, recibes órdenes de tus compañeras de mayor rango y te promocionan sobre ellas cuando asciendes en la jerarquía.

Casino. Casino. Casino. Una y otra vez. Jamás permitas que olviden dónde están y para quién trabajan. Todo lo relativo al Dollhouse al fin y al cabo está específicamente dispuesto para reforzar esta idea.

Dado que en realidad las Empleadas no están retenidas más que por **su propia creencia** las Supervisoras más leales mantienen una estrecha vigilancia sobre el resto. Se cuidan mucho de usar la mentira tratando todos los problemas cotidianos con sentido común o en el peor de los casos como haría cualquier empresa mundana. Los conflictos de la zona residencial requerirán reuniones comunales mientras que los temas laborales podrían requerir que intervenga recursos humanos. Existen pocas situaciones que requieran métodos más expeditivos que éstos.

Las Empleadas que llevan mucho tiempo en el Casino y que ya conocen todos sus entresijos con el tiempo suelen tomar uno de estos dos caminos. Unas desean seguir en sus puestos como si viviesen una segunda vida. Son estas Empleadas en las que Mrs. Sinner deposita toda su confianza dado que su vinculación con el Casino es total. Al fin y al cabo su nueva vida gira por completo entorno a él. Las Empleadas suelen llamarlas **Esbirras** (aunque nunca a la cara) y casi siempre son Supervisoras de no u otro departamento. Disfrutan de grandes privilegios o de una libertad casi ab-

soluta. Pero aun así tarde o temprano se cansan de la inacabable existencia ligada al Casino y optan por el mismo final que el otro grupo: ganarse la rotura del Contrato. Mrs. Sinner es reacia a llegar a este extremo pero al final recompensar así a una Empleada es una forma de dar esperanzas a todas las demás.



CIELO E INFIERNO

Si decides dar peso al aspecto más sobrenatural del Casino Dollhouse en tus partidas, puedes considerar que el destino final de las almas es el Cielo o el Infierno. En este caso, Mrs. Sinner se encuentra fuera del gran juego cosmológico entre ambas facciones, entorpeciendo su gran maquinaria. O puede que le beneficie de alguna forma alterar el destino de los humanos en favor de unos u otros. Quién sabe, quizás su verdadero propósito sea servir de Purgatorio.

En este caso, el último (y más peligroso) secreto que Mrs. Sinner se guarda bajo la manga es que el tiempo que un humano pasa en el Casino cuenta a efectos prácticos para su Destino Final. Una Empleada podría Condenarse o alcanzar la Redención sirviendo en el Casino cambiando así la suerte que le tenían reservadas sus pasadas acciones. Mrs. Sinner podría entonces querer manipular su alma atrapándola en el Casino.

Las pocas Esbirras que conocen este secretito especulan que en realidad Mrs. Sinner intenta emular al Creador de Todas las Cosas; u oponerse a él yendo el contra de su Gran Plan. Las veces que Mrs. Sinner se ha interesado por algún alma hasta este extremo han sido el catalizador de varios de los acontecimientos más importantes del Casino Dollhouse.





Día de orientación

¡Bienvenida al Casino Dollhouse! Me llamo **Lucy** y soy tu Orientadora. Me gustaría agradecerte en nombre del Casino Dollhouse que decidieses acompañarnos en esta aventura empresarial. Ahora relájate porque durante los siguientes minutos voy a ponerte al corriente de las peculiaridades y entresijos del que será tu nuevo hogar de ahora en adelante.

TU SITUACIÓN ACTUAL

En primer lugar te informo de que has muerto y ahora tu alma pertenece al Dollhouse. Caso de que hubieses profesado alguna religión, es mi deber informarte de que tu destino podría haber sido el Cielo, el Infierno, o lo que sea

que te estuviese esperando. No sabemos cuál, esa decisión no – insisto NO – nos corresponde a nosotros como empresa. Lo importante es que comprendas que con la firma del Contrato nos cediste en propiedad tu alma de forma totalmente legal. Recuerda que firmaste sin coacción o engaño alguno por nuestra parte, y según los términos del acuerdo ya te compensamos entonces por la futura propiedad de tu alma. Seguro que recibiste un buen montón de pasta o algo por el estilo. De no ser así no estarías aquí. Créeme. Lo sé.

Bien, dado que no nos sirves para nada como un alma desprovista de **cuerpo** y como ya te habrás dado cuenta, te hemos colocado dentro de uno creado exprofeso para ti. Lo utilizarás para trabajar en beneficio del Casino Dollhou-

se hasta que tu tiempo entre nosotros expire. También habrás notado que tu cuerpo es ahora femenino. Es política de la empresa limitar las entregas de cuerpos masculinos a circunstancias u objetivos especiales. Para aprovechar al máximo tus facultades tu cuerpo está preparado para el que será tu nuevo trabajo, ya sea una espalda fuerte para fregar suelos o una cara bonita si acabas en recepción. Y si sospechas que tu trabajo está relacionado con tus habilidades o tu vida pasada: ¡acertaste! En el Casino Dollhouse nos gusta aprovechar el **talento** de nuestras Empleadas.

Pero hablemos de tu nuevo yo. Tu cuerpo va a necesitar comer y descansar adecuadamente. Por favor, no comas ni bebas en exceso y haz algo de ejercicio para mantenerlo en forma. En caso de que sufra desperfectos por accidente o enfermedad acude inmediatamente a la enfermería. ¡Tenemos seguro médico completo! En caso de que el cuerpo se vuelva inservible para tu tarea actual te lo reemplazaremos por otro nuevo. Ten en cuenta de que tu cuerpo es material de la empresa, no vayas por ahí estropeándolo a propósito o suicidándote. Así no vas a salirte de ésta. Si necesitas más orientación para amoldarte a tu nuevo rol por favor dirígete a tu Supervisora asignada.

Junto con tu nuevo cuerpo te daremos una **nueva identidad**. Cíñete a ella, por favor. Está prohibido hablar sobre tu anterior yo. Una de las formas más fáciles de ganarte un castigo es andar por ahí usando tu viejo nombre, o intentando contactar con tus allegados. Lo mejor será no decirle a nadie tu antiguo nombre para evitar malentendidos. También te pediremos que te aprendas de memoria todo lo referente a tu nueva identidad que tienes en éste dossier por los mismos motivos.

COMPENSACIONES

¡Pero tranquila, mujer! El Casino no va a impedirte que hables de baseball o que olvides a tus familiares y amigos. ¡Ni mucho menos te obligaremos a que te guste comprar zapatos!

Te vamos a asignar una habitación en la zona de Empleadas para tu uso exclusivo. No es especialmente grande ni lujosa, más bien es... funcional. Ahí tendrás tu ropa de trabajo y tus pertenencias personales. Como tendrás un salario acorde con tu puesto de trabajo podrás también decorarlo como te plazca. Podrás comprar ropa, muebles, gastártelo en los casinos... lo que desees. Pero el Casino Dollhouse tiene sus reglas. Está terminantemente prohibido pasar más tiempo que de sol a sol fuera del hotel, eso es un privilegio que tienes que ganarte. También tienes prohibido saltarte o cambiar un turno de trabajo sin que un Supervisor te dé el visto bueno; y evidentemente no puedes llevarte a nadie ajeno al Casino Dollhouse a las habitaciones.

¿Y vas a estar toda la eternidad haciendo camas? Contrariamente a lo que piensas, somos una empresa que ofrece a nuestras empleadas múltiples oportunidades para desarrollar sus **carreras profesionales**. Existe una escala de ascensos y siempre que es posible nos gusta reclutar internamente. Cada ascenso supone más responsabilidad, más sueldo, más tolerancia y mucha más libertad de acción. Varias de nuestras Empleadas de alto rango viven por su cuenta fuera del Casino e incluso tienen familias propias. La mejor forma de conseguir todo esto es bien sencilla. Haz lo que se te ordena acatando las normas a pie de la letra. Con el tiempo habrá un hueco en el que podremos aprovechar mejor tus habilidades.

¡Oh! Y por supuesto existe un montón de beneficios adicionales por pertenecer a nuestra pequeña empresa. De todo tipo. Desde vacaciones pagadas hasta una remodelación total del cuerpo.

También valoramos que dispenses una atención especial a nuestros Clientes cuya satisfacción es la base de nuestro negocio. Un fallo lo tiene cualquiera los primeros días pero tranquila, tu Supervisora estará ahí para cubrirte. Pero los actos más claros de... rebeldía o incluso dejadez tienen sus desagradables consecuencias. Si te estás preguntando qué podría ser peor que esto... Bien, te recuerdo que la muerte no te librará de nosotras.

Y ahora, algo sobre la parte más desagradable de este trabajo. No siempre todo son premios y recompensas, también hay castigos y se aplican de forma inmisericorde. No hace falta decirte que tienes que ser responsable con todo el material e instalaciones del Casino. Bien, dentro de estas propiedades se incluyen tus compañeras y tú misma.

¿Y cuándo seré libre? La respuesta es... que no lo sé. Te podemos garantizar que hay Empleadas que tras una larga temporada trabajando con nosotros han solicitado la rotura de su Contrato y se les ha concedido. Nuestra directora y fundadora **Mrs. Sinner** es la única que puede hacer tal cosa permitiendo así que tu alma continúe su camino si es que de verdad eso es lo que deseas... Pero también hay otras compañeras que agradecen la oportunidad de evitarlo.

Bueno, ya está bien por el momento. Coge tu carpeta, el uniforme, la bolsa con la ropa y vamos para arriba. ¿Emocionada por conocer a tus nuevas compañeras?

LA JERGA DEL NEGOCIO

¡Oh! En esta página del Manual del Empleado vas a encontrar una colección de palabras y expresiones habituales en el Casino Dollhouse. Deberías de conservarlo ya que va a resultarte extremadamente útil de ahora en adelante ¿no crees?

- **Amigo/a:** Forma de referirse a aquellas personas ajenas al Casino con las que las Empleadas establecen vínculos de alguna clase. Aunque es algo bastante común las Empleadas atesoran y frecuentemente ocultan deliberadamente su existencia.
- **Apática:** Una Empleada que ya no reacciona ni a amenazas ni a promesas de recompensa.
- **Atajo:** Conjunto de puertas, pasillos y habitaciones de la parte mundana y no mundana del Casino interconectadas entre sí. Un Atajo permite desplazarse rápidamente de un lugar a otro desafiando la lógica. Algunos pueden estar reservados.
- **Clínica:** Misteriosa zona de castigo en las entrañas del Casino donde se envían a las Empleadas más desobedientes. Los rumores sobre los castigos que allí se imparten son escalofriantes.
- **Coordinadora:** Una Supervisora que ha llegado a la cima del Casino. Ostenta privilegios inimaginables para el resto de Empleadas y su capacidad de maniobra sólo está limitada por Mrs. Sinner o por otras Coordinadoras.

- **Empleada:** En general, cualquiera de los humanos al servicio de Mrs. Sinner. También se refiere al rango más bajo de la pirámide del Casino.
- **Esbirra:** Forma despectiva de referirse a Empleadas que han olvidado su antigua vida. A diferencian de las Resignadas son muy leales a Mrs. Sinner y no les importa aprovecharse de sus compañeras.
- **Externo:** Gente ajena al Casino que trabaja en él de forma temporal, normalmente en espectáculos. La mayoría ha aprendido que las Empleadas no tienen interés en relacionarse con ellos.
- **Familia:** Es tabú hablar de tu antigua familia. Ésta expresión solo puede hacer referencia a la que una Coordinadora se ha construido con el consentimiento de Mrs. Sinner.
- **Infierno:** Paisaje inalcanzable y desolado que a veces se ve en el exterior del Casino desde las zonas no mundanas.
- **Morgue:** Lugar donde despiertan las Novatas tras su muerte. Rara vez lo hacen más de una a la vez y jamás en solitario. También es el hospital al que acuden las Empleadas cuando necesitan ayuda.
- **Novata:** Una Empleada recién incorporada al Casino. Normalmente aterrorizadas y confundidas.
- **Rebelde:** Una Empleada que desafía al Casino y a Mrs. Sinner. La mayoría de las Empleadas tienden a rehuirlas para evitarse problemas.
- **Recoveco:** Pasillo o camino que pertenece a la parte no mundana del Casino Dollhouse. Habitualmente se accede a ellos a través de una puerta y sus tamaños, decoración o giros suelen ser un poco desconcertantes.
- **Resignada:** Coloquialmente, una Empleada que ha dejado de luchar contra el Casino y trata de amoldarse para sobrevivir. No son especialmente leales a Mrs. Sinner pero tampoco se atreven a hacer nada en su contra.
- **Súcubo:** Empleada del Servicio de Acompañantes del Casino. Más específicamente, cualquier Empleada que proporcionan servicios cuestionables a los Clientes VIP. Les gusta creer que tienen más importancia que otras Empleadas de mismo rango.
- **Supervisora:** Una Empleada que ha alcanzado un puesto de responsabilidad en el Casino. Puede dar órdenes a otras Empleadas de menor rango y tiene más privilegios que éstas.
- **Vida (tener una):** Expresión que hace referencia a una vida 'normal' fuera del Casino. Normalmente es un privilegio concedido por Mrs. Sinner a unas pocas Coordinadoras, pero no siempre. Es la última recompensa a la que aspirar y raramente es concedida.
- **VIP:** Cliente de categoría especial sobre el que Mrs. Sinner tiene especial interés. Es posible que se le haga la oferta de la firma del Contrato. Las Empleadas están obligadas a atender todos sus requerimientos sean los sean.



El interior del Casino

El Casino Dollhouse es un universo en miniatura contenido en sí mismo. Tiene una parte mundana que es la que todo el mundo puede ver. Los Clientes pueden ver el Casino cuando andan por la calle e incluso deambular por sus salas de juego y plantas del hotel, aunque para sus ojos no es más que un gran edificio ruidoso lleno de gente gastando dinero. Pero existen pasillos, habitaciones reservadas y puertas a lugares mucho peores dentro del Casino. No hay nadie que conozca sus interiores con exactitud aunque algunas Coordinadoras y Supervisoras puedan conocer unos pocos de estos lugares secretos.

Algunos de estos **Recovecos** conducen a habitaciones a las que se les da uso frecuentemente mientras que otras llevan a salas cerradas cuyo interior es mejor dejar a la imaginación. Nadie se aventura fuera de las zonas más transitadas sin una buena razón y a nadie en su sano juicio se le ocurriría explorar las zonas más profundas. A demás es una empresa inútil pues la geografía del Casino es a veces tan mutable que desafía toda lógica. Y resulta tremendamente peligroso vagar por estos lugares incluso para las Empleadas más veteranas encargadas de su mapeado.

Algunas de las habitaciones o zonas más extrañas del Casino pueden estar incluso solapadas con el espacio mundano. Un ejemplo es la zona de vivienda de las Empleadas que ocupa un espacio equivalente a un edificio de veinte plantas. Desde la calle sin embargo parece un feo edificio de hormigón de cuatro plantas encajado en la parte trasera del Casino. Sea como fuere las Empleadas consideran que las zonas menos transitadas están fuera de los límites aunque siempre hay quien conoce alguna manera de moverse a través del Casino con rapidez utilizando los Atajos.

Los Clientes son incapaces de percibir la parte no mundana del Dollhouse. Basta con que una Empleada cruce la puerta adecuada para que les parezca que se ha esfumado en el aire. No obstante pueden acceder a ella por accidente o porque son llevados por una Empleada. Esto último está terminantemente prohibido.

En tus partidas recomendamos dar por supuesto que todos los personajes conocen los Recovecos más habituales que les pueden llevar de un lugar otro, como por ejemplo de su zona de trabajo a los dormitorios, la cocina o el garaje.

LAS MESAS DE JUEGO

¿Qué sería un Casino sin mesas de juego? Piensa a qué quieres jugar y lo encontrarás en el Dollhouse. Blackjack, ruleta, bacarrá, tragaperras, bingo... hasta se han llegado a habilitar salas enteras para eventos internacionales de videojuegos. A estas agrandes plantas dedicadas al juego se accede directamente desde la calle a través de una lujosa recepción. Allí varias Empleadas ofrecen a los Clientes todo tipo de ofertas y descuentos cuyo objetivo es prolongar su estancia en el Casino. Contrasta su aire jovial con el de las más taciturnas aparcacoches, quienes son en su gran mayoría Novatas.

Las salas de juego no son muy diferentes de las de un Casino ordinario. Hay una zona de caja, cámaras por todas partes, barras de bar abiertas veinticuatro horas al día y ninguna ventana para impedir a los Clientes ser consciente del paso del tiempo pero esto no tiene nada de sobrenatural. Existen varias plantas separadas cada una con un tipo de decoración diferente, desde una suerte de mazmorra infernal a una noche de playa hawaiana. ¿Cuántas plantas? Bien. Suelen ser dos pero a veces llega a la media docena, eso sin contar las salas privadas de los Recovecos. Las cantidades de dinero que pueden cambiar de manos en estos lugares pueden sobrepasar los seis ceros.

Desde la recepción puede accederse a los servicios del resto del Casino como por ejemplo al hotel o a la sala de espectáculos. Existen no obstante multitud de puertas que llevan a pasillos y otras localizaciones que usan las Empleadas en su rutina diaria. De alguna forma esta zona es el corazón del Casino y no hay lugar que no se pueda alcanzar desde él... si sabes cómo llegar.

Ángela Moon (Novata)

La vida de Jenson Elliot siempre ha discurrido entorno a la barra de un bar. Su padre regentaba uno en Wisconsin, y su abuelo abrió la primera taberna del pequeño Angusdale. Y antes que eso el padre de su abuelo iba de un lado para otro con su carromato vendiendo aguardiente casero como buen irlandés que era. Por eso a nadie le extrañó que el pequeño Jenson dijese que de mayor quería abrir su propio bar. Soñaba despierto con un local enorme e iluminado donde se reuniría con sus amigos para pasarlo bien, ver partidos de fútbol y sacar a bailar a las chicas. Un sueño sencillo para un hombre sencillito, o eso pensaron todos.

Pero resultó algo demasiado ambicioso para él. O quizás fuese demasiado lento. Trabajó duro para ahorrar el dinero pero nunca fue suficiente. Siempre parecía faltar un poco más. A la quinta vez que le negaron el crédito Jenson decidió quitarse el enfado en un viaje a Las Vegas con sus amigos. Quizás fueran las luces de neón o el olor del dinero fácil pero antes de que se diera cuenta Jenson estaba en el Casino puliéndose sus ahorros en un intento por hacer saltar la banca. Un intento que nunca llegó. Arruinado, no tardó en presentarse una nueva oportunidad en la forma de un Contrato bastante extraño que le permitiría volver a casa con una buena cantidad de dinero, la suficiente como para empezar su ansiado negocio.



Ángela Moon (Jenson Elliot)

Novata con sueños de grandeza

“Cariño, necesitas una copa”

CARACTERÍSTICAS

FOR: 4	Más dura que tú
REF: 4	Agitar cocteleras
VOL: 3	Entusiasmo sin límites
INT: 4	Ver oportunidades

HABILIDADES

Atléticas: 4	Cargar cajas
Pelea: 4	Botellazo en la cabeza
Percepción: 5	Detectar problemas
Subterfugio: 4	Detrás de la barra
Interpersonal: 6	Escuchar a borrachos
Conocimiento: 5	Quién es quién
Técnicas: 4	Atender un bar

HITOS

- Siempre ha querido tener un bar propio, lo lleva en la sangre.
- Se jugó todos sus ahorros en el Casino y firmó el Contrato para no volver a casa sin nada.
- Al poco de abrir su local muere en un atraco y despierta en el Casino.
- Tras su adaptación ha decidido comenzar de nuevo la persecución de su sueño.

COMPLICACIÓN

Sobreactúa su personaje y resulta incómodo.

Pero Jenson nunca pudo disfrutar de su local por mucho rato. Apenas una semana después un atracador entraba en su bar a punta de pistola y le disparó, muriendo pocos minutos más tardes de camino al hospital. En cuanto volvió a abrir los ojos Jenson ya no era él mismo, sino una muñequita más al servicio de Mrs. Sinner. Como las demás Novatas Jenson tuvo que pasar el infierno habitual de miedo, confusión y desesperación habitual pero a diferencia de ellas se hizo una composición de lugar con bastante rapidez. Quizás si jugaba bien sus cartas ‘Ángela’ podría convertirse en su segunda oportunidad.

Desde entonces Jenson se ha autoimpuesto seguir las reglas al pie de la letra. Ha olvidado su nombre anterior y se esfuerza por cumplir con todas las tareas asignadas con la intención de ganarse una recompensa que le sitúe a la cabeza de su propio local. Por el momento su predisposición le ha permitido dejar el aparcamiento para hacer turnos detrás de una barra. Ahora sólo es cuestión de tiempo hacer los méritos suficientes. Si tan sólo fuera capaz de actuar con normalidad en su papel de camarera sexy...

ESPECTÁCULOS

Otra de las ofertas habituales en los casinos de Las Vegas son los espectáculos. Se hacen de todo tipo a lo largo del año, desde musicales a actuaciones de magia. Todo es espectáculo y todo vale, incluso pelear sucio para conseguir a las mejores estrellas. Una actuación exclusiva de una estrella en alza puede generar tantos ingresos como para salvar un trimestre.

El Casino Dollhouse dispone de un local con mesas y un escenario donde los Clientes pueden disfrutar de las diferentes atracciones, las cuales hacen buen uso de la impresionante acústica y de las últimas tecnologías para llevar a su público al éxtasis. Aunque también tiene un par de salas más modestas para otro tipo de público, algunas incluso sólo son accesibles mediante invitación pues se accede a ellas mediante Recovecos. Muchos Clientes acaban sorprendidos por la inagotable capacidad de inventiva del Casino.

Esta zona del Casino es también la más sensible dado que muchos de los artistas que actúan en los diferentes escenarios no son Empleadas. A esto hay que sumar sus respectivos séquitos en la forma de personal propio, maquilladoras, trabajadores temporales y toda esa clase de gente que se mueve siempre entre bambalinas.

La mayoría de los Externos que son contratados regularmente saben que casi todas las mujeres que deambulan por aquí son personal del Casino. Todos saben que es mejor dejarlas en paz para no buscarse líos, pero idiotas hay en todas partes. Y es en estas ocasiones cuando las Empleadas de seguridad acuden a mantener el orden.

¿Recuerdas esas películas de gangsters en las que se hacía desaparecer gente? Bueno, claro que Las Vegas tiene un pasado muy pintoresco. Todo el mundo – incluido tú – conoce las historias de aquellos que se han creído demasiado listos y han acabado tirados en el desierto con una bala en la espalda. Si creyéramos todas las historias que se escuchan por ahí, el Dollhouse debería de tener lo menos veinte bañeras de ácido. Absurdo, ¿verdad?

Alexandra Ogden (Supervisora)

El nombre de Jonathan Monroe es recurrente en las carteleras de años setenta y ochenta. Fue el productor de varios de los espectáculos más importantes de aquella época, lo que le permitió codearse con estrellas de talla mundial. Al final Monroe



sintió que su momento había pasado y se retiró. Su hora llegó hará cosa de seis años cuando su agotado corazón dejó de funcionar, pero éste no fue sino el inicio de su pesadilla.

Entre sus muchos errores está aquella noche de 1983 cuando firmó aquel Contrato como compensación por una descomunal juerga que se corrieron varios de sus representados en las suites del Dollhouse. Creyó que eso calmaría las cosas pero no fue suficiente. Cuando despertó de vuelta tenía esperándole un puesto, un despacho y una asistente personal para seguir haciendo lo que mejor sabía: producir espectáculos.

Jonathan es ahora Alexandra Ogden, una mujer joven que se asemeja un poco demasiado a su odiada exmujer. Su conocimiento sobre los entresijos del negocio y su habilidad para tratar con las estrellas es tal que suele recibir numerosas ofertas de forma rutinaria pese a sus continuos rechazos. Jonathan cree que su destino final truncado es un castigo a toda una vida repleta de excesos. Este afán autodestructivo parece ser una forma más que efectiva de mantenerle atado al Casino, aunque físicamente le están pasando factura.

Alexandra Ogden (Jonathan Monroe)

Productora de espectáculos

“Dile que si tengo que ahogarlo en billetes para tenerlo, lo haré”

CARACTERISTICAS

FOR: 2	Bebe demasiado
REF: 2	Demasiados ansiolíticos
VOL: 6	Lo quiero, lo consigo
INT: 5	Me sé todos los trucos

HABILIDADES

Atléticas: 2	Patearse el casino
Pelea: 3	Llamar a seguridad
Percepción: 4	Letra pequeña
Subterfugio: 4	Soborno y coacción
Interpersonal: 7	Negociar muy sucio
Conocimiento: 6	Caprichos de estrellas
Técnicas: 6	Organizar Espectáculos

HITOS

- Exitoso productor musical durante los 70 y los 80.
- Firmó el Contrato durante una juerga para que no llamaran a la policía.
- Falleció de muerte natural hace seis años sin ningún remordimiento.
- Su experiencia le hizo ascender rápidamente a su puesto actual.

COMPLICACIÓN

Le cuesta pasar del alcohol y los ansiolíticos.

EL HOTEL

El Casino Dollhouse es también un hotel que ofrece sus habitaciones a todos sus Clientes. El precio de una habitación va de lo barato a lo absurdamente caro de forma que cualquiera pueda encontrar una habitación a la medida de sus posibilidades. Es bastante habitual que se ofrezca una habitación o una suite gratis a los Clientes como premio, aunque también como compensación por cualquier problema que haya podido ocurrir en el Casino.

El Hotel está atendido por una legión de Empleadas de bajo rango que se afana por mantener todo limpio para acoger a los Clientes a cualquier hora del día. Entre ellas tienen montada toda una cadena de favores para cambiarse turnos y tareas, siendo las mejor valoradas aquellas que implican atender las suites más lujosas. Tratan de distraerse del pesado trabajo diario presumiendo de a qué personaje famoso han atendido y cotilleando sobre cualquier chascarrillo jugoso del que hayan logrado enterarse.

Dado que el Hotel es un lugar pensado para clientes, apenas lo recorren una serie de Recovecos que dan vueltas en espiral a lo largo de todo el bloque y que son usados por las Empleadas para sus tareas diarias. No hay ningún lugar digno de mención en ellos salvo las misteriosas Suites Orientales, de acceso restringido a Clientes VIP; y una enorme terraza ovalada a la que se accede desde una puerta doble en la zona no mundana. Esta terraza es arquitectónicamente imposible parece flotar sobre el Infierno, un enorme desierto infinito en el que siempre amenazan tormenta aunque jamás corre una brizna de viento.

SEGURIDAD DEL CASINO

La seguridad del Casino es considerable y muy sofisticada. Sus responsables se jactan de poder seguirle la pista a cada centavo que se mueve dentro de su territorio y no andan muy desencaminados. Es virtualmente imposible pasar por la puerta del Casino sin que desde el puesto de control sepan de ti todo lo que haya que saber. Pero no todo es evitar robos o expulsar a gente no grata; una parte muy importante de su trabajo consiste en detectar a tramposos y estafadores que quieren aprovecharse de Mrs. Sinner. Las fisonomistas que trabajan para el Dollhouse son de las mejores de todo Las Vegas y muchos dicen que tienen una capacidad sobrenatural para reconocer a los jugadores profesionales. Puede que sea verdad.

Existe un grupo asignado a Seguridad que en la práctica actúan de manera independiente. Su misión es muy simple: controlar a todas las demás Empleadas. Esta suerte de Inquisición normalmente sirve como funcionarios de prisiones ya que se encargan de patrullar los Recovecos y se aseguran de que a nadie se le ocurra cometer ninguna tontería, como tratar de escapar del Dollhouse. Si esto llega a ocurrir son las encargadas de dar caza a las fugitivas y arrastrarlas de nuevo al Casino ante la presencia de Mrs. Sinner. Son muy buenas en lo suyo, y nunca han perdido a su presa.

Al igual que con otros servicios, el Casino contrata Externos con regularidad sobre todo para las grandes ocasiones. Se les encargan tareas menores como control de multitudes, vigilancia de accesos y similares. Todos saben que es un tema temporal pero la paga es buena así que no se quejan demasiado.

Felicity Hound (Empleada)

Cada vez que hay problemas con alguna Novata que se escapa llaman a Felicity. Sólo se encarga de las Novatas porque las demás son demasiado listas como para intentar jugársela. Ella es un perro de presa cruel con carta blanca para hacer lo que sea necesario para devolverlas a casa. Y no es la primera vez que recurre a métodos más que expeditivos.



Carl Miller era un poli corrupto de las Vegas metido en demasiados chanchullos a sus espaldas. Le gustaba pensar que era un tipo importante haciendo y pidiendo favores a indeseables, así que por supuesto había una larga cola de tipos esperando cobrárselas todas juntas. Drogas, cobro de deudas, palizas o hacer desaparecer pruebas. ¿Qué importaba?

Entonces, un buen día Miller firmó el Contrato creyendo estúpidamente que era la excusa del Casino para entregarle un soborno sin llamar la atención. Por aquel entonces el dinero siempre le quemaba en el bolsillo así que en vez de pagar algunas deudas se lo pulió todo en una sola noche. Fue realmente memorable, pero eso no sentó nada bien a ciertas personas que se sintieron muy decepcionadas con su comportamiento.

Estas personas fueron las que luego le agarraron, le dieron la paliza de su vida y le volaron la cabeza sobre la tumba abierta que le hicieron excavar. Como si fuese una película mala de gangsters.

Ahora Miller tiene un cuerpo de tía, un nombre ridículo y hace trabajos para el Casino. Le guste o no. Todos los departamentos recurren a ella para ‘solucionar problemas’. Estamos hablando de la clase de problemas que requieren enterrar cadáveres en el desierto o patear cabezas contra el bordillo. Pero su tarea más desagradable es cazar a las Novatas que huyen o incumplen las normas. Las buenas noticias son que ha aprendido la lección y ha dejado de jugar, de beber y de meterse mierda en el cuerpo. Las malas, que tanta violencia le han vuelto insensible y le da todo igual. Golpear a una Novata histérica con una barra de acero ya no le produce más que una absoluta indiferencia.

SERVICIO DE ACOMPAÑANTES

Las Empleadas suelen llamas ‘Súcubos’ a las compañeras asignadas a este supuestamente glamuroso departamento. En realidad éste tan solo es un mote malintencionado. Sus obligaciones reales incluyen toda una serie de servicios no muy diferentes a los que ofrecen ciertas agencias. ¿Tienes una cena de negocios y quieres presentarte bien acompañado? Éste departamento puede enviarte a una universitaria que pueda hablar de política internacional mientras come la ensalada con el tenedor correcto. ¿O quizás una canguro diplomada para que puedas pasar una segunda luna de miel con tu mujer? Nuestras chicas se encargarán de llevarles al parque de atracciones. ¿O quizás necesitas a alguien que esté al tanto de las pastillas del abuelo? Podemos ofrecerte enfermeras diplomadas para las veinticuatro horas al día.

Felicity Hound (Carl Miller)

Seguridad del Casino

“Lo siento cariño, ya conoces las reglas”

CARACTERISTICAS

FOR: 4	Constitución de hierro
REF: 4	Golpe bajo
VOL: 4	Sin escrúpulos
INT: 3	Rápido y sencillo

HABILIDADES

Atléticas: 5	Carrera de obstáculos
Pelea: 4	Someter a golpes
Percepción: 5	Rastrear personas
Subterfugio: 4	Aparecer de la nada
Interpersonal: 6	Interrogar
Conocimiento: 3	Aprovecharse de la ley
Técnicas: 5	Borrar pruebas

HITOS

- Poli corrupto de las Vegas metido en demasiados chanchullos.
- Firmó el Contrato creyendo que era un soborno del Casino.
- Asesinado en medio de un asunto de drogas cuando Asuntos Internos iba a por él.
- Es un perro de presa que caza a las Empleadas desobedientes.

COMPLICACIÓN

Ya no te importa nada ni nadie.



¿... o estamos hablando de otra clase de compañía? Porque permítame que le recuerde que eso es ilegal en las Vegas. Y más dentro de este respetable establecimiento. Perdone que se lo pregunte... ¿eso que veo es una Tarjeta Vip del Dollhouse? ¡Oh! En ese caso si me lo permite le enseñaré esta otra lista de acompañantes que podría ajustarse más a sus... necesidades. Le garantizo que el servicio cumplirá con todas sus expectativas y que contará con nuestra más absoluta discreción. Nuestras Empleadas son sobre todo discretas... y obsenamente caras. ¿Le hemos hablado alguna vez de los Contratos que ofrecemos a nuestros VIPs más selectos?

Lauren McLean (Empleada)

Rachel Marshall tenía una vida perfecta. Cada con un afortunado gurú de las nuevas tecnologías tenía todo lo que pudiera desear. Era joven, era rica y no tenía nada que le impidiese disfrutarlo. Pero no era feliz. Su marido nunca estaba en casa, y cuando estaba le hacía más caso a sus juguetes que



a ella misma. Claro que él lo llamaba trabajo y era lo que lo pagaba todo. Esa era su excusa. Así que con el tiempo dejó de competir con todos esos chismes y se buscó otras compañías más atentas a sus necesidades. Empezó con el mozo de la piscina, el jardinero y su entrenador de tenis. Los rumores empezaron a circular pero su marido estaba demasiado ocupado como para enterarse.

Así que Rachel amplió sus horizontes. Pensó en divorciarse pero ya no era cuestión de dinero. Era mucho más excitante hacer lo que hacía a espaldas de alguien, aunque ese alguien no fuese más que un niño que no había sabido crecer. Hasta que un buen día descubrió el Dollhouse y su exclusivo Contrato que le daría acceso a ciertos 'servicios' reservados. Y que Rachel no dudó en firmar.

El alocado tren de vida de Rachel llegó a su fin siete años más tarde cuando sus indiscreciones fueron más que evidentes incluso para su estúpido maridito. Harta de él no tuvo reparos en exigirle el divorcio, aunque al final resultó que no era la clase de mosquita muerta que ella creía. Enajenado por la traición, su marido agarró a Rachel y la asfixió en la piscina. Después el muy imbécil se quitó la vida.

Al poco Rachel despertó en el Casino y la relegaron a limpiar sus innumerables retretes. No tardó mucho en comprender que en realidad su vida no había cambiado a peor. Tenía de nuevo un cuerpo joven así que podría emplearlo para abandonarse a los placeres sensuales de una Súcubo. Sólo que esta vez sin mentiras ni sin subterfugios.

Sólo que... a veces desearía que todo fuese diferente. Que no hubiese terminado así. ¿Es eso un atisbo de remordimiento?

Lauren McLean (Rachel Marshall)

Súcubo (Servicio de Acompañantes)

“VIP en la 1411. Champán francés, fresas y nata montada.”

CARACTERISTICAS

FOR: 4 Toda la noche...

REF: 3 Elástica

VOL: 2 Irresponsable

INT: 5 Seductora

HABILIDADES

Atléticas: 3 Contorsionismo

Pelea: 3 Aguantar golpes

Percepción: 4 Descubrir vicios

Subterfugio: 6 Discreción

Interpersonal: 6 Seducir

Conocimiento: 4 Charla de alcoba

Técnicas: 6 Asuntos de Alcoba

HITOS

- Atrapada en un matrimonio aburrido comenzó a coleccionar amantes de todo tipo.
- Firmó el Contrato para acceder a ciertos a los ‘servicios especiales’ del Casino.
- Su marido la descubrió con un amante y la asfixió en la piscina.
- Ahora es una de las Súcubos mejor consideradas del Casino.

COMPLICACIÓN

La verdad, ya ha tenido bastante...

ATENCIÓN A CLIENTES VIP

Aunque pertenecientes al Servicio de Acompañamiento del Casino hay un grupo de Empleadas cuya ocupación se mantiene deliberadamente al margen de sus chanchullos y actúan con una cierta libertad de acción. Son las llamadas ‘Anfitrionas’, cuya única responsabilidad es conseguir todo lo que desean los Clientes VIP del Dollhouse, sea lo que sea que pidan. Todas ellas tienen múltiples contactos por toda la ciudad y además una lista de VIP de la que se hacen cargo personalmente.

Cuanto mayor sea esta lista mayor será su caché, mayor su reputación y por tanto mayores los privilegios que pueden conseguir. La competitividad es fuerte y todas estarían más que encantadas de quedarse con los Clientes de sus compañeras a la menor oportunidad. La ‘Anfitriona’ más importante del Dollhouse es una Coordinadora llamada Francesca que ha atendido personalmente a todas las grandes personalidades que han pasado por el Casino.

Es fácil distinguir a las ‘Anfitrionas’ del resto de las Empleadas porque siempre parecen tener prisa. Envían limusinas para recoger a los VIP al aeropuerto McCarran, les reciben en la entrada del Casino preparadas con todo lo necesario para satisfacer sus caprichos y se pegan a ellos mientras dura su estancia. Muchos VIP piden a veces lo imposible nada más entrar en sus suites, pero esto no importa. Su ‘Anfitriona’ se encargará de que lo tenga lo antes posible. Las historias que pueden llegar a contar te podrían los pelos de punta: porches en la puerta, entradas agotadas hace meses... o cosas mucho más extravagantes... o incluso ilegales...

Joan Hart (Empleada)

La historia de Elizabeth es la de muchas otras chicas que viajan a Las Vegas en busca de su gran oportunidad. Empezó limpiando retretes y sirviendo cafés pero tenía la absoluta certeza de que con esfuerzo y un golpe de suerte acabaría triunfando. Cuatro años más tarde seguía limpiando retretes y sirviendo cafés, pero colgada de un perfecto imbécil que se gastaba hasta el último centavo que ganaba.



¿Por qué seguía con él? Porque iba a ser el padre de su hijo y eso le haría cambiar. Estaba convencida de ello. Por supuesto al enterarse de la noticia el maromo no tardó en desaparecer. Pero Liz aún tenía esperanzas en salir adelante. Tan sólo tenía que esforzarse un poco más, dormir menos y andar más justa de dinero. Entonces ocurrió lo impensable y Daniel se puso enfermo.

No era grave pero era muy caro. No había forma alguna de pagar los cuidados que necesitaba. Desesperada, en la cafetería en la que trabajaba escuchó a dos chicas hablar del Contrato del Casino. Parecía la solución pero... ¿se lo ofrecerían a ella? Por supuesto que sí. Una bolsa cargada de billetes hasta arriba.

Treinta y siete horas fue todo el tiempo que estuvo con su hijo desde que firmó. Le operaron y arreglaron el problema, pero Liz no durmió en todo ese tiempo. Y cogió el coche. Ni siquiera se enteró de lo que le había ocurrido cuando despertó en el Casino.

Joan Hart (Elizabeth Pullman)

Anfitriona de Clientes VIP

“¿Entradas para esta noche? Están agotadas, pero no se preocupe”

CARACTERISTICAS

FOR: 3	Fibrosa
REF: 3	Jovial y dinámica
VOL: 5	Con recursos
INT: 4	Agenda mental

HABILIDADES

Atléticas: 4	Correr con tacones
Pelea: 3	Apartar gente
Percepción: 5	Detectar oportunidad
Subterfugio: 4	Fingir emociones
Interpersonal: 6	Lista de contactos
Conocimiento: 6	Lujo y despilfarro
Técnicas: 4	Entretenimientos VIP

HITOS

- Viajó a la ciudad en busca de una oportunidad que nunca llegó.
- Se quedó embarazada de un imbécil que la dejó en la estacada.
- Firmó el Contrato desesperada por pagar las facturas médicas de su hijo.
- Muerta en un accidente de coche, el Casino le ha conseguido un buen hogar de acogida a su hijo.

COMPLICACIÓN

Si se salta alguna regla podría perder a su hijo.

Liz sólo ha podido volver a ver a su hijo desde lejos. Le han entregado en adopción a una buena familia pero no se atreve a acercarse. ¿Qué iba a decir? su hijo ni siquiera reconocerá su cara. Sólo hay una solución para esto: ganarse una gran recompensa. Tan solo necesita ponerse manos a la obra.

DIRECCIÓN DEL CASINO

En lo más alto del Dollhouse se encuentran los órganos de dirección del Casino. Salas de juntas, despachos, oficinas, centros de control de las cámaras... lo usual. Todo este lugar se mantiene al día de las últimas tecnologías y contrata regularmente a los mejores de cada promoción de las más prestigiosas universidades. De nuevo, lo esperado en una empresa así. En lo que respecta a la parte más peculiar, la mayoría de los puestos de menor importancia son Empleadas del Casino pero ciertos puestos de responsabilidad los ocupan humanos normales. Mrs. Sinner parece preferirlo así, y su equipo directivo funciona como una máquina bien engrasada que produce ingentes beneficios todos los años.

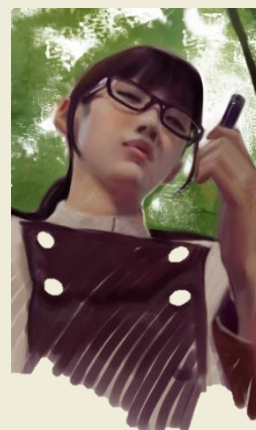
Algunas de las Coordinadoras de más alto estatus dirigen desde aquí los departamentos del Dollhouse. La competencia entre ellas es incentivada aunque la mayoría vive con un régimen de libertades que prácticamente la equiparan a la de una humana normal. Todas son fanáticamente leales a Mrs. Sinner aunque de vez en cuando surge alguna que pretende un pedazo más grande del pastel de lo que la jefa tenía planeado. Las veces que ha ocurrido han provocado guerras en miniatura a lo largo de toda la pirámide que han terminado de forma rápida y violenta.

En cierta forma el permiso implícito para proceder de así mientras no se altere a los Clientes es el máximo privilegio que Mrs. Sinner ha llegado a conceder a una Coordinadora leal. Es también por esto que las alianzas, pactos y maniobras políticas entre las Empleadas de dirección están a la orden del día. Imagínate entonces a la clase de gente ponen a trabajar aquí.

Dado que las oficinas se encuentran en lo alto de la torre del Dollhouse la mayoría de los Recovecos y lugares ocultos que lo recorren dan a plantas de diversos tamaños unidas por ruidosos montacargas. Como es habitual su número es variable y alguno no para en todas las plantas. Al igual que pasa con otras zonas del Casino casi nadie se atreve a deambular por las plantas que no conoce, la mayoría de ellas oscuras y aparentemente abandonadas con cierta prisa. Los ascensores rara vez suben hasta el ático o bajan hasta el sótano y nadie sabe realmente lo que hay allí aunque se habla de salidas directas al Infierno. Las pocas Coordinadoras que han accedido a estos lugares han vuelto irremediablemente afectadas por los horrores que allí se ocultan.

Amelia Hemmings (Empleada)

El Casino es una pirámide y Mrs. Sinner está arriba del todo. Justo por debajo hay un montón de Empleadas peleándose por las sobras. Sólo hay un lugar en todo el Casino en el que puedes librarte de todo esto y es a la sombra del trono de Mrs. Sinner. Nadie está tan loco como para intentar nada tan cerca de ella.



Amelia Hemmings (Warren Fraser)

Diamante de Mrs. Sinner

“Mrs. Sinner está reunida en este momento”

CARACTERISTICAS

FOR: 3	Ligero sobrepeso
REF: 2	Sin atisbo de prisa
VOL: 2	Sin ambición
INT: 7	Enciclopedia ambulante

HABILIDADES

Atléticas: 2	Spinning
Pelea: 2	Quedarse quieta
Percepción: 6	Se entera de todo
Subterfugio: 5	Parecer irrelevante
Interpersonal: 4	Mostrar indiferencia
Conocimiento: 7	Engranajes del Casino
Técnicas: 6	Atender a Mrs. Sinner

HITOS

- Era un contable aburrido que firmó el Contrato durante una convención.
- Su falta de ambición le ha impedido avanzar en su carrera.
- Murió años después de un ataque tras una vida monótona y ordinaria.
- Mr. Sinner la escogió como secretaria debido a su escasa iniciativa.

COMPLICACIÓN

Su nula ambición le impide tomar la iniciativa incluso cuando le beneficia.

El señor Fraser era la encarnación física del estereotipo de americano medio. Tenía una casa hipotecada en los suburbios, una mujer insoportable a la que no aguantaba, una hija adolescente cuya mayor ambición era ser popular y un hijo totalmente apático. Se levantaba por la mañana temprano, comía sus cereales, tardaba una hora en ir a un cubículo minúsculo... en fin, ya lo pillas. Quizás otro hubiese intentado hacer algo al respecto, buscar un ascenso o incluso suicidarse, pero Warren Fraser no era así. A él le bastaba con contar el número de cajas que salían de las enormes máquinas de su fábrica y llenar las tablas de cálculo con un montón de números que nadie leería jamás.

Warren no tenía más ambición que llevar esa vida insignificante día tras día hasta el fin de los tiempos. Fue durante la XXXII convención bianual de la Unión de Fabricantes de Cajas de Cartón y Embalajes celebrada en una sala de conferencias cutre de Las Vegas, cuando un grupo de compañeros decidieron irse de fiesta al Dollhouse y decidieron llevarse con ellos a Warren. Con varios cientos menos en los bolsillos acabaron pasados de vueltas en una sala privada con un grupo de chicas cuando empezó a rondar por la mesa cierto Contrato. Al menos tres firmaron, entre ellos el propio Warren que quería terminar con eso y largarse a su habitación. Ni siquiera cogió su dinero.

Después de aquello pasaron doce años antes de que un repentino ataque al corazón acabase con su vida. Cuando despertó en el Casino el tedio había consumido gran parte de su ego por lo que reaccionó a su nueva situación con indiferencia. Tanto que las Supervisoras estaban desconcertadas con la nueva Amelia.

No era una Apática pues realizaba todas sus tareas con una precisión mecánica, pero tampoco parecía buscar otro fin más que hacer todo lo que se le decía. Rebotó de un departamento o a otro mientras intentaban encajarla en alguna parte hasta que Mrs. Sinner en persona la reclamó como su secretaria personal. Desde entonces ha seguido a su jefa a todas partes organizándole la agenda y llevándole el café. Se ha convertido de facto en una extensión de su voluntad insondable.

Amelia carece de autoridad alguna dentro del Dollhouse pero su voz neutra es temida por todas las Coordinadoras y Supervisoras. Al fin y al cabo ella transmite los deseos y órdenes de Mrs. Sinner así que cuando se digna en aparecer por sus despachos tienen muy buena predisposición para escuchar. Hay quienes creen que ya no es del todo humana sino una creación del propio Casino. Y puede que tengan algo de razón.

LA MORGUE

En algún lugar del sótano se encuentra la Morgue, que no es otra que el lugar donde despiertan las Empleadas a su nueva vida. Es un lugar que en esencia es muy parecido a una morgue de verdad donde las Empleadas encargadas de tratar con las recientes adquisiciones del Casino las reaniman de vuelta a la vida. Nunca es una tarea fácil ni agradable, pero alguien tiene que hacerlo.

El procedimiento habitual consiste en mantener a la nueva Empleada aún 'fría' sobre una camilla hasta que el alma de un firmante es transmigrada a su nuevo cuerpo. En cuanto la tienen intentan despertarla de la forma más

delicada posible para que asuma su destino. Aunque claro, éste no suele ser el caso.

Ésta parte vital del Casino en realidad tiene forma de morgue en un intento por hacer creer a las Novatas que las han devuelto a la vida, lo que sería una especie de milagro y algo inherentemente positivo. Las Empleadas aquí destacadas siempre intentan mantener esta ilusión de 'todo va a ir bien' tanto tiempo como le es posible ya que las malas noticias son cosa de Orientación y Recursos Humanos. La mayoría mienten directamente a las Novatas para tranquilizarlas dejándolas creer que sus familiares les esperan al otro lado de la puerta, que están bajo los efectos de la anestesia o virtualmente cualquier otra patraña que se les ocurra.

La Morgue se encuentra ubicada en uno de los principales Recovecos del Dollhouse y es habitual que las Empleadas pasen por aquí en algún momento ya sea para que les traten por algún tema médico o para ser resucitadas. El lugar más intrigante de todos es el Congelador. Similar a las neveras donde se almacenan cadáveres, el Congelador surte de cuerpos nuevos para las Empleadas. Todos están etiquetados por roles y si te aproximas demasiado puedes hasta oírles respirar. Dado el tamaño del Congelador y la enorme cantidad de puertas que tiene debe de haber cientos de cuerpos en conserva adecuados para docenas de roles diferentes. Y por supuesto nadie sabe de dónde demonios provienen estos cuerpos.

Hay toda clase de historias circulando por ahí sobre la Morgue y cada día se inventan una nueva. La mayoría intentan responder a una pregunta concreta. Si la Morgue es un lugar para la vida... ¿A dónde van a parar los cuerpos muertos descartados?

Blanche O'Hara (Doris Baldacci)

Enfermera brujo nigromante

"Estate quieta o voy a tener que ponerte un sedante"

CARACTERISTICAS

FOR: 3	Brazos de acero
REF: 3	Trabajar deprisa
VOL: 3	Inmune al estrés
INT: 5	Años de experiencia

HABILIDADES

Atléticas: 2	Mover cadáveres
Pelea: 3	Inmovilizar
Percepción: 5	Análisis clínico
Subterfugio: 5	Soy una mandada
Interpersonal: 4	Palabras amables
Conocimiento: 7	Medicina
Técnicas: 6	Resucitar Gente

HITOS

- Enfermera contratada durante la construcción de la Presa Hoover que nunca se marchó.
- Firmó de los primeros Contratos para sacar a su marido alcohólico de un lío.
- Murió al dar a luz a su primer hijo.
- Ha visto crecer Las Vegas, alzarse el Dollhouse e ir y venir a cientos de Empleadas desde entonces.

COMPLICACIÓN

Tiene MUCHA más edad de la que aparenta.

Blanche O'Hara (Supervisora)

No lo parece pero esta rubia de mirada perdida que atiende a las Novatas en su despertar es la Empleada más veterana del Casino. Pese a todo ella es feliz con su trabajo en la Morgue despertando a las Novatas e intentando hacer que sus primeros momentos sean lo más llevaderos posibles.



Originalmente Doris era una enfermera que aceptó un trabajo durante la construcción de la Presa Hoover, el único lugar durante la Gran Depresión en el que había trabajo. Por aquel entonces Las Vegas no eran más que un pedazo de desierto que iba creciendo gracias a los Casinos. Terminó casándose con uno de los ingenieros de la presa, compraron una casita y durante un tiempo tuvo una buena vida. Pero nada dura para siempre. Los hijos no llegaban y su marido comenzó a beber demasiado. Pronto el sueldo empezó a no ser suficiente y llegaron las peleas y las deudas, pero ella nunca dejó luchar para seguir adelante. Incluso firmar aquel absurdo papel.

Cuando las cosas ya no podían ir peor Doris se quedó finalmente embarazada. Aún luchó varios meses más por su familia hasta que su hijo se adelantó y terminó desangrándose en el suelo de la cocina. Despertó poco después en el Dollhouse rodeada por media docena de Empleadas y la mismísima Mrs. Sinner, quien le dedicó sus mejores atenciones para aliviar su dolor. Doris nunca ha olvidado el cariño con el que Mrs. Sinner la acogió en el Casino.

Hoy, Blanche es toda una institución en el Dollhouse. Es la Empleada más antigua y ha vivido tanto tiempo que hasta las Coordinadoras se sienten incómodas en su presencia. Dado que su despertar precede a la mayoría de las reglas establecidas por Mrs. Sinner a veces Blanche se toma unas libertades que pondrían histéricas a otras Empleadas. Sus horarios son totalmente erráticos y de vez en cuando se niega a acatar las órdenes de una superior que simplemente no le caiga demasiado bien, sobre todo si no se trata bien a 'sus chicas'.

Pero Blanche también es una persona agotada tras una vida demasiado larga. No importa lo joven que sea en apariencia cuando los años pesan en el interior. Al igual que las Empleadas de su época habría podido ser libre del Contrato hace mucho tiempo, pero Blanche sabe que no puede abandonar a Mrs. Sinner. Sabe que ella la necesita, y desea estar aquí para ayudarla.

RESIDENCIA DE MRS. SINNER

Técnicamente Mrs. Sinner no vive en el Casino sino en las afueras de Las Vegas, en una urbanización de gente de mucha pasta con todo lo imaginable a su disposición. Aunque es evidente que podría disponer de todo el lujo y sofisticación que se le antojase su hogar en cambio es bastante decepcionante. Algunos incluso dirían que hasta es bastante 'normal'. Es una casa con piscina, amplios terrenos y valiosas obras de arte por supuesto, pero no es ni mucho menos la más ostentosa de la urbanización. Tampoco dispone de mucho servicio la mayoría del cual ni siquiera son Empleadas.

Melanie y Natalie Sinner (Empleadas)

En un momento Mrs. Sinner decidió que un buen complemento para su vida mortal sería tener familia. Como le desagradaba la idea de tener nada remotamente parecido a un marido decidió tener descendencia, y lo hizo por la vía fácil: haciendo que las Empleadas asumiesen este papel haciéndose pasar por sus hijas. Mrs. Sinner parece disfrutar haciendo de 'madre' así que las Coordinadoras se toman muy en serio el escoger y controlar a las candidatas que mejor interpretan este papel.

Actualmente este papel ha recaído en Stephen Ross y en Brian Clark. Stephen era un perdedor nato que soñaba con dar un gran golpe moviendo grandes cantidades de droga a través de la frontera con México. Obviamente no se lo pensó dos veces cuando le presentaron el Contrato, para él era la forma de ganarse el respeto que creía merecerse. No pasaron más de dos días antes de que su cadáver terminase pudriéndose bajo el sol del desierto. Despertar en el cuerpo de una preadolescente tampoco parece haberle servido de escarmiento, aunque Mrs. Sinner disfruta de su falta de autocontrol tratándola de forma condescendiente.

Brian en cambio era del tipo opuesto. La mayor parte del tiempo le bastaba con ser el amable vecino de la puerta de al lado salvo en las ocasiones en las que podía dar rienda suelta a su psicosis. Inteligente, manipulador e insensible al dolor ajeno, Brian firmó el Contrato como parte de un retorcido plan para llevar la miseria a toda una pequeña ciudad del medio oeste, aunque no contó con las violentas represalias de sus víctimas. Le lincharon en plena calle y salió en todos los noticieros del país.

Las “gemelas Sinner” han alcanzado un cierto entendimiento. Melanie y su mecha corta provocan toda clase de problemas, especialmente a las Novatas. Natalie en cambio prefiere permanecer en un segundo plano disfrutando silenciosamente de lo que hace su hermana. Pero la posición de Melanie y Natalie en el Casino no es ni mucho menos privilegiada. Como todas las demás Empleadas tienen un trabajo que realizar y el suyo es interpretar un papel para disfrute de Mrs. Sinner. Esto les sitúa en un escalafón muy abajo en la pirámide del Casino, algo que les resulta bastante frustrante.

EL INFIERNO

A veces es posible vislumbrar el enorme baldío que se aprecia desde las zonas no mundanas del Casino. Las descripciones varían pero en general hacen referencia a un enorme desierto infinito de tierra estéril plagado de ruinas y restos bajo una asfixiante atmósfera de nubes rojas donde nada se mueve, ni siquiera el viento. Nadie ha visto jamás nada vivo ahí abajo y nadie ha osado jamás en hollar su suelo. Al menos eso es lo que se rumorea, aunque hay quien asegura haber visto ‘cosas’ moverse ahí abajo.

Algunas Empleadas han sugerido que podría tratarse de una ruta de escape del Casino hacia otro mundo, el lugar de donde viene Mrs. Sinner y al que no quiere volver. Otras especulan que si existe un Infierno forzosamente tiene que existir un Cielo. El consenso general no obstante es que se trata lisa y llanamente de un lugar horrible del que es mejor mantenerse alejado. Por lo que pudiese pasar.

Melanie y Natalie Sinner

Los pequeños monstruitos de Mamá

¿Es que no sabes quién es nuestra madre?

CARACTERISTICAS

FOR: 2	Preadolescentes
REF: 3	Inquietas
VOL: 5	Pequeñas dictadoras
INT: 4	Maliciosas

HABILIDADES

Atléticas: 3	Equitación
Pelea: 4	Abusos y maltratos
Percepción: 6	Buscar presa fácil
Subterfugio: 4	Detrás de mamá
Interpersonal: 6	Manipular al débil
Conocimiento: 4	Mamá dice que...
Técnicas: 5	Escuela de élite

HITOS

- Eran un perdedor con delirios de grandeza y un psicópata.
- Firmaron el Contrato para sus propios fines egoístas... y les salió mal.
- Convertidos en las ‘hijas’ de Mrs. Sinner para su entretenimiento.
- Han aprendido a actuar sin provocar las iras de ‘mamá’

COMPLICACIÓN

No tienen ningún poder ni autoridad real.

Aún así todas las Empleadas saben que existen formas de llegar hasta allí. A veces de camino por los Recovecos reconocen pasillos retorcidos que llevan a puertas cerradas que a su vez llevan cada vez más y más abajo.

No vamos a contemplar la posibilidad de que los personajes bajen hasta aquí. Eso sí, siéntete libre de transformarlo en tu propio Infierno personal si ellos mismos deciden seguir esta ruta o deseas darle un toque más sobrenatural al Casino Dollhouse. Quizás sea una posibilidad a explorar si deseas adaptar este módulo para *Cultos Innombrables*[®], en cuyo caso podrías considerar que los Recovecos y el Infierno son dimensiones alternativas pobladas por criaturas alienígenas.

Bajar hasta aquí requerirá acceder a Recovecos prohibidos y obtener llaves que abran ciertas puertas inviolables. Esto podría requerir de conocimientos de índole arcana, realizar un ritual blasfemo o quizás algo aparentemente tan banal como distraer la atención de Mrs. Sinner durante unos minutos. Pero la cosa no terminará aquí. Para sobrevivir allí abajo tendrán que ingeniárselas para soportar un entorno tremendamente hostil con el temor de que aun así jamás podrán alejarse lo suficiente de Mrs. Sinner.

Que el Infierno sea o no la vía de escape a su prisión depende por entero del Narrador. Lo único que podemos asegurar es que los cimientos del Casino Dollhouse están firmemente asentados en este lugar a rebosar de horrores indescriptibles. De todas formas puede ser que la clave para comprender a Mrs. Sinner se encuentre enterrada aquí abajo.

Mrs. Sinner (¿?)

Hermana... creo que no deberías ir por ahí preguntando por la jefa. Alguna Supervisora con mal día podría oírte y mandarte a Recursos Humanos. Eres Novata ¿no? Oh, en ese caso estás de suerte. Suelen tener manga ancha con las nuevas y les gusta que alguna os ponga al día. Está bien, escucha porque no lo repetiré más.

Sobre Mrs. Sinner hay que seguir tres reglas bastante: **No pasa nada** con Mrs. Sinner, **nadie sabe nada** de Mrs. Sinner, y **nadie hace preguntas** sobre Mrs. Sinner. Esto es todo lo que necesitas saber. No hagas caso de los rumores que dicen que las Coordinadoras conocen el secreto porque es mentira. Es nuestra jefa y sus asuntos son cosa suya. Tú haz lo que tengas que hacer para mantenerte a salvo. Acéptalo y sigue adelante. Yo llevo el tiempo suficiente aquí como para decirte que a la jefa sólo parece interesarle 'llevar una vida normal'. No intentes entenderlo, o no me creas, a mí me da igual. Yo ya he dicho lo que pienso.

A Mrs. Sinner le gusta jugar a ser una mujer de carrera divorciada, con hijos y con un puesto de responsabilidad en la empresa que ella misma levantó: el Dollhouse Casino. Por eso estamos todas aquí. Por qué hace lo que hace es menos importante que el hecho de que puede hacerlo. Por lo que a mí respecta, eso es suficiente para satisfacer mi curiosidad.

La gran mayoría de los tipos, Clientes o no Clientes, se tragan esta charada por completo. Son incapaces de ver más allá, no quieren hacerlo, ignoran activamente cualquier cosa rara en la foto como si no estuviese ahí. Si quieres una prueba respóndeme ¿Cuál es el nombre de Mrs. Sinner? Exacto.

Nadie tiene constancia de que nuestra jefa se haya casado o divorciado jamás. Conozco a alguna que se atrevió a buscarlo y carece de partida de nacimiento, documentos de identidad o pasaporte. Un día inauguramos la piscina infantil del hotel y se trajo a dos crías repelentes que hizo pasar por sus hijas. Los Clientes ni siquiera pestañearon pero nosotras tuvimos que acomodar dos sillas más en su mesa. Esas crías no existían el día anterior. No pienses en ello.

Y bueno, seguro que ahora quieres que te diga cómo hace lo que hace. Si es un demonio, o una bruja o una extraterrestre; por qué puede hacer lo que se le antoje con el Casino y con todo lo que contiene, o cómo hace para obligarnos a trabajar con el Contrato. Bueno, esa es otra de esas preguntas peligrosas. Cada una tenemos nuestras teorías. Yo creo que estamos muertas y Mrs. Sinner es la encargada de castigarnos por todo lo malo que hemos hecho en la vida, por eso puede hacer lo que se le antoje con nosotras. Podría ser.

Lo más sorprendente de todo es que Mrs. Sinner es una mujer del montón que nunca destacaría en una multitud. La has visto, ¿verdad? Aparente unos treinta y muchos años, viste ropa de marca y le gusta ir caminando con prisas a todas partes con un café en la mano. Es directa en el trato pero se comporta de forma un poco incómoda cuando está entre la gente, como si le diese vergüenza. Y le gusta charlar con todo el mundo aunque juraría que conoce – literalmente – todo lo que sucede en el Dollhouse. Pero la jefa finge a propósito cuando se relaciona con las demás. Hay quienes han aprendido a darle conversación para mantenerla entretenida. Hay quien siente incluso algo de pena por ella.

Pero ésta es solamente la imagen que Mrs. Sinner quiere dar al mundo, hazme caso. Es una anestesia auto-inducida. En el fondo Mrs. Sinner es una criatura colérica y todopoderosa. Si dejase de dispersar su voluntad en mantener el Casino y las innumerables sutiles modificaciones menores de la realidad su auténtica naturaleza sería revelada con fatales consecuencias para el planeta. Sería literalmente un monstruo. Un horror. Una aberración de la naturaleza. Por qué Mrs. Sinner ha decidido limitar así su poder es algo que nadie entenderá jamás.

¿Qué por qué hablo de ‘Poderes’? Bueno... nos ha traído de vuelta de entre los muertos ¿no? A demás yo he visto cosas. Mrs. Sinner puede hacer y deshacer lo que desee. Y no hay nada ni nadie que pueda hacer algo al respecto. Nadie.

La única limitación real que tiene Mrs. Sinner es que el propio Universo parece rechazarla. Cualquier cambio o alteración que provoca es tan sólo temporal, como un espejismo que desaparece en un suspiro. Para mantenerlo debe de dedicarle continuamente una fracción de su voluntad, por eso cuando su atención vacila los cimientos del Casino se estremecen. ¿Qué sucedería si Mrs. Sinner dejase de mantenerlo? Quizás nunca lo sepamos.

Ésta es su bendición y su maldición. Mrs. Sinner desea y ocurre, pero esto igualmente puede provocar una catástrofe. Si las delicadas hebras de su voluntad se van rompiendo las ideas que pasan por su mente pueden cobrar forma de manera involuntaria hasta que el propio tejido del universo corra el peligro de desgarrarse. ¿Exagerada? Yo creo que quizás para eso nos mantiene a su alrededor: para que no tenga que encargarse en persona.



Platillas para nuevas empleadas

En este apartado se describen unas pocas **plantillas** que pueden servir como guías para crear tu personaje. Todas ellas incluyen unos textos ilustrativos junto con diferentes sugerencias para los Rasgos que darán profundidad al personaje. El uso de las plantillas es meramente opcional.

Plantilla: La Novata

“Maritje Hazekamp. Ahora éste es tu nuevo nombre y has tardado más tiempo en decirlo correctamente que en acostumbrar te a él. Aún estás demasiado confundida con tu suerte como para preocuparte de cualquier otra cosa que no sea hacer tu trabajo. Te aterra pensar lo que podrían hacer contigo, al fin y al cabo te han traído de entre los muertos. Lo más desconcertante son el resto de Empleadas. Te tratan bien y son amables contigo pero en el fondo no son muy diferentes de ti. Todas ella firmaron el Contrato como tú y eso te preocupa. ¿Quiénes fueron y por qué lo hicieron? Mejor no fiarse de nadie. Has decidido sobrevivir, hacer como si el Dollhouse fuese la cárcel. Aprenderás tu papel y les seguirás el juego tanto tiempo como puedas. Puede que dentro de unos meses se te presente una oportunidad. Si tan solo tu Supervisora dejase de estar pendiente de ti todo el día...”

Refleja que es tu primer contacto con la realidad del Casino, tu confusión y tu miedo. Lo más probable es que intentes pasar desapercibida o que busques complacer a las Empleadas de rango alto. Nadie se fía todavía de una Novata por lo que te encargarán trabajos de poca monta. De todas formas te han ‘reclutado’ porque tienes una habilidad útil para un trabajo específico dentro del Casino. A parte de la firma del Contrato y tu propia muerte, lo más interesante de ti es cómo te enfrentas a tu nueva identidad. Tendrás una cierta lucha interna por conservar quién eres o a tus seres queridos, es demasiado pronto para olvidarlos. Refleja tus aún fuertes lazos con tu vida pasada de alguna forma. Por último, las Novatas son las Empleadas más propensas a albergar esperanzas de escapar del Casino. Otras la han perdido por completo y no quieren buscarse problemas en espera de ganarse alguna recompensa trivial. O puede que tu personaje aún no haya aceptado por completo ser una marioneta bonita al servicio de Mrs. Sinner.

Plantilla: Empleada del montón

“En realidad todo se resume a hacer tu trabajo. Punto. No hay ni trampa ni cartón. Te dan un sueldo y te lo gastas en lo que quieras, y no tendrás problemas mientras no te los busques tú misma. Claro que yo también pienso a veces en todo lo que fui y todo eso, pero cada vez lo hago menos. Sé que mi familia y mis viejos amigos han seguido adelante sin mí, y eso me duele. He reunido el valor para verles varias veces a través de las redes sociales. Ellos viven en Colorado y suelen colgar fotos o vídeos de viajes. Tengo permitido que los mire de vez en cuando mientras no me ponga en contacto con ellos. De todas formas ¿qué les iba a decir? Si me presentase delante de ellos no me reconocerían por la persona que fui. Ahora finjo tener acento francés para vender más lencería en la tienda del Casino. Hay muchos idiotas que quieren quemar sus ganancias antes de pisar la calle y yo estoy aquí para ayudarles con la tarea. No os preocupéis chicos porque miss Ninette está aquí para encontrar ese trapito sexy para tu chica.”



Llevas ya un tiempo considerable en el Dollhouse lo que significa que has ascendido y que has encontrado tu hueco. Ya no te preocupa tanto tu seguridad inmediata así que has empezado a trazar tus propios objetivos dentro del Casino, ya sea para medrar o actuar en su contra. Sea como sea deberías de reflejar tus intenciones de alguna manera. Deberías destacar el conjunto de habilidades por las que te han reclutado, normalmente

alguna de tipo 🎲 o 🎰. También tienes que recordar que tienes cierta experiencia en el Casino así es posible que debas tu ascenso a otra serie de factores. Destaca habilidades 🎭 o 🎪 a tu gusto para reflejar esto. Completa con habilidades que se adecúen al personaje. Es muy posible que hayas sacrificado algo de ti misma para seguir adelante pero también te habrás agarrado a otra cosa para seguir a flote. Tus lazos con tu pasado ya no son tan fuertes pero después de lo que has vivido quizás haya llegado el momento de pensar en el futuro. Y es casi seguro que no quieras que otros lo decidan por ti. Las Empleadas normales ya no tienen muchas esperanzas de que su situación cambie. Puede que te hayas amoldado al día a día del Casino y trates de sobrellevarlo lo mejor que puedas, pero te sabes atrapada. Al desaparecer el miedo por el castigo inmediato tus viejos defectos han vuelto a manifestarse y tendrás que lidiar con ellos.

Plantilla: Súcubo

“Todo el mundo quiere algo y está dispuesto a pagar por conseguirlo. Y luego tienes a quienes están dispuestos a suministrar ese algo por un precio. Yo por ejemplo me ofrezco a mí misma para ser quien tú quieras que sea. O hacer lo que me pidas que haga. Ya sabes lo que dicen, todo lo que pasa en Las Vegas se queda en Las Vegas. Algunas Súcubos tienen una lista larga de Clientes y hacen lo que quieren en el Casino. Hasta las Coordinadoras las dejan en paz. Eso es lo que yo quiero para mí y para conseguirlo no me importa explotar las absurdas fantasías de un Cliente con dinero en el bolsillo. No es que sea muy diferente a lo que hacía antes; antes del Casino, de morir y de escapar de todo aquello. Pero eso ya no importa porque ahora soy otra. Soy diferente y yo controlo mi destino. Y nadie volverá a tocarme sin mi permiso.”



Existen dos tipos de Acompañantes. Las más numerosas son poco más que asistentes personales no muy diferentes a una Empleada normal. Las restantes son las ‘Súcubos’ que ofrecen los servicios cuestionables. Suelen ser mujeres atractivas de fuertes personalidades aunque también muy absorbidas por sus propias metas personales. Para una ‘Súcubo’ deberías destacar sus habi-

lidades 🍷 para seducir a los Clientes del Dollhouse. Una habilidad 📖 sería interesante para mezclarse con las clases altas. Finalmente todas dominan alguna forma de ‘Vicio’ particular. Para una Acompañante con un papel específico destaca una habilidad de 🎮 o 📖 para enfermeras, niñeras, doncellas, etc. Mrs. Sinner **no obliga** a nadie a convertirse ‘Súcubo’. Las que existen lo han buscado voluntariamente por algún motivo, el cuál debería de estar reflejado en tus Hitos. La mayoría de las ‘Súcubos’ le ha dado su espalda a su pasado o tratan de huir de él. Para una Acompañante en cambio considera que es una Empleada normal, aunque dispone de mucha más capacidad para moverse tanto pro dentro como por fuera del Casino. Al fin y al cabo, algunas tienen que seguir a sus Clientes donde estos vayan. Pese a todo su glamour las ‘Súcubos’ llevan vidas vacías que les atormentan. Para mitigar esa angustia buscan alguna clase de droga como la adrenalina, el deseo o el control de los demás. Elige la tuya. Por su parte en las Acompañantes suelen aflorar de nuevo viejos defectos exacerbados quizás por el estrés continuo de sus nuevas obligaciones.

Plantilla: Supervisora

“Llevo ya unos años en este puesto. Ascendí desde abajo y me he lo he ganado a base de trabajo, tesón y sacrificio. Algunas pocas afortunadas son promocionadas directamente a Supervisoras pero no es mi caso. Yo he hecho carrera en el Dollhouse, he sobrevivido a los horribles primeros meses, he fregado suelos y llevado a más de un Cliente borracho a su habitación. Dime una tarea desagradable y lo más probable es que la haya hecho alguna vez. Ahora tengo un puesto de responsabilidad dentro del Casino y dirijo a mi propio equipo. El año pasado fui la Empleada del Año y me fui dos semanas de vacaciones. Tengo coche propio y no tengo que dar explicaciones a nadie sobre a dónde me marchó por la noche. Pero basta de hablar de mis éxitos. Los triunfos y las recompensas llegan solos en esta compañía. Por experiencia te diré que es más importante que pienses en lo que te impide avanzar. Mira la placa de mi mesa. ¿Qué pone? Kathleen O'Hara: Subdirectora de Recursos Humanos. No pone George, Richard, Hannah, ni Samuel: Muerto y Resucitado ¿Ves por dónde voy? En realidad es así de sencillo. Mira, esto es lo que vamos a hacer. Hay un grupo que se reúne todos los viernes para hablar de estas cosas. Créeme, es lo mejor para todas. Les diré que te vas a pasar por allí.”



El aire que se respira en los niveles altos de la pirámide está viciado por la alta competitividad y las peleas internas entre Coordinadoras. Nadie llega hasta aquí sin el empuje de la ambición ni se mantiene sin la astucia, los nervios de acero o la voluntad para imponerse sobre las demás. Una serie de habilidades de 🗨️ o 🎯 con puntuaciones altas reflejarían su posición como Supervisoras. No obstante ser la jefa requiere también de capacidades de liderazgo y de negociación, reflejado quizás con habilidades de tipo 🤝. Probablemente hayas olvidado tu antigua vida. La firma del Contrato y tu primera muerte fueron sucesos importantes pero tú pones en relevancia tus triunfos o tus fracasos. Una rivalidad enquistada o un favor que puedes cobrarte es algo mucho más importante para ti que llorar por aquellos que se quedaron atrás. “Abrazar tu nueva vida con todas tus fuerzas”. Y una mierda. El otro día te sorprendiste a ti misma con una cer-

veza en la mano viendo la Superbowl y echando de menos a los chicos. Después lloraste toda la noche. A veces ya no sabes para qué trabajas tanto. Otras veces desearías estar muerta. ¡Te has convertido en otro carcelero, maldita sea!

Plantilla: La Reliquia de otra época

“¿De dónde has sacado esa foto? ¡Vaya! ¡Mira qué piernas tenía Marie-Lou! ¿Está dedicada? En aquella época las dedicábamos a los Clientes que nos hacían regalos. Con frecuencia montones de flores y bombones. A veces medias de seda o nos invitaban a cenar el algún sitio bueno. Yo nunca tuve mucha suerte pero a Marie-Lou una vez un actor le regaló un visón. Nosotras éramos cuatro y salíamos juntas a escena. Marie-Lou, Betty, Margo y yo. Bailábamos, hacíamos los coros de la estrella de turno y luego nos paseábamos entre los Clientes para que nos invitaran a algo caro. Era divertido pero en una década o así nos cansamos de todo eso y lo dejamos. Betty quiso una vida más tranquila y solicitó que la trasladaran a las oficinas. Luego pidió a Mrs. Sinner que la dejaran envejecer y murió de nuevo en los noventa. Chica lista. A Margo nunca le importó el escenario pero odiaba el jugueteo con los Clientes. La pobre no supo continuar sola sin meterse en problemas y rompieron su Contrato en los setenta. No fue bonito. Y Marie-Lou... esa chica... Seguro que no me crees si te digo que llegó muy arriba, a Coordinadora. Se casó y se creó su propia familia. ¡Pero por ahí arriba sigue! A esta chica no hay quien la detenga. En fin, eran buenos tiempos aquellos. ¿Qué? No me mires así, querida. Yo preferí quedarme con un trasero de veinte. ¡Esperad! ¡¿Oís la música?! ¡Demonios! ¡Venga... que tienes que salir a escena! ¡La peluca! ¡Abróchate eso! ¡Chicas! ¡Vamos, vamos, vamos!”



Las Empleadas que llevan décadas en el Casino han conseguido las mayores recompensas que puede ofrecer Mrs. Sinner. Aunque la mayoría tienen cuerpos jóvenes es posible vislumbrar en ellas ese cansancio y esa sabiduría que sólo se gana con la edad. A estas alturas del invento hay poco que les pueda preocupar demasiado. Todas ellas tienen habilidades de 🎲 o 🎰 realmente elevadas en aquello en lo que se especializaron, pero ten en cuenta han podido pasar por más de un puesto distinto en toda su larga vida. Hay muy pocas Reliquias en el Casino y no hay dos iguales, por lo que no todas querrán ocupar puestos altos en la pirámide del Dollhouse. Has vivido tanto que tu antigua vida es un recuerdo más. También has visto pasar los años uno tras otro sin pausa así que tus principales Hitos posiblemente estén relacionados con aquellos grandes acontecimientos del Casino. Eso te convierte en la memoria histórica de tus compañeras.

Reconozcámoslo, los humanos no estamos diseñados para vivir eternamente. La locura, las depresiones y la apatía se ceban entre las Empleadas más veteranas. Muy pocas sobreviven con la mente intacta al paso de los años así que... ¿quién dice que tú eres una excepción?



Variantes del Casino

Es posible que la idea de un Casino no atraiga a todos los Narradores. Lo cierto es que es un escenario complejo, quizás demasiado para adaptarlo a una partida suelta o a tu propio estilo personal. En este apartado vamos a ofrecerte un par de ideas sobre cómo podríamos adaptar el Dollhouse a otros escenarios.

EL POP'S & DOLLY BURGER

En un bucólico pueblo perdido en mitad de la américa profunda encontramos al Pop's & Dolly Burger. Es el único establecimiento de comida rápida de los alrededores y lleva abierto desde... desde siempre. El local pasó por su última remodelación en los años cincuenta pero se ha mantenido casi inalterado desde entonces. Los clientes más asiduos tienen su asiento reservado desde hace décadas, piden siempre lo mismo a la misma hora y si falla alguien todo el mundo se da cuenta. Alguna vez incluso se han celebrado reuniones del ayuntamiento en el Pop's & Dolly Burger cuando el viejo Burton era alcalde.

Pero obviamente hay algo que no encaja muy bien en la foto. Quizás hay que ser de fuera para notarlo pero es como si todo el lugar estuviese en una burbuja de cristal congelado en el tiempo. Nunca pasa nada en Candlehill.

Literalmente. Hasta los bomberos dedican más esfuerzos en bajar gatos de los árboles que a solucionar emergencias. Decir que la prensa local es aburrida es quedarse corto. Y no hablemos de los móviles. ¿Quién necesita uno cuando puedes charlar con los vecinos?

Obviamente, por aquí todo el mundo conoce a Mrs. Sinner. Ella es la dueña del Pop's & Dolly Burger desde que – y esto no lo comentas – su marido la abandonó con sus dos niñas. El sinvergüenza. Pero desde entonces lo lleva bien, tiene a unas cuantas chicas trabajando en el local y no la falta trabajo. Por el día se llena con los hombres que van a trabajar a la fábrica, luego dan comidas y los fines de semana es un restaurante familiar. Hasta los jóvenes van al Pop's & Dolly Burger, pero en eso tiene algo más que ver las jovencitas que contrata. Tú ya me entiendes. ¿De dónde dices que vienes? Hace mucho que no voy por la gran ciudad...



Modificación

Mrs. Sinner ofrece el mismo Contrato que en el Dollhouse, pero ligeramente diferente. Cuando alguien está a punto de morir aparece a su lado y le ofrece firmar para evitarlo. El trato suele ser servicio en el Pop's & Dolly Burger a cambio de la posibilidad de enmendar algo que quedó pendiente en su vida. Si no acatan sus reglas el Contrato quedaría invalidado de inmediato.

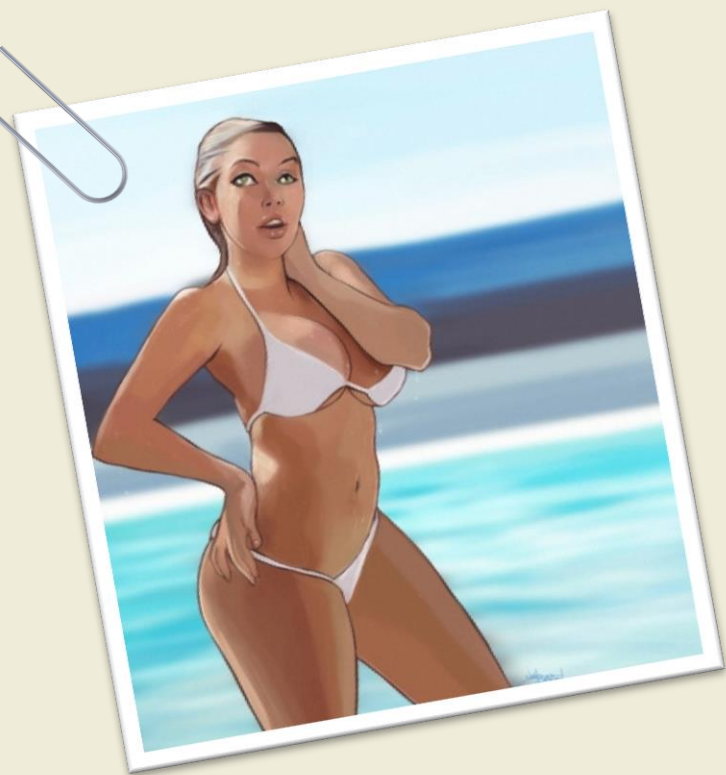
El número de Empleadas del Pop's & Dolly Burger es mínimo, no más de cinco. Únicamente el cocinero es un hombre, cuyo cargo sería equivalente al de una Coordinadora del Dollhouse. El resto son camareras jóvenes que se encargan de todas las otras tareas, desde servir mesas a fregar el suelo. Todas viven alojadas en el pueblo aunque tienen prohibido abandonarlo.

Las capacidades sobrenaturales de Mrs. Sinner siguen intactas, aunque en realidad afectan a todo el pueblo en su conjunto. Los Recovecos llevan a sótanos y túneles bajo tierra, y en ciertos lugares puede accederse a grutas que permiten vislumbrar el infierno. Ningún Cliente es capaz de darse cuenta de que algo extraño sucede en Candlehill, aunque los visitantes de fuera podrían ser un problema...

RESORT SAN ESPINOZA

En pleno Caribe se alza el fastuoso Resort de San Espinoza. Levantado sobre un antiguo asentamiento español en una de las islas más paradisíacas del archipiélago, el San Espinoza ofrece un lugar idílico para esas vacaciones o esa luna de miel con la que todos hemos soñado. Aguas cristalinas, sol todo el año e increíbles oportunidades para practicar deportes como el surf, el buceo o incluso el parapente. Pero si es tranquilidad lo que buscas nuestras playas privadas de arena blanca y los amplios campos de palmeras ofrecen una oportunidad para ese merecido relax.

Nuestro Resort se compone de una serie de complejos hoteleros repartidos por toda la isla de San Espinoza adaptados para los gustos de todos nuestros clientes. El Monumental es el más grande y se encuentra enclavado en lo que antaño fue una fortificación colonial desde la que se domina la totalidad del puerto de la isla. La propia ciudad de San Espinoza queda muy cerca del hotel y los turistas frecuentan sus calles para realizar compras o disfrutar de la gastronomía local. Más exclusivo es el González de Peralta, la antigua villa de la plantación que perteneció a los terratenientes de la isla. De estilo más rústico pero



con todas las comodidades de la vida moderna nuestros huéspedes podrán disfrutar en el Peralta de fascinantes paseos a caballo o de su apacible playa privada que se encuentra a su completa disposición. Próximas a San Espinoza se encuentran además los islotes de Arenas del Duque y Puerto Chico, donde se alza el muy exclusivo Gran Espinoza y las viviendas particulares de varias acaudaladas personalidades y estrellas del cine.

San Espinoza es un paraíso en la tierra para todo aquel que pueda pagarlo. Un paraíso que se mantiene sobre las espaldas de cientos de Empleadas que dedican sus vidas a trabajar para el Resort como auténticas almas en pena sin esperanza alguna de redención. Los huéspedes nunca parecen notarlo pero bajo esas sonrisas alegres de las recepcionistas y ese cuerpazo escultural de la monitora de buceo se esconde un espíritu amargado atrapado a medio camino entre este mundo y el siguiente.

Todas sin distinción son los muertos del mar traídos de vuelta a la vida por su oscura patrona. Encadenados así a la voluntad de Mrs. Sinner estos espíritus malditos tratan de esca-

par de San Espinoza para alcanzar su destino final... o bien luchan por hacer méritos y prosperar en la jerarquía del Resort posponiendo así su juicio hasta el fin de los tiempos.

Modificación

Mrs. Sinner ofrece el contrato normalmente a aquellos que están ahogándose en ese preciso instante en el mar. Es bastante selectiva con aquellos a los que ofrece esa posibilidad pero casi siempre se sale con la suya. Normalmente le basta con prometer salvarle la vida aunque prometerá lo que sea por un alma que tenga las habilidades que necesite para su Resort.

Las Empleadas del San Espinoza son muy similares a las del Dollhouse aunque obviamente será necesario adaptar sus roles. Entre todas mantienen el Resort en funcionamiento y luchan – o no – por hacerse con alguna de las recompensas que se ofrecen a las más leales. La verdadera gran diferencia entre ambas es que las Empleadas de San Espinoza saben que para huir lo único que tienen que hacer es convencer a alguien para que las saque voluntariamente de la isla. Eso si consiguen convencerle de lo que realmente está sucediendo en San Espinoza. Ninguna Empleada puede alejarse por sí misma más allá del horizonte sin regresar inmediatamente a la isla

Mrs. Sinner puede afectar a toda la isla lo que incluye cosas como el clima. Los Recovecos la recorren de una punta a otra y toman la forma de cuevas retorcidas y oscuras. A demás en lo más profundo de estas simas viven criaturas de eras pasadas. Y por supuesto ningún Cliente es capaz de darse cuenta de lo que realmente sucede en San Espinoza aunque existen formas de conseguir que abran los ojos... sean las que sean.

RAVENHOLDT MANNOR

Ravenholdt Mannor es propiedad de Sir Robert Oswald Rutherford Ravenholdt, adinerado terrateniente y destacado miembro de la nobleza. Su linaje se remonta siglos y está emparentado con todas las familias de rancio abolengo del Imperio. Lástima que Sir Robert haya tenido que pasar por semejante vergüenza. Su única hija, Lady Hannah Elizabeth, marchándose de la casa de su padre para casarse con un muerto de hambre. ¡Habrased visto semejante insensatez! Eso acabó con la salud de su pobre madre. Sir Robert tuvo que desheredarla por supuesto, pero los años templan hasta el corazón de ese viejo inflexible. Desde hace varios años está intentando buscarla por medio mundo y hace unas semanas salió repentinamente de viaje porque había descubierto dónde estaba. Sir Robert quiere perdonarla para que regrese a casa.

Mientras corresponde al servicio mantener Ravenholdt Mannor en perfecto estado de revista. Por eso toca trabajar el doble. De organizarlo todo se encarga la señora Mrs. Sinner, el Ama de Llaves, quien dirige las vidas de la servidumbre con eficacia marcial e implacable diligencia. Es una rutina impecablemente orquestada por el penetrante tic-tac del reloj que siempre lleva encima.

En cocinas dicen que todo esto ocurrirá la semana próxima, a más tardar. Se lo han oído comentar a Mrs. Sinner aunque nunca lo ha dicho directamente. Esa urgencia es lo que ha hecho que se contrate a nuevo personal. Son chicas jóvenes cuyos servicios serán muy necesarios cuando Ravenholdt Mannor vuelva a ser lo que era. A las nuevas sirvientas no les va a quedar otro remedio que aprender deprisa si no quieren que se les castigue por su falta

de amor al trabajo. Afortunadamente todo se calmará de nuevo en cuanto Sir Robert regrese. Las nuevas también están nerviosas por los futuros acontecimientos, por eso hay que tener especial cuidado en que no metan la pata. Mrs. Sinner ya se enfadó con Mary Beth en una ocasión cuando dijo que el señor no volvería nunca. ¡Qué falta de decoro! Esto sucede por contratar deprisa sin comprobar referencias, pero es lo que hay cuando tienes que preparar la casa para la semana próxima cuando vuelva...

Modificación

En Ravenholdt Mannor no hay Contratos. Los personajes son gente del siglo XXI que simplemente se despiertan en la mansión como parte del servicio sin motivo aparente. En resto de cosas permanece básicamente igual.

Una mansión de esta época podría llegar a tener más de un centenar de sirvientes. Todos ellos son Empleados sin distinción tanto si son hombres como mujeres. La mayoría están locos y han olvidado quiénes son, el resto se debate entre ganarse la confianza de Mrs. Sinner o intentan escapar de allí.

Mrs. Sinner es tan poderosa como antes pero tiene un miedo horrible al regreso de Sir Robert. Para evitarlo ha creado un bucle temporal que básicamente repite el mismo día sin cesar. Es imposible salir de los jardines de Ravenholdt Mannor así que los personajes deberán lidiar con los sucesos extraños y las visitas inesperadas generadas por su demencia. La única forma de combatirla será explotando su miedo hasta que sea incapaz de mantener su pequeño universo de bolsillo. Que los personajes estén realmente muertos es algo que tendrán que descubrir ellos mismos.





Control de daños

El siguiente apartado es una pequeña aventura introductoria para ser jugada en universo del Casino Dollhouse. Aunque no se han considerado ninguna de las variantes presentadas en el apartado anterior realizar estas modificaciones no debería suponer un problema. La partida está pensada para dos o tres personajes que podrían ser Novatas pero no es realmente imprescindible. Se sugiere no obstante que su posición en el Casino sea razonablemente modesta: azafatas, recepcionistas, crupieres, ayudantes, etc. Durante la aventura tendrán la oportunidad de hacer un favor a una Supervisora lo cuál podría ser una ventaja o una base para futuras partidas.

SINOPSIS

Michelle Long es una de las artistas recurrentes de los escenarios del Casino Dollhouse. Aún no tiene la categoría de estrella pero realizar actuaciones casi todas las semanas y el público empieza a fijarse en ella. Sobre el escenario ha hecho un poco de todo pero ha comenzado a despuntar como humorista. Para su número principal su personaje es la arque-

típica ama de casa de los años 50 que cuenta disparates en una vuelta de turca más de los tópicos de la clase media americana. Su gag recurrente es dirigirse a las mujeres casaderas del público animándolas a educar a sus cónyuges a base de sartenazos (su marido ficticio le sugirió el tenis porque la veía gorda). No es un humor muy sofisticado pero es desenfadado y ha encontrado su público.

En el Casino su éxito le está reportando alguna recompensa. Una habitación mejor, tiempo libre y las habituales palmaditas en la espalda sobre las que destaca un permiso concedido por **Alexandra Ogden** (ver pág. 15) para salir del Casino a voluntad durante unas horas. Y he aquí el problema: Michelle llega tarde a un ensayo programado para la actuación de la noche. Alexandra está demasiado liada con otros asuntos más urgentes, así que pedirá a los personajes que encuentren a Michelle inmediatamente. La búsqueda de la humorista se convertirá en un permiso para recorrer el Casino y después abandonarlo por un tiempo. ¿Quizás quieran aprovechar la oportunidad para sus propios fines? Como sea, el caso es que Michelle no aparecerá por ninguna parte.

QUÉ ESTÁ PASANDO

Michelle Long es en realidad Larry Dixon, un actor y humorista fracasado que firmó el Contrato a cambio de una oportunidad que rápidamente desaprovechó. A los pocos meses de despertar en el Casino volvió a sentir la llamada del escenario. Puede que tuviese que fregar retretes por una temporada pero se convenció de que aquello era una segunda oportunidad. Y así fue. Fue labrándose una reputación hasta que llamó la atención de la gente adecuada lo que le valió una prueba. Después un breve papelito. Su carrera estaba por fin despegando.

Pero Larry tiene una espinita clavada. Durante años se centró tanto en su carrera que no prestó a su familia la atención que se merecían, engañándose a sí mismo con la idea de que cuando fuese famoso les compensaría por todo. Pero murió dejando a su mujer Clémence con dos trabajos y una montaña de facturas. Ese sentimiento de culpa le hace aprovechar algunas de sus escapadas para ir a observarles desde lejos. Pero Larry no es un estúpido. Sabe muy bien que si le descubren va tener problemas así que no se les ha acercado. Pero que en el Casino no sepan de sus escapadas no significa que otros no lo hayan notado.

La desaparición de Michelle Long no es coincidencia. Alguien ha decidido recurrir a los viejos métodos para conseguir a una prometedora estrella. Pero lo verdaderamente peligroso es que tarde o temprano alguien del Casino va a notar su ausencia y se tomarán cartas en el asunto. ¿Quién estaría tan loco como para provocar a Mrs. Sinner? Los personajes tendrán que solucionar este embrollo antes de que el asunto se des controle.

BUSCANDO A MICHELLE

Los personajes se encuentran cumpliendo un turno más en el Casino Dollhouse. Si el Narrador ha decidido que ésta es una partida introductoria sería buena idea que cada uno de los jugadores participe en una breve escena en solitario en la que presente a su Empleada mostrando quién es, qué trabajo desempeña en el Casino, etc. Sea como fuere en ese momento concluirá su turno así que todos se irán hacia los vestuarios de Empleadas. El ambiente será el típico de un día cualquiera: cotilleos, prisas, despistes de última hora, etc.

Entonces la puerta del Recoveco más próximo se abrirá repentinamente y entrará en la sala **Alexandra Ogden** bastante alterada. Preguntará a varias Empleadas si han visto a Michelle Long y ante cada negativa su preocupación irá aumentando. Se dirigirá entonces a uno de los personajes y le pedirá que localice a Michelle para que se presente el ensayo inmediatamente. Después se largará a toda prisa.

El resto de personajes podrá acompañar al voluntario o dividirse para encontrar a Michelle antes. O limitarse a irse a descansar, al fin y al cabo ese es un encargo trivial. En ese caso aconsejamos al Narrador que aproveche para describir a los personajes algunas de las localizaciones mientras el resto prosigue con la historia. Los lugares en los que Michelle podría estar son los camerinos, su dormitorio o en el comedor. Los personajes son compañeras de Michelle pero inicialmente no estarán al corriente de su **permiso** para abandonar el Casino. Recuerda que pueden moverse libremente a casi cualquier otra localización a través de los Recovecos cogiendo los Atajos más frecuentados así que no te rompas mucho la cabeza con los viajes.

Habr  bastante ajetreo en todas las localizaciones a las que acudan por el cambio de turno as  que se requerir n pruebas de Inteligencia m s   a una dificultad 10 para que alguien se pare el tiempo justo para que les haga caso. Puede que alguna Empleada mencione haberla visto o hablado con ella hace un par de horas pero ninguna sabe d nde se encuentra actualmente.

Quiz s sea un buen momento de empezar a perder los nervios. Los personajes terminar n por descubrir que Michelle tiene un permiso para marcharse del Casino. Puede ocurrir de varias maneras seg n lo h biles que sean los personajes o el aburrimiento del Narrador. Puede que una Empleada se lo conf e en camerinos o que las de limpieza revelen que la han visto salir con frecuencia. Existen fragmentos de informaci n repartidos por varias localizaciones que los personajes podr an reunir para entender mejor lo que est  pasando.

El camerino

Para entrar en el camerino podr an agenciarse de una llave. Esto podr a requerir Inteligencia m s   para convencer a la de mantenimiento o Reflejos m s   si pretenden rob rsela; en ambos casos la dificultad no deber a ser mayor a 15. El modesto camerino de Michelle es peque o y no tiene muchos lujos pero llama la atenci n un enorme ramo de flores de un admirador metido en un cubo de basura. Dentro del cubo encontrar n tambi n una **tarjeta rota** en pedazos que reza "Para la futura reina de Broadway".

El dormitorio

El dormitorio de Michelle no es mucho mejor que una habitaci n de hotel. La puerta no estar  cerrada con llave y dentro tampoco habr 



gran cosa que ver. No obstante los personajes reconocer n varias recompensas t picas concedidas a las Empleadas, como tele por cable y cosas as . Michelle es un poco desastre pero una prueba de Inteligencia m s   revelar  que la  nica ropa que falta en su ropero es la **ropa de escena**.

El comedor

El comedor de Empleadas consiste b sicamente en una serie de mesas largas frente a una larga barra en la que unas cocineras sirven el men  del d a. La verdad es que la mayor a intenta comer o pedir fuera pero sigue siendo un lugar muy frecuentado. Digamos que Inteligencia m s   a dificultad 10 permitir  tantear a una de las cocineras que resultar  ser una fan de Michelle. Confesar  que a veces le prepara **algo de comer para llevar** pero que

no sabe a dónde va. Hace un par de horas le pidió un par de sándwiches y Michelle se marchó diciendo que volvería dentro de un rato. No ha vuelto a verla desde entonces.

SALIENDO DEL CASINO

El caso es que **Alexandra Ogden** se pondrá muy nerviosa en cuanto se entere de la noticia. Ella misma ha dado permiso a Michelle para que salga del Casino para que se despeje entre actuaciones pero nunca ha faltado a ningún ensayo. Su carrera es su vida, además Alexandra jamás le hubiese dado ese permiso si hubiese tenido la más mínima duda de que se escaparía del Casino. Durante unos interminables segundos se quedará dándole vueltas al asunto y entonces su nerviosismo se tornará en enfado.

Sin dar más explicaciones ordenará a los personajes que vayan inmediatamente al **Showcase Mall** en el Strip. Sabe que Michelle suele ir hasta allí durante sus salidas así que querrá que la encuentren y la traigan a rastras si es preciso. Puede que se haya saltado el ensayo pero no va a permitir que falte a la sesión de esta tarde. Por la cuenta que le trae ya que Mrs. Sinner tiene una cena de negocios y va a bajar con los socios a ver el espectáculo.

El Showcase Mall es un centro comercial famoso en las Vegas porque tiene una botella de Coca-Cola de 30 metros de alto en su fachada. Dentro hay tiendas de todo tipo pero se especializa sobre todo en temas de ocio. En el interior hay un **Heavy Metal Café** de tres plantas que es donde suele ir Michelle, pero a estas horas está más que atestado de gente. Por cierto, si los personajes no han mencionado que se cambian de ropa recuérdales que estarán pa-

seándose por la ciudad con la ropa de su trabajo. Por muy ridículas que puedan parecer salvo los turistas que les saquen fotos pocos se fijarán en ellos. ¡Esto es Las Vegas, cariño!

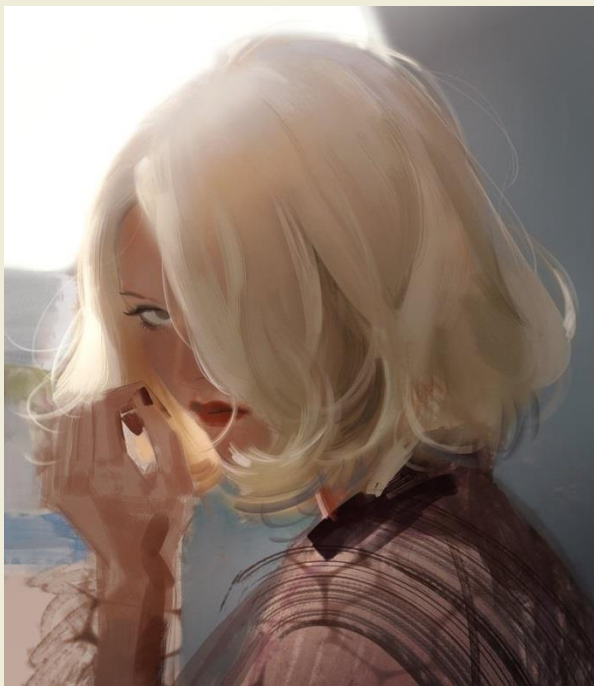
Los personajes accederán rápidamente al centro comercial y llegarán hasta la Heavy Metal Café sin problemas. No obstante Michelle no aparecerá por ninguna parte. Preguntar a los camareros del café no servirá de mucho. La mayoría están demasiado cansados o hartos de frikis como para fijarse. Permite no obstante que lo intenten. Controles de Voluntad o Reflejos a más 🎲 o 🎲 a una dificultad de entre 15 y 20. Si han descubierto que Michelle ha salido del Casino con **su ropa de escena** (ver habitación) las dificultades se reducirán en unos 5 puntos. En caso de éxito recordarán a Michelle. **Pidió dos cafés** hace unas horas y se marchó de nuevo por la puerta del establecimiento. Podría estar en cualquier sitio.

Complicándose la vida

No están en el Dollhouse así que los personajes que intenten hacer cualquier cosa poco convencional para localizar a Michelle se la están jugando. Como mínimo uno de seguridad les acompañará a la salida, pero esto es el mundo real. Si cometen un delito o molestan a la gente llamarán a la policía lo que implica más problemas de los que pueden imaginarse. Hey, pero este sitio no es una fortaleza. Sus problemas más habituales están relacionados con folloneros y con niños perdidos, nada de un grupo de Empleadas decididas a cometer locuras por su compañera. Entre las cosas que se les podrían ocurrir podría ser llamar a Michelle por megafonía. Una prueba de Inteligencia más 🎲 a dificultad 10 podría convencer a la de recepción de que el personaje es una madre que ha perdido a su hija Michelle.

Yvette Dewitt

Una prueba de Reflejos más ☹ a una dificultad de 15 les permitirá percatarse de que alguien les observa desde lejos. Se trata de **Yvette Dewitt**, una Supervisora asignada a la dirección del Casino. Yvette les hará señas para que se acerquen. Con cara de pocos amigos les preguntará qué demonios hacen fuera del Casino y bajo qué autoridad. Ignorará cualquier excusa que le digan y se mostrará poco razonable. No tendrá inconveniente alguno en echarles una buena bronca ya que al fin y al cabo son sus subalternas.



A Yvette aparentemente sólo le importarán las reglas así que terminará por ordenarles que regresen de inmediato al Dollhouse cargando con las compras que acaba de hacer (valoradas en varios miles de dólares). Los personajes tendrán que enfrentarse a la disyuntiva de ignorar a Yvette o seguir buscando a Michelle. Recuerda que tanto Yvette como Alexandra son Supervisoras así que teóricamente tienen el mismo rango a la hora de darles órdenes. Feo asunto. A ver qué se les ocurre.

En realidad Yvette **no quiere** que los personajes sigan buscando a Michelle. Se los ha encontrado por casualidad en el Showcase Mall mientras compraba trapitos pero rápidamente se dio cuenta de lo que estaban haciendo ahí. E Yvette no va a permitir que se entrometan en sus asuntos. Más adelante aclararemos los motivos pero por el momento dejémoslo en que hará lo imposible por hacerlos regresar con las manos vacías. Lo correcto será desobedecerla pero tampoco es conveniente llevarla la contraria directamente. Quizás si consiguen engañarla podría creerse que se ha salido con la suya. Al fin y al cabo no tiene motivos para considerarlos una amenaza real para sus planes, ¿cierto?

¿Dónde está Michelle?

Reconstruyamos el trayecto de Michelle. Hace que la preparen unos sándwiches, va hasta el Showcase Mall, compra dos cafés y se los lleva fuera del establecimiento. Eso significa que Michelle **come con alguien**. Y no se puede traer comida de fuera al centro comercial, luego es evidente que **come en la calle**.

No les llevará mucho rato dar por fin con un vejete llamado **Alan Morris** que vende perritos calientes con un carrito. Es un tipo muy charlatán que nada más ver a los personajes acercarse les piropeará de todas las formas posibles. No se mueve de ahí en todo el día y sí, **habrá visto a su amiga Michelle**. Una mujer muy chistosa y alegre, lástima que no le gusten los perritos, pero siempre **le invita** a un café. Buena gente, sí señor. Convencerle de que les diga dónde se ha ido no será mayor problema mientras le sigan el juego. ¡Estará más que encantado se ayude a unas 'tías buenas' amigas de Michelle!

Michelle y Alan son amigos desde hace unos meses. Él la reconoció de un cartel del Dollhouse y bromearon un poco. Desde aquello a veces le trae un café, charlan un rato y en ocasiones Michelle **toma el autobús** en la parada de la esquina. Alan no sabe a dónde va ni se lo ha preguntado nunca. Controles de Reflejos más 3 a una dificultad de 10 revelarán que Alan parece guardarse algo. Si le preguntan dirá que las veces que Michelle cogía el autobús ella parecía estar bastante nerviosa. Será evidente que estaba haciendo algo prohibido según las reglas del Casino Dollhouse. Y no es muy difícil suponer el qué. Al fin y al cabo – recordarán de golpe – en una ocasión Michelle les confesó a los personajes que había nacido en Las Vegas.

EL PEOR ERROR IMAGINABLE

Los personajes llamarán entonces a **Alexandra Ogden** para contarles lo ocurrido. Una retahíla de improperios y maldiciones después les dirán que no se muevan del sitio. Diez minutos más tarde volverá a llamar diciéndoles que **Michelle Long** es en realidad **Larry Dixon**. El mero hecho de que Alexandra haya ido hasta Recursos Humanos a por su dossier indica que algo gordo está pasando a su alrededor y que ellos están en medio sin tener la imagen completa. Alexandra les dará unos datos de contacto y les pedirá que vayan a esa dirección, busquen al imbécil de Dixon y lo metan en el primer taxi que encuentren de regreso al Dollhouse. Alexandra les dirá también que tiene que informar a su Controladora del problema y que lo más seguro es que acaben llamando a **Felicity Hound** (ver pág. 17) para que se encargue. Tratará de retrasarlo pero no promete nada. Si la ven les ordena obedecerla

en todo sin oponer resistencia. Los personajes conocerán de sobra la reputación de Felicity.

La dirección que les ha dado Alexandra se encuentra en un **supermercado** en los suburbios, no precisamente en un barrio demasiado bueno. El contacto pertenece a una mujer llamada **Kacie Dixon**, la mujer de Larry. Es una mujer de unos cuarenta aunque parece mucho más estropeada que eso. Kacie ignorará a los personajes pero si se dirigen a ella se mostrará pasivo agresiva. No es una persona amable ni comprensiva, eso tenlo por seguro. Sólo quiere acabar su turno para irse a su otro trabajo.

Pero Michelle no estará ahí. De hecho, nadie recuerda haber visto a nadie con esa descripción entrando en el supermercado, ni siquiera Kacie. Pero tarde o temprano alguien revelará haber visto en varias ocasiones a una mujer que encaja con esa descripción por el barrio. Es evidente que Michelle / Larry venía a observar a su mujer desde lejos algo que técnicamente no va contra las reglas pero que sí es muy, muy peligroso...

Los personajes vuelven a estar en un callejón sin salida pero aún tienen una oportunidad. Quizás y solo quizás Kacie Dixon pueda servirles de ayuda. El problema es que son tres desconocidas preguntando por el difunto marido de Kacie. ¿Hay algo que podría ser más raro en el mundo? Dejamos a discreción del Narrador arbitrar esta parte. Recomendamos que se les recompense por sus buenas ideas y por las interpretaciones magistrales aunque también podría resumirse a diversos Controles de Habilidad. Kacie en el fondo es un alma perdida que ya no tiene fuerzas tras la muerte de Larry así que una historia convincente (por muy forzada que parezca) debería de colar.

La vida inacabada de Michelle Long

Probablemente en una cafetería entorno a una taza de café Kacie les contará la triste historia de su marido. Larry Dixon siempre quiso ser actor. Durante el instituto era el centro de atención y por supuesto el presidente del club de teatro. En aquella época su mujer Kacie aún esperaba que se le pasase la fiebre del escenario pero no fue así. Y lamentablemente el amor juvenil no atiende tampoco a razones así que la pareja se largó a perseguir el sueño imposible de un actor sin futuro. Se mantuvieron en movimiento durante años hasta que al final Kacie se cansó de las promesas vacías de Larry. Trató de enfrentarle con la realidad, que nunca sería nada más que un comediante mediocre pero no quiso escuchar ni siquiera cuando se quedaron tirados en los arrabales de Las Vegas.

Con un hijo a punto de llegar y sin el dinero para proseguir con su aventura Kacie supuso que Larry entraría en razón. Aunque durante algún tiempo así fue pronto descubrió que Larry estaba cegado por sus ensoñaciones. Perdía su trabajo por acudir a audiciones y se gastaba lo que no podían permitirse en cursos sin sentido. Kacie aguantó hasta que su paciencia finalmente se agotó. Desesperada por darle algo parecido a un futuro al pequeño Josh cerró su corazón y abandonó a Larry. En realidad nunca se lo ha perdonado.

Larry fue dando tumbos durante unos meses hasta que hace cosa de tres años iba caminando borracho por la calle y le pasó un camión por encima. Los oficiales de policía le dijeron que llevaba un tiempo viviendo en la calle pero ni aun así se permitió Kacie derramar ni una sola lágrima.

Michelle Long (Larry Dixon)

Humorista de éxito

¿Y saben lo que me dijo mi marido?!

CARACTERISTICAS

FOR: 3	Incansable
REF: 4	Energía inagotable
VOL: 4	Meterse en el personaje
INT: 3	Memorizar textos

HABILIDADES

Atléticas: 3	Moverse en el escenario
Pelea: 3	Sartenazo
Percepción: 4	Pulso del Público
Subterfugio: 6	Interpretar personaje
Interpersonal: 6	Hacer reír
Conocimiento: 4	Mundo del Espectáculo
Técnicas: 6	Preparar actuaciones

HITOS

- Siempre quiso ser actor pero nunca pasó de ser un humorista o comediante mediocre.
- Su ambición le hizo dejar en la estacada a su mujer y a su hijo en muchas ocasiones.
- Firmó el Contrato hace unos años por una oportunidad que echó a perder.
- Murió atropellado hace tres años y el Casino le ha ayudado a triunfar.

COMPLICACIÓN

Volvería a traicionar a su familia por el éxito.

Los personajes pueden completar el resto de la historia por sí mismos. En algún momento Larry firmó el Contrato con el Dollhouse, posiblemente a cambio de una audición o de los medios para acceder a una. Fracasó como había fracasado toda su vida hasta que se le llevó a la desesperación, la autodestrucción y finalmente a la muerte. Muerte de la que regresó convertido en Michelle Long, la que con el tiempo se convertiría en la exitosa humorista revelación del Casino Dollhouse.



En estado de gracia

Si el Narrador considera que los personajes han conseguido que Kacie se abra debería mencionarles lo que han aprendido realmente: que Michelle / Larry **no ha roto ninguna regla**

del Casino. Esto significa que sea lo que sea que le está ocurriendo no es por su culpa.

Y esto es algo bueno porque potencialmente esto salvará también sus traseros del follón en el que andan metidas si Mrs. Sinner empieza a tomar represalias. Todas las Empleadas saben que Mrs. Sinner jamás castiga a nadie que sea inocente de una falta. En caso contrario el Narrador no debería decir nada, pero sugerirá que posiblemente acaben como chivos expiatorios de sea lo que sea que esté ocurriendo en el Casino.

NEGOCIACIONES AGRESIVAS

El móvil sonará y **Alexandra Ogden** entre susurros les ordenará que escuchen atentamente. Está en medio de una acalorada reunión de Coordinadoras y acaba de escaparse medio minuto para decirles lo que tienen que hacer si aún quieren salir de esta más o menos enteras.

Lo primero que les dirá será una muy escueta explicación de que todo es una maniobra de una Coordinadora para atacar a otra. Su mano derecha **Yvette** ha hecho creer a unos tipos con los que es mejor no meterse que Michelle Long estaría abierta a ofertas puesto que su contrato con el Dollhouse está pendiente de ser renovado. Estos tipos no tienen ni idea de lo que realmente sucede en el Casino pero ante las sucesivas negativas de Michelle – y la insistencia de Yvette – han decidido volver a los **métodos de antes**. Puede que no estemos hablando de la mafia estilo *El Padrino* pero sí de gente que no tiene escrúpulos en retener a Michelle en un restaurante hasta que firme un nuevo contrato.

Alexandra les pasará los datos de contacto y les espetará que saquen a Michelle de allí sea como sea. Tiene que volver al Dollhouse en menos de dos horas para la actuación de la noche. Mrs. Sinner aún no sabe nada de todo este asunto y si no ve a Michelle sobre el escenario van a rodar cabezas. Les advertirá también que han mandado a **Felicity Hound** (ver página 12) a hacerse cargo del asunto pero que es preferible que sean los personajes quienes la traigan de vuelta. No se explayará mucho más y colgará lo antes posible.

Es la guerra

Lo que ha contado Alexandra es cierto. Todo es una maniobra de una Coordinadora para dejar en mal lugar a otra. El plan original era perjudicar de alguna forma el funcionamiento de los espectáculos del Casino lo justo para que el delicado equilibrio de poderes entre Coordinadoras se inclinase en cierta dirección. El problema es que la encargada de ejecutar todo el plan, **Yvette Dewitt**, ha pretendido llevar el asunto demasiado lejos. Al retener a Michelle fuera del Dollhouse pretendía evidenciar el descontrol del departamento de espectáculos con las Empleadas a su cargo socavando así su autoridad e incluso provocando la cólera de Mrs. Sinner. Lamentablemente para ella Alexandra ha llevado el asunto a dirección y se ha montado una bronca monumental entre las Coordinadoras. En medio de este caos retornar a Michelle es un asunto prioritario por supuesto...

... pero no es lo mismo que lo haga **Felicity Hound** o que lo hagan los personajes. Si ellos lo consiguen a tiempo podrán fingir que no ha pasado nada, se repartirán algunas reprimendas y se deberán algunos favores; pero Mrs. Sinner se quedará fuera de la ecuación. En

caso de que sea Felicity quien la traiga habrá que depurar responsabilidades y eso es algo que no beneficia a nadie. Dejamos a la imaginación del Narrador lo que podría pasar si pese a todos sus esfuerzos Michelle no actúa a la hora convenida.



El restaurante

El local en el que tienen retenida a Michelle es un restaurante de esos en los que una botella de vino no baja de los doscientos dólares. Se encuentra abierto y atiende a clientes de clase alta es decir, la clase de gente que aparca descapotables en la puerta. El maître no va a permitir bajo ningún concepto que alguien entre sin reserva al comedor y en todo caso los personajes no parecen la clase de gente que podría permitirse un cubierto. Si miran a través de una cristallera podrán ver una entreplanta elevada en la que hay una mesa con varios individuos trajeados que tienen arrinconada en una esquina a Michelle. No la habrán hecho daño pero tampoco van a dejarla marchar. Tan sólo les queda entrar ahí y sacarla. Fácil.

Lo primero es llegar hasta Michelle. Unas pruebas de Voluntad más 🍷 o incluso 🍷 a dificultades de 20 permiten convencer al maître para que les deje pasar. Si prefieren pasar por la cocina Reflejos más 🍷 sería lo apropiado. Otra forma totalmente válida sería entrar en tromba por la puerta aunque pondrá hostil al personal y a sus adversarios. En este caso Fortaleza y 🍷 sería lo apropiado.

Hay que tener en cuenta de que Michelle no está retenida contra su voluntad sino que en realidad está entre amigos. Solamente sucede que no puede irse cuando ella quiera. No mientras no firme un contrato con ellos. Y

Michelle ha aguantado la presión hasta el momento más que nada por miedo a lo que podrían hacerla en el Dollhouse. Pero una vez que vea a los personajes recuperará el coraje. Romperá los papeles del contrato y se pondrá en pie intentando marcharse con ellos.

Se puede resolver este conflicto de varias formas. Una es convencer a los mafiosos de que les han mentido. Al fin y al cabo ellos son Empleadas y están ahí por algún motivo ¿cierto? Una excusa convincente podría ser mencionar la existencia de un contrato de exclusividad blindado para lo que se precisará Inteligencia más  o  en alguna habilidad legal o económica. Otra opción válida es montar un escándalo. Hay otros clientes en el restaurante así que atraer la atención sobre Michelle y sus captores les impedirá actuar. Pero es posible que los personajes estén hartos de solucionarlo todo hablando. Una pelea es un asunto serio. Dos de los tipos son guardaespaldas y están armados. A demás el restaurante llamará a la policía lo que puede ser catastrófico. La única forma de que esto salga bien es ganando tiempo para que Michelle salga corriendo por la puerta y huya de vuelta al Casino, mientras que los personajes asumen las consecuencias.

La situación requerirá una solución rápida porque Felicity Hound hará acto de presencia en cuanto el Narrador lo considere oportuno. Entrará por la puerta empujando al maître e irá hasta donde Michelle ordenándole que se levante. Si hay confrontación sacará un arma y le volará la cabeza a Michelle. Obviamente caerá abatida y puede que algún personaje la acompañe en el trayecto. Sé cruel y describe la agonía de su segunda muerte mientras se desangran lentamente en el suelo.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Si los personajes consiguen llevar a Michelle al Casino Dollhouse sin mayores incidentes Alexandra y varias de sus subalternas les estará esperando. Mientras ellas se llevan a Michelle a maquillaje Alexandra les llevará hasta una sala de reuniones donde pedirá que le cuenten por lo que han pasado. No les interrumpirá pero un Narrador amable podría dar alguna explicación sobre lo que ha estado sucediendo entre bambalinas. Alexandra les prometerá que serán recompensadas por esto. También les asegurará que les debe un favor personal por todo lo mal que lo han tenido que pasar, más aún si su testimonio exonera completamente a Michelle de toda culpa. De lo que no hablará es de lo que ha pasado por las altas esferas. Digamos que a consecuencia de ello alguien deberá muchos favores y ahora poder renovar el vestuario. Les aconsejará que lo dejen estar y disfruten de su éxito.

Si Felicity entró en escena tanto ella como Michelle despertarán junto a **Blanche O'Hara** (ver página 18) en la Morgue. Obviamente cualquier personaje abatido también estará allí. No creerás que la muerte iba a representar el final de todo esto ¿no? Tras espabilar a Michelle se la llevarán rápidamente para prepararla para el escenario. Cualquier otro personaje arrestado regresará al día siguiente al Casino cuando su fianza sea pagada por Alexandra. En este caso estará bastante preocupada porque su posición y la de varias Coordinadoras dependerán de las decisiones que tome Mrs. Sinner. Afortunadamente los personajes tienen la posibilidad de librar a Michelle del asunto y quizás a ellos mismos...

ANEXO: PERSONAJES

Puedes utilizar los siguientes personajes pre-generados para tus partidas.

Sue Nova (Empleada)

En su otra vida, Stanley Ballard fue un auténtico campeón con un palmarés de medallas sin igual. Ahora en cambio no es más que la socorrista y la ocasional monitora de natación de la piscina del Dollhouse. Él, que ha sido dos veces medallista olímpico y posee un récord mundial de buceo en apnea.

Stanley fue reclutado por Mrs. Sinner siendo aún un adolescente con la cabeza llena de sueños de grandeza. Stanley andaba buscando patrocinador para el equipo de natación de su instituto así que firmó aquel Contrato que esa extraña señora le ofrecía. Creyó estúpidamente que era una prueba para comprobar hasta dónde estaba dispuesto a llegar.

Al principio Stanley luchó contra el Casino. Se mostró hostil y se negó a participar en la charada. Pero fue inútil. Decidió entonces reaccionar como lo haría un deportista: superando la adversidad. Si había llegado a la cima olímpica una vez podría volver a hacerlo como 'Sue Nova'. Pero algo no marchaba bien. Era evidente que Mrs. Sinner NO quería que fuese otra cosa más que una bonita muñeca.

Ahora Stanley está totalmente desmotivado. Cree que le han arrebatado todo lo que tenía, pero en el fondo tan sólo espera que algo o alguien vuelva a encender la llama de su ambición y afán de superación.

Sue Nova (Stanley Ballard)

Atleta olímpica frustrada

"Suelta el flotador. Suéltalo de una vez."

CARACTERISTICAS

FOR: 5	No pain, no gain
REF: 4	En plena forma
VOL: 4	Yo puedo hacerlo
INT: 2	Hazlo simple

HABILIDADES

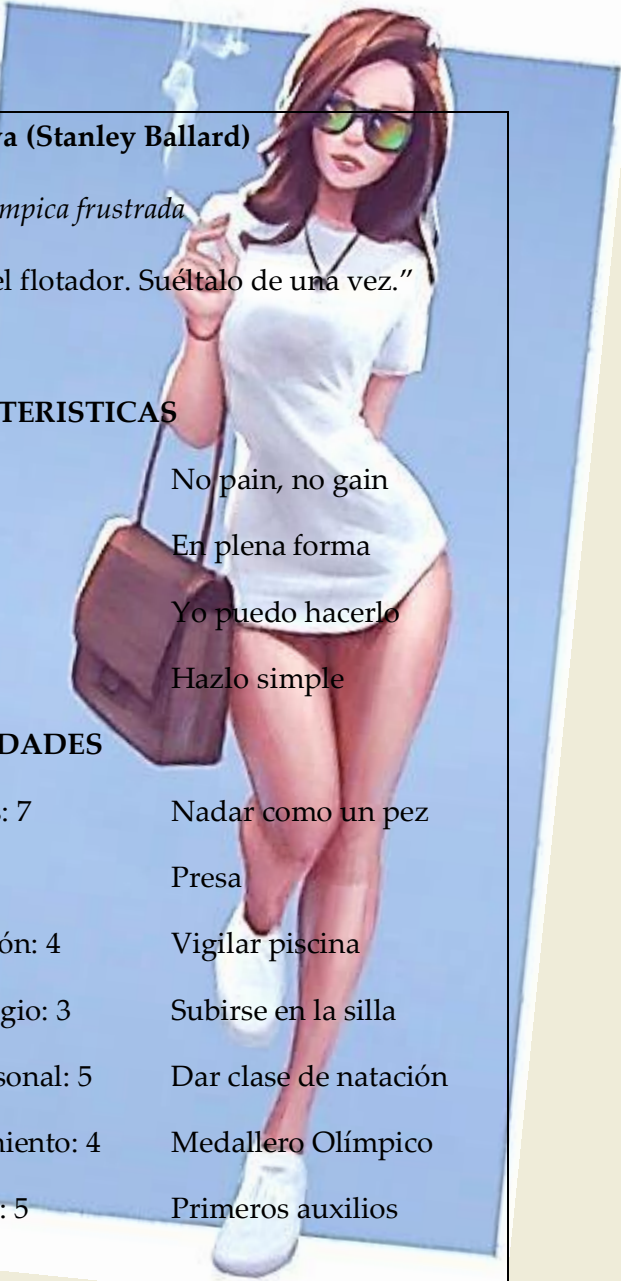
Atléticas: 7	Nadar como un pez
Pelea: 4	Presa
Percepción: 4	Vigilar piscina
Subterfugio: 3	Subirse en la silla
Interpersonal: 5	Dar clase de natación
Conocimiento: 4	Medallero Olímpico
Técnicas: 5	Primeros auxilios

HITOS

- Promesa de la natación, Mrs. Sinner le ofrece el Contrato para su instituto.
- Varias veces campeón olímpico y campeón de buceo en apnea.
- Murió en la cumbre de su carrera en un accidente de avión.
- Dio mucha guerra tras su despertar antes de someterse a la disciplina del Casino.

COMPLICACIÓN

Necesita que sea otro quien le haga ponerse en marcha.



Gale North (Empleada)

Oliver tenía dos problemas. Era lo suficientemente capaz para labrarse un futuro lejos del suburbio de su Detroit natal; y lo peor de todo, era plenamente consciente de ello. Así que hizo Oliver intentó hacer lo que se suponía que tenía que hacer para salir de allí.

Luego vino el tema de las becas. Tuvo que ver cómo se las iban dando una tras otra a todos esos blanquitos pero eso sólo reafirmó su determinación. Sería médico. O ingeniero. Volvería a su barrio y haría algo bueno por su gente. Lo intentó de veras pero estaba deudas hasta el cuello. En eso unos colegas del barrio le contaron lo del Dollhouse. Un Contrato absurdo, dinero a cambio de nada. Le dio miedo pero pensó que podía hacer mucho bien si firmaba. Entonces una noche atracaron la tienda del viejo y testarudo de Anderson, entró para ayudar y un yonki le disparó.

Despertó en el Dollhouse convertido en una blanquita mona de veinte años. No es que se queje, al fin y al cabo acabar así es culpa suya. Es lo que pasa cuando haces tratos con el Demonio. Le han obligado a hacer de 'azafata' o 'animadora' y se pasa su turno entreteniendo a los Clientes con toda clase de frivolidades. Desde organizar bailes de lingo para jubilados hasta participar en concursos de chupitos para las despedidas de solteros.

Lo lleva francamente mal, algo muy comprensible para alguien tan recto como él. Preferiría estar todo el día fregando suelos o recogiendo mesas pero por el momento no tiene otra opción. Tiene que seguir comportándose como una descerebrada riéndose y aplaudiendo por cualquier tontería. Pero como otro cliente borracho se atreva a ponerla la mano encima...

Gale North (Oliver Houston)

Animadora y antigua pandillera

"¡Concurso de camisetas mojadas!"

CARACTERISTICAS

FOR: 3	Me crié en la calle
REF: 3	Espabilado
VOL: 4	Gran determinación
INT: 5	Aplicado en la escuela

HABILIDADES

Atléticas: 4	Pole dance
Pelea: 6	Pelea sucia
Percepción: 4	Detectar pervertidos
Subterfugio: 6	"Soy una descerebrada"
Interpersonal: 4	¡No me toques!
Conocimiento: 4	Buenas notas
Técnicas: 4	Entretenimientos varios

HITOS

- Ansiaba escapar de su barrio, así que se aplicó mucho en la escuela.
- El sistema nunca le dio una oportunidad.
- Firmó pensando que el resultado compensaría su sacrificio.
- Cree que todo lo que sucede en el Dollhouse en consecuencia de sus actos.
-

COMPLICACIÓN

Demasiada ira acumulada a punto de estallar.



Lucy Joyce (Empleada)

Nacida en el prestigioso clan McKinney, nadie se esperaba que Sheila tomase las riendas de los negocios familiares. Pese a la oposición familiar durante los años ochenta luchó duramente para alcanzar muy notables triunfos. Trabajó sin descanso en un mundo dominado por los hombres esforzándose el doble o el triple a sabiendas que si cedía un solo paso le comerían viva. Y claro, esto explica por qué se casó tres veces, y por qué fue una extraña para sus propios hijos.

Sheila firmó el Contrato en 1982 cuando varios de sus colegas le desafiaron a firmarlo. Era una estupidez pero no podía negarse. La estaban poniendo a prueba y no iba a rajarse bajo ningún concepto. Ahora que el cáncer se la ha llevado Sheila se dedica a maquillar a las Empleadas que trabajan en los espectáculos del Dollhouse.

Pero 'Lucy' es diferente. Ella está acostumbrada a nadar entre tiburones así que rápidamente se ha hecho una composición de lugar. Tiene muy claro que va a jugar bien sus cartas para exprimir al máximo todas las 'oportunidades' que cree le brinda su leal servicio a la empresa. Aspira a vivir fuera del Casino y a que su hija Megan vuelva a formar parte su vida. Ambición desde luego no le falta.

Dado que murió con unos cincuenta años no tiene ni idea de cómo comportarse como una jovencita de dieciocho. Para salir al paso trata de imitar a su hija Megan. Decir que resulta una pobre imitación es quedarse corto. Incluso exagerada. Sin embargo no hay ridículo que no esté dispuesta a pasar a cambio de alcanzar sus metas.

Lucy Joyce (Sheila McKinney)

Empleada Ambiciosa

"¿Quiere dos o tres bolas de chocolate? (Sonrisa estúpida)"

CARACTERÍSTICAS

FOR: 3	Inagotable
REF: 3	Dos cosas a la vez
VOL: 4	No me subestimes
INT: 4	Tengo un objetivo

HABILIDADES

Atléticas: 3	Entre bambalinas
Pelea: 4	Sonoro bofetón
Percepción: 5	Detectar debilidad
Subterfugio: 5	Cara de póker
Interpersonal: 6	Negociar duro
Conocimiento: 5	Empresa Internacional
Técnicas: 4	Maquillaje teatral

HITOS

- Siempre ha querido tener un bar propio, lo lleva en la sangre.
- Se jugó todos sus ahorros en el Casino y firmó el Contrato para no volver a casa sin nada.
- Al poco de abrir su local muere en un atraco y despierta en el Casino.
- Tras su adaptación ha decidido comenzar de nuevo la persecución de su sueño.

COMPLICACIÓN

No sabe ser otra que la Sheila de siempre.

Firma en la línea de puntos y lo haremos posible

Casino Dollhouse es una ambientación con tintes sobrenaturales para jugar con el **Sistema Hitos®** o **Cultos Innombrables®**. Los jugadores interpretarán el papel de unos desesperados o inconscientes personajes que firmaron un contrato mefistofélico con **Mrs. Sinner** a cambio de dinero, una nueva oportunidad o un pequeño milagro a cambio de una eternidad en la ciudad del vicio por excelencia: Las Vegas.

Este módulo incluye:

- ✓ Una descripción completa de los entresijos del Dollhouse
- ✓ Localizaciones con diversos personajes pregenerados
- ✓ Tres variantes para adaptar el Casino a otras ambientaciones
- ✓ **Control de Daños**, una aventura introductoria para la ambientación

