

EL VUELO DE ÍCARO



UNA AVENTURA BASADA EN EL MUNDO DE TINIEBLAS
POR ISAAC PAVÓN

CRÉDITOS

Escrito por: Isaac Pavón

Desarrollo: Isaac Pavón

Edición: Isaac Pavón

Corrección: El departamento de jugadores anónimos

Producción: Isaac Pavón, Salvador Pérez y Alfonso Pérez

Ilustraciones: Gracias a los muchachos de los que he tomado las ilustraciones de libros y de internet.

Portada: Se agradece a quién la dibujó.

Ilustración posterior: ¿tiene? Yo creía que no...

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Pavón "Obi-Juan Kenové en el pasado, ahora Lord Pavón, antitribu malkavian felizmente instalado en el Sabbat"

Salva "El LaSombra que no se lo tiene creído"

Batu "El devorador de libros de White Wolf, y creador de las sagradas tablas de disciplinas, incluso algunas que yo jamás llegué a conocer..."

Toni "Veáse Armadillo intocable o la muerte de un indio de Tallahassee"

Beli "El elegido en Matriz"

Jeremy Quaied por su inestimable saga familiar de personajes de todas las especies existentes en el mundo de tinieblas

Gorka por su aportación con "Er Galleta y sus lazos con el I.R.A." y por "La destrucción del puerto de Marsella con Norberto"

El antediluviano Ravnos por su muerte y por hacer enloquecer a todos los ladrones de las 3000 viviendas evitando el robo de este documento.

A mis 47 personalidades, a saber donde se ha metido la 107.

A Evax Ultra por hacerme sentir bien y tener alas en esos días...

Y a todos los wraiths por haber llegado a su ascensión a los cielos, un ave maría por ellos...

A todos esos queridos amigos presos de la prisión Dédalo, ellos llenan la vida con profundas fugas.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Anda pero si somos nosotros mismos...

NOTICIAS DE LA FECHORÍA

La Masacrada se está acercando más y más a su publicación. No, no nos referimos a la tradición vampírica o al subtítulo de Vampiro (¡Ostia! ¿Entonces a qué?). Nos referimos al nuevo juego de rol en vivo en el que asumirás el papel de un mortal (¡Anda y yo pensé que no existían con tantos vampiros y bichos raros...) en el mundo Flamenco Death. Probado con grupos desde pequeños hasta grotescamente enormes de ¡¡¡cinco personas!!! ¡Guauuuuu!, ha sido un éxito, ofreciendo un poco del mejor juego disponible donde lo pillas, es lo que se llama: aquí te pillo, aquí te mato.



Publicado por La Fechoría, en alguna de las otras esferas, por la versión española Mayo de 2002.

@ 1994 Sniper Wolf, Inc. Todos sus derechos reservados, los míos no. Queda prohibida expresamente la reproducción en un magnetófono o en película casera si no quieres cargarte el DeVeDé (Debería Verse Divino). Todo el material contenido es propiedad del tonto que lo lea. Anda pero si todavía estás leyendo esto, no tienes fe tu ni nada...





HAY SECRETOS QUE EL HOMBRE NO DEBERÍA JAMÁS DESCUBRIR.
SERES QUE LA MENTE HUMANA JAMÁS PODRÍA COMPRENDER,
SERES CONVULSIONADOS CON AFÁN DE DESTRUCCIÓN, PERO EL
PEOR ENEMIGO DEL HOMBRE NO ES EL QUE PUEDES SEÑALAR,
PORQUE ES EL QUE LLEVAMOS DENTRO...

EL PEOR ENEMIGO DEL HOMBRE, ES EL MISMO HOMBRE...

MUCHOS HAN PENSADO QUE LA PEOR PRISIÓN NO ES LA QUE
TIENE CUATRO PAREDES NI REJAS, LA PEOR PRISIÓN PARA EL
HOMBRE ES SU PROPIA MENTE.

SUMÉRGETE EN LA AVENTURA DE TU PROPIA SUPERVIVENCIA EN
UNA PRISIÓN QUE SÓLO UNA MENTE HUMANA PODRÍA CREAR...
PERO ESTÁS ADVERTIDO, DE QUE NO ESTÁS SOLO...
LOS OJOS DE LAS BESTIAS TE VIGILAN...

AHORA SOBREVIVE O MUERE...

"EL VUELO DE ÍCARO"

INTRODUCCIÓN

Esta aventura está diseñada para jugar con el sistema narrativo del Mundo de Tinieblas, pero, por el contrario, la aventura comienza y acaba con personajes humanos, para sorpresa de los jugadores que pensarán que pueden llegar a ser vampiros, magos, lupinos u otras criaturas...

Por supuesto, los datos que aquí se dan son para el narrador modificables u omisibles según su voluntad para evitar el deterioro de la historia o de los personajes. Es decir, se aplica la regla de oro, si algo no te parece bien o poco sutil, cámbialo, aquí solo se dan las directrices de la evolución de la historia, los escenarios y de los personajes no jugadores.

La dificultad de la aventura, reside en la improvisación del master, cuando los personajes lleguen a la prisión, pueden tener distintas ideas o planes de cómo

escapar o qué hacer, que el director tendrá que responder con cambios en escenarios o personajes. La duración de la aventura, normalmente, está basada en una o dos sesiones de juego, y está pensada tanto como para jugadores expertos o noveles.

Por supuesto la finalidad de esta aventura es pasar un buen rato con tus jugadores, no excedas de tu poder de director. Otro consejo es que si muere algún personaje, deja que el jugador haga otro, e introdúcelo en la historia, en las cárceles acaban tanto personas inocentes como culpables de algún delito, y mucho más en el mundo de tinieblas. Además un personaje que entre nuevo en la prisión puede dar y contar las últimas noticias del exterior de la prisión si otro personaje le pregunta.

Como en toda buena partida de rol, todo lo que se pone de manifiesto sólo es mera coincidencia con la realidad, y por supuesto alejada de ésta.

UNA HISTORIA MÁS PARA NO DORMIR...

La historia comienza con los personajes, son seres humanos normales y corrientes, con su vida y trabajo totalmente monótonos. Los personajes trabajan en una empresa de trabajo parcial, que les coloca como repartidores en distintos negocios de la ciudad de Belfast, el 24 de Marzo del año 2003.

Pero poco a poco, se irán involucrando, parte por coincidencia, y parte por ser meros peones en una historia macabra. La intriga les envuelve, y al final aparecen como presuntos culpables de un delito que no han cometido, y acaban sus días en la prisión, de dónde tendrán que escapar, ya que en una semana, se les aplicará la pena de muerte. Por supuesto la prisión esconde sus siniestros secretos a cara de los presos, y alguno de éstos a los carceleros.

Por supuesto la ciudad de Belfast aquí mostrada es casi totalmente inventada y transformada para la aventura. La aventura tiene final abierto, sólo el principio y el juicio son de obligada línea argumental. La historia transcurre en la noche del 24 de Marzo del año 2003, en Belfast (Irlanda del norte).

De todos es conocido el ambiente del Ulster, grandes manifestaciones, actos vandálicos entre protestantes y católicos, y por supuesto, la terrible organización terrorista (El I.R.A.), la mafia organizada y los traficantes. Belfast es la mayor ciudad del norte de Irlanda, y está llena de edificios, fábricas, viviendas y demás heredados de la tradición de la arquitectura de la Industrialización, del pintoresquismo inglés, y la influencia de las Arts & Crafts. Aún así la ciudad en los tres últimos cuartos de siglo y de los primeros años del entrante ha adoptado una arquitectura del estilo moderno, la ciudad se llena de edificios del estilo de los grandes arquitectos como Mies Van der Rohe, Le Corbusier, o las obras de la Bauhaus en Europa.

La ciudad prácticamente, en su centro urbano conserva los edificios emblemáticos, mientras que en su periferia se concentra viviendas residenciales del estilo pintoresquita y moderno. Aún así, la ciudad ha perdido gran parte de la industria a finales del siglo XX, por quedarse obsoletas y por la falta de materias primas como el carbón. Así que la ciudad ha concentrado su trabajo en el sector de servicios y en la Universidad de Belfast construida a mediados de los ochenta.

Además la ciudad nació como ciudad dormitorio para albergar a los trabajadores de las fábricas, así que la economía se mueve en un progresivo deterioro. Aquí es donde entran los personajes de los jugadores, los adolescentes y no tan jóvenes, suelen trabajar en empresas de trabajo temporal. Los personajes escasos de recursos, ya sea para pagar sus estudios en la Universidad o para sobrevivir, trabajan para la empresa AB Temporal Services.

Cada cierto tiempo cambian de oficio según las necesidades y ofertas de mercado en la empresa, llevando así ya un año y medio en la empresa. Ellos no conocen directamente al director de la empresa, el señor William Morris. Éste es un tipo excéntrico y nunca suele aparecer en público, solo en pequeñas fiestas y celebraciones de tarde en tarde. Los personajes sólo conocen a Melany, la secretaria de la empresa, que es con ella quién tienen relación laboral directa y quién les asigna los empleos.

En Belfast, el mercado de las empresas temporales es muy competitivo, hay dos grandes empresas que se reparten el mercado, la AB Temporal Services, que ya hemos comentado, y la Maxwell Temporal Jobs & Co, dirigida por la encantadora señora Violet Ledoux, una gran e ingeniosa empresaria no tan excéntrica como el señor Morris. Violet es conocida por su infame valor al intentar competir con sus adversarios y de hecho, los ha reducido parcialmente. A sus 58 años, canosa y mayor se ha hecho con el 73% del mercado, cosa que preocupa en gran medida al señor

Morris. En la actualidad, cada uno de los personajes trabaja como repartidor en distintas tiendas de la ciudad: Pizza at gogo's, Telemarket, Remote drunk, y Fastchicken (Por supuesto a elección y modificación del narrador).

LAS VÍCTIMAS

Los personajes jugarán con una ficha de Vampiro La Mascarada en su defecto, aunque como director ve quitándoles la idea de disciplinas y demás. De todas formas se acompañará a esta partida con una ficha para humanos, en formato pdf de creación propia, pero una de vampiro valdrá. Los personajes se gastarán los puntos 6/4/3 en atributos, habilidades 11/7/4, trasfondos 5 puntos, 7 puntos en virtudes y 21 puntos gratuitos. Por supuesto nada de disciplinas, trasfondos vampíricos como rebaño, ni sire ni generación.

Se admite el talento de Consciencia, recuérdaselo a tus jugadores. Lo ideal es que comentes a tus jugadores las limitaciones en los trasfondos, pero no les digas que puede ser bueno o malo, será una gran sorpresa para ellos cuando vean que sus trasfondos son importantes en la historia: su enemigo es el comisario, tenía antecedentes...

Los trasfondos ideales son:

- **Contactos:** Ya sean en el ámbito de su vivienda o laboral.

- **Aliados:** Éstos ya se jugaría la piel por ti. Enviarán objetos útiles a la cárcel y harán manifestaciones para salvar a los personajes, incluso testificarán a favor en el caso.

- **Recursos:** No más de dos puntos, ya que los personajes trabajan para subsistir.

- **Lazos con la mafia o con el IRA:** Es interesante pero a la vez peligroso, ya que los personajes tendrán ayuda de estos grupos para el juicio, pero también es

peligroso porque tendrán antecedentes muy jugosos para la policía. Por supuesto no les dejes obtener armas, por supuesto a la discreción del narrador, pero mi opinión es que eviten las armas de fuego, por lo menos casi siempre mis jugadores intentan solucionarlo todo con violencia, y esta partida está hecha para pensar. Si quieres dales armas, pero cuando venga la policía tendrán aún más motivos para arrestarlos y para confiscárselas.

Y los no tan buenos:

- **Fama:** Se armará un alboroto en el juicio que empeoraría las cosas si se conoce a un famoso corrupto.

- **Posición:** Igual que lo anterior, un político que se vuelve loco o un profesor de facultad que comete un asesinato sólo les empeorara las cosas.

- **Criados:** Partíamos de que no tenían recursos, así que no tendrán meramente más que una chacha de poca confianza.

DEFECTOS

- **Enemigo:** Puede suponer una buena baza para el narrador, ya que uno de sus enemigos pueden inculparlos en el juicio, ya sea un compañero de facultad envidioso, un profesor que odia al alumno por haberlo dejado en ridículo, un comisario de policía...

PERFIL IDEAL PARA LOS PERSONAJES

Jóvenes de 20 años que estudien en la facultad, profesores de facultad de poca importancia, trabajadores de poca monta, chapuzas, etc...

Sería ideal, que antes de comenzar la partida, los jugadores entregaran al narrador una pequeña historia de su personaje de una carilla de folio, es útil para el master para introducirlos en la partida y le da más jugo a la historia.

ACTO 1: LA TRAICIÓN DE MORRIS

ESCENA 1

UNA NOCHE TERRIBLE

Noche del 24 de Marzo, llueve torrencialmente, pero aún así, al ser fin de semana se requiere de los servicios de los personajes. A las 1:00 de la noche, llaman a cada negocio, pidiendo un reparto en la calle Warhole nº 23. Allí van llegando uno por uno los personajes, a diferente tiempo, supón que uno llega antes que otro en 10 minutos, 5 minutos... Si llaman al portero, se les abrirá sin mediar palabra, cuando lleguen a la puerta principal, les abre un señor mayor entre la oscuridad. Finalmente este les dirige la palabra, y con una mirada de ojos rojos, les dice algo...

El tipo que les abre la puerta no es otro que el señor Morris, su jefe de la empresa, que conociendo donde trabajaban, les ha llamado para inculparles a ellos, del crimen que acaba de cometer, ha matado a la señora LeDoux en el apartamento de ésta. El señor Morris acaba de terminar con su competencia directa, pero este siniestro PNJ, no es sino

que un malkavian de la 8ª Generación, que para neutralizarlos, usa dominación 1 para paralizarlos.

Les ordenará que se queden quietos, y hará una tirada de Manipulación + Intimidación a dificultad la fuerza de voluntad del personaje. Con lo que el personaje quedará a merced del señor Morris que empleará su dominación 3 para cambiar a placer los recuerdos de la víctima. Si en algún caso, el malkavian fallase, mientras el personaje aún está confuso, le golpeará con una barra de hierro que tiene a su espalda. Si esto no sirviese ya entrarán en acción sus ghouls con potencia 1 que suben por las escaleras del edificio).

WILLIAM MORRIS

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 5, Astucia 4

Habilidades: Intimidación 3, Pelea 2, Alerta 3, Esquivar 2, ACC. 2, Armas de Fuego 1, Auspex 3, Dominación 4

Generación: 8ª

ESCENA 2

REMORDIMIENTOS DE CONCIENCIA

A la mañana siguiente, golpes en la puerta les despierta, un chivatazo (claro está del señor Morris) ha avisado a la policía. Aparecen manchados de sangre, sus manos, sus ropas, con velas negras alrededor encendidas, una pintada en la pared que dice "Satan lives in us".

Junto a ellos, en el centro de la habitación, con cuchillos clavados hay una mujer amordazada y sentada, con el pelo canoso, bueno ahora rojizo por la sangre, sus entrañas están abiertas, el pecho destrozado y degollada... No es otra que Violet Ledoux, si los personajes quieren reconocerla tirarán una tirada de Astucia + Economía a dificultad 5 (dificultad normal 7, pero menos la fama de Violet en el mundo laboral 2, 7-2 = 5).

La puerta cae y empiezan a entrar frenéticamente personas vestidas de azul (la policía) y con algo resplandeciente en sus pechos, sus palabras se vuelven sordas, sus cabezas van a reventar, es como tener una buena resaca (Esto es porque el señor Morris los ha drogado). Los tipos armados empiezan a atarles, a esposarles y registrarles, quitándoles todos los objetos que pudieran usar como arma, sin que ellos puedan oponer resistencia (-4 dados a todas sus tiradas por su patético estado). La policía los levanta y los llevan al furgón mientras le dicen a los personajes una letanía que no pueden comprender.

En el furgón y camino de la comisaría, empiezan a acordarse de lo que hicieron, violar a la mujer, bailar y cantar, y hacer orgías incluido con la víctima a la que finalmente sacrificaron.

Por supuesto ellos bailaron y cantaron, pero el asesinato fue perpetrado por el vampiro quien además les ha impuesto estos recuerdos que poco a poco parecerán menos creíbles, pero por ahora es lo único que recuerdan y parece verdadero.

Al final llegan a la comisaría donde les toman los datos, allí está el típico comisario de las películas (o no): gordo, con camisa semiabierta y su bigote canoso y graso. Si le preguntan que delito han cometido (creo que ellos mismos lo pueden adivinar) les comentara:

- *"Asesinato en primer grado, ¡je, je!
Otros para la silla eléctrica"*

Antes del interrogatorio, como excepción les dejan hablar con el abogado que se les ha asignado (llevan casi 19 horas en la comisaría entre el papeleo y declaraciones). En este tiempo se les dejará usar su derecho de la llamada.

A las 21:00, llega a la comisaría el señor Gropius, su abogado de oficio. Y llevan a los personajes a una gran sala vacía, con azulejos blancos de arriba a bajo, una pequeña ventana con rejas ilumina la sala a parte de las lámparas halógenas del techo. En el centro hay una mesa con seis (o más según el número de jugadores) sillas. Y les hacen sentar. En el exterior se quedan dos policías guardando la puerta. Cuando se sientan, les llama la atención el espejo que hay en la sala, ocupa casi toda una pared. Pueden intentar una tirada de Astucia + Callejeo a dificultad 6, para darse cuenta de que es un espejo desde los que se vigila desde el otro lado (aunque los jugadores creo que se darán cuenta ellos solitos).

Un hombre de mediana edad entra en la sala, tiene el pelo canoso, no es un hombre muy bien parecido pero aún así es un hombre amable a primera vista y atractivo. Tiene un aire señorial, buen porte y elegancia.

El tipo se presenta como Walter Gropius, su abogado defensor, y se sienta. Saca una pequeña carpetita que le acaba de dar el comisario donde están escritos los cargos de que se acusa a los jugadores. Walter se queda impresionado cuando los lee, y para una persona que parece muy refinada, les sorprende su forma de hablarles:

- *“¡Joder! Menuda fiestecita os habéis montado. Antes de nada, quiero que sepáis que yo no soy nadie para juzgaros ni decir si sois culpables o no, mi labor aquí es mostrar vuestra inocencia y lo vamos a hacer. Pero para eso tenéis que ser sinceros conmigo, ¿Lo hicisteis?”*

Cuando los personajes vuelven a reflexionar sobre sus actos, los recuerdos son cada vez más vanos y superficiales (el poder del malkavian empieza a perder su efecto sobre ellos). Pero aún así tirarán Inteligencia + Consciencia a dificultad 6. Si la superan tendrán una “corazonada” de que a pesar de esos recuerdos, ellos no hicieron tales actos.

Análisis de las pruebas: Si hay algún jugador inteligente, le dirá a Gropius, que ellos estaban drogados, pero su abogado les dirá que no se encontró nada en su sangre, ninguna sustancia alucinógena o de ningún tipo. Esto es porque el señor Morris, no era tonto, sabía que examinarían la sangre de ellos, así que les drogó con una droga especial traída desde la selva tropical del Amazonas, que se ingiere por vía intravenosa y dura 10 horas, y no deja ningún rastro en la sangre ni orina, sólo un pequeño amargueo de boca que pueden haber confundido con la ingestión de sangre y otros fluidos de la víctima o de sus compañeros. Toda una broma del Malkavian.

- Si contestan a Gropius, que hicieron esos actos, les dirá:
- *“¡Joder! Estamos cogidos por las pelotas, pero ¿Qué os llevo a hacerlo? No estabais fichados (la mayoría si hay personajes con lazos en la mafia, traficantes o con el IRA) y no podemos aplicar la excusa de embriaguez ni locura en los casos de asesinato. Según lo que he leído las pruebas os incriminan directamente: huellas dactilares, ADN, vuestra sangre sobre el cadáver, pelos, trozos de ropa, etc... Y no tenemos nada donde sostenernos”*
- Si contestan a Gropius, que ellos no hicieron nada de eso, les dirá:
- *“¡Bien eso es lo que yo creía! Pero aún así las pruebas os incriminan directamente, no sé como vamos a salir de ésta, lo tenemos bastante crudo, no sé que coño vamos a hacer. El juicio es la semana que viene.”*
- Si no le comentan nada a Gropius, les dirá:
- *“Caballeros necesito su colaboración por su bien, tienen una semana, piensen bien que van a decir en el juicio, y menos si no puedo yo defenderles”*
- Tanto como si le han dicho a Gropius su culpabilidad como si no, les dirá:
- *“Bien, ¿qué hicisteis la noche de aquel día y como acabasteis en la escena del crimen? Hay que buscar algo que os excuse pero por supuesto dentro de la legalidad.”*
- *“Me temo que cuando yo me marche la policía os interrogará, han permitido que yo os vea primero como favor, intentad no incriminaros directamente...”*
- *“Hasta mañana a la misma hora”*

ESCENA 3

EL INTERROGATORIO Y LOS PREPARATIVOS DEL JUICIO

Esa noche, los encierran en las celdas de la propia comisaría, donde sólo hay dos pequeños tableros con colchones para dormir, y una pequeña letrina asquerosa y mal oliente. A las mujeres las encierran con las de su sexo y a los varones con los varones.

Puede ser una situación divertida como ver que son encerrados con delincuentes compartiendo su celda, una vieja y gorda prostituta puede estar incordiando a las mujeres, diciéndoles que ella duerme en la litera de arriba y suele tener incontinencia, o en la celda de los hombres poner a un loco o matón esquizofrénico

De todos modos si intentan escapar o hacer algún plan de fuga, la cosa irá muy mal para ellos. Ya que será casi imposible, hay cámaras de vigilancia, la comisaría funciona las 24 horas, y si intentan escapar el cuerpo de policía caerá sobre ellos sin darle opción. Así pasan la noche, aunque no creo que puedan dormir mucho, o por los cánticos del loco, o la orina que cae desde la cama de arriba a las mujeres. A la mañana siguiente, a eso de las 10:00 de la mañana, les sirven el desayuno, una inmunda bandeja con un tazón de leche y algunos cereales nauseabundos.

Puedes hacer que tiren una tirada de autocontrol a dificultad 7 para evitar que vomiten por la comida y por el mal hedor que sale de la letrina y de ellos mismo incluso, ya que es un olor denso y pegajoso

Por la mañana temprano, son llevados a la sala de interrogatorios (la misma sala donde se entrevistaron con su abogado). Allí el mismísimo comisario Smith los interrogará:

- *“Hola muchachos ¿Qué os parecen vuestras celdas? Espero que cómodas aunque no vais a estar mucho tiempo aquí, ¡je je! La silla os espera”*
- *“Os haré una pregunta muy sencilla, no tengo más remedio que interrogaros, me obliga el protocolo, aunque sé que vosotros lo hicisteis. Acabar con la señora LeDoux ¡Qué atrocidad! Ella fue la madrina en nuestra boda y éramos buenos amigos. ¡Os juro que acabareis en la silla aunque sea lo*

último que haga! ¡EN MI CIUDAD! Ni en sueños”

El comisario está muy excitado, puede verse como el sudor empieza a caer sobre su ancha y arrugada frente, y las venas se marcan en su cuello. Comienza a gritar:

- *“¿QUÉ HICISTEIS A LA UNA DE LA NOCHE DEL DÍA 24 DE MARZO?”*

Los jugadores le comentarán su historia, medio verdad, medio mentira, según las palabras de su abogado, pero sin ninguna fuerza o convicción. El comisario nota esta indecisión en sus palabras y sarcástico les comenta:

- *“Y mi cuñada es Claudia Schiffer. Lo hicisteis ¿verdad? ¿Por qué? ¿Por qué? ¡Malditos bastardos!*
- Si hablan, el comisario tomará algunas notas mientras mueve su bigote.
- Si no hablan, les comentará:
- *“No queréis hablar, ya lo haréis con el juez, cabrones”*

El comisario en ambos casos se va muy alterado, maldiciendo a los jugadores, con la cara muy colorada, sudando y con las venas de manos y cuello inflados.

Al tratarse de un caso con un gran revuelo público y la intervención de la prensa se ha prohibido las visitas para los reclusos, incluso de sus familiares y menos aún llamadas telefónicas.

Todos los días su abogado les visita:

- *“¿Se os ha ocurrido algo?”*

Si le dicen que él es el abogado, y él es el que debería de pensar, Gropius les dirá:

- *“¡Ah! ¡¿Qué yo soy el abogado?! Muy bien, pero no he sido yo el que ha matado a aquella anciana”*

No les conviene enfadarse con su abogado, ya que éste será meritorio en el juicio. Si por supuesto, cambien de opinión, y deciden despedirle, el juicio se celebrará de manera penosa para ellos y no tendrán gran oportunidad de salir indemnes. A decisión del narrador queda si mueren en la silla, o caen en manos de la Corporación Dédalo y su red de prisiones.

Puede que haya algún jugador que conozca de leyes, pero recuérdale que interprete a su personaje, el cual, en la mayoría de los casos desconocerá el campo de las leyes. Normalmente no se les ocurrirá una gran excusa para el juicio, ya que su situación es crítica.

El día anterior al juicio, el abogado les comentará:

- *“No se me ocurra nada, nos han cogido por los huevos. El juicio es mañana, espero que se nos ocurra algo pronto”.*

ESCENA 4

EL DÍA DEL JUICIO FINAL

Con sus nuevos vestidos naranja, aseados y con una mejor presencia, son presentados a las 11:50 en el Juzgado de Instrucción de Belfast. A la entrada del Palacio de Justicia hay una muchedumbre. Cuando llega el furgón son escoltados por la policía en medio del tumulto de periodistas, flashes, cámaras, y furiosos espectadores. Al final consiguen entrar en la sala del juicio. La sala está confeccionada con asientos de madera, una pequeña cerca, y al final el estrado. La luz entra cenitalmente por el lucernario de la cúpula que culmina la sala.

Se sitúan ante ellos dos policías que lo escoltan a la mesa de la defensa donde ya está esperando allí su abogado. El público asistente está cuchicheando en voz alta, e incluso allí están sus familiares, amigos y

aliados. En la mesa del fiscal se sienta una letrada de unos treinta años, morena y no muy bella.

Uno de los guardas exclama en voz alta:

- *“¡En pie! Preside la sala su excelentísima señoría el Juez Joseph Heidegger”.*

El juez, un señor mayor de unos cincuenta años, con toga roja y peluca blanca de rizos y rulos.

- *“Buenos días. Se abre la sesión del caso del asesinato de la señora Violet LeDoux, expediente A-204-T12. El Estado contra los acusados”*

Dirigiéndose a los jugadores:

- *“Bien se les acusa de asesinato en primer grado con ensañamiento y supuesto móvil de ritual satánico, (posesión de armas), allanamiento de morada... ¿Cómo se declaran?”*
- Culpables:
- *“Se les aplicara la ley vigente de pena de muerte.”*

El público se sobresalta con un “¡oh!” de fondo.

El juez replica:

- *“Orden o desalojo la sala. Son condenados a pena de muerte y confinados en la cárcel de máxima seguridad hasta su día de ejecución, dentro de una semana.”*

De entre el público se levanta un hombre de unos treinta y pocos, muy bien vestido con traje de chaqueta de color gris a rayas, camisa blanca y corbata roja. Lleva el pelo corto, casi a lo miliar, de color moreno y ojos verdes.

- *“Con su venia señoría, represento a la compañía de instalaciones penales Dédalo”.*

Se acerca al estrado y le da una tarjeta al juez:

- *“Mi compañía está interesada en confinar a estos acusados, por supuesto, mi empresa pagará los gastos del juicio al Estado”*

El juez pensativo pide un momento de reflexión en la sala de deliberación, de donde sale al poco tiempo:

- *“De acuerdo, los reclusos serán confinados en la prisión Dédalo a trabajos forzados, pero su fecha límite de ejecución será dentro de una semana”*

Su abogado defensor les comenta:

- *“La compañía Dédalo recluye a los acusados para hacerles trabajar en beneficio de la sociedad realizando pequeñas labores. El Estado no ha encontrado aún una solución para la superpoblación de presos en las cárceles inglesas y a su vez, Dédalo corre con los gastos del juicio, ahorrando un buen dinero al Estado, y éste paga una pequeña suma por recluir a los presos, a parte del dinero que gana la empresa con las labores a favor de la sociedad. Intentaré recurrir la sentencia y sacarlos de allí, os lo prometo. Os doy mi palabra...”*

Juez: *“Que se acerquen los letrados para ajustar los últimos términos”.*

El abogado después de haber hablado con el juez se acerca a los jugadores y les dice:

- *“Lo siento, chicos, he hecho todo lo que pude, intentaré sacarlos lo más pronto posible. No teníamos otra opción, hemos ganado un poco de tiempo e intentaré revocar la sentencia, por lo menos para cadena perpetua. Esto no puede acabar así, aguantad lucharé desde aquí por vosotros, y por lo que más queráis no os metáis en problemas o agravareis el asunto.”*

Desde ese mismo instante son recluidos en la comisaría hasta que llega el furgón blindado de la compañía Dédalo que les llevará a la prisión.

Después de autoinculparse, no se necesita celebrar el juicio, y los llevan a la prisión de Dédalo. Ver el capítulo 2

- Inocentes: (Se continúa con el juicio)

Juez: *“¡Que de comienzo el juicio, el fiscal expondrá en primer lugar los cargos y explicará a esta sala el móvil del asesinato”*

Fiscal: *“Señoría, señores del jurado, se les acusa a (nombre de los personajes) de asesinato en primer grado, de forma premeditada, con ensañamiento, y viendo tentada su vida, la difunta señora LeDoux. El presunto móvil del asesinato es por motivos religiosos satánicos”*

Juez: *“Su exposición letrado”*

Fiscal: *“El demandante, el Estado de Reino Unido, recurre a las siguientes pruebas:*

- Muestra de fotos del escenario del crimen tomadas por la policía.
- Análisis de ADN de pelos y uñas de los acusados cerca de la víctima
- Las armas del crimen con las huellas dactilares de los acusados”

Juez: *“Continúe letrado”*

Fiscal: *“Señoría para proseguir mi alegación, llamo al estrado a Martin Relator, testigo ocular de los hechos.”*

De entre el público se levanta un joven de unos 21 años, vestido con vaqueros, camisa y jersey, tiene el pelo corto y moreno. Cuando se siente en el estrado la fiscal pregunta:

Guardia: "Martin, ¿juras decir toda la verdad, nada más que la verdad, y solamente la verdad?"

Martin: "Lo juro"

Fiscal: "Matin coméntanos que viste la noche del 24 de Marzo"

Martin: "Yo estoy estudiando en la Universidad de Belfast, la carrera de Ingeniería Electrónica, a eso de las 2:00 de la madrugada me dispuse a estudiar para el examen a los tres días siguientes..."

Defensa: "Protesto, no ha de lugar, no tiene relación con el caso"

Juez: "Denegada, deje acabar al chico y después ya verá"

Gropius habla con los jugadores y les comenta:

Defensa: "Lo siento chicos, pero ahora es cuando nuestra coartada se viene abajo"

Martin: "Como decía, estaba estudiando y escuche una música muy fuerte, me gusta estudiar con la ventana abierta para que entre el fresco, cuando mire por la ventana para saber de donde venía ese ruido infernal miré hacia el edificio de enfrente y entonces vi a unos hombres bailando de forma totalmente alocada alrededor de alguien sentado en una silla muerto."

Fiscal: "¿Puede señalar quienes cometieron aquellos actos atroces?"

Martin señalando con el dedo:

Martin: "¡Ellos!"

Público: "¡Ohhhhh!"

Juez: "¡Orden, orden! O desalojo la sala"

Fiscal: "Una última cosa, Martin, ¿conoces a alguno de los acusados?"

Defensa: "¡Protesto! Es improcedente"

Juez: "Fiscal, ¿esta fundamentada la pregunta?"

Fiscal: "Sí, señoría"

Juez: "Continúe testigo"

Martin: "Sí, reconozco a ese chaval / hombre, estaba en mi clase en la facultad" (Sólo si hay un personaje en la facultad o profesor)

Fiscal: "Ha tenido algún ataque de violencia o algún comportamiento raro anterior al caso"

Martin contestará sí o no, según si los personajes tienen enemigos en la facultad, je je, a veces que importantes son los trasfondos, y más si tienes el defecto de enemigos

Defensa: "¡Protesto! Señoría, no está dentro de los cargos del juicio"

Juez: "Aceptada, que no conste en acta la última pregunta del fiscal ni la respuesta del testigo"

Fiscal: "No hay más preguntas"

Juez: "Turno de la defensa"

Defensa: "Señor Martín, usted ha contado en esta sala que a las 2:00 estaba estudiando... Ingeniería electrónica, no es cierto. ¿En qué curso está?"

Martin: "En primero"

Abogado: "Y... ¿Cuántas asignaturas ha aprobado?"

Martin: "Todas por ahora"

Defensa: "No es muy normal aprobarlas todas las asignaturas en el primer año. ¿Toma usted algún tipo de medicación para ayudarle en los estudios?"

Martin confuso: "ehhhh... o..."

Defensa: "Responda a la pregunta con un sí o un no, y recuerde que está bajo juramento."

Fiscal: "¡Protesto señoría! El letrado está intimidando al testigo"

Juez: "Denegada, conteste a la pregunta..."

Martin: "Sí..."

Defensa: "¿Y qué tipo de medicamento?"

Martin: "Esternocoides"

Defensa: "Pero según tengo entendido, ese fármaco está prohibido por sus efectos secundarios. ¿Y desde cuando lleva tomándolos?"

Martin: "Desde hace cuatro meses..."

El publico se sobresalta.

Juez: "¡Orden, o a la próxima desalojo la sala y les impongo una multa por desacato!"

Defensa: "¿Hay algún médico en la sala?"

De entre el jurado se levanta un hombre de color, de unos cincuenta y tantos, barrigón y con barba blanca.

Defensa: "Doctor, podría explicarme a mí y a los presentes, los efectos secundarios de ese medicamento"

Médico: "Según la dosis y el tiempo de cada toma, acusa una gravedad, pero lo normal y según lo que ha dicho el testigo, sus efectos varían desde las alucinaciones, pérdida de la visión, esterilidad, paro cardíaco y esquizofrenia de carácter leve en el mejor de los casos"

Martin se queda boquiabierto...

Defensa: "Así señoría pido la desestimación de la declaración del testigo, por enajenación mental"

Fiscal: "Protesto, ¡qué se le haga al testigo pruebas médicas!"

Juez: "Denegada, ha sido una confesión por parte del testigo, por sí mismo y tenemos la confirmación de los efectos por un miembro del jurado" "Se le harán las pruebas al testigo, pero mientras su declaración no es válida".

Juez: "Con esta declaración se cierra la sesión por hoy, mañana a las 8:00 seguiremos, guardias llévense a los acusados a sus celdas"

El juez finalmente se marcha y llevan a los jugadores y al abogado a la prisión preventiva.

Defensa: "Hemos ganado algo de tiempo pero no demasiado, no tenemos testigos, ni pruebas, ni coartada, nuestra exposición se basa sólo en meras conjeturas. ¿No conocéis a nadie que pueda justificar que estabais trabajando en ese momento? ¡puede que sea una contratista, una secretaria, un recadero! ¡Yo que sé!"

- Si les comenta lo de la secretaria:

Defensa: "Podríamos avisarla para que testifique a vuestro favor"

- Si no se acuerdan de la secretaria de la AB Temporal Services, Melany:

Defensa: "Pues estamos apañados, ¿Cómo queréis ganar si no cooperáis?"

Defensa: "Nos veremos mañana a la hora del juicio"

De todas formas Gropius iba a dar con Melany, ya sea porque él se da cuenta y la busca, o porque ella va a hablar con él. En realidad el malkavian, el señor Morris, le ha cambiado sus recuerdos, con lo que el testigo sorpresa de la defensa va a hundir a aún más a los personajes en el fango. De todas formas si hubiera declarado a favor no podía decir mucho.

Sólo podría reducir algo la pena, ya que la policía los encontró en la escena del crimen las p vestidos con jirones, llenos de sangre, con las armas homicidas, después de una orgía... Poco a poco los jugadores creo que se irán dando cuenta de que el juicio es meramente una falsa, y una tapadera del señor Morris para exculpase y quitar de en medio a los jugadores.

ESCENA 5

EL SEGUNDO DÍA DEL JUICIO FINAL

Todo el protocolo vuelve a repetirse.

Juez: "Hoy es el turno de la defensa"

El señor Gropius, se levanta y dice:

Defensa: "Llamo al estrado a la secretaria de la empresa AB Temporal Services, Melania Griswold"

La secretaria de unos cincuenta y tantos años, casi encorvada, de pelo largo y pelirrojo recogido con una coleta, grandes gafas y ojos azules se sienta en el estrado.

Guardia: "¿Jura decir la verdad, nada más que la verdad, y solamente la verdad?"

Melany pone su mano temblorosa sobre la Biblia, y dice: "*Si lo juro*". Pero su voz es aún más temblorosa que su mano.

El juez se da cuenta y le comenta:

Juez: "Relájese señorita Griswold, nadie le va a comer"

¡Qué juez más ingenuo, si supiera que si no interpreta Melany, su papel adecuadamente, el señor Morris si se la va a comer literalmente!

Melany: "Sí, su señoría"

Defensa: "Melany, ¿Conoce usted a los acusados? ¿No es cierto?"

Melany: "Sí, trabajan para la empresa"

Defensa: "¿Cuánto tiempo llevan trabajando para la empresa?"

Melany: "Llevaban medio año"

Los personajes tirarán inteligencia + subterfugio dificultad 6, para saber que está mintiendo, ellos llevaban medio año trabajando para la empresa

Gropius como los jugadores se quedan perplejos:

Defensa: "¿Llevaban?"

Melany le contesta muy nerviosa y temblando:

Melany: "Si, fueron despedidos por actitud violenta contra los clientes, robo y tráfico de estupefacientes. Desde entonces no lo hemos vuelto a ver a esos individuos hasta el día de hoy, pero sabíamos que estaban utilizando documentos robados de la empresa y algunos falsos para conseguir trabajo donde pasar la mercancía"

Público: "¡Ohhhhhh!"

Fiscal: "Con la venía señoría, aquí tengo sus contratos de trabajo, puede ver que fueron despedidos hace seis meses y la policía ha ido a registrar los locales donde trabajaban..."

La policía entra en el edificio, y liderándolos, el comisario Smith, con una gran sonrisa de oreja a oreja. Trae en sus manos varias bolsas y documentos.

Comisario: "Señoría aquí tengo las pruebas nuevas para su culpabilidad, varias bolsas de estupefacientes y documentación falsa"

Juez: "Vistas las nuevas pruebas y las declaraciones de los testigos, el jurado debe deliberar"

El jurado sale de la sala, y ordena que se desaloje el lugar hasta las 18:00. A esa hora vuelve a llenarse la sala y el jurado sale de la sala de deliberaciones.

Juez: "Señores del jurado, su veredicto..."

El médico del jurado se levanta y dice:

Médico: "¡Culpables de todos los cargos imputados!"

- *Juez: "Son condenados a pena de muerte y confinados en la cárcel de máxima seguridad hasta su día de ejecución, dentro de una semana."*

De entre el público se levanta un hombre de unos treinta y pocos, muy bien vestido con traje de chaqueta de color gris a rayas, camisa blanca y corbata roja. Lleva el pelo corto, casi a lo miliar, de color moreno y ojos verdes.

- "Con su venia señoría, represento a la compañía de instalaciones penales Dédalo"

Se acerca al estrado y le da una tarjeta al juez:

- "Mi compañía está interesada en confinar a estos acusados, por supuesto, mi empresa pagará los gastos del juicio al Estado"

El juez pensativo pide un momento de reflexión en la sala de deliberación, de donde sale al poco tiempo:

- *"De acuerdo, los reclusos serán confinados en la prisión Dédalo a trabajos forzados, pero su fecha límite de ejecución será dentro de una semana"*

Su abogado defensor les comenta:

- *"La compañía Dédalo recluye a los acusados para hacerles trabajar en beneficio de la sociedad realizando pequeñas labores. El Estado no ha encontrado aún una solución para la superpoblación de presos en las cárceles inglesas y a su vez, Dédalo corre con los gastos del juicio, ahorrando un buen dinero al Estado, y éste paga una pequeña suma por recluir a los presos, a parte del dinero que gana la empresa con las labores a favor de la sociedad. Intentaré recurrir la sentencia y sacarlos de allí, os lo prometo. Os doy mi palabra..."*

Juez: "Que se acerquen los letrados para ajustar los últimos términos".

El abogado después de haber hablado con el juez se acerca a los jugadores y les dice:

Defensa: "Lo siento, chicos, he hecho todo lo que pude, intentaré sacarlos lo más pronto posible. No ha sido un juicio justo, creo que habrían comprado a nuestro testigo, la secretaria. Esto no puede acabar así, aguantad lucharé desde aquí por vosotros, y por lo que más queráis no os metáis en problemas o agravareis el asunto."

Desde ese mismo instante son reclusos en la comisaría hasta que llega el furgón blindado de la compañía Dédalo que les llevará a la prisión.

ACTO 2: LA PRISIÓN DÉDALO

Aquí empieza de verdad la aventura, el capítulo anterior solo era la introducción de un carácter un poco más rígido. A partir de aquí es donde se abre la aventura después de las pautas de presentación e inserción de los personajes como reclusos.

LA PRISIÓN DÉDALO Y SUS SECRETOS

La prisión Dédalo está al noroeste de Belfast, en la colina de Silent Hill. Es un edificio bastante antiguo pero aún así, desde el exterior parece un edificio inexpugnable. La prisión desde el exterior no parece demasiado grande, pero cuando acceden al interior de la prisión dentro del furgón, pueden ver que tiene otro aspecto diferente, pasillos amplios y bien iluminados.

CARACTERÍSTICAS DE DÉDALO

La prisión Dédalo, es una vieja prisión de máxima seguridad que ha sido modificada para trabajos laborales. El edificio data de principios de los años 50, construida en fábrica de ladrillo sus edificios y celdas, mientras que los muros

perimetrales miden 6 m de altura y son de puro hormigón armado. La cárcel sólo tiene una entrada, por la que entran los furgones, funcionarios, y camiones de limpieza y reparto. La prisión está controlada por el Alcaide, James Smithson, y tiene una plantilla bastante amplia, 50 guardias armados con porras y monos verdes, y 30 miembros del cuerpo de seguridad armados con pistola, porra y uniformados a semejanza de la policía. Como mención especial hay que decir que la prisión fue construida sobre un viejo refugio antiaéreo de la Segunda Guerra Mundial, y que conecta con un río que bordea la colina.

La prisión consta de 4 módulos diferentes según su uso. El módulo de dirección (Módulo D) donde se sitúa el comedor, la sala de audiovisuales, el despacho de Smithson, el taller, el cuarto de vigilancia, una sala de descanso y en la tercera planta, los laboratorios de investigación toxicológica donde está encerrado John Trovías.

El módulo de celdas son el A y B, donde en sus tres plantas solamente se recluyen a los presos.

El módulo C de tratamiento consta de en su primera planta las instalaciones de revisión, esterilización y tratamiento. En su segunda planta se encuentran los historiales médicos de todos los presos en ficheros y en ordenadores. En la tercera planta se encuentra otro laboratorio de investigación de fármacos.

Pero lo que los personajes no saben, es la trama que envuelve a la prisión. Esta cárcel fue vendida a la Sociedad de Leopoldo, investigadores de lo oculto para proteger a la humanidad de las criaturas de la noche. Hace 6 meses que fue declarada propiedad de la Sociedad, pero por supuesto no dentro de la legalidad. La prisión aún funciona como tal, y los jugadores, son la última remesa que llegará de presos a esta prisión, ya que será clausurada oficialmente dentro de un mes. ¿Pero por qué sigue funcionando como una prisión normal de máxima seguridad después de haber sido comprada por la Sociedad? Muy sencillo, la prisión es la tapadera de unos laboratorios de investigación fundados secretamente en la cárcel, aquí se hacen experimentos de conducta y prueba de fármacos con los presos, que son meramente conejillos de indias.

La Sociedad quiere proteger a la humanidad, pero que mejor manera de probar sus experimentos con la escoria de ésta. Por otra parte, la Sociedad tiene confinado en un oscuro y recóndito lugar a un lupino de importante papel en la sociedad Garou y le usan para sus experimentos, parte de ellos encontrar el salvajismo innato de estos seres inyectando sueros con parte de su sangre a los reclusos. Lo que no saben, es que dentro de los reclusos, hay tres miembros de la manada del Garou que están allí para rescatarle, son moradores del cristal.

En otro bando, también encontramos a Amanda Parker, que se hará pasar por periodista infiltrada y se ganará la confianza con los jugadores, pero en realidad, es una psicópata en serie que pretende escapar de la prisión y verá en los jugadores una buena oportunidad, al final intentará acabar con ellos.

En la prisión contando con los jugadores hay 24 presos, aunque su número cada día van disminuyendo por repentinas muertes. Lo que ocurre dentro de la prisión como los asesinatos, o los maltratos y las condiciones extremas de convivencia no salen al exterior, y al no depender directamente del Estado, no se le aplica un control riguroso sobre las condiciones de la prisión. Además de tratarse de presos a puntos de ser exterminados su vidas valen poco.

LA VIEJA NORMATIVA DE LA PRISIÓN

Aunque sea una vieja prisión, tiene la última tecnología disponible, la Sociedad dispone de buenos fondos económicos para los experimentos. Y por supuesto deberán trabajar en la prisión para si quieren seguir enteros. La normativa de conducta es clara:

- Prohibido todo intento de escapatoria
- Prohibidas revueltas y escándalos
- Prohibida todo tipo de acto sexual, como también todo acto de violación o agresión sexual de algún tipo ya sea a otro recluso o al personal de la prisión
- Prohibida toda agresión física o psicológica a otro preso o al personal de la prisión.

Si rompen alguna de las reglas, se les encomendará un castigo según la gravedad del acto, que puede ir desde:

- Falta Leve: Quedarse sin comer durante todo un día, los guardas le darán una pequeña paliza, correr a altas horas de la noche por el campo haciendo ejercicio y las odiadas flexiones, aumento de la jornada de trabajo, etc...
- Falta Grave: Una buena paliza por parte de los guardas, y la mayoría de las veces serán enviados un día al confesionario.
- Falta muy Grave: Una gran paliza, alguna mutilación física o al confesionario tres días.

¿QUÉ ES EL CONFESIONARIO?

El confesionario es una pequeña sala recubierta de azulejos blancos en la cual hay cinco piscinas con la forma de una persona. Ahí se les encierra y se les tapa, se llenan de agua hasta que el agua les llega a la nariz, impidiéndoles comer, dormir y hacer sus necesidades dentro mismo agua donde están encerrados. Deberán tirar una tirada de Resistencia + Supervivencia a Dificultad 9, y los éxitos que saquen se restan de un total de 7. Ejemplo: El jugador es encerrado y tira Resistencia + Supervivencia, 5 dados de reserva, y obtiene 3 éxitos, $7 - 3 = 4$, recibe cuatro niveles de daño. Si sacan una gran tirada y anulan todos los éxitos, se hacen de daño un nivel de daño automático, supón que es por pasar un día sin comer, enferma de tragar agua contaminada con sus propias necesidades...

Otro problema no sólo higiénico y de salud, es que no saben cuando son encerrados cuanto tiempo pasa. La piscina se tapa para dejar al personaje a oscura que intenta sobrevivir, con lo que pierde la noción del tiempo. Pero su tiempo está contado, tienen una semana para escapar de la cárcel, y si se pasan la mayor parte del tiempo en el confesionario van muy mal.

TURNOS DE GUARDIA

Hay 50 guardias en la prisión en total, pero normalmente sólo hay 20 por cada turno. Van vestidos con monos verdes y armados con porras (a elección del narrador si son las especiales de la policía para dejar inconsciente cuando se usan o son sólidas para dar golpes contundentes). Los guardias se relevan a las 24:00 del día y a las 12:00

REVISIONES

En la prisión, las mujeres son inspeccionadas cada tres días en la sala de tratamiento, para buscar restos de semen de relaciones sexuales ilegales entre los reclusos. Los hombres son revisados dos veces al mes pero sólo es un reconocimiento médico superficial. La

prisión tiene una base de datos del ADN de cada recluso, si se encuentra semen de algún recluso, se inculpa a éste y se le aplica una falta muy grave, con lo que se castra al presunto culpable.

SUEÑOS

Los reclusos, por las noches, a veces suelen tener sueños extraños, de una sala con luces blancas, parece un quirófano, donde extrañas personas blancas hablan de algo que no pueden distinguir, que les hacen algo.

En realidad son los médicos de la Sociedad quienes experimentan con ellos modelos de conducta, sugestión, abortos, extracción de semen / óvulos, etc...

EFFECTOS DE LOS EXPERIMENTOS DE CONDUCTA

Además de los asesinatos nocturnos llevados a cabo por los lupinos, o ya sea por las que mueren por los experimentos o en el confesionario, todos los presos se están dejando llevar por sus emociones e instintos más primarios, llenos siempre de ataques de furia, miedo, tristeza, terror, depresiones, ira y sexualidad que cada día que pasen en la prisión se hacen más fuertes. Los jugadores verán a los demás presos como cada vez, algunos son más agresivos y otros son más asustadizos y esquizofrénicos que se quedan absortos sentados en las esquinas. Lo peor es que también saldrá a flote entre los personajes, cada vez que están en las duchas que son MIXTAS, deberán superar una tirada de autocontrol dif 3 para no abalanzarse sobre alguna reclusa para satisfacer sus necesidades, se necesitan tres éxitos, y se puede hacer tiradas extendidas para controlarse mientras que no fallen o pifien. Cada día que pase se aumentará la dificultad en uno, es decir, al día siguiente será 4, hasta que el último día que pasen en prisión sea 10. Piensa también que el último día en la prisión es su último día de vida, con lo cual, los nervios y las peores emociones que llevamos dentro

salen a flote. Si quieres para determinar que les pasa a ellos, haz que hagan una tirada de un dado de 10, y dependiendo del resultado será:

- | | |
|--------|---|
| 1 / 2: | Agresividad |
| 3 / 4: | Terror, pánico hacia otros presos |
| 5 / 6: | Incitación a cometer agresiones sexuales |
| 7 / 8: | Depresión (Pérdida de todos los puntos de fuerza de voluntad, se recupera 1 automáticamente al día siguiente) |
| 9: | Defecto Mental (Típico defecto de los malkavians, megalomanía, esquizofrenia, etc... |
| 0: | No tiene ningún efecto por ahora sobre ellos. |

Lo ideal sería que les hicieras una vez la tirada y no cada día, si no, da un período de tiempo de 3 ó 5 días por tirada, puede ser que una persona agresiva se convierta en una dócil y asustadiza, y el mayor tipo inocente en un asesino compulsivo. Así además los jugadores se darán cuenta de que algo va mal...

HORARIOS DE TRABAJO

09:00	Apertura de las celdas
09:10	Desayuno
09:30	Trabajo en el taller
13:00	Aseo
14:00	Almuerzo
15:00	Tiempo de recreo en el patio
21:00	Cena
22:00	Cierre de las celdas

Los trabajos en los talleres van desde los trabajos textiles como la confección de ropa, reparación de ordenadores y aparatos tecnológicos, taller de barro y obras de arte, confección de calzado deportivo, etc...

NOTA DE LAS CONVERSACIONES EN LA PRISIÓN

Esta es la parte de la crónica más difícil de llevar, porque se tendrá que improvisar casi todas las conversaciones, se pondrá las directrices de las charlas y personalidad de cada recluso para facilitar la labor, pero también incrementa la libertad del narrador en la historia, y si las situaciones aquí expuestas parecen pocas o malas para la historia, todo está abierto para la inserción de nuevas situaciones y hechos relevantes para la narración)

ESCENA 1 LA LLEGADA

Cuando acceden al interior a la parte de las celdas se escucha gritar a los pocos presos que hay en este ala mientras arrojan rollos de papel higiénico y otros objetos más contundentes y menos saludables. Después de todo el jaleo, los guardas de la prisión, llevan a los personajes a la oficina del alcaide fuertemente escoltados. El alcaide, James Smithson, es un señor de unos cuarenta años de edad, enchaquetado de color negro, calvo, pero por los laterales de su cabeza lleno de pelo blanco y rizado que ambas partes se unen en su nuca.

El señor Smithson es meramente un funcionario de la compañía Dédalo, pero que conoce las circunstancias especiales de la prisión y de la propiedad de la Sociedad. Tiene la orden de no revelar ningún secreto que pueda comprometer a la Sociedad y a la compañía y su trabajo es el de mantener el orden en la prisión. Aunque para su propio beneficio, ha establecido un contrabando con un recluso (Jack Tragabuches) que introduce drogas en la prisión a cambio de algunos favores, por supuesto la Sociedad lo sabe, pero no le importa, ya que estas drogas pueden ayudar en sus tratamientos.

- *“¡Bienvenidos nuevos habitantes de la prisión de máxima seguridad Dédalo. Sabed que tenéis el honor de ser la última generación que va a estar en esta prisión, que dentro de un mes será un laboratorio de investigación farmacológica. Con vosotros el número de presos ha aumentado hasta 24 reclusos de ambos sexos. Como reglamento tendréis que saber que está prohibido escapar, claramente, ¡je,je! Porque mis guardias tendrán orden de disparar a matar, y creo que no escapareis a los láseres de medición y demás instrumental para detectaros. No arméis escándalos ni broncas, porque iréis como castigo seguramente al confesionario en el mejor de los casos. Nada de abusos, agresiones, violaciones o actos sexuales con otro recluso. Prohibido dañar psicológicamente o físicamente a otro guardia o preso, y el resto de normas creo que las aprenderéis sobre la marcha y por la experiencia, y cuidado con hacer algo, sé de vuestros trucos por mi amigo el comisario Smith, ahora os llevarán a tratamiento. Un último aviso, tienen una semana de vida, ya que dentro de siete días se les aplicará la pena de muerte convenida en el juicio, aprovechen bien el tiempo que les queda...”*

A golpe de porra los levantan y les llevan al Módulo C, que está prohibido para los reclusos, en los primeros pisos están las instalaciones sanitarias y de preparación de los reclusos, mientras que en la segunda hay ficheros e historiales sobre los reclusos que serán de gran utilidad para los personajes si desean saber la verdadera naturaleza de Amanda. Y en la tercera planta hay una completa biblioteca farmacológica y de medicina, pero también se pueden encontrar libros sobre ocultismo y las criaturas de la noche.

Cuando llegan al módulo C, entran en unos pequeños vestuarios con taquillas, les obligan a quitarse la ropa, si oponen alguna resistencia, lo harán por los golpes de las porras de los guardias (que no se

andan con cuidado, si a la más mínima ocasión los personajes no obedecen será una oportunidad espléndida para usar sus maravillosas porras, los guardias no lo dudarán ya que la mayoría les da igual los presos, los tratan como escoria y basura. Los guardias han sido escogidos por su escaso afecto a la vida humana de los reclusos y por su crueldad. Y si encima les pagan por ello, pues mejor).

Y los introducen en una sala contigua de azulejos blancos incluso en el techo, con un gran espejo en una de las paredes (para observarlos por si hacen algo raro). Del techo, empieza a caer agua de las duchas instaladas, es una ducha de agua helada que les dejan tiritando. Y les abren la puerta a la otra sala contigua de las duchas, muy parecida a ésta. Aquí son rodeados por unas personas con trajes de seguridad de enfermedades (el típico de las películas de enfermedades y cuarentena). Estas personas, con una gran mochila a sus espaldas y con rociadores esparcen sobre los jugadores un líquido que les produce escozor. Continúa el proceso cuando son llevados a otra habitación donde se les ata a unas camillas (aún siguen desnudos). Y unas personas vestidas de blanco y verde (los médicos de la prisión), les inyectan algo en sus brazos. Poco a poco empiezan a cerrar los ojos, y caen dormidos por el efecto de la fuerte anestesia.

Este proceso es para desinfectar y exterminar cualquier tipo de enfermedad que posean los personajes de carácter transmisible, como hongos y otras enfermedades de la piel. Sin embargo, cuando son anestesiados, es para otro fin. Allí mismo les operarán en su cuello, para implantarles detrás de sus vértebras, unos aparatos de transmisión de señal por GPS, para tenerlos vigilados todo el rato. La única manera de extirpar esos transmisores es operar, que es obra de un gran cirujano o averiguar la manera de desactivarlo.

Si intentan la primera, necesitarán instrumental quirúrgico, que es casi imposible de conseguir si no lo roban de los laboratorios o del módulo de tratamientos. Por supuesto si algún guarda les ve, o les descubre con ese instrumental serán introducidos en el confesionario donde pasarán algún tiempo a discreción del narrador según la gravedad de sus actos. Si lo consiguen y desean operar, deberá ser en algún sitio donde no haya vigilancia, y contamos que duermen en celdas diferentes. Si lo consiguen deberán hacer una tirada de Destreza + Medicina a dificultad 9 ó 10 según las condiciones del instrumental y del lugar. Esta operación necesita tres éxitos, y el personaje al que estén operando deberá tirar resistencia a dificultad 8, ya que le operan sin anestesia de algún tipo, sin desinfectante, etc... Esta operación hace de daño tres niveles que serán disminuidos por los éxitos de la resistencia. Si la tirada falla, no han conseguido extirparle del todo el transmisor y deberán tirar otra vez, pero el cirujano su dificultad aumentará en uno, si es diez, no pasa nada. Y si pifian, el personaje operado muere o se infecta de gravedad.

La única forma de anular temporalmente el transmisor es estar por debajo de la superficie, es decir, por debajo de la prisión, donde la humedad anula la transmisión. Esto lo sabrán si encuentran a Herman Madison, un recluso especializado en electrónica y en informática.

Cuando despiertan, están vestidos con sus trajes naranjas de reclusos y con un número de serie en su pecho. A partir de ahora sólo les llamarán por su número. Están en celdas contiguas en el módulo A, aunque ellos aún estarán confundidos. Las celdas constan de dos camas en litera, un retrete y un lavabo. No tiene conexión aparente con el exterior, sólo hay una rejilla en la parte superior donde es difícil de alcanzar y está atornillada desde fuera y desde dentro, con una entrada distinta de los destornilladores que usan en los trabajos manuales. La celda está iluminada por una

lámpara de neón que da una luz blanca y está empotrada en el techo.

Las celdas de los personajes están en el tercer piso del módulo A. La prisión cuenta con tres módulos, pero vaya la casualidad, que en el A, están los jugadores, Jack Tragabuches, Amanda Parker que usará el nombre de Sandra Parkins (la periodista real que ella asesinó y ha suplantado), Joe Arrancamuelas y Erik Cipote.

A los jugadores se les ha asignado los números 422, 213, 312, 510 y 231.

Al poco tiempo, por megafonía del módulo A, se avisa a los personajes de que los guardas les van a escoltar para volver a ver al alcaide en su despacho. Así que en los minutos siguientes, llegan los guardas que les conduce ante el alcaide.

Éste les hace un gesto para que se sienten en las sillas que allí tiene ante su escritorio. Él está frente a ellos sentado en su cómoda silla giratoria, golpeando un juguete de bolas de acero que tiene. Al final de un silencio que aborda la sala, el alcaide dice:

- *"Escuchadme, a partir de ahora no se os llamará por vuestros nombres, sino por los número de preso que sois: 412, 213, 312, 510, 231. En los próximos días se os dará vuestros próximos números porque éstos son provisionales. Aquí tenéis los horarios de trabajo, esta prisión tiene unos horarios estrictos, no los cumpláis y estaréis en serios problemas. Si vais a hacer algún uso de alguna instalación en concreto, tendréis que pedir permiso una hora antes de su uso como mínimo al guarda que esté al cargo de dicha instalación. Por supuesto os comentaré que el acceso al módulo C, está prohibido. Espero que disfrutéis de vuestra estancia aquí..."*

Y los retiran a sus celdas, donde comienza su calvario.

ESCENA 2

EL CALVARIO

A partir de aquí es donde el narrador va a realizar todo el esfuerzo de llevar la trama, se sucederán bastantes hechos que se han de interpretar sin tener unos diálogos definidos, etc... Aunque la mayoría de estas situaciones las pondrán los jugadores en su intento de escapar de la prisión, sólo hay un par de acontecimientos más de carácter obligatorio.

SITUACIÓN A

Cada dos noches, muere un recluso a manos de los lupinos, simplemente por mera diversión. Los jugadores no son una excepción. Los jugadores tienen un 10 % de posibilidades de ser escogidos como víctimas al azar o según lo que hagan en contra de Jack, Joe y Erik. Para obtener el porcentaje, el narrador o uno de los personajes, tirará en un dado de 100, o dos de 10 de diferente color, uno para indicar las decenas y otro para las unidades. Si obtienen un 10, o menos uno de ellos será atacado por los lupinos sino se lo gana a pulso. Cuando cometan el asesinato, el alcaide reúne a todos en el patio, y los recrimina. Se abrirá una investigación y las penas por cada delito se multiplican, es decir, que si a partir de ese momento algún jugador hace algo indebido, se le aplicará el doble de la pena.

SITUACIÓN B

Amanda, intentará ganar la confianza de los jugadores, pero está coaccionada por los tres lupinos, Jack, Joe y Erik. Así que el mejor momento para contactar con ellos mediante algunos gestos, o alguna nota que les pase en el comedor. Otro momento puede ser cuando vaya a los aseos o a las revisiones si hay algún personaje femenino en el grupo. Amanda se presentará como Sandra, la periodista, y les dará información relevante sobre los actos de Jack. Ella lo único que sabe es que tiene algún trapicheo con drogas con el alcaide. Aparte, Jack la ha

tomado como perrito faldero y para satisfacer sus apetitos sexuales en cuanto al tacto.

SITUACIÓN C

Pueden usar la sala de proyecciones para saber noticias del exterior, pero descubrirán algo interesante si van a la biblioteca y deciden investigar. Allí en una máquina de proyección de recortes de periódico, encontrarán el asesinato de la verdadera Sandra Parkins.

SITUACIÓN D

Realizando también sus buenas acciones a la sociedad, en el taller trabaja un recluso llamado Herman Madison, el inventor de los dispositivos GPS que llevan en sus cuellos. Herman ayudará a los jugadores según como le traten. Este recluso, les dará una copia de los esquemas electrónicos del implante y les comentará el peligro de extraerlos. La única forma de neutralizarlos y que se pierda la señal es introducirse bajo tierra, donde la humedad impedirá que les delate, ya que la otra forma de neutralizarlo es destruir la central de control en Rouen (Francia). Herman no se implicará mucho en el tema porque dentro de una semana, saldrá de la prisión. También si le tratan muy bien, les dirá que en el despacho del director hay instalado un sistema de seguridad por rayos de infrarrojos.

SITUACIÓN E

Si en algún momento, logran entrar en el despacho del director y evitar la vigilancia, tendrán la oportunidad de saber lo que pasa en la prisión Dédalo. La sala está protegida por láseres infrarrojos que no son visibles al ojo humano. Si logran hacerlos visibles como por ejemplo con algún artefacto que hayan hecho en el taller junto a Herman, o el humo de un cigarrillo, podrán pasar.

En cualquier caso deberán superar una tirada de Destreza + Atletismo, a dif 8, y obtener tres éxitos en tiradas consecutivas. El despacho consta de un escritorio, algunos archivos con papeles sin

importancia, una bandera de Irlanda, y un cuadro del director. Los cajones del escritorio están cerrados, pueden abrirlos con una tirada de Destreza + Callejeo a dificultad 8, si poseen alguna herramienta, les bajará en dos la dificultad. Dentro de los cajones encuentran una pequeña llave, y una factura.

La factura es en realidad, un ingreso de una importante suma de dinero en la cuenta del director, con motivo de mantenimiento de plantilla. El ingreso lo efectúa, nada menos que el señor William Morris, para evitar que los personajes escapen o tengan algún contacto con el exterior y que descubran su plan.

El retrato del director tiene una plaquita donde dice: "Al empresario de prisiones, James Smithson, premio del año 1993". Detrás del cuadro, hay una caja fuerte. La caja fuerte consta de una rueda con dígitos y un hueco para una llave.

La clave es de cuatro dígitos, y como habrás adivinado es 1 - 9 - 9 - 3, y hay que introducir la llave que encontraron en el cajón. Dentro de la caja fuerte, están los papeles de compra por parte de la Sociedad de Leopoldo de la prisión.

SITUACIÓN F

La misma noche que deciden escapar, bueno de eso va esta aventura, será la misma noche en las que los lupinos intenten liberar a su maestro. La fuga comenzará cuando los jugadores estén distraídos por ejemplo buscando en el despacho del alcaide. Los lupinos no dudarán en usar su forma de Crinos para acabar con los guardas, además no tienen muchos problemas para escapar de sus celdas, ya que siempre están abiertas, privilegios por hacer "favores" al alcaide. Si los lupinos ven a los personajes intentarán acabar con ellos, el momento más ideal para el encuentro sería en el módulo de dirección, en la tercera planta, donde están los laboratorios y el lupino maestro encerrado.

Entonces comenzará su huida. Los lupinos intentarán acorralarles en el patio, dándoles la oportunidad de huir al módulo de tratamiento.

Si llegan a salir del módulo de dirección perseguidos por la forma de Crinos de Cipote, verán que en el patio ha habido una batalla campal entre guardas y otros seres. Hay cadáveres de guardas por los suelos destripados y desmembrados en el suelo del patio donde reina una gruesa niebla pero es una oportunidad especial para obtener armas de los guardias.

Cuando vayan a cruzar el patio para ir al módulo de tratamiento se encontrarán con un preso que aún sigue vivo, lo que nadie sabe, es que este preso es un mago Flambeau de la Orden de Hermes que ayudará a los personajes, no por ser su amigo, sino porque fue enviado para acabar con los hombres lobos y robar el Fetiche mágico que posee el lupino maestro. Los lupinos les perseguirán por todo el edificio, donde su única escapatoria es entrar en la habitación de los ficheros del módulo de tratamiento. Pueden volcar varias estanterías con ficheros en la puerta para atrincherarse.

Allí si se les ocurre pueden comprobar sus fichas personales en los ordenadores, y encontrar que Sandra en realidad está muerta, y descubrir que Amanda es una asesina. Este momento es crucial ya que aquí se decide el final de la aventura. Detrás de una de las estanterías que tiran, encuentran una puerta, que lleva a unas escaleras de mano hacia los sótanos. Aquí es donde se acaban su localización por GPS. Acaban de llegar al refugio antibombardeos de la segunda guerra mundial que sirvió de sótano a la prisión.

En una sala de las catacumbas encuentran una sala, donde hay atrincherados dos guardas que han sobrevivido, si los personajes entran no dudarán en usar las armas. Amanda intentará separar a los jugadores para acabar con ellos uno a uno. Finalmente, encontrarán un río subterráneo, que les llevará al exterior. Empezaran a nadar, y deberán tirar Destreza + Atletismo, a dificultad 6, y necesitaran 10 éxitos. Cada turno deberán a su vez, superar una tirada de resistencia a dificultad 8, los éxitos obtenidos serán restados de un total de tres para determinar el daño por frío. Un

ejemplo, Joseph está nadando, y tira su resistencia a dificultad 8, 2 éxitos, por lo tanto sufre $3 - 2 = 1$ nivel de daño letal. Durante la huida, Amanda intentará acabar con ellos armada con unas tijeras o si le han dado algún arma o la ha conseguido la usará sin duda. Uno de los mejores momentos es mientras nadan.

LOS POSIBLES DESENLACES

Básicamente llegarán a varios desenlaces básicos:

- Descubren la trama de Amanda y logran escapar. Es el mejor de los finales, donde al final, logran reunirse con su abogado y enseñarle las nuevas pruebas: la compra de la prisión Dédalo por la Sociedad, y el soborno. De la Sociedad no se sabrá nada en el nuevo juicio, ya que comprará al juez, pero sin embargo, los personajes quedan exculpados e incluso les darán una buena suma de dinero para que olviden este turbio asunto.
- Amanda no es descubierta: Alguno o todos los jugadores morirán en sus manos. Es un final bastante horrible, para unos jugadores que casi logran escapar, pero nunca debieron fiarse de las apariencias y menos de Amanda.
- Los lupinos: A lo mejor los lupinos llegan a despertar a su maestro y logran tener éxito en su cacería. Otro final aciago para los personajes.





APÉNDICE

ANTAGONISTAS

AMANDA PARKER

Esta reclusa pretende escapar de la prisión a toda costa. Pero su principal problema es que ella no puede salir sola. Para averiguar asuntos internos de la prisión, torturó hasta asesinar a otra reclusa, una periodista llamada Sandra Parkins, que se introdujo en la prisión para investigar los incumplimientos de los derechos humanos y las leyes en la prisión, lástima que hiciera demasiada amistad con Amanda y le confesara su cometido. Amanda aprovechó para hacerse pasar por ella delante de otros reclusos. Amanda es una asesina en serie esquizofrénica y muy peligrosa, pero más peligrosa aún si usa su sensualidad con otros reclusos.

Es por este motivo, por el que Jack Tragabuches, Joe Arrancamuelas y Erik Cipote, la han tomado para ellos, y no les deja hablar con otros reclusos y abusan de ella. Por eso Amanda necesita a los jugadores para escapar, que les proteja de estos tres “elementos” y poder huir. Ella no dudará en usar sus “encantos” con los personajes jugadores masculinos. Amanda físicamente es una mujer muy bella, morena, bien parecida, de ojos verdes y profundos. Pelo largo y recogido en una cola de caballo que le cae por la espalda. Tiene unos labios rosas carnosos que todo hombre desearía besar. Sin embargo en su interior esconde una personalidad malévola, que esconde tras una apariencia inocente y tímida. Amanda tiene 22 años de edad. Esta es su ficha básica, que será cambiada por el narrador si lo cree oportuno, el concepto básico de Amanda, es que en su vida anterior a la prisión fue actriz de teatro y puede representar papeles con gran credibilidad.

EL VUELO DE ÍCARO

NOMBRE: Amanda Parker
JUGADOR: Pnj
NACIONALIDAD: Británica

NATURALEZA: Monstruo
CONDUCTA: Sensual y Tímida
EDAD: 22

SEXO: Mujer
REFUGIO: Su casa
CONCEPTO: Actriz

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIALES		MENTALES	
Fuerza	●○○○○	Carisma	●●●○○	Percepción	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulación	●●●○○	Inteligencia	●●●○○
Resistencia	●●●○○	Apariencia	●●●○○	Astucia	●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS		TÉCNICAS		CONOCIMIENTOS	
Alerta	●●●○○	Armas C. C.	●●●○○	Academicismo	●●●○○
Atletismo	●●●○○	Armas de Fuego	●○○○○	Ciencia	○○○○○
Callejeo	○○○○○	Conducir	○○○○○	Finanzas	○○○○○
Empatía	●●●○○	Etiqueta	○○○○○	Informática	●○○○○
Esquivar	●●●○○	Interpretación	●●●○○	Investigación	○○○○○
Expresión	●●●○○	Pericias	○○○○○	Leyes	●○○○○
Intimidación	○○○○○	Seguridad	○○○○○	Lingüística	●●○○○
Liderazgo	○○○○○	Sigilo	●●●○○	Medicina	●●○○○
Pelea	●○○○○	Supervivencia	●●○○○	Ocultismo	○○○○○
Subterfugio	●●●○○	Trato con Animales	○○○○○	Política	○○○○○

VENTAJAS

TRASFONDOS		OTROS RASGOS		VIRTUDES	
Recursos	●●●○○	Seducir	●●●○○	Conciencia/Convicción	●●○○○
Contactos	●●○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Autocontrol/Instinto	●●●○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coraje	●●●○○

MÉRITOS/DEFECTOS

HUMANIDAD/SENDA

Humanidad

●●●●●●○○○○

FUERZA DE VOLUNTAD

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

SALUD

Magullado	□
Lastimado	-1 □
Lesionado	-2 □
Herido	-3 □
Malherido	-4 □
Tullido	-5 □
Incapacitado	□

JACK TRAGABUCHES
JOE ARRANCAMUELAS Y ERIK CIPOTE
(LOS GAROU U HOMBRES LOBO)

Estos tres señores tienen mucha trama en sus espaldas. Los tres son Garou que se han introducido en la prisión para rescatar a su maestro, John Trovías, capturado por la Sociedad de Leopoldo para sus estudios. Los tres son merodeadores del cristal, y no dudarán en acabar con los que hagan peligrar su misión. Para obtener facilidades en la prisión, se han dedicado a introducir drogas en la prisión pagando buenas sumas de dinero al alcaide. Así que el alcaide hace la vista gorda en sus asuntos. Pero eso no impide que el rato que pasen en la prisión no sea un calvario, abusan de Amanda, que creen que es dulce e inocente. Asesinan a los reclusos que les caen mal, incluidos los personajes. Además sus celdas siempre están abiertas, lo que no impide que vayan a hacer alguna "broma" a los personajes mientras duermen. Finalmente deciden realizar su plan de salvar al maestro de su prisión y montan un buen jaleo en la prisión.

Nota para las fichas, estos tres personajes son hombres lobo, y por lo tanto poseen habilidades diferentes a la que usan los vampiros o los magos. Pero para su simplificación en el juego para los narradores novatos, simplemente se curarán, se transformaran en Crinos si es necesario y atacaran con garras y dientes pero no usarán sus dones. Si el narrador por el contrario conoce Hombre Lobo: Apocalipsis, y los dones, tiene todo el derecho del mundo para usarlo en esta partida.

HABILIDADES DE ESTOS LUPINOS

Los lupinos usarán en combate su habilidad de curación, se curan un nivel por turno. Y atacarán con armas de fuego y armas cuerpo a cuerpo en su forma humana, pero usaran sus garras y colmillos en su forma de crinos. Sus tiradas son:

Garras: Destreza + Pelea, Dif 6. Daño F+2

Colmillos: Destreza + Pelea, Dif 8. Daño F+2.

JACK TRAGABUCHES

Jack en su forma humana es un hombre de color, de unos treinta años, y en su cara muestra enormes cicatrices. Su personalidad no puede ser menos agresiva que su aspecto, es un hombre agresivo, rencoroso, con aires de superioridad, cruel y malévolo. Muestra numerosos tatuajes y piercings por todo el cuerpo, el pelo corto a lo militar, y a pesar de la estricta norma de llevar el mono de recluso de color naranja, lleva encima una chaqueta de cuero negra y gafas de sol.

ERIK CIPOTE

Erik es el más callado y taimado de los tres, es el cerebro del grupo en conocimientos. Es una persona misteriosa y tiene el apodo de Cipote, pero se desconoce el por qué. Erik por el contrario de sus compañeros es una persona blanca, moreno, de ojos azules, mide un metro sesenta, y es de corpulencia delgada y débil.

JOE ARRANCAMUELAS

Joe, no es menos malvado que su jefe. Exboxeador profesional que acabo con la vida de numerosas jóvenes por violación. Descubrió su carácter garou por su maestro John Trovías. Sin embargo, éste esta muy alejado de su carácter protector de Gaia, y algo corrupto por la mancha del Wyrn. Así que el despertar de sus discípulos ha sido de este modo. Joe tiene unos 43 años, también de color y calvo. Es un hombre corpulento pero bastante bobo que sigue las órdenes de Jack y John al pie de la letra.

HOMBRE Lobo

EL APOCALIPSIS

Concepto: Convicto

Astucia ●●●●●

Rituales ●○○○○○

Verdadero Temor

Exp.

HOMBRE LOBO

EL APOCALIPSIS

Nombre: Erik Cipote

Jugador: PNJ

Crónica: El vuelo de Ícaro

Raza: Homínido

Auspicio: Philodox

Tribu: Morador del cristal

Manada: Errantes

Tótem: Oso

Concepto: Convicto

ATRIBUTOS

Fuerza ●○○○○

Destreza ●○○○○

Resistencia ●○○○○

Carisma ●○○○○

Manipulación ●○○○○

Apariencia ●○○○○

Percepción ●○○○○

Inteligencia ●○○○○

Astucia ●○○○○

HABILIDADES

Alerta ●○○○○

Atletismo ●○○○○

Callejeo ●○○○○

Empatía ○○○○○

Esquivar ●○○○○

Expresión ○○○○○

Impulso Primario ○○○○○

Intimidación ○○○○○

Pelea ●○○○○

Subterfugio ○○○○○

Armas C.C. ○○○○○

Armas de Fuego ●○○○○

Conducir ○○○○○

Etiqueta ○○○○○

Interpretación ○○○○○

Liderazgo ●○○○○

Reparaciones ●○○○○

Sigilo ●○○○○

Supervivencia ●○○○○

Trato con Animales ○○○○○

Ciencias ●○○○○

Enigmas ●○○○○

Informática ●○○○○

Investigación ○○○○○

Leyes ○○○○○

Lingüística ●○○○○

Medicina ○○○○○

Ocultismo ●○○○○

Política ○○○○○

Rituales ○○○○○

VENTAJAS

Cult. Garou 2 ●○○○○

Mancha del Wymr ●○○○○

(Defecto -1) ○○○○○

○○○○○

○○○○○

Maestro del Fuego

Rey de las Bestias

Resistir el Dolor

RENOMBRE

●●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

RANGO

RABIA

●●●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

GNOSIS

●●●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

FUERZA VOLUNTAD

●●●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

SALUD

Magullado ☐

Lastimado -1 ☐

Lesionado -1 ☐

Herido -2 ☐

Malherido -2 ☐

Tullido -5 ☐

Incapacitado ☐

Exp.

HOMBRE LOBO

EL APOCALIPSIS

Nombre: Joe Arrancamuelas
 Jugador: PNJ
 Crónica: El vuelo de Ícaro

Raza: Homínido
 Auspicio: Ahroun
 Tribu: Morador del cristal

Manada: Errantes
 Tótem: Oso
 Concepto: Convicto

ATRIBUTOS

Fuerza	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepción	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulación	●●●●●	Inteligencia	●●●●●
Resistencia	●●●●●	Apariencia	●●●●●	Astucia	●●●●●

HABILIDADES

Alerta	●●●●●	Armas C.C.	●●●●●	Ciencias	●●●●●
Atletismo	●●●●●	Armas de Fuego	●●●●●	Enigmas	●●●●●
Callejeo	●●●●●	Conducir	●●●●●	Informática	●●●●●
Empatía	●●●●●	Etiqueta	●●●●●	Investigación	●●●●●
Esquivar	●●●●●	Interpretación	●●●●●	Leyes	●●●●●
Expresión	●●●●●	Liderazgo	●●●●●	Lingüística	●●●●●
Impulso Primario	●●●●●	Reparaciones	●●●●●	Medicina	●●●●●
Intimidación	●●●●●	Sigilo	●●●●●	Ocultismo	●●●●●
Pelea	●●●●●	Supervivencia	●●●●●	Política	●●●●●
Subterfugio	●●●●●	Trato con Animales	●●●●●	Rituales	●●●●●

VENTAJAS

Nivel Magullado	●●●●●	Maestro del Fuego		Sentir la Plata	
Adicional	●●●●●	El Roce del derribo			
(Mérito +2)	●●●●●				
	●●●●●				
	●●●●●				

RENOMBRE

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

RANGO

RABIA

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

GNOSIS

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

FUERZA VOLUNTAD

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

SALUD

Magullado ☐

Magullado ☐

Lastimado -1 ☐

Lesionado -1 ☐

Herido -2 ☐

Malherido -2 ☐

Tullido -5 ☐

Incapacitado ☐

Exp.

JOHN TROVÍAS:

Se sabe poco de este Garou. Su forma humana es de un hombre de unos cincuenta años de edad, pelo largo y canoso que le cae por los hombros, frente ancha y ojos celestes muy claros. Sus cejas grises y espesas culminan su rostro agresivo, frío y misterioso. En su forma Crinos, llega a medir más de dos metros setenta, y su pelaje es espeso y de color plateado. Mejor que no lo encuentren los personajes y lo liberen, porque puede ser su fin.

Atributos Físicos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 1

Atributos mentales: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 5

Talentos: Intimidación 3, Pelea 2, Alerta 4, Esquivar 4, Atletismo 2, Callejeo 3, Liderazgo 4

Técnicas: ACC. 1, Armas de Fuego 1, Supervivencia 5, Seguridad 4

Conocimientos: Cultura de la Estirpe 4, Cultura Garou 4, Lingüística 2, Ritos 4, Ocultismo 4

Fuerza de voluntad: 9

Gloria: 5 **Honor:** 3 **Sabiduría:** 7

Carisma: 7 **Debilidad:** 7

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos mentales: Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 3

Talentos: Intimidación 3, Pelea 1, Alerta 4, Esquivar 2, Atletismo 2, Callejeo 2

Técnicas: ACC. 2, Armas de Fuego 1, Supervivencia 1, Seguridad 1, Sigilo 2

Conocimientos: Enigmas 4, Academicismo 4, Lingüística 3, Medicina 4, Metafísica 2, Ocultismo 3, Cultura Garou 1

Fuerza de voluntad: 6

Areté: 5 **Cardinal:** 3 **Entropía:** 1

Vida: 3 **Fuerzas:** 4 **Materia:** 2

Tiempo: 1

Habilidades: El mago para hacer su hechizo tirará su areté a dificultad 8. Para aplicar el daño usa esta tabla:

ÉXITOS	DAÑO
Uno	Uno
Dos	Tres
Tres	Siete
Cuatro	Nueve
Cinco	Once

ANDREW KINNEAS

Andrew es un mago Flambeau de la Orden de Hermes, dedicado a intentar robar un fetiche que posee John Trovías e intentar acabar con los lupinos. Este mago trabaja solo, y los personajes tienen oportunidad de conocerlo, aunque Kinneas realmente no les haga caso y los ignore, ya que no entran en sus planes. Para quienes no conozcan Mago: La Ascensión, se simplificará su magia al uso de la esfera de fuerzas para defenderse con bolas de fuego (tan típico pero útil).

EL ALCAIDE, JAMES SMITHSON

El señor Smithson es meramente un funcionario de la compañía Dédalo, pero que conoce las circunstancias especiales de la prisión y de la propiedad de la Sociedad. Tiene la orden de no revelar ningún secreto que pueda comprometer a la Sociedad y a la compañía y su trabajo es el de mantener el orden en la prisión. Aunque para su propio beneficio, ha establecido un contrabando con un recluso (Jack Tragabuches) que introduce drogas en la prisión a cambio de algunos favores, por supuesto la Sociedad

lo sabe, pero no le importa, ya que estas drogas pueden ayudar en sus tratamientos.

El alcaide, James Smithson, es un señor de unos cuarenta años de edad, enchaquetado de color negro, calvo, pero por los laterales de su cabeza lleno de pelo blanco y rizado que ambas partes se unen en su nuca. No se ha pensado una ficha para el alcaide ya que no entrará mucho en discusión con los personajes, es más un personaje de situación que de acción. Pero si en algún momento los personajes le hacen algo, improvisa un poco en su ficha, está a tu disposición.

LOS GUARDAS

Son simples funcionarios que no conocen nada de las intenciones ni del alcaide ni de la Sociedad. A ellos solo les pagan por vigilar de los reclusos. Su ficha no la expondré mucho, ya que hay muchos guardas de distintos tipos. La mayoría están armados con porras simplemente.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Intimidación 2, Pelea 2, Alerta 3, Esquivar 2, Atletismo 2

Técnicas: ACC 3 Armas de Fuego 1 Sigilo 2

Humanidad: 6

Fuerza de voluntad: 5

LOS CIENTÍFICOS

Los científicos son personajes secundarios que trabajan como médicos y enfermeras en el módulo de tratamiento, como de investigadores de la Sociedad en los pisos superiores. No tienen un gran papel en la aventura, ya que para cuando los encuentren, solo serán cadáveres y regueros

de sangre por el suelo. Los lupinos han hecho un trabajo eficiente.

HERMAN MADISON

Este recluso tiene un papel secundario en la crónica pero a su vez conoce algunos datos relevantes. Herman es un joven de unos 20 años de edad, que ha sido condenado por delitos informáticos y estafa. Herman es totalmente diferente de todos los otros reclusos, es una persona inteligente, amable y educada. Él no es como los otros ya que no ha cometido ningún delito que acarree una pérdida de conciencia. Herman es delgado, lo que algunos llamarían canijo, tiene el pelo largo que le cae por los hombros de color negro muy limpio. Lleva unas grandes gafas que aumentan el tamaño de sus ojos marrones (el pobre Herman tiene hipermetropía).

Sin embargo, a pesar de la buena voluntad de Herman, si los personajes lo llegan a tratar mal no les ayudará, e incluso, puede chivarse de las malas intenciones de los personajes al alcaide, recordemos que Herman va a salir de la prisión en una semana, si él puede salir indemne y además reírse de aquellos que le han tratado mal, pues mejor.

Pero si le tratan bien, no tendrá ningún inconveniente en ayudar a los personajes para entrar en el despacho del alcaide o informarles sobre el transmisor que llevan implantado. Herman, siempre estará disponible en el taller, ya que los otros reclusos le dan pánico, su vida en la prisión consiste en desayunar, asearse, ir al taller, comer, de nuevo al taller y a su celda. Me temo que Herman no tiene una vida social muy importante en la prisión

PLANOS DE LOS ESCENARIOS Y FUENTES

Los planos de todos los escenarios se ponen en archivos jpg adjuntos para no hacer aumentar de tamaño este texto. Se pondrán todas las referencias tanto como el capítulo de introducción como en la prisión. Si no puedes ver este documento correctamente es que no posees las fuentes usadas, con este documento se añadirá un archivo zip con las usadas.

MÚSICA AMBIENTAL

Mi principal sugerencia es la banda sonora de "La Roca", ya que la temática de la aventura sigue esta línea argumental sobre prisiones. Otros tipos de sugerencias pueden ser "Drácula" de Bram Stoker o "Entrevista con el Vampiro" u otra banda sonora de este tipo como por ejemplo "Alguien voló sobre el nido del cuco" o "Inocencia interrumpida".

ANÉCDOTAS

Jugando con mis jugadores, surgieron una serie de situaciones bastante sugerentes:

EL NOMBRE DE LA CRÓNICA

Si alguien aún no lo ha descubierto, está en relación con la mitología griega. Casi todo el mundo conocerá la historia de Ícaro que intentó escapar del laberinto que su padre, Dédalo construyó para el rey Minos en Creta. Me temo que si los jugadores no tienen cuidado con Amanda, sufrirán la misma suerte que Ícaro.

RELACIONES CON AMANDA

Uno de mis jugadores se enamoró perdidamente de Amanda. Ella intentó ponerse en contacto con él en el comedor, tirándole una servilleta con un mensaje

escrito a espalda de Jack. El jugador respondió a socorrerla sin saber el peligro que se le avecinaba, y le tiró la comida en la cabeza a Jack.

LA RESPUESTA DE JACK

Este recluso y sus dos amigos decidieron esa misma noche colarse en la celda del jugador. Como tienen sus celdas abiertas no tuvieron problemas para llegar, y allí mismo lo acuchillaron y lo dejaron a las puertas de la muerte, gracias a Dios, los guardas lo encontraron en su lamentable estado y lo llevaron a la enfermería.

LOS NOMBRES DE LOS LUPINOS

Muchos de los que lean esta aventura pensarán que por qué tienen los lupinos esos nombres tan estúpidos. La respuesta es simple:

Jack Tragabuches: Es un matón que encuentra regocijo en torturas y abusos sexuales, no dudará en obligar a uno de los personajes en las duchas a hacerle una felación si es necesario, ya que si encuentran semen en alguna mujer, la pena es el castramiento. Jack fue encarcelado por sus múltiples crímenes de violación, tráfico de drogas y asesinatos.

Joe Arrancamuelas: Boxeador que a la mayoría de sus enemigos, los deja sin piños.

Erik Cipote: Este pobre lupino tiene el defecto de Mancha del Wyrn, tiene un defecto físico por el cual, su miembro viril en forma de crinos, toma una forma superior a la media, pero debido a una gran infección de pus e inmundicias. Es más un insulto que un apodo, y a Erik le afecta mucho, pero no tiene más remedio que asumirlo.

EN LO REFERENTE A LO SEXUAL

Como siempre pasa, si los jugadores son novatos, pensarán en realizar el acto sexual con otros reclusos de la

prisión. Si quieres meterles miedo y si hay algún personaje femenino en el grupo, haz que en una revisión de las reclusas femeninas para buscar restos de semen, que un jugador sea testigo de la castración de un recluso. El orgullo viril de los jugadores masculinos les hará pensar más sus actos...

AGRADECIMIENTOS

Esta aventura para Vampiro: La Mascarada, pertenece a Isaac Pavón, o como se le conoce, por Obi-Juan Kenové, miembro antitribu Malkavian, felizmente instalado en el Sabbat. Agradezco también la colaboración de mis 47 personalidades distintas que por fin se pusieron de acuerdo para escribir esta historia.

Y agradecimientos muy especiales para mi grupito de rol (Salva, Alfonso, Vázquez, Gorka, Paco, Otero, Belí, Toni, Jeremy Quaied, Mariajo y Carrasco), que han sufrido en sus propias carnes, je je, las locuras de este desvariado malkavian. Y agradezco también por adelantado a los nuevos jugadores que ingresen en la prisión Dédalo. Isaac Pavón les desea una feliz estancia....

Si ustedes tienen problemas para ver este documento, seguramente sea debido a que no poseen las fuentes necesarias. Se adjuntará un zip con las fuentes utilizadas.

PD: También me gustaría tener un minuto de gloria o desdicha para decir lo mal que lo está haciendo últimamente White-Wolf, no queremos módulos de nuevos módulos que digan cosas sin sentido como la muerte del antediluviano Ravnos por la tecnocracia o que se contradicen, y la retirada del juego Wraith.

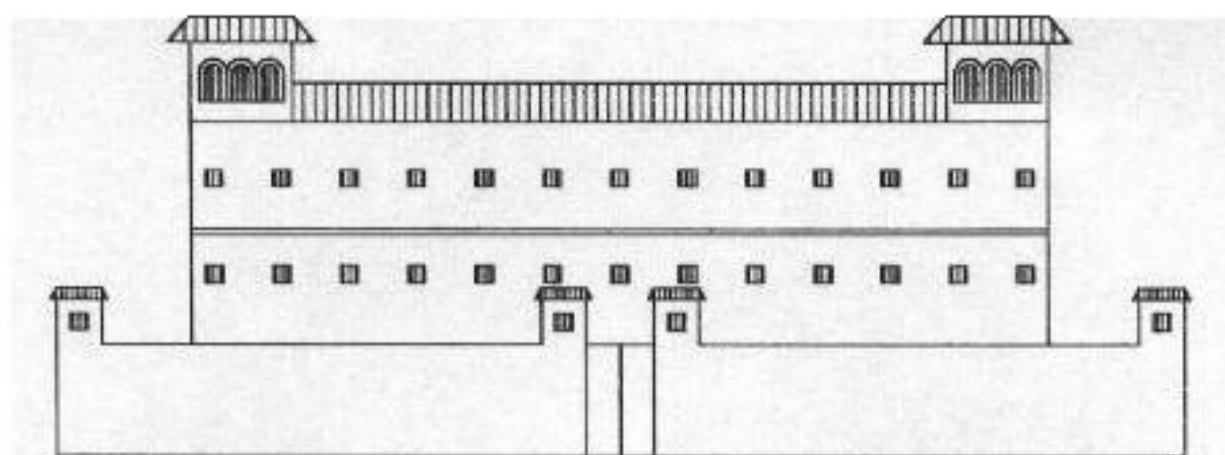
Pronto volveré para poner en la red, más de mis aventuras. Próximamente:

- El largo brazo del Giovanni
- Florencia en llamas
- La herencia de Tía Agatha
- Crónicas Malkavian
- New York Nightmare
- París Nightmare
- Caída de un Imperio Cainita
- Blood Revenge

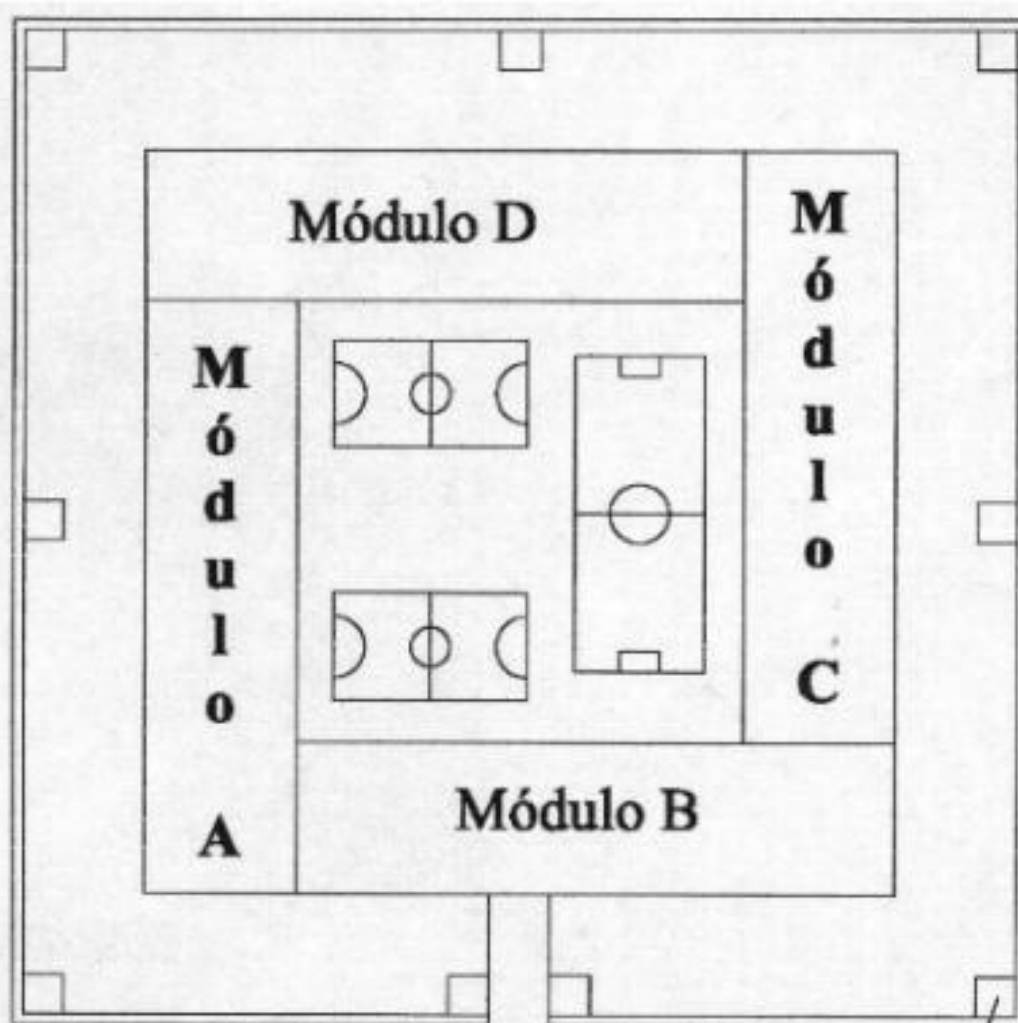
Isaac Pavón (26/05/02) Cádiz.

“Que la Fuerza os acompañe...”

LA PRISIÓN DÉDALO



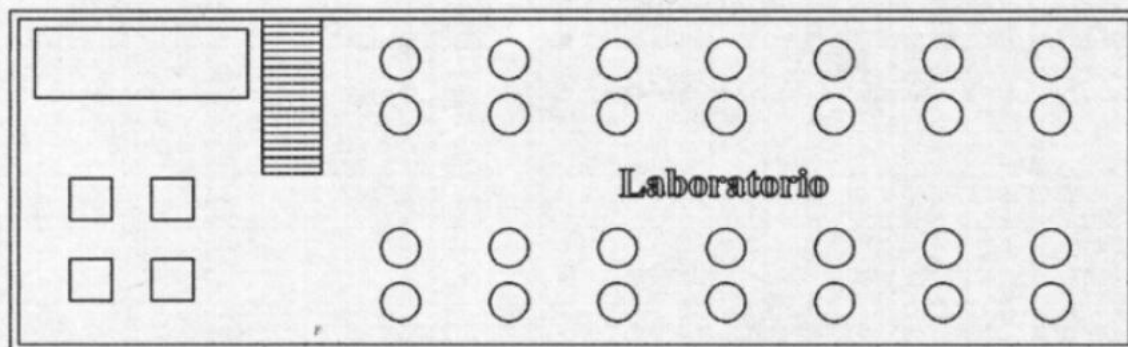
Alzado Principal



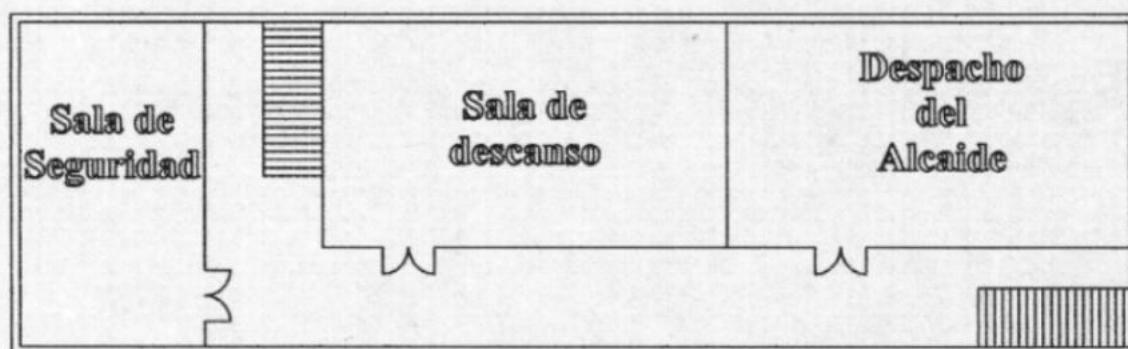
Planta Superior

Torre de Vigilancia

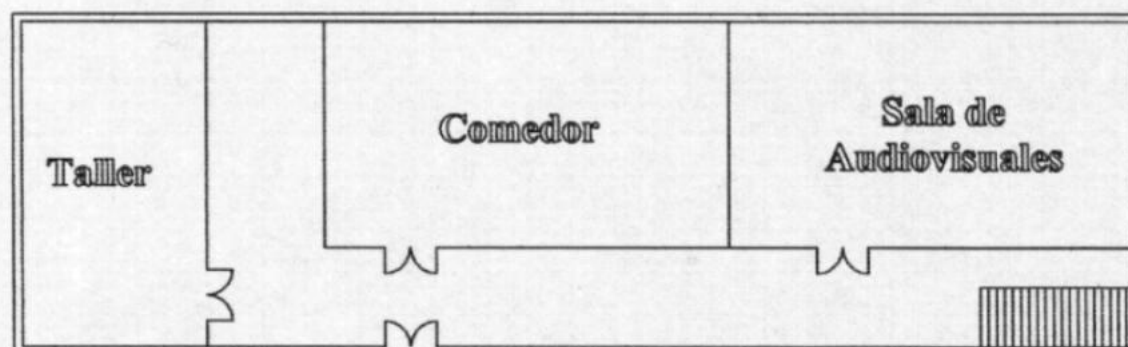
Modulo de Dirección



3ª Planta



2ª Planta



Planta Baja

EL VUELO DE ÍCARO

NOMBRE:
JUGADOR:
NACIONALIDAD:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
EDAD:

SEXO:
REFUGIO:
CONCEPTO:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
Fuerza_____00000	Carisma_____00000	Percepción_____00000
Destreza_____00000	Manipulación_____00000	Inteligencia_____00000
Resistencia_____00000	Apariencia_____00000	Astucia_____00000

HABILIDADES

TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
Alerta_____00000	Armas C. C._____00000	Academicismo_____00000
Atletismo_____00000	Armas de Fuego_____00000	Ciencia_____00000
Callejeo_____00000	Conducir_____00000	Finanzas_____00000
Empatía_____00000	Etiqueta_____00000	Informática_____00000
Esquivar_____00000	Interpretación_____00000	Investigación_____00000
Expresión_____00000	Pericias_____00000	Leyes_____00000
Intimidación_____00000	Seguridad_____00000	Lingüística_____00000
Liderazgo_____00000	Sigilo_____00000	Medicina_____00000
Pelea_____00000	Supervivencia_____00000	Ocultismo_____00000
Subterfugio_____00000	Trato con Animales_____00000	Política_____00000

VENTAJAS

TRASFONDOS	OTROS RASGOS	VIRTUDES
_____00000	_____00000	Conciencia/Convicción_____00000
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	Autocontrol/Instinto_____00000
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	
_____00000	_____00000	Coraje_____00000

MÉRITOS/DEFECTOS

HUMANIDAD/SENDA

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

FUERZA DE VOLUNTAD

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SALUD

Magullado ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -2 ☐
Herido -3 ☐
Malherido -4 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐