

Camiones en la noche

000T 2X0P1DNU 1X0T2K1J3T2

M Ó D U L O

Aventura para 2-5 Neonatos, cuya acción tiene lugar en la ciudad de Houston. Los PJs deben averiguar el paradero de un niño inmigrante ilegal. Durante sus investigaciones, el grupo descubrirá una red de inmigración ilegal cuya mercancía suele perderse sin dejar rastro. En realidad, los inmigrantes acaban como presas de un degenerado Ancilla y su banda de Neonatos.

Emilio, Contacto / Aliado de uno de los PJs, necesita ayuda: su sobrino Luis, un niño de 8 años, iba a cruzar la frontera para reunirse con Emilio y el resto de su familia, inmigrantes ilegales mexicanos ya establecidos en la ciudad. Inexplicablemente, Luis no llegó a Houston, a pesar de haber subido al camión que cruzó la frontera hace dos noches. Ni Emilio ni su familia pueden, evidentemente, recurrir a la policía, y los PJs son su única posibilidad.

¿Por dónde empezamos?

Emilio dará a los PJs la información contenida en los puntos 1 y 2, además de ofrecerse para acompañar al grupo.

1.- Nicey Welles, un indeseable de los bajos fondos, con fama de timador escurridizo (Inteligencia + Callejeo, dificultad 6 para determinar si algún PJ ha oído hablar de él), es el organizador de los transportes de inmigrantes ilegales. Alega que Luis no llegó a subir al camión, y se ha negado a dar más explicaciones, o a devolver la cantidad pagada por el viaje. Es posible encontrarlo en el bar Perro Negro, un antro de las afueras.

2.- Foto de Luis, entregada a los PJs por Emilio, así como una descripción de Nicey Welles (*"un tipo canijo y mediopedo, que siempre lleva trajes chillones y joyas horteras"*).

3.- Si los PJs recurren a sus Contactos, o pasan una tirada de Manipulación + Callejeo a dificultad 7, pueden hacerse con uno de estos datos por cada éxito obtenido:

● La afluencia de inmigrantes ilegales a la ciudad es constante, aunque como ciudad de paso en la mayoría de los casos.

CHIKUITO SLATER Ghoul

Fuerza 4	Carisma 3	Percepción 3
Destreza 3	Manipul. 1	Inteligencia 2
Resist. 5	Apari. 2	Astucia 3
Pelea 4	Esquivar 2	Liderazgo 3
Conducir 5	Intimid. 4	Callejeo 4
A. fuego 3	A. blanca 3	Reparación 3
Supervivencia 2		
Potencia 4	Fortaleza 2	Celeridad 1
Recursos 1	Contactos 4	Aliados 6
Concien. 2	Autocont. 2	Coraje 5
Humanidad 4		Voluntad 6

● Hay muchos «organizadores», por lo que resulta difícil hacerse una idea del número de inmigrantes que cruzan la frontera.

● Nicey Welles organiza un envío cada dos semanas.

● Es frecuente que los organizadores paguen un porcentaje a la banda de delincuentes en cuyo territorio operen, pero Nicey no comparte sus beneficios con nadie. Se sabe que Mike Guzmán y su banda de «Las Serpientes Voladoras» le amenazaron hace un mes, y que el propio Mike dijo que pensaba escarmentar a Welles. Tras esa noche, nadie ha vuelto a ver a Mike ni a sus amigos.

Si los PJs meten la pata durante su investigación (es decir, obtienen un resultado de fracaso), atraerán la atención de la policía, y 2D10 horas después, el agente Russell Clayton, del Departamento de Inmigración, empezará a seguir su pista. Clayton es muy inteligente y eficaz. Lleva tiempo tras la pista de Nicey Welles, e intenta sorprenderle *in fraganti*. Observará a distancia a los PJs, intentando evitar todo enfrentamiento, mientras espera que le conduzcan a su guarida.

Te veo en «Perro Negro»

El bar «Perro Negro» es un antro inmundo, refugio de niebla y tequila, en el que los policías más duros temen aventurarse. La hez de la sociedad se reúne aquí, y sus parroquianos estarán encantados de servir a los PJs cualquier mercancía que deseen: drogas, armas, prostitutas... El local es amplio y dispone de un piso superior con varias habitaciones, cuyo empleo puede acordarse discretamente con el encargado. Otros servicios son el garito clandestino del sótano y el foso acondicionado para combates a muerte de gallos, perros e incluso hombres en algunas ocasiones especiales. A pesar de tan mal-

sana concurrencia, el ambiente del lugar se mantiene controlado, quizá a causa de los cuatro gorilas armados y apostados en lugares estratégicos. Pero el protector más formidable del bar es su dueño, un Brujah de 8ª Generación llamado Cody, al que reconocerá cualquiera de los PJs perteneciente a su Clan, o que colabore con los anarquistas.

EMILIO Humano

Fuerza 3	Carisma 3	Percepción 4
Destreza 3	Manipul. 2	Inteligencia 3
Resist. 3	Apari. 2	Astucia 4
Alerta 3	Atléticas 3	Pelea 3
Esquivar 2	Intimid. 2	Liderazgo 1
Callejeo 4	Conducir 3	A. fuego 1
A. blanca 3	Seguridad 3	Esconderse 2
Lingüística 1		Ley 1
Recursos 1	Contactos 4	Aliados 5

Casualmente, la noche en que los PJs acuden al «Perro Negro», es la misma que los Hell Ravens, una banda de motoristas, han elegido para celebrar el cumpleaños de su líder Chiquito Slater. Si Emilio acompaña al grupo, reconocerá los colores de la banda, e informará a los PJs de lo que ocurre.

Cuando los PJs entren en el «Perro Negro», la fiesta de cumpleaños de Slater está en su apogeo, lo que equivale a decir que es una suerte que el bar esté en las afueras. Chiquito es en





realidad un Ghoul de Cody y su hombre de confianza, por lo que éste permite ciertas libertades a los Hell Ravens.

En esta escena, el Narrador puede recrearse en la descripción de una fiesta de la banda, conocida en toda Texas por su brutalidad: música a todo volumen, concursos de lanzamiento de cuchillos, peleas singulares y torneos sobre motos en el exterior del local. Los asistentes reaccionarán ante los PJs según su aspecto y forma de actuar: los PJs con ropas y actitudes convencionales, aparentemente flojuchos o que no pasen una tirada de Manipulación + Etiqueta a dificultad 6, serán ignorados por la concurrencia en el mejor de los casos, y atraerán su hostilidad en el supuesto de un resultado de fracaso. Los PJs que consigan integrarse en la fiesta podrán escuchar algunos cotilleos interesantes:

A) El PJ que pregunte al encargado por Nicey Welles deberá pasar una tirada de Manipulación + Subterfugio (dificultad 7) para demostrarle que no es un policía. Lo único que sabe el encargado es que Welles no se encuentra ahí en estos momentos. Un éxito en Percepción + Empatía (dificultad 6) mostrará que Welles no goza de popularidad entre el personal: entre sus muchos defectos se cuenta la afición a golpear salvajemente a las prostitutas cuyos servicios contrata (ninguna de las habituales del bar aceptaría pasar un rato con él). Si el PJ intenta usar Dominación o Auspex con los empleados del bar, sólo conseguirá descubrir que son Ghouls ya dominados por un vampiro más poderoso (Cody, por supuesto).

B) Uno de los Hell Ravens retará amistosamente al PJ de aspecto más duro a un pulso / pelea / carrera de motos / exhibición de acrobacias / cualquier otra

cosa por el estilo (algo

en lo que el PJ tenga alguna posibilidad). Si el PJ rehúsa será ignorado durante el resto de la escena. Si hace el ridículo, el Hell Raven y sus amigos se burlarán de él (tirada de Autocontrol a dificultad 5 para digerir la humillación y no caer en un Frenesi salvaje). Si vence deportivamente o pierde con gallardía, los motoristas lo tratarán como a uno de ellos (gran honor) y le invitarán a beber de una botella de tequila. Rechazar el tequila sería un insulto, y vomitarlo, aún peor: el afortunado deberá pasar una tirada de Manipulación + Actuar (dificultad 6, 3 éxitos, es un trago largo) para fingir que bebe o beber de verdad, gastando un punto de Voluntad para no vomitar sobre sus nuevos amigos.

CODY Brujah 8ª

Fuerza 4	Carisma 4	Percepción 4
Destreza 5	Manipul. 3	Inteligencia 4
Resist. 5	Apari. 3	Astucia 4
Alerta 4	Atléticas 3	Pelea 4
Esquivar 3	Intimida. 5	Liderazgo 4
Callejeo 4	C. animal 3	Conducir 3
A. fuego 5	A. blanca 4	Superviv. 3
Ley 2	Política 3	
Potencia 4	Presencia 5	Celeridad 4
Protean 4	Fortaleza 2	Dominación 3
Ofuscación 2		Animalismo 3
Status 4	Recursos 3	Esclavos 5
Aliados 3	Contactos 6	
Concien. 3	Autocont. 2	Coraje 5
Humanidad 6		Voluntad 8

Mientras tanto, uno de los motoristas comentará algo así como «Ha sido el mejor (aquí pon el desafío que sea) que he visto desde que Chiquito Slater le pegó una paliza a Mike Guzmán», momento en el que otro de ellos contestará «¿No lo sabías? Dicen que Guzmán está

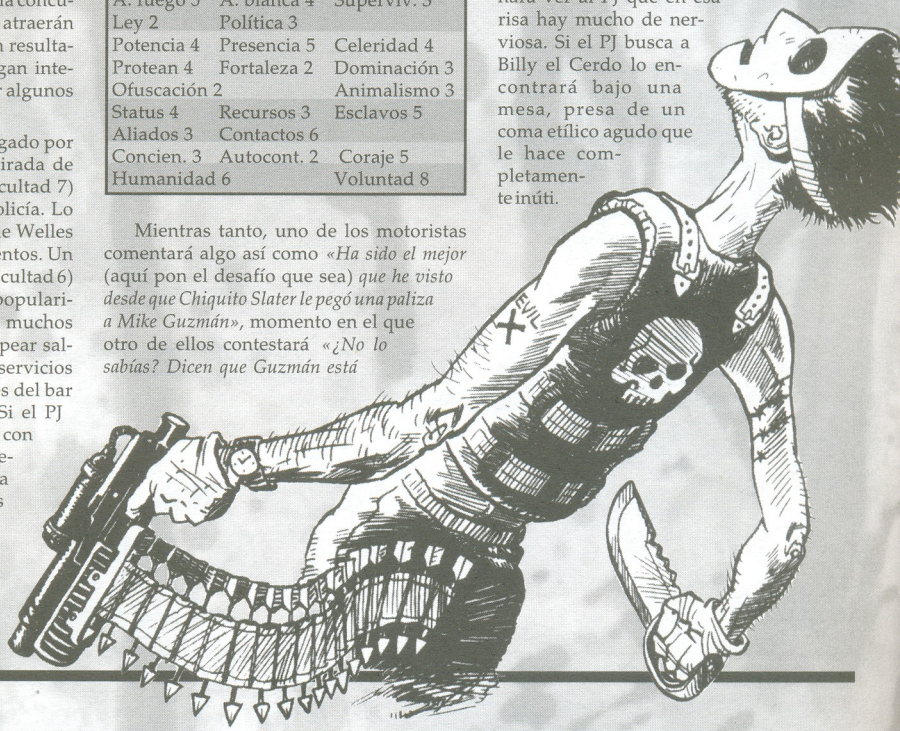
muerto. El y su banda fueron a por Nicey Welles y salieron escaldados. Los que salieron, claro.» En un momento, los Hell Ravens pondrán a su nuevo camarada al corriente del último rumor de los bajos fondos:

Las Serpientes Voladoras, banda de motoristas hispanos dirigida por el notorio Mike Guzmán (QEPD) han desaparecido misteriosamente. Lo último que se supo de ellos es que habían amenazado a Nicey Welles, exigiéndole un tributo («Operaba en su territorio ¿sabes, colega?»).

AMO Malkavian 9ª

Fuerza 4	Carisma 3	Percepción 5
Destreza 3	Manipul. 3	Inteligencia 3
Resist. 3	Apari. 1	Astucia 4
Alerta 3	Liderazgo 4	Esquivar 4
Pelea 3	Callejeo 3	Intimidación 4
Subterf. 3	A. fuego 2	A. blanca 3
Escond. 4	Supervivencia 3	
Ciencias Ocultas 3		
Auspex 4	Ofuscación 4	Protean 3
Presencia 2	Celeridad 2	Potencia 3
Fortaleza 1	Dominación 5	
Status 2	Rebaño 3	Esclavos 3
Concien. 0	Autocont. 0	Coraje 4
Humanidad 0		Voluntad 8

Parece ser que alguien muy poderoso protege a Nicey Welles. Si el PJ ha vencido en el desafío, uno de los motoristas susurrará en tono ominoso: «Esto es muy raro. Billy el Cerdo me ha dicho que encontraron a uno de los Serpientes muerto en la calle. Que no tenía heridas, pero estaba desangrado...». Los demás se reirán de su credulidad y lo imbécil que puede llegar a ser Billy el Cerdo. Una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 8 hará ver al PJ que en esa risa hay mucho de nerviosa. Si el PJ busca a Billy el Cerdo lo encontrará bajo una mesa, presa de un coma etílico agudo que le hace completamente inútil.



NICEY WELLES Ghoul de AMO

Fuerza 2	Carisma 1	Percepción 4
Destreza 4	Manip. 4	Inteligencia 3
Resist. 2	Apari. 2	Astucia 4
Actuar 2	Alerta 3	Esquivar 3
Pelea 2	Empatía 3	Callejeo 5
Subterf. 4	Conducir 3	Etiqueta 3
A. fuego 2	A. blanca 2	Seguridad 1
Escond. 3	Ley 3	Lingüística 1
Potencia 3	Fortaleza 2	
Recursos 3	Contactos 8	
Todas las Virtudes a 0		
Humanidad 0	Voluntad 5	

● El PJ con mayor Apariencia entablará conversación con Lisa, una atractiva (Apariencia 4) jovencita que no hace honor a su nombre, vestida con ropa ajustada y una cazadora de motorista. Su charla ofrece algunos datos interesantes:

● Su novio, un mecánico llamado Biff, y ella han asistido a la fiesta con la intención (él) de presentarse a las pruebas de iniciación de los Hell Ravens y (ella) lucirse un poco.

● Lisa vive a alguna distancia de allí, *«y antes era horrible, con esos Serpientes Voladores haciéndole la vida imposible a todo el mundo, pero desde hace un mes ya no se le ve el pelo»*. Vive en Desert Heights, el barrio que hasta hace un mes era el territorio de los Serpientes.

El PJ puede intentar seducir a Lisa, pero si fracasa, ésta armará un escándalo, llamando a gritos a su novio Biff (un energúmeno con Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 4 y Pelea 4), que estará más que deseoso de demostrar lo mucho que quiere a su nena y lo mucho que odia a los moscones de su nena.

En caso de que la fiesta se desmadre excesivamente, o alguno de los PJs entre en Frenesí y no baste con los vigilantes del local, Cody intervendrá para poner orden. Si no es necesario, prefiere no tomar parte en la fiesta. Si se le pregunta por Nicey Welles, reaccionará igual que los empleados del bar: no sabe nada de él aparte de lo anterior, y aunque no ha vuelto a causar problemas no le acaba de caer bien, pero si se guiase por sus preferencias personales (y aquí lanzará una significativa mirada a los PJs) el «Perro Negro» estaría mucho menos concurrido.

WARREN Ventrue 8ª

Fuerza 3	Carisma 4	Percepción 3
Destreza 5	Manipul. 5	Inteligencia 4
Resist. 4	Apari. 4	Astucia 4
Actuar 3	Alerta 2	Empatía 4
Intimi. 3	Mando 4	Subter. 3
Conducir 2	Etiqueta 5	A. blanca 3
Buroc. 5	Finanzas 5	Política 4
Lenguas 3	Opera 5	Teatro 4
Domin. 5	Fortaleza 4	Presencia 5
Auspex 2	Celeridad 2	Potencia 3
Protean 2	Ofuscación 1	
Recursos 4	Status 5	Esclavos 7
Contactos 8		
Concien. 2	Autocont. 4	Coraje 3
Humanidad 5	Voluntad 6	

Toda esta escena está pensada para que los jugadores se diviertan relacionándose con los parroquianos. El Narrador puede acortar o alargar la acción cuanto desee (una pelea generalizada, proteger a Emilio de un Hell Raven camorrista, seducir más profundamente a Lisa, explorar el local, un combate con navajas en el foso, la aparición del agente Clayton con la policía, someterse al rito de iniciación de los Hell Ravens... etc.)

Una noche en la Ópera

El Príncipe de Houston es Warren, un Ventrue de 8ª Generación. A pesar de su Clan, el Príncipe se comporta como un Toreador, siguiendo una política centrada en la satisfacción de sus placeres y caprichos, de forma totalmente hedonista.

Si los PJs quieren recurrir a él, podrán encontrarlo en el Teatro de la Ópera de Houston, asistiendo al estreno de «El Holandés Errante». Este refinado Ventrue disfruta de su propio palco, y acceder al mismo no será fácil: dos Ghouls armados con subfusiles Ingram MAC-10 ocultos bajo sus chaquetas vigilan la puerta. Cualquier acción contra ellos violará las leyes del Eliseo.

BERENICE Ventrue 9ª

Fuerza 3	Carisma 4	Percepción 3
Destreza 4	Manipul. 5	Inteligencia 3
Resist. 3	Apari. 5	Astucia 4
Actuar 5	Alerta 1	Pelea 1
Esquivar 3	Empatía 4	Callejeo 2
Subter. 3	Conducir 2	Etiqueta 3
Cantar 3	Teatro 3	Lenguas 1
Esconderse 2		
Domin. 4	Fortaleza 3	Presencia 4
Auspex 4	Celeridad 1	Potencia 2
Ocultarse 2		
Mentor 5	Status 2	Recursos 3
Esclavos 3	Rebaño 3	Contactos 4
Concien. 3	Autocont. 3	Coraje 2
Humanidad 6	Voluntad 7	

Los PJs deberán recurrir a tácticas más sutiles. Si finalmente logran entrar en el palco, encontrarán al Príncipe rodeado de hermosas jovencitas y algunos vampiros de confianza. Parece hechizado por la música, y cualquiera de los PJs que sea tan grosero como para interrumpir la magia del momento tiene garantizada la cólera de Warren, así como el ridículo ante los miembros del Clan Toreador. Si, a pesar de todo, los PJs consiguen iniciar una conversación con Warren, éste le prestará escasa atención: «Dejad los asuntos del ganado en manos del ganado». En caso de que el grupo le haga partícipe de sus sospechas de que un vampiro está involucrado en el asunto, se removerá en su butaca, abandonando su pose lánguida y adoptando una actitud mucho más atenta. Una tirada con éxito de Percepción + Empatía (dificultad 6) permitirá constatar que está nervioso e incómodo: «Haced lo que queráis», dirá, «sólo os pido discreción». Warren reaccionará con brusquedad si los PJs le piden más ayuda, ordenándoles que se retiren de su presencia.

Cuando los PJs salgan del palco, una de las jóvenes abandonará a Warren para seguirles. Se trata de Berenice, la bella e intrigante Neonata del Príncipe. Se dirigirá al más atractivo y/o elegante de los PJs, proponiéndole una «charla privada» al abrigo de miradas indiscretas. Aunque Berenice no es más que una seductora aficionada a las conspiraciones y no tiene ninguna relación con el caso, el PJ que acceda a compartir sangre con ella se enterará de algunas cosas útiles:

● Warren está asustado por la actividad anárquica: cualquier actividad sospechosa atraerá una Cacería de Sangre.

● Tybalt, Antiguo del Clan Toreador, está propiciando un ambiente de «caza de brujas» rayano en la paranoia, con la intención de socavar los apoyos de Warren y exterminar a sus posibles rivales en la carrera por la sucesión.

● La situación ha empeorado con el descubrimiento de algunos cadáveres desangrados en los barrios bajos de la ciudad. Warren ha conseguido mantener a la policía alejada del asunto, pero quiere averiguar quién es el Vampiro que ha perdido el control.

● Warren es débil. Un grupo de Vástagos decididos, unidos bajo el mando de un líder energético (Berenice, obviamente) y dispuesto a recompensar a sus amigos sería capaz de hacerse con el poder en Houston...

Ni Warren ni Berenice saben nada de los inmigrantes. Están sumidos en sus juegos de poder, y no intervendrán de ningún modo, excepto declarando una Cacería de Sangre en caso de violación de La Mascarada.

Una habitación con vistas

Los PJs pueden intentar descubrir el escondite de Nicey Welles recurriendo a su Callejeo, Investigación o Contactos. El Narrador debería primar la iniciativa y creatividad de los jugadores (un PX extra al acabar la sesión para el que haya sugerido la forma de averiguarlo). Un resultado de fracaso hará que, a elección del Narrador:

A) Welles descubra que es perseguido por los PJs y se oculte junto a su amo, alertándole del peligro.

B) el agente Clayton tome a los PJs por mafiosos e intente detenerlos en su refugio con la colaboración de un equipo SWAT.

En caso de que los PJs consigan enconstrar el domicilio de Nicey, verán que se trata de un ático de lujo situado en la zona más cara de Houston.

El ático está registrado a nombre de un tal Rick Masters, agente artístico (la nueva falsa identidad de Nicey). Los PJs que interroguen al portero del edificio incurrirán en sus sospechas a menos que pasen con éxito una tirada de Manipulación + Subterfugio a dificultad 7 (variable según la Apariencia del PJ y la interpretación del jugador). Si no pasan la tirada, el portero se negará a dar

información, y si fracasan, avisará a los guardias de seguridad, que intervendrán de inmediato. Otras opciones son el soborno, la intimidación, o las Disciplinas de Dominación o Auspex. De cualquier modo, los PJs pueden conseguir estos datos:

A) El «señor Masters» es nuevo en el edificio: alquiló el ático (a través de una agencia) hace dos meses. Vive solo, aunque recibe frecuentes visitas femeninas.

B) Los horarios de Masters son de lo más irregular, cosa que no es muy sorprendente en alguien dedicado al negocio del espectáculo: sale todas las noches, no vuelve hasta el amanecer y duerme durante el día.

C) Parece sobrarle el dinero: además de su ropa cara y las abundantes joyas, las despampanantes «modelos» que acuden a su casa y el lujoso deportivo del garaje, sus propinas al servicio de seguridad son principescas, y los más refinados restaurantes le sirven la comida a domicilio. El portero sospecha que está metido en asuntos de droga: «las estrellas, ya se sabe...»

D) Los PJs no son los únicos interesados en Masters: el portero ha visto a un hombre de aspecto misterioso («parece de la CIA o algo así, con el traje y las gafas oscuras»), con un enorme Cadillac negro estacionado frente al

edificio en un par de ocasiones. Se trata de Russell Clayton, que intenta hacer que Welles se asuste y cometa algún error.

E) Ni el el portero de noche ni el del turno de día tienen copia de la llave del ático. El señor Masters hizo instalar una puerta blindada de máxima seguridad, con cerradura electrónica y alarma.

Será necesario sacar 3 éxitos (no acumulables) en una tirada de Destreza + Seguridad a dificultad 8 para forzar la cerradura, o de Inteligencia + Ordenadores a dificultad 7 para averiguar su combinación (en ambos casos, los PJs deberán disponer del equipo adecuado). Si el resultado es de fracaso, sonará una alarma en la Oficina de Seguridad del edificio, situada en la planta baja, los ascensores quedarán bloqueados, y tres guardias privados (estadísticas de agentes de la Policía, armados con porra y revólver calibre .38) llegarán al ático en dos minutos. Los PJs amantes del riesgo pueden salir por una de las ventanas del edificio e intentar escalar por su fachada hasta la terraza de Welles.

La decoración del ático es sobrecargada y hortera, con una cama de agua, jacuzzi, luces estroboscópicas y un mastodóntico equipo musical en la misma habitación. Los muebles están desordenados, y hay platos rotos con restos de comida esparcidos por el salón. Una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 6 permitirá descubrir rastros de polvo blanco (cocaína de gran calidad) entre la multitud de vasos y botellas. Evidentemente, alguien ha disfrutado de una fiesta salvaje.

Y tan salvaje. Un pie asoma por el borde del jacuzzi. Pegado al mismo, y bajo el agua, está el cadáver desnudo de una mujer joven, que debió haber sido bastante guapa antes de que alguien le deshiciese la cara a mordiscos. El cuerpo está cubierto de laceraciones y golpes, como si hubiese sufrido una tortura brutal. La sangre de las heridas se ha mezclado con el agua, y los PJs hambrientos deberán pasar una tirada de Conciencia a dificultad 6 para no caer en Frenesí. Quien falle saldrá aullando por los pasillos del edificio, golpeando todas las puertas y atacando a cualquier persona que encuentre, con la consiguiente alarma de los vecinos y la intervención de los guardias.

El cadáver es el de una prostituta llamada Evelyn Hatch, como podrá comprobar quien registre su bolso, tirado con el resto de sus ropas en un rincón de la estancia. Evidentemente, a Welles se le ha ido la mano en uno de sus juegos. Hay salpicaduras de sangre por toda la estancia, y las sábanas de la cama están desgarradas y ensangrentadas.

Pasando una tirada de Percepción + Seguridad a dificultad 7, los PJs descubrirán una pequeña caja fuerte oculta, tan difícil de abrir como la puerta del ático, y con la misma alarma. En su interior hay 25.000\$ en billetes usados de 100\$, una bolsita llena de cocaína, diversas pastillitas de colores (la droga de diseño que más le guste consumir al PJ vicioso de turno), un subfusil UZI

con tres cargadores y un sobre de color marrón con unas 20 fotografías Polaroid de Welles entregado a sus perversiones con varias niñas. Las fotos son tan repugnantes, violentas y detalladas, que los PJs que las vean y tengan una Humanidad superior a 6 deberán gastar un punto de Voluntad o pasar una tirada de Autocontrol a dificultad 6 para no entrar en Frenesí. El PJ que pase Percepción + Investigación a dificultad 7 se dará cuenta de que:

a) Las fotos parecen haber sido tomadas en una fábrica, almacén o local por el estilo.

b) Las niñas que aparecen en las fotos son todas de aspecto hispano.

c) La luz de las fotografías es siempre artificial, no diurna.

La última Serpiente Voladora

«Desert Heights» es el sarcástico apodo con el que sus habitantes llaman al decadente barrio al sur de la ciudad. Emilio informará a los PJs de que el barrio era hasta hace poco el feudo inviolable de Mike Guzmán y su banda, misteriosamente desaparecida. Sólo uno de los miembros de la banda, Benito Ramos, ha sido visto últimamente, y se comportaba «de un modo muy extraño».

Tras un poco de labor investigadora, el grupo encontrará a Benito Ramos oculto en un mísero cuartucho del hotel más asqueroso de la zona. Benito parece haber perdido la razón, y se ha rodeado de ajos, cirios, agua bendita y demás parafernalia antivampiros típica de las películas. Hará frente a los PJs con un crucifijo y una estaca en las manos, musitando letanías incomprensibles en español. Los PJs deberán recurrir a todas sus habilidades (Empatía, Subterfugio o Ciencias Ocultas) para convencer a Benito de que NO son vampiros. Un fracaso provocaría un ataque desesperado, estaba en ristre.

Si los PJs consiguen convencer a Benito Ramos de que no son vampiros y puede bajar la guardia, éste les contará su historia: la banda de Las Serpientes Voladoras cobraba un porcentaje sobre todos los negocios ilegales en su territorio. Al descubrir que Welles operaba en una fábrica abandonada cerca de Desert Heights, le hicieron saber sus exigencias. Welles se partió de risa en la cara de Mike Guzmán, el jefe de Las Serpientes, y lo tiró al suelo de un empujón, aconsejando a los pandilleros que no se metiesen en líos. Furioso y humillado, Guzmán organizó una expedición de castigo para aquella misma noche. Sólo Benito sobrevivió al horror que aguardaba en la fábrica...

En esta escena, el Narrador puede recurrir a la técnica del *flashback*: los jugadores abandonarán por el momento sus papeles de vampiros y se convertirán en Mike Guzmán, Benito Ramos y el resto de su banda. De esta forma, el Narrador puede describir cómo los tritura un grupo de Malkavian ocultos en la fábrica. El resultado está decidido de antemano: los pandilleros caerán uno a uno, de la forma más





que Nicey Welles tiene una relación simbiótica con ellos: se ha convertido en Ghoul de Amo, el jefe del grupo, y goza de su protección a cambio de un suministro regular de presas anónimas, los inmigrantes ilegales que traslada ocasionalmente. Aunque al principio Welles tenía mucho cuidado, la codicia y sus propios vicios le han hecho perder el control.

Ahora, el grupo tiene varias opciones:

A) Pueden quemar la fábrica, destruyendo a los vampiros y a su ayudante Nicey Welles. El problema es que varios inmigrantes, entre los que puede hallarse Luis, están todavía vivos y encerrados allí.

B) Si los PJs han contactado con el agente Clayton a lo largo de la aventura, puede ocurrírseles efectuar una denuncia anónima al Departamento de Inmigración. Clayton y un grupo de SWATs atacarían la fábrica. En el improbable caso de que consiguiesen derrotar a Amo, deportarían de inmediato a los inmigrantes que hubiesen sobrevivido, el pequeño Luis entre ellos. Lo que es seguro es la Cacería de Sangre que el muy cabreado Príncipe de Houston declararía contra los PJs por haber roto la Mascarada. Otra variante del tema es que los PJs y Clayton se alíen para atacar la fábrica juntos.

C) Y queda también el camino heroico: enfrentarse a un Ancilla Malkavian en su propio terreno, acabar con él y con su estirpe y rescatar a los inmigrantes. La distribución exacta del espacio en la fábrica abandonada es lo de menos: el Narrador puede dibujar él mismo un mapa. Lo importante es crear la necesaria atmósfera de misterio, peligro y terror que se desprende de las viejas estructuras.

Las fuerzas a las que se enfrentan los PJs, aparte de Nicey Welles y sus dos ayudantes humanos, son las de Amo, un Malkavian de la 9ª Generación, totalmente dominado por la Bestia, y su progenie, tres vampiros más dispuestos a todo lo que les ordene su Mentor. Este grupo de Malkavians ha derrochado el retorcido sentido del humor propio de su Clan, colocando diversas trampas por toda la zona (sé creativo).

Epílogo, y algunas ideas

Si los PJs consiguen liberar a Luis y entregarlo sano y salvo a su familia, habrán tenido éxito en la aventura (un PX más a cada uno).

Si han exterminado a Amo y su progenie, poniendo fin a sus espantosas prácti-



cas,
su Humanidad subirá un

punto, y otro más si consiguieron ver las fotos de Nicey Welles y han acabado también con él.

La comunidad hispana de Houston estará enormemente agradecida a los PJs, por lo que se les añadirá un punto más en Contactos y Aliados.

Si el agente Clayton ha sobrevivido, empezará a hacerse preguntas sobre la auténtica naturaleza de los personajes, pudiendo convertirse con el tiempo en un importante aliado, o quizá en un peligroso adversario.

En caso de que los PJs hayan mantenido algún tiroteo con la Policía o los SWATs, o hayan puesto en peligro la Mascarada, Warren los llamará inmediatamente a su presencia, haciendo que se sientan bastante incómodos durante un buen rato. La reprimenda no pasará de allí si el Príncipe sabe que han eliminado al responsable de las misteriosas muertes de los bajos fondos, y es incluso posible que la Posición de los PJs suba un punto.

Impresionados por su actuación, tanto Cody como Berenice ofrecerán a los PJs un puesto entre sus filas. Si éstos aceptan o no, y lo que ocurra después, puede dar lugar a nuevas aventuras.

La fábrica abandonada parece un refugio ideal para el grupo. ¿Qué tal si se apropian de ella como base de operaciones?

Si Amo (o alguno de su estirpe) ha podido escapar, los PJs tienen un nuevo enemigo, implacable e inhumano. Dar caza a esta criatura por las calles de Houston puede tener muy ocupado al grupo.

Parece ser que Amo actuaba independientemente, ¿pero estamos del todo seguros de eso? Podría no ser más que un peón de alguien más poderoso: quizá el enigmático Toreador Tybalt, o la misma Berenice, en un intento de desprestigiar a Warren. En ese caso, su venganza daría muchos problemas a los PJs...

horrible y sangrienta posible, hasta que sólo Benito logre escapar, enloquecido de terror y conociendo ahora al siniestro patrón de Nicey Welles...

El *flashback* deberá tener la atmósfera de las películas de serie B estilo «Viernes 13», comenzando con la llegada de la banda a la vieja fábrica abandonada, con ganas de juerga y dispuestos a pasar un buen rato tras apalear a Nicey Welles (incluso llevan bebida y unas cuantas amigas), para ir acumulando detalles ominosos (la misteriosa desaparición de uno de los motoristas, ruidos y risitas desde las sombras, alguna de las chicas que reprime un escalofrío y dice «Oh, Mike, esto no me gusta nada», el descubrimiento de un cadáver desangrado, etc...) y acabar con la matanza de Las Serpientes Voladoras a manos de Welles y sus nuevos amigos. Este *flashback* no es imprescindible: el Narrador puede, sencillamente, hacer que Benito cuente lo sucedido a los PJs.

Benito plantea un problema a los PJs: un mortal que ha visto en acción a los vampiros. Si Warren se enterase de esto podría culpar a los PJs de una violación de la Mascarada, al no haber acabado con tan molesto testigo. Por otra parte, liquidarle fríamente provocaría una pérdida de Humanidad.

Duelo final

Los PJs han conseguido averiguar que un grupo de vampiros enloquecidos tiene su guarida en una fábrica abandonada en las cercanías de Desert Heights, y

David Alabort