

BIG & TROUBLEMAKER IN LITTLE CHINA

MODULO PARA VAMPIRO: LA MASCARADA
A. MATIOLA



INTRODUCCIÓN:

Este modulo esta ambientado en Chicago, y es por ello que es necesario usar el libro de “Chicago nocturno”, ya que los personajes que interactúan en la aventura están allí descritos. En concreto, independientemente de las visitas a los refugios de los personajes, casi toda la historia se desarrolla en la zona de Chinatown por lo que es muy aconsejable la lectura del capitulo tres del libro donde se habla de dicho lugar.

ESCENA 1: EL ENCARGO DE LA TOREADOR.

La historia comenzara al recibir una extraña invitación por teléfono. Se trata de la secretaria de **Ellen Stanley-Greer (Annabelle Triabell)**, quien desea invitar a la cuadrilla a una de sus innumerables y famosas fiestas para promocionar el arte en Chicago. Tal vez el narrador prefiera, si los personajes no tienen mucho contacto con los toreador, que el invitado sea algún conocido de ellos, y que no pudiendo ir, les ofreciera acudir a la fiesta en su nombre.

Una cosa debe quedar clara, aunque sea una reunión ideal para que los vástagos que se presenten realicen intrigas y alianzas, es una fiesta para impulsar el arte, y por lo tanto acudirán varios artistas y mecenas mortales que no tienen por que saber nada de la existencia de los cainitas, con lo cual en la invitación se pondrá especial énfasis en que se debe proteger la Mascarada.

Quizás los personajes jugadores ya hallan asistido a otra de las fiestas de Ellen (Annabelle) por lo que ya conocían la grandiosidad de su mansión, si no tan solo mencionar que el libro de Chicago Nocturno la describe como la casa más bonita de todo Chicago. Esta situada en la zona Norte, cerca del centro, y a sus fiestas suelen acudir solamente la gente VIP de la ciudad.

Esta vez se trata de una exposición de un joven artista asiático, pintor y escultor, que mezcla arte tradicional chino con un moderno estilo a lo “neogótico”. El muchacho, apenas salido de la adolescencia y originario de la zona de Chinatown de Chicago, se llama **Jim M. Long**. Es un artista mediocre que aun tiene mucho que aprender y sus obras se nota que (Con una tirada de Inteligencia + Acadecismo ,dif. 5) son reproducciones más o menos libres de otros autores con más talento, tanto asiáticos como americanos. Aun con todo no están mal, eso sí, como trabajos para el mundo publicitario o quizás como material de portada de libros o comics, con lo que se aleja en gran medida del “tradicional” gusto de la bella toreador. Lo que quedara claro para cualquier vástago o mortal es que la guapa Ellen trata al joven con demasiados mimos y afectos de cariño para una mujer casada, con lo que pronto se escucharan rumores de que el chico es el “nuevo juguete sexual” de la millonaria anfitriona. Otros rumores aseguran que ha decidido promocionar al joven artista debido a que su ultimo capricho artístico es el interés por las creaciones asiáticas y el mundo oriental en general.

El hecho es que la mujer invitara a la cuadrilla a una sala privada y les propondrá un negocio nada legal y muy relacionado con Oriente. En dicha sala, y siempre protegida por dos impresionantes guardaespaldas ofrecerá la cifra de 100.000 \$ a los cainitas por dicho “trabajillo”, es más, sin dejar por un momento de insinuarse a los personajes más bellos, dejara entrever la posibilidad de ser recompensados con “algo más placentero que el dinero”.

El trabajo consiste a grandes rasgos en que acompañen y sirvan de guarda al joven Jim en una “misión de infiltración en una compañía rival para localizar y extraer un objeto de valor artístico”. Obviamente la cosa será mucho más complicada de tal como lo describe la cainita, otorgándole a los jugadores un par de sorpresitas.

ESCENA 2: EL ROBO.

Annabelle le explicara a la cuadrilla que actualmente esta muy interesada en el arte chino y que desea formalizar un contrato con una importante empresa de ese país para hacerse cargo de la importación a esta parte de los EEUU de diversos artículos. También les contara que su máximo rival en este negocio es el magnate **Lo Pan**, que desde sus empresas en la Chinatown local se ha ido hasta ahora encargando de dichas importaciones. Además, siguiendo su relato, podrán averiguar que el señor Lo Pan ha estado trayendo a la ciudad extrañas mercancías por vías no legales y guardándolas en un almacén en Chinatown. Dicho almacén es un deposito de pescados y obviamente una tapadera para encubrir lo que allí almacena. Todo esto se rumorea últimamente en la mencionada zona, y que Jim, un chico despierto y bien relacionado en los barrios chinos no ha tardado en enterarse e informar a su señora. Esta, astuta como una zorra (metáfora muy propia) ha decidido que esta es la mejor oportunidad para hacer daño a su rival, ya que si puede demostrar que dichas mercancías son ilegales podría acabar con la respetabilidad de Lo Pan. Ya ha puesto a trabajar a sus mejores hombres para que puedan relacionar al pequeño almacén de pescados con las empresas de Lo Pan, y no ha escatimado en detectives, abogados, ejecutivos y matones para ello, y es que la chica cuando se le mete algo en la cabeza puede ser de lo mas convincente. Pero aun necesita pruebas físicas para poder denunciar dicho trafico ilegal y ahí es donde entran en juego la cuadrilla. Quiere que acompañen a Jim y le proteja, y este conocedor del lugar se adentrara en el almacén armado con una cámara para tomar pruebas fotográficas y si es posible robar alguna de las piezas allí oculta. Con estas pruebas piensa denunciar tal crimen a través de la cadena de periódicos Sentinel propiedad de su actual marido.

Es un buen plan, claro esta, para ser mentira. En realidad a Annabelle le da igual el negocio de mercancías orientales, ya que tiene tanto dinero que no sabría que hacer con el en toda su vida. Pero si que es cierto que desde hace algún tiempo tiene interés por la cultura oriental sobre todo con lo que respecta al señor Lo Pan. Ella no es ninguna tonta y sabe que el magnate tiene demasiado poder en Chinatown y lleva viviendo allí más tiempo de lo que le correspondería a un mortal, por lo que sospecha que se trata de alguna criatura sobrenatural con grandes poderes. Esto ha sido confirmado por Jim, ya que conoce los cuentos que relatan los ancianos chinos sobre él, describiéndole como un poderoso y enigmático mago, señor de criminales y aliado de fuerzas oscuras, de demonios y de espíritus malignos. Verdaderamente cree que los rumores sobre las mercancías ilegales del almacén son ciertas y ha decidido intentar apoderarse de alguna para poderla investigar, aunque no descarta el querer chantajear a Lo Pan para averiguar más sobre los secretos del mago.

Con todo esto, el joven Jim quedara a la noche siguiente con los vástagos en un famoso restaurante chino de Chinatown muy visitado por “occidentales”, en donde los cainitas podrán pasar desapercibidos sean de la raza que sean, aunque los personajes Nosferatu tendrán mas problemas para ello. Desde allí partirán en una vieja y destartada furgoneta sin ventanales traseros que conducirá el muchacho y donde los vampiros podrán ocultarse de ojos curiosos.

En unos minutos llegaran al almacén, que se sitúa en una zona industrial de mala muerte, que a esas horas de la noche parece desierta. El local en si no tiene muy buena pinta, al menos tiene casi un siglo de antigüedad, le hace falta una mano de pintura, las paredes están agrietadas por la humedad y el cartel de la entrada, escrito en chino, esta descolorido y a punto de desprenderse. La puerta de entrada, un enorme portón de dos alas de vieja madera negra con refuerzos de acero oxidado no tiene más sistema de seguridad que una cadena y un gran candado que cierran desde dentro dos **Guardias de Seguridad**. Estos son leales a Lo Pan y no dejaran entrar a nadie por ninguna razón.

Unos vástagos medianamente competentes no tendrían problemas en adentrarse en el lugar y neutralizar a los vigilantes antes de que estos puedan dar la señal de alarma. Una vez dentro podrán comprobar que se trata de un simple deposito de pescados secos envasados al vacío o en lata sazonados al estilo oriental, aunque una hora de búsqueda (además de una tirada de Percepción + Investigación a dif. 8) revelara una trampilla bajo una pesada caja. Tras esta podrán bajar a un sótano a través de una escalera de piedra. Tanto la escalera como el sótano parecen muy antiguos, quizás tanto como el mismo Chinatown, siendo un lugar lúgubre y oscuro, iluminado por unas pocas luces de escasos vatios, aunque el lugar es bastante grande, casi tanto como todo el almacén, que lo sostiene a través de grandes pilares repartidos por él. Aquí encontrarán una veintena de cajas de madera de un tamaño mediano, de las cuales, una de ellas se encuentra abierta mostrando su contenido.

La mercancía se compone como podrán ver los vástagos de un par de estatuas de granito pulido de unos cuarenta centímetros de largo, que representan a Buda en la típica posición de loto, aunque las facciones de las esculturas son toscas y de estilo primitivo, lo que le dan cierto aire místico y de antigüedad. Lo curioso es que todas las estatuas parecen casi iguales, lo que da de pensar que quizás se traten de objetos producidos en cadena en vez de originales obras artesanales. Todo esto puede llevar a los jugadores a unas preguntas: ¿Tantas molestias para esto? ¿Por qué ocultar objetos de manufactura barata y vulgar? ¿No tendrán algo escondido en su interior?

La respuesta a esta última pregunta es SÍ. Las estatuas se tratan en realidad de fetiches que contienen atrapados en su interior a **Espíritus de Tierra** y uno de ellos no tardara en revelar su presencia. Apenas unos segundos después de que Jim agarrara una de esas pesadas estatuas para investigarlas esta empezara a moverse violentamente hasta que revienta en decenas de pedazos. De esta surgirá uno de dichos espíritus materializándose en una terrible gárgola asesina que atacara sin piedad a los vampiros.

Jim huirá para esconderse hasta que termine la batalla, que puede llegar a ser terrible y sanguinaria, ya que el enfurecido espíritu no es lo bastante inteligente como para entrar en razón y luchara hasta que su cuerpo sea destruido, momento en el cual su misión habrá acabado y será libre para regresar a la madre tierra.

Momentos después de que la titánica lucha termine, un terremoto atacara violentamente el lugar, prometiendo derribar todo el edificio sobre los personajes si estos no abandonan el almacén inmediatamente. Jim gritando aterrorizado saldrá corriendo escaleras arriba, apremiando a los vástagos para que hagan lo mismo si no quieren ser enterrados bajo toneladas de escombros, y no parara hasta salir del edificio. Unos segundos después de que los cainitas también lo abandonen se derrumbara. Jim se despedirá de los vástagos y les entregara un maletín con los preciados dólares prometidos por su señora. Las sirenas de la policía y los bomberos empezaran a oírse en el silencio de la noche.

¿Qué es lo que ha ocurrido realmente en el almacén? ¿A que viene este temible terremoto que solo ha afectado a un edificio? Las respuestas a estos enigmas es Lo Pan. Una vez que los vampiros entraron en el almacén activaron las alarmas mágicas del local y Lo Pan estuvo de entreaviso de la intrusión. Espero pacientemente a que llegaran hasta las esculturas y después ordeno a algunas de ellas que atacaran a la cuadrilla. Misteriosamente solo una obedeció la orden de Lo Pan, y aunque tratándose de un enemigo formidable, no es rival para un grupo de vampiros hábiles. Así que una vez visto mentalmente el desenlace de la lucha decidió provocar el terremoto para atrapar a los vampiros los cuales no tardarían demasiado en entrar en sopor y de paso ocultar las estatuillas. Pensaba recuperar los cuerpos de los cainitas y las esculturas más tarde utilizando una empresa propia de construcción.

ESCENA 3: LA REUNIÓN.

Una vez informe Jim de lo acontecido la noche anterior a su señora vampirica Annabelle esta decidirá que es el momento idóneo para celebrar una reunión de emergencia de la primogenitura, ejerciendo este derecho como miembro que es.

Los personajes serán llamados ante la presencia de la primogenitura para informarles como testigos presenciales de tales sucesos, ya que Annabelle, algo paranoica cree que Lo Pan prepara algo malvado en su reino particular de Chinatown. El joven ghoul chino también acudirá a la reunión, dando rienda suelta a su lengua, contando increíbles historias de terror sobre Lo Pan y sus secuaces. Aquí tiene una muestra de tales cuentos:

“Las viejas dicen que Lo Pan esta maldito, un diablo con cuerpo de hombre o un hombre con alma de demonio. Ha venido a América para contaminar el país con espíritus malvados, ya que en China era tan grande su poder que incluso los mismos demonios le envidiaron y decidieron acabar con él. Utiliza a todo tipos de espíritus de los elementos, como el de la Tierra Madre que quiso acabar con nosotros y dicen que es el mago más poderoso de todo Oriente. Se cree que el controla secretamente a los Wing Kong, una de las tríadas más letales y poderosas. Es mas, mi abuelo me contó, que Lo Pan ya vivía en Chinatown cuando el padre de su padre era aun un niño, y desde entonces ha estado acompañado de sus Diablos Cardinales, unos guerreros extraordinarios, inmortales como él, con grandes poderes, que le sirven de guardia personal. Esto no es China, pero en Chinatown, sigue siendo un señor feudal al que todos temen.”

Ante esto, y tras los relatos de los personajes jugadores, Annabelle perdiendo la compostura exigirá que se actué de inmediato contra Lo Pan, ordenándole que de explicaciones sobre su conducta y que revele inmediatamente sus secretos e intenciones sobre esta ciudad, del caso contrario la primogenitura deberá declarar una caza de sangre sobre él y sus seguidores.

Critias, otro de los asistentes primogénito actuara más calmadamente, y aunque apoyara la idea de exigir explicaciones al mago, no desea una guerra de sangre en la ciudad, por lo menos por ahora, debido quizás, primero a la reciente guerra contra los lupinos y en segundo lugar, al contrario de Annabelle, Critias ya conocía de oídas la existencia del mago y lo poderoso que es, tanto financieramente como espiritualmente.

Nicolai, primogénito y líder de la capilla Tremere si sabe perfectamente quien es Lo Pan, el hechicero chino, es más en varias ocasiones ha tenido tratos y negocios con sus secuaces y esta deseoso de apoderarse de los secretos que esconde. Afirmara que si es necesario pondrá a disposición de tal campaña todos los recursos de los Tremere para atrapar a Lo Pan, eso si, los místicos, por lo que son los físicos, tan solo estará dispuesto a sacrificar algún peón neonato.

Por ultimo, el primogénito Nosferatu **Khalid** calla. Este vampiro conoce casi todos los secretos de la ciudad y las actividades y poderes del legendario Lo Pan no le han pasado desapercibidas en estas décadas. No le preocupa el mago, por lo menos por ahora, pero si el repentino interés que la primogenitura esta teniendo sobre el hechicero. Cree, y no se equivoca, que las acciones de Annabelle y las decisiones de sus queridos compañeros de liderazgo estén gobernadas por los dos matusalenes que controlan en secreto toda la ciudad (**Menéalo** y **Helena**). Recordara a los demás que tales asuntos se deberán discutir en privado, por lo que tras unos segundos de reconocimiento por parte del resto de los primogénitos, invitara a la cuadrilla y al ghoul de Annabelle que abandonen la reunión.

Nota: Un sitio ideal para ambientar la reunión es por ejemplo el Instituto de Artes de Chicago, ya que es parte del Eliseo y uno de los mejores museos del mundo.

ESCENA 4: EL SECUESTRO.

Al cabo de un par de noches, Annabelle llamara a uno de los miembros de la cuadrilla de los jugadores. Les relatara que esta preocupada por Jim su ghoul, ya que no ha parecido desde la reunión y no responden al teléfono de su casa. Cree que Lo Pan pueda haber averiguado que Jim les ha conducido hasta él y se halla vengado sobre el joven. Con todo ello les dirá que estaría muy agradecida si la cuadrilla pudiera ir a investigar que ha ocurrido con el ghoul, y les recordara que hacer un favor a un primogénito puede transformarse en buenos privilegios para ellos. Con esto los jugadores pueden decidir que es un buen motivo para comenzar una investigación.

El primer problema que se encontraran los personajes será dar con la dirección de la vivienda familiar de los Long, ya que aunque se trata de un pequeño piso que se encuentra sobre una famosa tienda de Chinatown de antigüedades chinas, propiedad también de los Long, los barrios forman calles enrevesadas y la mayor parte de las indicaciones se encuentran en chino. Además de poco servirá preguntar por la zona, debido a que una gran mayoría de la gente habla solo chino o no se molestan en hablar con extraños; la desconfianza será absoluta con los occidentales. Es por ello que deberán pasar algunas tiradas de Percepción + Alerta, para que no se despisten por el lugar, Manipulación + Subterfugio, para engatusar a los transeúntes o Inteligencia + Callejeo, para desenvolverse en el lugar. Con todo ello no deberían tardar en dar con el sitio, a lo sumo un par de horas.

Lo que más llamara la atención del lugar es que la tienda habrá sido desvalijada, sus cristaleras rotas y puertas reventadas, las paredes pintadas en spray con extraños signos y cercada con cinta policial. Si intentan sonsacar a algún vecino de lo ocurrido allí deberán utilizar todas su artimañas (Manipulación + Subterfugio, dif. 8, al menos 3 éxitos) para que mencionen en murmullos que han sido los Wing Kong, los miembros criminales de una tríada letal. El apartamento no se encuentra en mejor situación, dado que todos los muebles parecen destrozados y los muros pintarrajeados. Para poder investigar aquí será necesario una tirada de Percepción + Investigación a dif. 8, y obtener al menos tres éxitos aunque pueden realizar tiradas conjuntas para obtener dichos éxitos. Al final encontraran dentro de la cisterna del water en el interior de una bolsa hermética unas fotografías de una mansión de estilo oriental y una dirección de Chinatown. Nada más descubrirán en el hogar de los Long.

Al salir del edificio se encontraran con una sorpresa. Varios motoristas cierran las salidas de la calle y de una furgoneta negra se bajaran unos individuos. Se trataran de los **Miembros del Wing Kong**, armados hasta los dientes y dispuestos a acabar con los cainitas. Estos criminales están dispuestos a todos para demostrar su valía ante sus señores y para ser sinceros son muy valientes, casi fanáticos. Atacaran al grupo hasta destruir a los vampiros o hasta que sean derrotados las 2 / 3 partes de sus miembros, en el momento que huirán despavoridos.

Momentos después llamara otra vez la toreador pidiendo saber si existen avances en la investigación. Tras relatar los personajes lo sucedido, ella pedirá, casi exigirá como miembro de la primogenitura que vayan a indagar a la mansión que sale en las fotos, ya que piensa que Jim ha sido descubierto y secuestrado para sonsacarle información sobre sus amos vampiros. Esto podría poner en peligro no solo a la Mascarada, si no a los miembros de la Camarilla en la ciudad, ya que desconocen los poderes verdaderos del mago. Con todo esto les encomienda que rescaten al joven, pero que procuren no desvelar sus actuaciones a Lo Pan o a sus secuaces, al menos hasta que la primogenitura pueda desarrollar un plan de contraataque.

ESCENA 5: EL RESCATE.

La dirección encontrada les llevara como cabe imaginar a la mansión de las fotografías. Se encuentra en el mejor barrio de Chinatown y se trata de un bello edificio rodeado por un hermoso jardín y una gran valla de tres metros de altura, aunque pueden contemplar la belleza del lugar a través de la puerta de entrada, una pesadísima reja de acero con una forja elaborada. La casa esta totalmente ornamentada al estilo oriental y parece ser sacada de un cuento de la época del Gran Emperador.

El edificio se compone de un cuerpo central y dos alas, siendo solo el centro de dos niveles, estando separado de los muros por una treintena de metros, y ocupando toda una pequeña manzana del barrio. Aparte de todo esto es casi una fortaleza, aunque su aspecto no lo aparente. Los muros exteriores, de duro hormigón armado tienen un grosor de casi medio metro y esta rematados con unos alambres electrificados. La cancela de entrada no es de acero normal, ya que están tratadas mágicamente y son casi tan duras como el titanio, además que puede ser cargada también eléctricamente cuando los centinelas deseen alejar a los intrusos. Las paredes de la casa han sido reforzadas con placas de acero en su interior y es por ello que aunque parezcan delgadas y muy delicadas en comparación con los muros de la valla, son extremadamente resistentes. Los cristales de las ventanas son todos antibalas y las puertas blindadas en acero recubiertas en madera. El jardín contiene en su suelo numerosos sistemas electrónicos de vigilancia y cámaras de seguridad se reparten por todo el exterior. En varios puntos se encuentran armas automáticas ocultas controladas por los vigilantes por control remoto y no dudan en utilizarlas. Varios perros y guardias de seguridad controlan la zona exterior. En el interior también se distribuyen varios sistemas de seguridad y esta atentamente vigilado por más centinelas, además de contener varias trampas mecánicas y electrónicas como gases aturdidores o pomos con descargas eléctricas. Tanto el exterior como el interior siempre se encuentran bien iluminados y mejor custodiados. Se ha incluido un mapa al final de esta aventura como ayuda del Narrador y además para que lo utilice en otras historias si lo encuentra interesante.

Lo importante es que los jugadores se las ingenien para introducir a sus personajes en el lugar y para ello tienen absoluta libertad en sus acciones. Quizás utilicen el sigilo o el ingenio para ello, o se decantaran por un ataque directo y brutal, pero hagan lo que hagan debe quedar claro que no será una tarea fácil de llevar a cabo, ya que se trata del hogar de uno de los cabezas criminales de las tríadas chinas.

Una vez dentro, oirán los gemidos y gritos de dolor de una persona en el sótano, que podrán reconocer con una tirada de Alerta + Astucia como pertenecientes a Jim. Tras bajar al subsuelo contemplara una bodega oscura y lúgubre que más parece una sala de torturas que el sótano de una mansión americana. Decenas de cuerpos semi pútridos se esparcen en diferentes maquinas de tortura o colgados en garfios a las paredes. En el centro de la habitación se encuentra Jim y otro hombre asiático enganchados al techo mediante cadenas. El otro hombre es el padre de Jim y ya ha muerto, y el joven parece haber sido maltratado (Nivel Malherido) brutalmente.

También se encuentra aquí el temible **Cheng Po “Demonio del Oeste”** y un par de Wing Kong torturando al ghoul. Entre los tres atacaran a los vástagos con ferocidad, pero Cheng no es estúpido y a la primera herida que reciba o si sus compañeros caen en combate huirá utilizando un fetiche mágico que le teletransportara a un refugio seguro en otra parte de Chinatown. Aun venciendo los cainitas deben ser concientes de que deben escapar inmediatamente del lugar antes de que la policía acuda allí o que regrese Cheng con refuerzos Wing Kong.

ESCENA 6: LA BATALLA FINAL.

Tras varias noches la Primogenitura volverá a llamar a la cuadrilla para otra reunión de emergencia y hacen hincapié que se trata de una invitación que no pueden rechazar, ya que se le va encargar el honor de ser participantes en una misión de vital importancia para la ciudad y la Camarilla.

En la reunión serán informados que Jim M. Long esta curándose de sus heridas pero que ha tenido el animo de relatar lo que ha averiguado en sus investigaciones. Al parecer una empresa constructora de Lo Pan ha empezado el desentierro de las estatuas y que no tardaran mucho en dar con ellas, aunque trabajan lentamente por miedo a provocar la destrucción de estas. El lugar ha sido hábilmente cerrado a los transeúntes e incluso los edificios cercanos han sido deshabilitados mientras dure las obras. También consiguió descubrir que el encargado de dicha operación es Cheng Po, secuaz de Lo Pan por lo que siguió sus pasos y obtuvo las fotos y la dirección del guerrero. Pero por lo visto fue descubierto y le siguieron hasta su casa donde fue secuestrado por los Wing Kong y llevado a la mansión de Cheng, no sin antes ocultar las fotos. Allí fue torturado con la intención de averiguar para quien trabajaba aunque el dice que no hablo, pero los cainitas no están seguros de ello, ya que ha pasado varios días en estado febril.

Tras esto, y después de meditarlo mucho han decidido que no les interesa una guerra abierta contra el mago y sus esbirros, ya que la Camarilla aun esta débil tras la batalla contra los lupinos, y al fin y al cabo, no hay muestras verdaderas que indiquen que el hechicero plantee atacar a los vástagos o hacer daño a la ciudad. No obstante, creen que las esculturas pueden ser un arma muy peligrosa en manos de este rival, por lo que han decidido neutralizar esta amenaza de forma contundente.

Con esta idea, piensan que un grupo de cainitas preparados para el combate y de ingenio agudizado como la cuadrilla de los personajes jugadores podrían acabar con este peligro en una misión de sabotaje, un ataque rápido, sigiloso y letal. Por ello tanto Critias, como Annabelle, Nicolai y Khalid han decidido que se encarguen de la misión inmediatamente a cambio de recibir grandes privilegios por parte de la Primogenitura. Estos favores pueden ser un aumento del dominio, la creación de ghouls o en el caso de que un personaje se lo merezca mucho, el poder abrazar a un mortal.

Además no piensan dejar solo a su suerte a los cainitas, aunque eso si, como de costumbre tampoco se mojaran mucho personalmente. Nicolai les prometerá que toda la capilla Tremere utilizara sus poderes místicos para neutralizar a los Espíritus de Tierra que se encuentran apresados en las estatuas. Annabelle les suministrara moderno armamento y equipo para la incursión. Critias conseguirá de la Universidad de Medicina grandes cantidades de bolsas de sangre. Por ultimo Khalid les mostrara un camino subterráneo hasta el lugar a través de un guía muy particular, para que puedan acceder a la excavación sin peligro y por sorpresa. Y eso es todo su apoyo.

Cuando Khalid este preparado les hará llamar a un edificio abandonado cercano a la zona de Chinatown. En el sótano encontraran una vieja trampilla de acero que conduce a un oscuro túnel. Allí se estará el guía especial que les prometió. Se trata de una enorme rata, casi tan grande como un perro mediano. Khalid les encomiendan que sigan al animal por el túnel y que no lo pierdan de vista, ya que el camino podría volverse laberíntico, ya que como les explicara bajo los barrios de Chinatown ocurren cosas extrañas que desfiguran hasta el trazado del alcantarillado.

La verdad es que no miente, ya que mientras persiguen a la enorme rata en un camino que parece descender eternamente entraran en una zona inaudita. Las alcantarillas acaban pronto y comienzan unas grutas naturales llenas de unas anómalas brumas que enmascaran grotescas formas en las paredes de piedra. Extraños ruidos y gemidos parecen surgir de la tierra y la temperatura parece cambiar a cada paso que den.

Seguir a la rata no será una tarea fácil, ya que en varios momentos casi la perderán de vista (Percepción + Alerta) y en otras ocasiones deberán pasar por lugares peligrosos (Destreza + Atletismo) que pondrán a prueba la no vida de los cainitas. Además un personaje que posee al menos un par de puntos en Supervivencia puede hacer una tirada de Percepción + Supervivencia dif. 7 para darse cuenta que, con menos de tres éxitos, hay indicios de que una criatura habita por la zona pero no reconocen lo que es, con más de tres, puede pensar que están en su refugio y que no es un animal ordinario, y con cinco o más, que el sér es de origen sobrenatural y astuto, además es posible que puede estar esperándoles, preparado para atacarles por sorpresa.

Casi al llegar al final del camino, la criatura en cuestión, un **Engendro de las Cavernas**, intentara sorprender a los cainitas con la sana intención de comérselos. Los jugadores deberán aplicar las reglas sobre emboscadas de la pag. 209 del libro básico, pero si ya están sobre aviso del posible ataque mediante la tirada de Supervivencia, recibirán dados extras a su tirada de Alerta, uno si obtuvieron menos de cinco éxitos y dos si alcanzaron más de cinco éxitos. La rata, astuta como ella sola se habrá ocultado en el momento que el ser salte sobre los vástagos.

Por fin el animalito les conducirá al final de su camino, un viejo tabique semi derruido, que deberán echar abajo para descubrir lo que parece un viejo pozo vacío con una oxidada escalerilla. Subiendo por esta, y tras abrir una agarrotada trampilla y retirar una mampara de metal, saldrán al exterior a través de una abandonada y maltrecha cabina de teléfonos que se encuentra a escasos metros de la obra.

Como ultima nota sobre el viajecito subterráneo bajo Chinatown hay que mencionar que si los personajes no se han pertrechado adecuadamente para ello, con buenas linternas, equipo de espeleología, etcétera, deberán pagar por ello y pasar un mal rato, incluso debiendo regresar y hacer el camino por la superficie, cosa que alertaría a sus enemigos, con las consecuencias que el Narrador vea adecuadas.

En el lugar se encuentra una quincena de obreros y un par de maquinas de construcción retirando escombros. La mayoría de las estatuillas han sido recogidas ya encontrándose empaquetadas en cajas de madera y están siendo cargadas en un par de camiones. Poco más habra que destacar, salvo el hecho que media docena de Wing Kong controlan el trabajo y el malvado Cheng dirige con mano de hierro a todos.

En cuanto los miembros de la tríada y el esbirro de Lo Pan detecten a los cainitas los atacaran sin piedad. Cheng estará curado milagrosamente de todas las posibles heridas recibidas en el enfrentamiento anterior con los vástagos, pero su ego no, ya que ha fallado a su maestro Lo Pan deshonorándose a si mismo, con lo que puede llegar incluso a perder la vida en este combate, debido a su lealtad fanática.

Cuando el combate llegue a su fin, ya sea tras la muerte de sus enemigos o la huida de estos, apenas tendrán tiempo de celebrarlo, ya que les espera otra sorpresa. Dos acólitos tremere y varios ghouls aparecerán en escena con un mensaje lacrado del mago Nicolai, líder tremere en Chicago. En esta carta explica que la Primogenitura ha confiado a su capilla que custodie las esculturas y las estudie con el fin de ver si se tratan o no de una verdadera amenaza para la Camarilla o la Mascarada. Es por ello que los ghouls terminaran de cargar los camiones y desaparecerán con ellos y sus maestros conduciendo a toda prisa antes que el Wing Kong o Lo Pan puedan reaccionar. Hubieran atacado a la mafia china y apoderado de las estatuas de todos modos, pero preferían que los cainitas hicieran el trabajo por ellos.

Con este final y rodeados de cadáveres, los miembros de la cuadrilla deberán regresar a sus refugios, abandonando también a la carrera Chinatown. Y es que algunas veces es mejor dejar los secretos oscuros de los magos para los magos y contarlos otro día que convertirte en cenizas por culpa de la curiosidad.

CONCLUSIÓN:

La cuadrilla, si sus miembros sobreviven a ello, obtendrá varios beneficios de todo esto y también nuevos enemigos. Cuando la Primogenitura promete algo lo suele cumplir y los favores mencionados con anterioridad, más dominio, ghouls, etcétera, pueden verse realizado en breve. Por otra parte Lo Pan y el Wing Kong desearan acabar con los personajes, pero son enemigos muy pacientes, aunque letales, y no actuaran con prisas, si no con cautela, dejando el asunto para un futuro más conveniente para ellos.

Pero, claro esta, como todas las tramas en el Mundo de Tinieblas, nada es lo que parece y la realidad de lo ocurrido en esta historia es muy diferente. Una preguntas:

¿Qué ha ocurrido en realidad?

A Lo Pan se le esta acabando el tiempo, la falsa inmortalidad que le protege es cada vez más ineficaz. Todos sus hechizos, pócimas y demás no hacen si no retrasar lo inevitable. Pronto el deterioro hará presa de él y la muerte le acecha. Esta totalmente asustado ante la mera idea de morir, ya que sus tratos con los demonios y espíritus oscuros le condenan a que su alma sea torturada en los infiernos chinos. Pero como hombre astuto como es ha ideado un poderoso hechizo que casi le otorgue la verdadera inmortalidad y esta dispuesto a todo por intentar probar este ultimo recurso. Pero para ello necesita la sangre de un vástago muy, muy poderoso, y conocedor de que la ciudad esta bajo el dominio de dos antiguos matusalenes (Menéalo y Helena) ha decidido apoderarse de uno de ellos. Quizás Lo Pan descartaría esta idea si conociera la historia del origen del clan Tremere y de su condena al transformarse en vampiros.

Es por ello, que el hechicero esta aumentando sus tropas, tanto de mortales como de espíritus y demonios, con la intención de usarlos ante una inminente guerra contra los vampiros. Una muestra de ello es el envío y almacenaje de las estatuas que encierran a los espíritus de tierra que se ve en esta historia. Lo Pan también sabe que los vampiros antiguos no son unos estúpidos contra los que se pueda actuar directamente, si no que debe atraerlos hacia sus trampas.

Por esto, consciente de que la primogénita Annabelle es el peón de uno de los matusalenes, y que anda indagando sobre el mundo oriental en Chicago ha preparado un plan para intentarla “cazar”. Dejo escapar la información de los envíos ilegales y la dirección del almacén para que llegaran al oído del ghoull Jim M. Long, con la intención de atrapar a los “sirvientes” que la rica toreador enviara. Una vez que estos fueran capturados y “condicionados” para ser usados como esclavos, planeaba utilizarlos en contra de Annabelle, para que esta fuera sorprendida y esclavizada a su vez. Teniendo en su poder a un miembro de la Primogenitura que a la vez servia a un matusalén, no tardaría en dar con su antiguo amo cainita, momento en el cual le atacaría con todos su fuerzas y con la traición de la primogénita.

Pero no es tan fácil sorprender a un vampiro tan antiguo, nadie sobrevive miles de años si no es muy cauto.

Menéalo esta al tanto de lo que planea hacer Lo Pan. Sus sueños se llenan de presagios con las intenciones del hechicero. Lo Pan cree que quien maneja a Annabelle es Helena, la matusalén toreador, ya que es la que más siente psíquicamente al estar despierta, pertenecen al mismo clan y lo que más importante, es sire de su sire. Pero quien controla verdaderamente a la toreador es el matusalén brujah.

Por todo ello, mientras que Lo Pan piensa atrapar a la poderosa Helena usando a Annabelle como trampa, será Menéalo el que actúe contra el hechicero en secreto. Aunque desea la destrucción de su antigua enemiga, esta alejándose cada vez más de este conflicto para seguir con su búsqueda de la Golconda, y la maniobra de Lo Pan podría desencadenar en una guerra épica en las calles de Chicago que pondría en peligro tal búsqueda espiritual.

Es Menéalo el que ha usado su influencia sobre Annabelle para que esta empiece a interesarse sobre los asuntos de Chinatown. Gracias a él, tanto Annabelle como Critias darán su voto para el ataque contra los esbirros de Lo Pan. También consiguió detener psíquicamente la orden mental de Lo Pan de animar los espíritus de tierra encerrados en las estatuas, desbaratando así los planes de este de atrapar a los cainitas enviados por la bella toreador. Además, ha conseguido hacer todo esto en total secreto, desde su oculto refugio en donde yace en letargo, haciendo creer a Lo Pan que quien se le ha enfrentado en su propio territorio ha sido Helena.

Por ultimo decir que Helena ha conseguido en el último momento a través de su control de Nicolai, líder de la capilla Tremere, apoderarse de las famosas esculturas, para utilizarlas a su antojo después de estudiarlas. Menéalo también es consciente de esto, pero no ha querido actuar en contra para que esta no averigüe su implicación en todo este asunto. Ya encontrara la forma de liberar a los espíritus y acabar así con estas nuevas armas. Es solo cuestión de tiempo y el dispone de mucho.

¿Qué ocurrirá a partir de ahora?

Pues nada, absolutamente nada. Lo Pan se lamentara de su mala fortuna y comenzara a plantearse otra estratagema para poder apoderarse de un matusalén. Helena y Menéalo seguirán con su conflicto personal utilizando a sus peones para ello. Los miembros de la Primogenitura no tomaran ninguna medida contra Lo Pan por miedo a una guerra que rompa la Mascarada. Y por ultimo, la cuadrilla tendrá algunos beneficios que disfrutar como para molestarse en pensar en las consecuencias de todo este embrollo. Por lo menos, de momento.

FIN

PERSONAJES:

Estos personajes son los diseñados exclusivamente para esta aventura y no se puede encontrar en el libro de "Chicago Nocturno". El resto de personajes se habrán de buscar en dicho libro.

CHENG PO "DEMONIO DEL OESTE"

Este hombre fue reclutado por Lo Pan en Oriente poco antes de que el hechicero viniera a los EEUU y se instalara en Chicago. Acompañó a su, a partir de entonces, maestro, como guardaespaldas, asesino y espía. Tanto Cheng, como otros tres mortales más forman un grupo conocido como los Demonios Cardinales; son los lugartenientes, protectores y favoritos del hechicero. Cheng es un mortal que roza con lo sobrenatural, ya que aunque sus únicas habilidades naturales son su maestría en las artes marciales y su astucia, ha tenido tantos tratos con espíritus y demonios como para tener tanto poder como un cainita o un mago. Es duro y peligroso.

Naturaleza: Fanático.

Conducta: Competidor.

Edad aparente: Treinta y muchos.

F. Voluntad: 9

Físicos: Fuerza 6, Destreza 5, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 5, Atletismo 3, Callejeo 4, Esquivar 5, Intimidación 4, Pelea 6, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas C.C. 5, Armas de fuego 2, Conducir 2, Sigilo 3, Supervivencia 3.

Conocimientos: Acadecismo 3, Lingüística 2 (Chino, inglés y vietnamita), Ocultismo 3, Conoc. de la Camarilla 1, Conoc. de los espíritus 2, Conoc. de las tríadas 3.

Trasfondos: Aliados 4 (Jefes Wing Kong), Contactos 3 (En Chinatown), Mentor 3 (Lo Pan), Recursos 4 (Dinero de las tríadas).

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Humanidad: 3

Imagen: Un hombre oriental apuesto, fuerte y atlético. En los negocios viste con elegantes trajes occidentales, pero en la intimidad prefiere vestir más con un estilo chino tradicional. Lleva el pelo largo hasta la mitad de la espalda, usando una simple cola. Cuando va entrar en combate utiliza una elaborado armadura de forma arcaica con un antifaz de metal que representa a un grotesco demonio.

Sugerencias de interpretación: Eres totalmente fiel al maestro. Lo Pan te ha convertido en lo que eres y darías tu vida por él, aunque no de forma estúpida. Eres cruel y peligroso, aunque mantienes la sangre fría en todas las situaciones, pero a veces tu orgullo traiciona a tu forma de actuar.

Refugio: Una enorme mansión en Chinatown.

Equipo: Un sable chino (Daño Fuerza + 2), una armadura de combate, y varios fetiches mágicos (Ver notas).

Características de la armadura arcaica pesada:

Absorción Contundente: 4. Absorción Cuerpo a Cuerpo: 4. Absorción Balística: 0.

Penalización a la destreza: 1. Ocultación: N.

Características del yelmo ligero:

Absorción Contundente: 1. Absorción Cuerpo a Cuerpo: 2. Absorción Balística: 0.

Penalización a la percepción: 1.

Notas: Cheng ha realizado varios tratos demoníacos obteniendo varias ventajas de tales criaturas (Ver Inversiones en el libro "El Libro del Wyrn" para saber más sobre ello). Ha rejuvenecido varias veces en este siglo para huir de la muerte, tiene una Fuerza Inhumana y es inmune al Delirio. Además posee algunos amuletos mágicos y pequeños espíritus atrapados, que deben servirle a cambio de la libertad.

Espíritu elemental de la electricidad:

Un espíritu de la naturaleza sin forma física en nuestra realidad, esta atado a un tatuaje de un dragón en el cuerpo de Cheng. Lo utiliza para lanzar relámpagos sobre sus enemigos. Este hechizo le cuesta al espíritu 4 puntos de poder haciendo 2 puntos de daño eléctrico sobre el objetivo, debiendo tirar Fuerza de Voluntad a dif. 6 para acertar. Obedeciendo a Cheng solo esta dispuesto a utilizar puntos de poder hasta que le quede una cuarta parte de estos, es decir podrá realizar hasta 8 ataques, momento en el que se vera libre de sus obligaciones al haber cumplido con su servicio y regresara a la Umbra. A Cheng le da igual finalizar este servicio, ya que su maestro Lo Pan le suministrara otro espíritu cuando se marche este. Para saber más sobre espíritus y ver sus rasgos completos les aconsejo la lectura de Hombre Lobo: El Apocalipsis.

F. Voluntad: 6.

Poder: 40

Hechizo: Relámpagos.

Amuletos de teleportación:

Posiblemente constituidos por la unión de un espíritu del aire o un espíritu del Kaos con un objeto material que lo vincula para el uso de un mago, dan la posibilidad de teletransportar al dueño a una distancia de un kilómetro. Quien desee usarlo debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad a dif. 6 para activarlo, siendo de un solo uso, momento en que el espíritu queda libre. Cheng tiene al menos cuatro de ellos en forma de pequeños y ondeantes blasones de tela en varios colores, que cuelgan de su arcaica armadura, dándole el aspecto de un antiguo señor feudal chino. Estos se desharán una vez usados, convirtiéndose en polvo. Útiles para que el Narrador pueda sacar de escena a Cheng, como en el primer encontronazo con los vástagos.

Bebedizo de rabia pura:

Otro amuleto como el anterior, de un solo uso, pero muy eficaz. Seguramente creados a partir del espíritu de un cazador animal, como de por ejemplo de lobo, y un licor fuerte como el aguardiente de arroz en el caso de Cheng. Otorga un efecto parecido a Celeridad a nivel 3, durante 3 turnos, aunque un mortal entra inmediatamente en frenesí como los vampiros mientras dure el efecto. También como el amuleto anterior se debe hacer una tirada de fuerza de Voluntad, pero solo a una dif. de 4, ya que es muy poco probable que no haga efecto en un humano. Cheng solo tiene en este momento preparado un bebedizo que guarda en una ornamentada cantimplora de plata.

Golpe Chi:

Cheng es un depurado artista marcial que controla con precisión sus golpes, imbuyéndoles de su propia energía interior o Chi. Por cada puñetazo que de el guerrero deberá realizar una tirada de F. de Voluntad a dif. 7, si lo supera sumara tres éxitos automáticos al daño producido por este (Como Potencia).

ESPÍRITUS DE TIERRA:

Elementales de la Madre Tierra que yacen atrapados por el poder de varios magos orientales en unas grotescas estatuillas que imitan a Buda en la posición de loto. Ahora están en poder de Lo Pan y planea usarlas para enfrentarse a los vástagos. Una vez se les ordene, los espíritus saldrán de la esculturas materializando un vigoroso cuerpo del color y textura del granito. Tiene la forma de un humanoide erguido pero de miembros contrahechos, más parecido a un gran simio que a un hombre, con enormes manos y una gran cabeza sin apenas rasgos. Formar el cuerpo le cuesta una cantidad de puntos de Poder, los que le restan están reflejados entre paréntesis.

F. Voluntad: 10.

Poder: 40 (15)

Hechizo: Materialización.

Atributos: Fuerza 7, Destreza 3, Resistencia 5.

Habilidades: Pelea 6, Esquivar 4.

N. Salud: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

JIM M. LONG

Este joven artista esta sirviendo a Annabelle desde hace poco tiempo, un par de años a lo sumo, desde que comenzara el “capricho” de Annabelle por el arte asiático. No parece un chico muy despabilado, pero solo es fachada, ya que es el típico listillo que calla y aprende más de la cuenta. Se esta dando cuenta que su arte no va a llegar a ser inmortal como el de los grandes, por lo que esta pensando en mejor llegar a ser inmortal él mismo, y el mejor camino, o por lo menos el más placentero, es el servicio a la señorita Ellen.

Naturaleza: Confabulador.

Conducta: Conformista.

Edad aparente: Menos de veinte.

F. Voluntad: 6

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 3

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 1, Atletismo 3, Callejeo 2, Esquivar 1, Pelea 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Conducir 1, Sigilo 2, Etiqueta 1, Pintura 2.

Conocimientos: Acadecismo 2, Lingüística 1 (Chino e ingles), Ocultismo 1.

Disciplinas: Potencia 1, Auspex 1.

Trasfondos: Domitor (Annabelle) 5, Recursos 2.

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Humanidad: 6

Imagen: Un muchacho asiático atractivo. Viste a la moda con ropas elegantes y caras que no se puede permitir. Parece un modelo metido a artista.

Sugerencias de interpretación: Habla del nuevo arte, de lo desfasado que están los antiguos artistas y que deben dejar paso a la nueva era. Eres un “snob” y lo sabes, pero te da igual. Mientras la señorita Ellen te mantenga en la “cima” todo te da igual.

Refugio: Un apartamento en Chinatown.

Equipo: Suele llevar una pistola Walter PPK a lo James Bond. Para esta historia además llevara una buena cámara digital para fotografiar el almacén de Lo Pan.

ENGENDRO DE LAS CAVERNAS.

Algunas veces hasta los espíritus se malogran siendo mancillados por el odio, el dolor o el miedo. Algunos de estos espíritus se transforman en entes malvados que sirven a oscuros propósitos y rechazan su antigua condición. A estos espíritus se les conocen como Perdiciones y vagan por la Umbra, el mundo espiritual, en busca de victimas a las que amargar la existencia. Espían nuestra realidad con intención de traspasar la Celosía, el muro que mantiene separado las dimensiones, allí donde es más débil. Chinatown es uno de esos lugares. En pleno centro de una ciudad gigantesca viven aun poderes mágicos que transforman el mundo y que pueden servir para alimentar a tales entes. Es por ello, que esta Perdición, seguramente una Psicomauia o espíritu de la locura y el terror, obtuviera las energías necesarias para materializar un cuerpo en esta realidad y cazar en los prodigiosos subsuelos de Chinatown. Este cuerpo es semejante a un gigantesco sapo verrugoso con afilados colmillos, pero de largos y poderosos miembros semejantes a los de un simio cuadrúpedo, tales como los de un gorila o babuino. Todo el esta cubierto de pus y mugre. Materializar el cuerpo le ha costado una cantidad de puntos de Poder, entre paréntesis se indican los que le quedan.

F. Voluntad: 7.

Poder: 20 (3)

Hechizo: Materialización.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Habilidades: Pelea 4, Esquivar 3, Sigilo 3.

N. Salud: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Ataque especial: Mordisco (Fue + 1, Agravado).

GUARDIAS DE SEGURIDAD.

Los miembros típicos de un cuerpo de vigilancia. Los jugadores se los encontraran en el almacén de Lo Pan y en la mansión de Cheng Po. Temen demasiado al hechicero y a sus diablos como para asustarse de unos vampiros, pero no son más que débiles oponentes para los cainitas. Se han incluido también perfiles de sus perros, animales entrenados y bastante peligrosos de la raza doberman.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 1, Esquivar 1, Pelea 2.

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de fuego 2, Conducir 2, Seguridad 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 2, Leyes 1.

Humanidad: 6

Fuerza de voluntad: 5.

Equipo: Porra, pistola de 9 mm y walkies.

GUARDIA 1:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 2:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 3:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 4:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 5:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 6:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 7:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 8:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 9:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

GUARDIA 10:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Perros:

Animales entrenados para la vigilancia y la protección de los guardias de seguridad. Obedecen rápidamente las órdenes de los centinelas con valor.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3, Esquivar 3, Sigilo 3.

Ataque: Mordisco de cinco dados.

PERRO 1:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

PERRO 2:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

PERRO 3:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

PERRO 4:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

MIEMBROS DEL WING KONG.

Criminales, asesinos, ladrones, pandilleros... mafiosos de Chinatown, conocidos también como tongs en su lengua oriental, son los miembros del Wing Kong, una Tríada que obedece a Lo Pan. Las Tríadas chinas son las mafias de Oriente y son tipos muy peligrosos, más si están liderados por un brujo hechicero. Sus miembros aprenden desde pequeños artes marciales y el manejo de armas de fuego, para robar, asesinar, intimidar a inocentes y morir si ello fuera necesario.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

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

Técnicas: Armas C.C.4, Armas de fuego 4, Conducir 2, Seguridad 2, Sigilo 3.

Conocimientos: Lingüística 1 (Chino e Ingles), Investigación 1, Leyes 1, Ocultismo 1.

Humanidad: 4

Fuerza de voluntad: 7.

TONG 1:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Sable chino.

TONG 2:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Sable chino.

TONG 3:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Nuchacku.

TONG 4:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Nuchacku.

TONG 5:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Colt Pyton.

TONG 6:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Colt Pyton.

TONG 7:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: S&W del .38.

TONG 8:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: S&W del .38.

TONG 9:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Navaja.

TONG 10:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Navaja.

TONG 11:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Navaja.

TONG 12:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Navaja.

TONG 13:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Palo.

TONG 14:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Palo.

TONG 15:

N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Nada.

TONG 16:

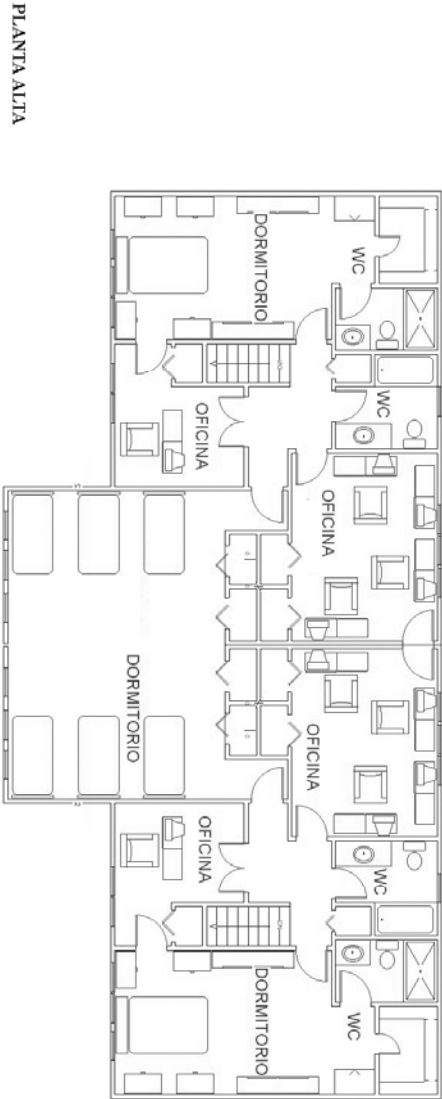
N. Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Nada.

APENDICE: MAPA DE LA CASA



PLANTA BAJA



PLANTA ALTA