


INTRODUCCIÓN



Una cosa es morir por una causa. Pero morir por varias es algo muy distinto.
— Chet Mason

Otis: Ahora sabes que todo es verdad, que el hombre del saco es real y tú te
encontraste con él...
— La casa de los 1.000 cadáveres

Cada tormenta tiene sus momentos de calma y ferocidad. Los personajes de tu crónica de Orpheus se metieron de cabeza en la tormenta el día en que decidieron convertirse en proyectores para la compañía (o fueron contratados como entidades post-vitales). Experimentaron su violencia durante las etapas iniciales de la crónica, pero no fue nada comparado con el azote que recibieron durante **La Cruzada de las Cenizas** (el primer suplemento), cuando el Grupo Orpheus fue salvajemente atacado por OtraVida. El caos y la destrucción de ese ataque relámpago se desvanecieron, pero la tormenta se desató de nuevo, esta vez a manos del FBI, que decidió tomar cartas en el asunto e investigar a todos los empleados supervivientes de Orpheus.

Desde entonces, la tormenta no ha amainado. Los personajes han tenido oportunidad de reconstruir o retomar parte de sus antiguas vidas, ganar contactos e incluso amigos dentro de los servicios de inteligencia y, por supuesto, mejorar sus propias habilidades sobrenaturales. Pero al mismo tiempo, la DEA y el FBI no dejan de acosarles, OtraVida y Terrel & Squib forjan sus propios planes para el futuro, y la presencia de los Espectros hace que ocultarse al otro lado del Sudario sea una mala idea a largo plazo.

La tormenta se abate una vez más. Los alaridos de los muertos ahogan el sonido del viento. Y los personajes se encuentran en medio de todo el asunto.

PRESENTE Y PASADO: VISIÓN GENERAL

Aunque asumimos que has leído (o dirigido) **La Cruzada de las Cenizas**, un pequeño resumen no estaría de más. Parte de esta información aparece en los dos primeros suplementos. Recuerda que las fechas mencionadas aquí o en otra parte del libro son simples sugerencias. El Narrador tiene vía libre para ajustar la línea temporal de **Orpheus** como crea conveniente e ignorar lo establecido en el Mundo de Tinieblas con respecto a dicha línea. **Orpheus** funciona mejor si las normas las dictas tú.

EL COMIENZO

El suceso que convirtió a una empresa llamada Criogenia JDG en el Grupo Orpheus apenas tuvo repercusiones en la bolsa local. Bajo circunstancias normales, el Grupo Orpheus habría sido visto como una panda de chiflados que hacían caso de los delirios de los pacientes criogenizados que hablaban de experiencias extracorporales. Sin embargo, y por alguna extraña razón, obtuvo reconocimiento por su capacidad para tratar con los muertos. Aunque los más tradicionalistas siguieron considerándolo como una empresa de charlatanes sin sentido, pudo salir adelante pese a todos los intentos de desacreditación. El mundo aceptó la presencia de estos cazafantasmas.

El Grupo Orpheus fue pionero en su campo, pero tuvo que subsistir con otras empresas que no tardaron en seguir su política de mercado. OtraVida y Terrel & Squib, en particular, se convirtieron en sus mayores competidores, no públicamente, pero sí en privado. Si buscabas seriedad y calidad garantizada, el Grupo Orpheus era tu empresa. Si lo que querías era una organización profesional y con experiencia, entonces Terrel & Squib era la opción más lógica. Si lo tuyo eran las operaciones sin sentido con pocas preguntas a las que responder (y conocías a las personas adecuadas), entonces OtraVida era lo mejor.

Pese a la aceptación pública de los fantasmas y las empresas relacionadas con el tema, los secretos eran algo constantes en este negocio. Pocas personas sabían, o querían saber, algo sobre los Espectros. Pocos tenían una idea clara de lo que un fantasma podía

hacer. La realidad del asunto es que las personas creían en los fantasmas y las empresas relacionadas con ellos, pero no conocían toda la verdad. Y parecía que ni siquiera los propios agentes estaban enterados. La historia de Orpheus es confusa e inconsistente, y está llena de rumores sobre asesinatos secretos y experimentos fallidos.

Y luego había lagunas en las que los científicos no se ponían de acuerdo. ¿Por qué no había fantasmas de más de tres años de antigüedad, y por qué no perdían fuerza o habilidad a medida que envejecían? ¿Quién era Radio Muerte Libre? ¿Y qué eran los Espectros? Estas preguntas, y otras relacionadas, permanecieron sin respuesta. Si Orpheus hubiese sido capaz de continuar su investigación, ¿quién sabe qué podría haber descubierto?

Pero eso no ocurrió.

ESTALLA LA TORMENTA

En **La Cruzada de las Cenizas**, el Grupo Orpheus fue duramente atacado por un grupo de mercenarios armados con rifles automáticos y explosivos. Es más, los mercenarios eran proyectores de OtraVida, aunque quién contrató a la compañía para el trabajo sigue siendo un misterio. El grupo de asalto destruyó las instalaciones de Orpheus (incluyendo sus vainas para durmientes) y mató a muchos de sus proyectores.

Tras el asalto, el FBI hizo acto de presencia y se encargó de la investigación del caso, considerándolo un ataque terrorista. Inmediatamente, ordenó el arresto de todos los miembros supervivientes de la empresa... incluyendo los personajes. Estos deben afrontar la situación como mejor puedan, tratando por todos los medios de escapar de las autoridades y de los Mercaderes de la Muerte.

INTE RME DIO

Entre el final de **La Cruzada de las Cenizas** y el principio de **Matices de Gris**, los personajes pueden haberse enfrentado a una multitud de adversidades (específicamente, lo que sea que el Narrador haya preparado para ellos), pero el mundo no ha dejado de moverse. Empresas del sector por todo el globo han recibido el mismo tipo de ataque, aunque ninguna ha sufrido tanto como Orpheus. La mayoría de las pequeñas han cerrado. Terrel & Squib, el gran competidor de Orpheus, está experimentando una reorganización interna, y parece querer concentrarse más en el sector farmacéutico que en la investigación paranormal. OtraVida, que, por supuesto, está detrás de estos actos de violencia, se encuentra en posición de dominar el lucrativo mercado de lo paranormal... pero parece más interesado en apartarse de él.

Mientras tanto, en las calles, el tráfico de pigmento está en auge. Por más que lo intenta, la DEA no consigue rastrear el origen de la droga; sus agentes saben que proviene de Turquía, Myanmar, Colombia, y México, pero que cuando llega a los Estados Unidos, el rastro se pierde. No importa las medidas que tomen en sus operaciones, no importa lo experimentadas que sean las unidades destinadas, los traficantes de pigmento siempre consiguen descubrir a los agentes de anti-vicio; normalmente con resultados sangrientos. Es evidente que a los jóvenes consumidores no les importa todo eso. Sólo quieren saber cuándo va a llegar el próximo envío.

Pero los jóvenes no son los únicos ciudadanos que consumen heroína negra. Los cultos relacionados con el pigmento campan a sus anchas, casi siempre con alusiones mesiánicas. El Templo de la Madre de la Visión se cuenta entre los más prominentes, aunque la ciudad alberga muchos otros más pequeños. Familiares de los personajes, e incluso antiguos empleados de Orpheus que escaparon al ataque, pueden haber caído en las garras de estos cultos, seducidos por la filosofía que predicán.

También está el tema de los Espectros, más visibles que nunca. Últimamente, proyectarse durante mucho tiempo sólo sirve para ver a algún Espectro acechando en los tejados, revoloteando por zonas donde se han producido accidentes, y en general recorriendo casi toda la ciudad. Parece como si estuviesen esperando algo... una señal, un suceso... o ¿tal vez a un líder?

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Matices de Gris cubre los sucesos actuales del mundo en cuatro capítulos. Todos ellos han sido diseñados para ofrecer una pequeña parte del conjunto, con parte del material dirigido a los jugadores y otros datos relativos al Narrador. Ya que la crónica puede desarrollarse en cualquier ciudad, mantenemos la referencia a localizaciones específicas casi al mínimo. Eso también significa que, ya que no existe un libro oficial que hable sobre una ciudad en particular, cada facción de ejemplo contiene un personaje de apoyo para ilustrar la naturaleza de la entrada. Muchas de estas personas son nuevas para este libro; aunque los personajes presentados en **La Cruzada de las Cenizas** y **Orpheus** son mencionados de vez en cuando, incluir nuevos individuos en cada libro permite ofrecer una mayor diversidad entre los personajes de apoyo del Narrador. También evita la posibilidad de que un personaje que murió en tu crónica aparezca de nuevo (aunque, debemos admitir, que eso no es un problema en un juego de fantasmas).

LA PELÍCULA MODELO

Siguiendo el ejemplo iniciado en **La Cruzada de las Cenizas**, piensa en la película de *Aliens: El Regreso*. Después de que Ripley esté de acuerdo en volver con los marines al planeta donde encontró a la criatura, la historia se ve sujeta a una serie de cambios argumentales. El hecho de que casi todos los colonos estén incubando un alienígena, que la niña se oculte en el complejo, la batalla con las criaturas en la que los marines quedan diezmados, y la revelación posterior de que el complejo va a estallar en unas pocas horas son elementos importantes de la historia, lo necesario para alcanzar el clímax, pero no tienen nada que ver con los temas y los sucesos que conforman el "acto" final de la película.

Lo mismo se puede aplicar a **Matices de Gris**. En este suplemento, los personajes tienen una oportunidad de revelar varias de las capas que rodean la conspiración contra ellos y descubrir quiénes son sus verdaderos enemigos. En **La Cruzada de las Cenizas**, hacíamos referencia a varios "antagonistas misteriosos". Esa clase de misterio también está presente aquí; aunque los personajes descubran un enemigo inmediato, tarde o temprano se darán cuenta de que están tratando con una marioneta y que ahora deben buscar a la persona que tira de sus hilos.

Sabemos que esta forma de presentar una crónica no es del agrado de todos. Algunos Narradores prefieren tenerlo todo claro desde el principio, una línea temporal de sucesos y un capítulo de personajes de apoyo que complementen el libro básico y les permitan saber a qué atenerse. Para eso sólo podemos decir una cosa: confía en nosotros. Presenta la información y los acontecimientos a tus jugadores como aparecen en los libros, y no te preocupes por nada, cobrarán sentido antes de que baje el telón. Además, en los "huecos" que hay entre historias encontrarás información más que suficiente para dirigir aventuras suplementarias relacionadas con la trama actual. Y, si prefieres mantener a **Orpheus** vivo y coleando y dirigir historias

enmarcadas en los sucesos del libro básico, encontrarás misiones adicionales en **La Cruzada de las Cenizas** y en este libro específicamente diseñadas para ese propósito.

Pero si eres de los que pueden mantener suspendida su incredulidad y confiar en la historia... estate al loro.

CAPÍTULO POR CAPÍTULO

Matices de Gris está dividido en cuatro capítulos (sin incluir el preludeo y esta introducción). Hay algunas partes que están dirigidas a los jugadores o al Narrador, pero en general esas secciones están claramente identificadas.

Nota para los jugadores: No somos quienes para ordenarte que dejes de leer este libro. Si lo has comprado, tienes el derecho de hacerlo. Pero te divertirás mucho más si sólo lees las secciones de los jugadores y dejas las sorpresas para los momentos de juego.

El **Capítulo uno: El jinete pálido** narra el siguiente episodio de la trama de **Orpheus**. Implica el tráfico de pigmento y lo que ocurre cuando alguien decide usar la droga para crear muchos fantasmas con rapidez.

El **Capítulo dos: El mundo que nos rodea** contiene información sobre todas las facciones que pueden perjudicar (o ayudar) a los personajes, como el FBI, la DEA, Terrel & Squib, o incluso los medios de comunicación. Incluye nuevos datos sobre los Blasfemos y los Espectros, y sugerencias sobre cómo forjar alianzas con muchos de estos grupos.

El **Capítulo tres: Guía de los jugadores incorpóreos**, al igual que en **La Cruzada de las Cenizas**, trata sobre los nuevos "juguetes" narrativos que los jugadores pueden comprar para sus personajes, incluyendo Horrores de nivel tres que les permitan lanzar una respuesta armada contra las fuerzas que les ataquen. También encontrarás nuevos roles, diez nuevos Trasfondos, y hasta una nueva Sombra; el Fantasma Ilusionista.

El **Capítulo cuatro: Dirigiendo a los muertos** es, como su nombre indica, sólo para el Narrador. Proporciona una visión detallada del tráfico de pigmento y de los cultos que emplean la droga como sacramento. También incluye consejos para dirigir los sucesos de **Matices de Gris** y sugerencias para nuevas historias, tanto para grupos que siguen la línea argumental como para aquellos que usan al Grupo **Orpheus** como un entorno más de juego.

DESGLOSE DE LA SERIE

Los progresos de la crónica se asemejan en cierta medida a la acción de una película de suspense, acontecimientos que van aumentando de intensidad con cada revelación sucesiva (suplemento). Los sucesos de la trama alcanzan el clímax del último libro con la siguiente progresión:

Tercer suplemento — Sombras Chinescas: *<estática> va derecho hacia <estática>. Ni siquiera sabemos qué coño era eso <estática>... es como el fin de <estática>*

Cuarto suplemento — Los Trituradores de Huérfanos: *<estática> no puedo crearlo <estática> vi con mis propios <estática>. Era una de <estática> cosas...*

Suplemento final — Fin de Partida: *<estática>*

MATERIAL RECOMENDADO

He aquí una lista de películas y series de televisión que pueden servir de inspiración para una crónica de **Orpheus** y **Matices de Gris**. Parte de este material no vale gran cosa, aunque todos tienen alguna cualidad interesante que merece la pena estudiar.

John Doe. Lo sabe todo... excepto quién es. Podría dar pie al mismo giro imprevisto que se puede ver en el *Sexto Sentido*. Supón que está obteniendo toda esa información porque está muerto y se encuentra atrapado en una especie de inconsciencia fantasmal. Es sólo una idea.

Conspiración. No tiene nada que ver con fantasmas, pero la imaginaria de esta película es muy apropiada para **Matices de Gris**. Fíjate en que *todas* las teorías de Mel Gibson parecen ser ciertas.

Expediente X. Serie o película. Imprescindible.

House on Haunted Hill. El mismo equipo que produjo *Trece Fantasmas* y *Ghost Ship* fue responsable de esta nueva versión del clásico de Vincent Price, que arroja una interesante pregunta: ¿Con qué están chantajeando los productores para contar con actores como Geoffrey Rush y F. Murray Abraham? *House of Haunted Hill* es digna de ver sólo por el hecho de que desde el principio el personaje de Rush tiene acceso a varias técnicas de efectos especiales y que, por tanto, podría estar fingiendo cualquiera de los horrores que acontecen durante la película. Por lo demás, exige de los espectadores una enorme suspensión de incredulidad.

TEMA

La Cruzada de las Cenizas trataba principalmente de la supervivencia de los personajes. Es un objetivo tan bueno como cualquiera, pero no desarrolla la personalidad de cada uno ni plantea cuestiones éticas.

Matices de Gris es un poco diferente. Los personajes tienen la oportunidad de obstaculizar los planes de los Espectros, de actuar contra alguien que intenta matar a cientos de personas en una sola noche con el único propósito de explotar sus almas. No importa el punto de vista moral de los personajes, esa clase de cosas deberían ser intolerables. A ese respecto, gran parte de este suplemento es, y perdona la expresión, blanco y negro.

Eso no significa que el título sea inapropiado. Las fuerzas que intentan cumplir este plan pueden ser completamente inhumanas, pero los peones a través de los cuales actúan no. Traficantes, drogadictos, mercenarios, Terrel & Squib, matices confusos, la DEA, el FBI, los medios de comunicación... todas estas fuerzas y más podrían actuar con o contra los misteriosos antagonistas que están detrás de los sucesos de **Matices de Gris** sin ni siquiera darse cuenta. Algunas de las principales líneas de investigación de los personajes van a estar relacionadas con descubrir dónde se encuentran otras personas, dónde pueden forjar alianzas y quién sabe lo bastante para resultar útil... o peligroso.

Temáticamente, por tanto, **Matices de Gris** trata sobre tomar decisiones. Los personajes deben decidir qué líneas de investigación seguir, qué tácticas son aceptables, qué pérdidas pueden tolerar, y hasta qué punto quieren involucrarse en los sucesos de la historia. Deben decidir quién es su auténtico enemigo y cómo van a actuar contra él, y luego, cómo afrontar las consecuencias de sus propias decisiones. Aunque el principal acontecimiento de esta historia (la masacre descrita en "El jinete pálido") es obviamente "algo malo", el resto de la trama es una mezcla de elecciones morales y prácticas.

Todo esto encaja muy bien con el tema central de contar historias de fantasmas para fantasmas. Un factor que queda bien patente en casi todas las historias de fantasmas es que una vez que una persona muere, debe responder por sus actos en vida. Puede manifestarse sutilmente (como en el *Sexto Sentido*, donde los fantasmas deben enfrentarse a sus vidas... una y otra vez) o abiertamente (como en *Ghost*, donde los asesinos son arrastrados de inmediato al Infierno). Los personajes de **Orpheus** aún deben tomar la decisión que condene o salve sus almas incluso después de la muerte, y el tipo de "sombra gris" con el que elijan retratarse puede marcar la diferencia más adelante.

