

La mansión Deveraux

οοοτ .αλοπιδνυμοοτλκμζην

M Ó D U L O

Vampiro

Aventura de *Vampiro: La Mascarada* para 3-5 jugadores. La acción tiene lugar en Nueva Orleans, pero puede trasladarse sin problemas a cualquier otra gran ciudad de la Camarilla. Es conveniente (aunque no imprescindible) que el Narrador disponga de los suplementos *Nueva Orleans Nocturno* y *Hombre Lobo: Guía del Jugador*.

1. Un encargo sencillo

Karen Chartry, una influyente Ventrué de la ciudad, requiere la ayuda de los PJ: está interesada en cierta propiedad abandonada, y quiere que el grupo le “despeje” el camino, tanto en las oficinas y registros municipales como en la propiedad en sí, eliminando los obstáculos que pueda haber.

La propiedad en la que tan interesada está Karen es la mansión Deveraux, construida en el siglo XIX cerca del lago Pontchartrain. La expansión urbana de las últimas décadas ha hecho que la mansión (abandonada tras la guerra civil) quede ahora muy cerca de las afueras de Nueva Orleans.

Karen desea adquirir la propiedad como parte de un elaborado plan para socavar la posición del príncipe Marcel Guilbeau: se propone usar la mansión como refugio para Vástagos introducidos clandestinamente en la ciudad. Pero todos sus intentos de hacerse con la mansión Deveraux han fracasado: los dos funcionarios municipales que trabajaban para ella han muerto (uno en un accidente de tráfico y otro víctima de un atraco callejero), y un grupo de matones que envió para indagar en la propiedad y alejar huéspedes inoportunos ha desaparecido sin dejar rastro. Si añadimos a esto la leyenda del fantasma de Robert Deveraux (ver recuadro), es comprensible que Karen quiera informarse un poco más antes de seguir adelante con su plan. Por supuesto, la Ventrué no dirá nada de todo esto a los PJ, sino que se limitará a poner en marcha al grupo para ver qué pasa.

La mansión Deveraux

Avery, una Nosferatu de Nueva Orleans, ha convertido la mansión en un refugio para mendigos y base de operaciones de sus actividades de espionaje. Cuenta con la ayuda de una familia de hombres rata (que hasta el momento han frustrado los esfuerzos de Karen por indagar sobre la mansión), y también con la de Robert Deveraux, el heredero y propietario (ver recuadro “La verdad sobre el fantasma”).

2. Moviendo papeles

Los jugadores deben averiguar todo lo posible sobre la mansión Deveraux: su historia, sus propietarios y quién puede estar interesado en ella. Evidentemente, el primer paso es consultar una buena biblioteca o a un experto en historia local: en la Universidad de Tulane hay ambas cosas, y será cuestión de mover los Contactos e Influencias de los PJ (tampoco se lo pongas demasiado difícil). Un rato de charla con algún historiador de la universidad permitirá a los personajes enterarse de la historia oficial de la mansión (figura en el recuadro “La leyenda del fantasma”). Si los jugadores intentan seguir la pista de Yves Deveraux, no lograrán sacar nada en claro.

La leyenda del fantasma de la mansión Deveraux aparece en unas cuantas guías turísticas, pero sólo como una breve referencia y sin dar muchos detalles. Una tirada con éxito de Oculismo + Inteligencia (dificultad 6) revelará un dato interesante: no hay ni un solo estudio en profundidad del caso por parte de parapsicólogos o

investigadores de lo oculto, y se considera que es una simple historia para turistas. Los periódicos locales incluyen algunas noticias sobre el fantasma (quien pase unas cuantas horas investigando en los archivos encontrará referencias de cuatro avistamientos a lo largo del siglo XX, en 1902, 1914, 1950 y 1976).

La leyenda del fantasma

La mansión fue construida en 1840 por Yves Deveraux, un terrateniente de origen francés que desapareció misteriosamente poco después. Su único hijo y heredero, Robert, combatió en la guerra civil en el bando confederado, y al volver a casa descubrió que estaba arruinado y que, para colmo de males, su esposa le había sido infiel con un oficial de la Unión. Furioso, Robert mató a su esposa y a su amante y se suicidó después. La mansión quedó abandonada y con el paso del tiempo se ha convertido en una ruina. Dice la leyenda que el fantasma de Robert Deveraux sigue en su mansión, dispuesto a acabar con cualquier intruso.

El Registro de la Propiedad tampoco ayuda mucho: según parece, la mansión fue subastada en 1910, y adquirida sucesivamente por diversas empresas (la última de ellas, una compañía financiera llamada Sloane Investments y domiciliada en las Islas Caimán). Hay un detalle llamativo: la mansión está incluida en el Plan Municipal de Recuperación de Edificios Históricos... ¡desde 1980! Para averiguar esto habrá que acceder a los archivos del Registro y pasar una tirada con éxito de Finanzas, Documentación o Burocracia + Inteligencia a dificultad 5. Si consigue al menos tres éxitos y pregunta específicamente por ello, el investigador descubrirá que no es el único interesado en la mansión: dos funcionarios municipales han consultado los archivos en los últimos meses. Los PJ que se interesen por esos dos funcionarios no tardarán en descubrir su triste fin (pero investigar las muertes no servirá de nada: ambos casos están archivados por la policía).

Si alguien intenta investigar en las oficinas del Plan de Recuperación de Edificios Históricos, pondrá sobre avi-

so a Evelyn Caufield, la jefa de la sección y aliada de Avery. Esta dulce ancianita tiene tres nietos Ratkin que estarán encantados de eliminar a cualquier fisgón. Los tres Ratkin atacarán de forma rápida y silenciosa, procurando sorprender a sus víctimas por separado (sobre todo si se dan cuenta de que los curiosos son vampiros). Si, a pesar de todo, alguien consigue acceder a los archivos de la oficina (la forma más discreta y sencilla será introducirse ilegalmente en su sistema informático pasando una tirada de Informática + Inteligencia a dificultad 7), verá que en realidad no hay ninguna obra prevista para restaurar la mansión. (Nota para el Narrador: Avery adquirió la mansión hace años e hizo que Evelyn Caufield la "incluyese" en el plan municipal para entorpecer las indagaciones de otros vampiros interesados en ella, como es el caso de Karen).

La verdad sobre el fantasma

Robert Deveraux es el último descendiente de un linaje de hombres lobo de la tribu Colmillos Plateados. A punto de terminar la guerra, desertó para volver con su esposa, quedando deshonrado ante su tribu. Por si fuera poco, descubrió que su mujer (una Pariente) había sido seducida por los esbirros del Wyrn. Robert mató a su esposa y a los fomori que la habían corrompido e intentó suicidarse, pero la Nosferatu Avery se lo impidió en el último momento. Los Colmillos Plateados nunca han destacado por su equilibrio mental, y el trauma de la traición de su esposa, unida al dolor de su desertión y su deshonra, acabó con la poca cordura que le quedaba a Robert. El hombre lobo se hizo amigo de Avery, convirtiéndose con el tiempo en su ghoul: lleva más de cien años escondido en su vieja mansión, alimentándose de sangre de Nosferatu y de algún que otro intruso (o víctimas de Avery a las que hace *desaparecer*).

3. Sobre el terreno

Cuando ya no queden más pistas, los PJ tendrán que hacer una visita a la casa. La mansión Deveraux es una pura ruina, lo que resulta curioso para un edificio que lleva tantos años incluido

en un plan municipal de restauración. Avery ha convertido la planta baja y el primer piso de la mansión en un verdadero "hotel" para mendigos. Robert Deveraux vive en el segundo piso, y los mendigos han aprendido a no subir ahí para que el "fantasma" no acabe con ellos (Robert tiene la costumbre de completar su dieta de sangre Nosferatu con los curiosos que se aventuran por su santuario). Avery y los tres hermanos Ratkin hacen visitas ocasionales a la casa, y es posible que los PJ se encuentren con una u otros. Si los nietos de Evelyn están sobre aviso, seguirán a los PJ cuando vayan a la mansión.

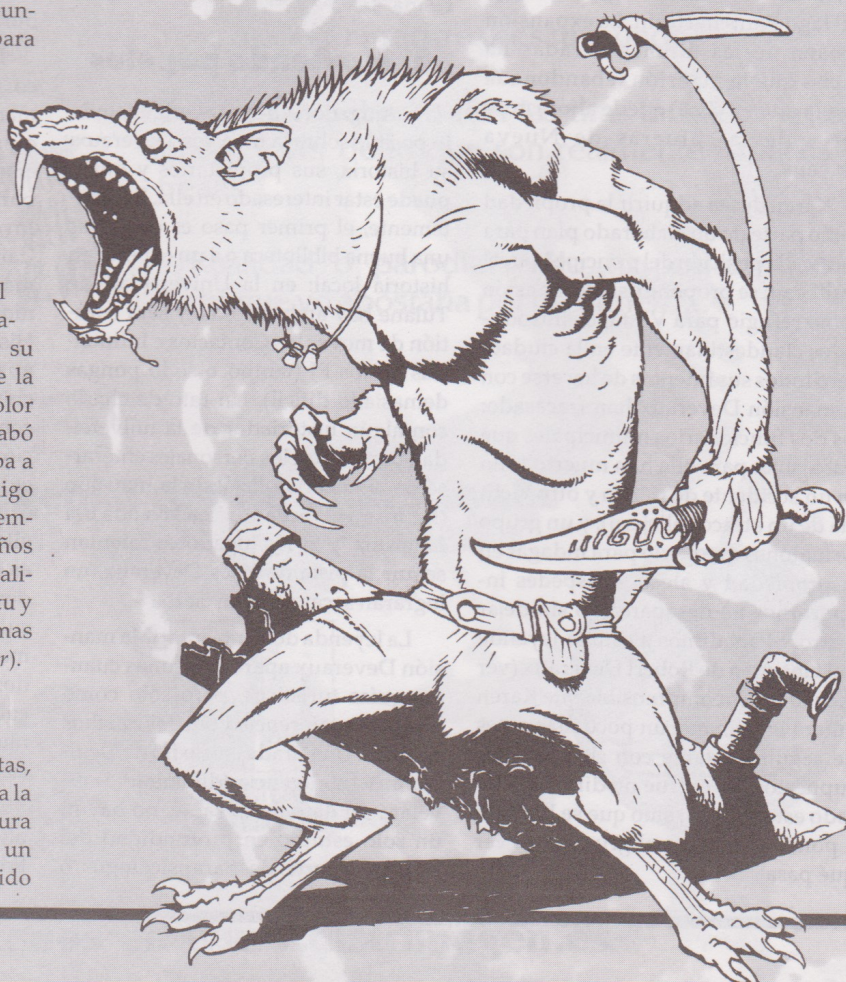
No es buena idea armar jaleo en la casa: si los PJ empiezan a importunar a los mendigos, Robert Deveraux bajará las escaleras sable en mano, dispuesto a acabar con los intrusos (prefiere permanecer en forma Glabro, pero si es necesario se transformará en Crinos, luchando hasta la muerte). Puede que la estrategia más inteligente sea secuestrar a alguno de los mendigos e interrogarle en un sitio más tranquilo.

4. Posibles finales y complicaciones

Los PJ pueden enfrentarse a Robert Deveraux y los Ratkin: es posible que venzan, pero Avery se convertirá en su jurada enemiga. Otra posibilidad es traicionar a Karen, aliándose con Avery y compañía, pero si la Ventru se entera pueden tener problemas. La tercera opción es averiguar todo lo posible sobre la casa y decirselo a Karen para que ella decida qué hacer: puede que la irritable y rencorosa Antigua se dé por satisfecha con eso, o puede que no...

Si quieres complicar la historia un poco más, puedes hacer que los cazadores de brujas del NOSTF tomen cartas en el asunto, que los Setitas locales intenten convertir la casa en su nuevo templo, o incluso que los Colmillos Plateados descubran que Robert no ha muerto y decidan acabar con su desgracia de forma tajante... y de paso, con la desgracia de cualquier vampiro que encuentren por las inmediaciones.

por David Alabort



EL REPARTO

Karen Chartry, Ventrué de 9ª generación.

Avery, Nosferatu de 9ª generación

Las fichas de estos dos personajes aparecen en el suplemento **Nueva Orleans Nocturno**.

Robert Deveraux

Deshonrado y dado por muerto, este desdichado hombre lobo lleva más de un siglo recluido en la vieja mansión familiar. Pasa el tiempo rumiando su desgracia, ejecutando a cualquier intruso y protegiendo el rebaño de mendigos de Avery. Por supuesto, está Vinculado a la Nosferatu y completamente loco. Tiende a mostrar cierta condescendencia con los negros y las mujeres.

Raza: Homínida.

Auspicio: Ahroun.

Atributos Físicos: Fuerza 3 (5/7/6/5), Destreza 4 (4/5/6/6), Resistencia 4 (7/7/7/6).

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4 (2/1/1/1), Apariencia 3 (2/0/3/3).

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Expresión 1, Pelea 4.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Armas de Fuego 3, Etiqueta 4, Liderazgo 2, Sigilo 3, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Cultura de los Ratkin 1, Cultura Vampírica 2, Leyes 2, Lingüística (Francés) 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 1.

Trasfondos: Domitor (Avery) 2.

Rabia: 7; **Gnosis:** 3; **Fuerza de Voluntad:** 5.

Dones: (1) Maestro del Fuego, Inspiración, Llama Ardiente, (2) Mirada Intimidatoria.

Ritos: Rito del Talismán Dedicado (tiene dedicados su uniforme y su sable).

Armas: Sable (dificultad 6, daño Fuerza + 4).

Imagen: Un hombre de unos treinta años, alto, delgado, pálido y

con una larga y revuelta melena plateada. Se viste con un harapiento uniforme de la guerra de Secesión. Suele pasar el tiempo en forma Glabro (más de dos metros de altura, facciones distorsionadas, colmillos, uñas como garras y ojos rojos).

MC Max, Ice B y Doc Razz

Estos tres hermanos son jóvenes Guerreros Ratkin deseosos de demostrar su valía a los demás hombres rata de Nueva Orleans. Consideran que su alianza con Avery es una buena forma de impresionar a sus congéneres, así que procuran seguir sus instrucciones de forma rápida y competente (como por ejemplo la eliminación de los dos Contactos de Karen en el Ayuntamiento): son leales a Avery, pero no fanáticos. Harían cualquier cosa por su abuela Evelyn. En cuando a Robert Deveraux, procuran tratar con él lo menos posible, aunque cuando no hay más remedio le muestran un gran respeto (puede que esté chalado, pero los tres recuerdan las historias de su abuela sobre la Guerra de la Rabia).

Raza: Homínida.

Auspicio: Guerrero.

Atributos Físicos: Fuerza 3 (4/2), Destreza 4 (8/6), Resistencia 3 (4/5).

Atributos Sociales: Carisma 1, Manipulación 3 (3/1), Apariencia 1 (0/0).

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 4, Esquivar 2, Pelea 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Armas de Fuego 1, Callejeo 4, Conducir 2, Sigilo 4.

Conocimientos: Cultura de los Ratkin 3, Enigmas 2, Rituales (Ratkin) 2.

Rabia: 5; **Gnosis:** 6; **Fuerza de Voluntad:** 6.

Dones: Capa de Sombras, Persuasión, Resistir Toxina.

Ritos: Rito del Talismán Dedicado, Rito de la Daga del Dolor.

Armas: Dagas del Dolor (dificultad 6, daño agravado Fuerza + 3), pistolas automáticas.

Imagen: Tres jóvenes de raza negra vestidos como estrellas del hip hop.

Evelyn Caulfield

Esta anciana es una Pariente Ratkin totalmente entregada al cuidado de sus tres nietos. Está encantada de colaborar con la Nosferatu Avery, a la que mantiene puntualmente informada de cualquier investigación sobre la mansión Deveraux.

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 1.

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Empatía 3, Subterfugio 3.

Técnicas: Conducir 2, Etiqueta 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Burocracia 3, Cultura de los Ratkin 3, Enigmas 2, Informática 1, Leyes 2, Política 2.

Trasfondos: Contactos 3, Recursos 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Imagen: Una encantadora ancianita de color de unos sesenta años, con gafas de culo de vaso y una GRAN sonrisa.

Mendigo típico

Aquí tienes las características generales de los mendigos que viven en la mansión.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 2, Callejeo 4, Pelea 1, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Etiqueta 1, Seguridad 1, Supervivencia 3.

Fuerza de Voluntad: 4.

Armas: Palos, piedras, cuchillos, navajas, botellas rotas...

Imagen: Mugre y andrajos.