

PRISIÓN FEDERAL DE BLACKSTONE

LEYENDA VISTA DE LLEGADA

1. Vieja fortificación
2. Casa de botes
3. Embarcadero
4. Generadores maremotrices
5. Ascensores
6. Nivel de acuartelamientos
7. Monorraíl
8. Zona de control de acceso
9. Puentes levadizos
10. Sala de control
11. Arsenales de apoyo
12. Corredores de seguridad
13. Nivel inferior (6 corredores de máxima seguridad)
14. Pozo geotérmico
15. Cocina y comedor
16. Escaleras de emergencia a la superficie
17. Sala de recreo
18. Almacén
19. Dormitorio para 100 hombres
20. Dormitorio para 200 hombres
21. Estación de acceso al monorraíl
22. Puesto de guardia
23. Celdas (alternas a cada lado)
24. Duchas
25. Área de ejercicio
26. Entrada
27. Ventanilla para la comida



VISTA AÉREA



NIVEL DE ACUARTELAMIENTOS

SECCIÓN DE LOS NIVELES SUBTERRÁNEOS



CELDA

CORREDOR DE SEGURIDAD

nos Ramrod, Sir Razor, la Cólera, el Sático Plateado, Ms. Malicia y los trillizos pirotécnicos ConflagNación (muertos todos a manos de otros presos o por no retroceder ante las barreras de energía activadas para evitar su fuga).

Omega atacó Blackstone durante la Invasión Terminal, haciendo que sus zánaganos omega volaran el muro occidental del complejo y liberando a muchos de los prisioneros para que sembraran el caos o se convirtieran en agentes del Señor de la Dimensión Terminal. Después de aquello, las edificaciones en superficie de la prisión fueron en su mayoría trasladadas bajo tierra.

A primera vista, el complejo cuenta con dos únicos edificios visibles: el muelle de atraque con la casa de botes y la pequeña construcción en lo alto de la solitaria colina rocosa, utilizada como un puesto secundario de vigilancia. Se puede acceder bajo tierra desde cualquiera de las dos edificaciones, momento en el que entramos en el auténtico Blackstone: una serie de pasillos y cámaras excavadas en roca sólida. Los túneles conectan todas las localizaciones y un monorraíl proporciona al personal un rápido transporte a todas las áreas de la prisión y alrededor del núcleo central de kilómetro y medio de profundidad.

Blackstone tiene una sala de control en el corazón del complejo, donde los administradores y los vigilantes de rango superior monitorizan todas las actividades en el interior de la prisión. Hay acuartelamientos y departamentos personales para los empleados en las zonas superiores del complejo (a menos de 25 metros de la superficie y accesibles por escaleras si la prisión no está en alerta). El aire fresco circula de forma constante por el interior de la prisión y llegan provisiones en ferry dos veces por semana. Un pozo geotérmico proporciona energía para la integridad de las celdas, el soporte vital y las defensas, haciendo que la energía de las mareas de las corrientes que rodean la isla cubra todas las demás necesidades energéticas. El sistema de soporte vital, el aire y algunos suministros alimenticios proceden de naves hidropónicas en torno al núcleo central.

Los presos residen a no menos de 45 m de la superficie y los más peligrosos son mantenidos en los niveles más profundos del complejo. Todas las celdas se encuentran en corredores que surgen radialmente del núcleo central, con puestos de guardia de seis hombres cada uno en el extremo de cada corredor. En el centro de cada uno de ellos hay una sala comunal en la que los presos están juntos durante un máximo de cuatro horas al día. A menos que tengan visitas o estén en libertad condicional, la mayor parte de los reclusos no abandona su corredor de seguridad.

Hay 24 celdas a lo largo de cada corredor de 60 m de largo, 12 en cada lado; entre 15 y 20 de estos corredores (de un total de 30) están en funcionamiento y ocupados en todo momento. Para los reclusos más peligrosos, la seguridad reduce el número de celdas a ocho y sitúa 20 guardias. Todos los presos están en celdas personalizadas específicamente para ellos, con campos de energía que penetran los muros de roca de las celdas, evitando que cualquiera escape excavando una salida. Paneles con matrices de diamante artificial (Dureza 18) sellan la entrada de las celdas, lo que permite un contacto visual completo con los presos en todo momento, aunque cuentan con cierta privacidad limitada gracias a unos sorprendentes accesos a lo largo del corredor.

Las defensas principales de la prisión pueden encontrarse en las salas comunes y en la práctica totalidad del complejo, complementando cualquier defensa individual colocada en la celda de un preso y siendo controladas desde los puestos de guardia, la sala de control y por el personal superior de Blackstone dotado de mandos especiales de control. Estas defensas incluyen:

- Potentes luces estroboscópicas enfocadas a cada celda individual. (Deslumbrar visual, TS Reflejos/Fortaleza CD 18).
- Gas anestésico liberado en las celdas o corredores de seguridad. (Fatigar, TS Fortaleza CD 20).
- Un campo eléctrico que recorre los cierres, muros y suelos de las celdas y el suelo de los corredores de seguridad. (Aturdir, TS Fortaleza CD 22).
- Sensores sísmicos (Sentido de la vibración, Atención +8) que detectan cualquier excavación en la roca circundante y disparadores de campos de fuerza (rango 12) en torno a las áreas de intrusión.

ALCAIDE JOSHUA DRUMMER

Joshua Stormcloud Drummer, el alcaide de Blackstone, es una de las personas que no llevan espánder para trabajar más respetadas en Freedom City. Algunos dicen que el alcaide Drummer debe tener superpoderes para hacer el trabajo que hace, pero el alcaide no hace ningún comentario al respecto. Simplemente insiste en que Blackstone sea dirigida de manera eficaz, ética y segura.

ALCAIDE DRUMMER

NIVEL DE PODER 7

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+2	+4	+2	+2	+3
18	15	18	14	14	16

DUREZA	FORTALEZA	REFLEJOS	VOLENTAD
+6/+4*	+6	+6	+8

* sin chaleco

Habilidades: Atención 8 (+10), Averiguar Intenciones 8 (+10), Buscar 6 (+8), Concentración 8 (+10), Conocimiento (actualidad) 6 (+8), Conocimiento (ciencias del comportamiento) 4 (+6), Conocimiento (derecho) 6 (+8), Conocimiento (vida urbana) 6 (+8), Diplomacia 8 (+11), Engañar 8 (+11), Intimidar 8 (+11), Investigar 6 (+8), Recabar Información 6 (+9)

Dotes: Ataque Certero, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Ataque Sometedor, Bien Relacionado, Blanco Elusivo, Desarme Mejorado, Desenfundado Rápido, Disparo Preciso, Equipo 3, Liderazgo, Plan Maestro

Poderes: Anular 7 (todos los poderes, Resistencia a Poderes, Sutil 2); Ocultación 2 (detectar y sentir poderes, Corto Alcance, Permanente); Super-Sentidos 4 (Sentir poderes, A Distancia, Radial)

Equipo: pistola de energía (+5 daño), chaleco blindado (+2 Dureza), comunicador

Combate: Ataque +9, Presa +13, Daño +4 (sin armas), +5 (pistola de energía), Defensa +8, Retroceso -3, Iniciativa +2

Características 35 + Habilidades 22 (88 rangos) + Dotes 14 + Poderes 39 + Combate 34 + Salvaciones 12 = 156 PP

Drummer es el cuarto alcaide de Blackstone y el que ha tenido el ejercicio más extenso, promocionado desde jefe de seguridad en 1990. Desde entonces, Blackstone se ha convertido en la prisión más importante de la Tierra a pesar de los reveses sufridos en la Invasión Terminal. Aunque AEGIS quería llevar las riendas en la reconstrucción de la prisión, Drummer hizo uso de su tirón político y mantuvo el rediseño en las manos de Abby Wallace, John Warden, Dédalos y el Cuervo. Aunque afirmó estar haciendo lo que consideraba mejor para el proyecto, Drummer disfrutaba también en secreto causándole problemas al director de AEGIS Harry Powers.

El alcaide Drummer es un hombre del tipo fuerte y silencioso. Aunque está orgulloso de las maravillas tecnológicas de su prisión, prefiere la psicología y la astucia a la hora de mantener a los presos a raya. No es reacio a realizar concesiones a los reclusos, pero es igualmente rápido en revocar privilegios a cualquier agitador. Cree en la reinserción y sus peticiones han obtenido como resultado una plantilla mejor de psicólogos y terapeutas. Se esfuerza en conocer los nombres de todos los empleados de la prisión y se preocupa ante todo de su seguridad, después de la seguridad de los reclusos y finalmente de la suya. Joshua ve la prisión, a sus presos y a su personal como su única y entera responsabilidad, y se lo toma *mu*y en serio.

ABIGAIL WALLACE

La Dra. Abby Wallace se unió al personal de Blackstone hace décadas y aunque era una innovadora inventora y diseñadora de mecanismos de contención de superhumanos, a los alcaides anteriores les disgustaba su actitud seria y su poca disposición a entrar en juegos políticos. Sus peticiones de un tratamiento más humanitario de los presos y sus demandas para rediseñar buena parte de la prisión eran también mal recibidas.

Cuando Joshua Drummer fue ascendido a alcaide, él mismo ascendió a Abby a jefa de seguridad y le consiguió el presupuesto que necesitaba para rediseñar Blackstone de la forma que ella deseaba. Hicieron falta tres años para completar la renovación de la prisión, pero el expediente de Blackstone ha mejorado y no se puede negar que la prisión es más sólida y segura que nunca.