

MANOS ENSANGRENTADAS

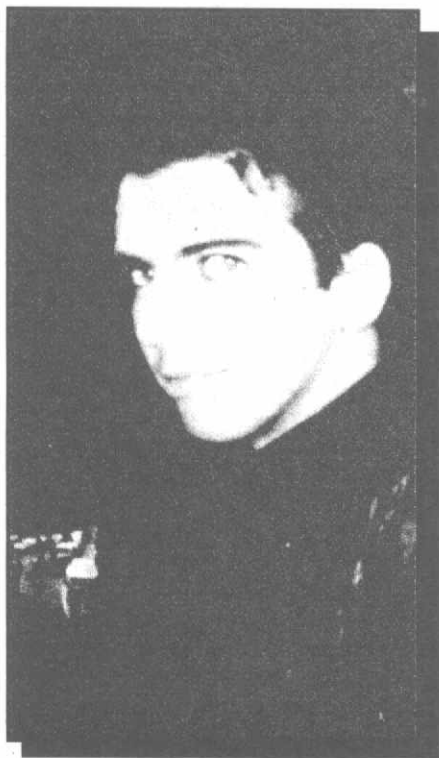
MODULO DE VAMPIRO



ventura para Vampiro La mascarada pensada para un par de personajes con poca experiencia.

BOSTON

La acción transcurre en Boston, Massachusetts (Nueva Inglaterra). Esta ciudad,



llamada Shacomut (Aguas Dulces) por los indios, se compone en realidad de varias pequeños centros urbanos fusionados. Es una ciudad portuaria bañada además por los ríos Charles, Mystic y Neponset. En cuanto a las industrias, predomina la textil.

Los peores barrios son el North End (lleno de pequeños comercios y talleres) y el West End (donde se concentran los problemas de

drogas, prostitución, ...). El casco antiguo se denomina Downtown y el barrio de la vieja aristocracia (en franco deterioro) se conoce como South End.

Los eliseos de la ciudad se encuentran en:

La iglesia de Saint Paul.

El pub «El cementerio».

La galería de arte contemporáneo «Necrópolis».

La iglesia abandonada de Saint James (punto de reunión del consejo).

En caso de que los vástagos cacen, los posibles recipientes que pueden encontrar son:

Tira 2d10 y suma el resultado (el 0 equivale a 10)

2-17 normal

18 donante de sangre/anémico

19 alcohólico/drogadicto/fuertemente medicado

20 Bajo la protección de otro ser sobrenatural (otro vampiro, un hombre lobo, ...)

RESUMEN DE LA TRAMA

El consejo de la ciudad, compuesto por la primogenitura dado que no hay príncipe (en una precaria situación provocada por el Sabbat) ha solicitado la ayuda de los justicars. Los personajes (arcontes al servicio de un justicar) reciben la misión de encontrar un vástago que ha incumplido la primera tradición: La Mascarada. Este neonato (Tom Disch) ha confesado su secreto a su pareja mortal (una joven llamada Mary). Los PJs deben capturarlo para que se le juz-

gue. Una segunda prole (de la cual los PJs no tienen noticia) se encargará de asesinar a la mortal. En cuanto el desgraciado se entere escapará. Posteriormente ocurrirá un hecho abominable (la diablerie de un antiguo) y se acusará a Tom de ello (cuando en realidad es inocente). Se convocará una Caza de Sangre contra él.

El verdadero antagonista es un poderoso ghoul, de nombre Rutger, que se hace pasar por caitiff. Lleva 350 años alimentándose de la sangre de antiguos; los paraliza con una estaca, se alimenta y les desangra hasta la muerte definitiva. Su fuerza de voluntad y unas habilidades de mago sin entrenar le permiten ocultarse del Auspex (telepatía y aura). Estas habilidades se traducen en una barrera mental que impide la telepatía y lo sitúan en taumaturgia 3 (lo usa para simular mejor ser un verdadero vampiro). Viaja de una ciudad a otra y comercia con la información que ha obtenido en su anterior residencia. Desde hace unos años experimenta en su propio cuerpo con drogas (principalmente esteroides) para mejorar su estado físico, estando actualmente dotado de una fuerza monstruosa. A simple vista parece una estúpida montaña de músculos, pero eso es lo que pretende.

Rutger, fue transformado en ghoul en Viena por un tremere de 6ª generación. Cuando este murió, se de-

dicó a cazar vampiros en el viejo continente, y cuando despertó demasiadas sospechas se decidió a viajar hasta América.

LA BIENVENIDA

Al empezar la partida los personajes pasean por el parque, acaso recordando su último paseo como seres humanos, o tal vez su abrazo en un lugar parecido...

Un grupo de jóvenes cabezas rapadas (ataviados con su inconfundible indumentaria: cazadoras bombers, pantalones ajustados y botas martins) les incordiarán un poco, amenazándolos con navajas pero sin llegar a nada más; en cuanto las cosas se pongan peligrosas aparecerá otro cabeza rapada que saldrá en defensa de los PJs, librándolos del grupo. Este último no es otro que Finnegan, un brujah de carácter burlón y francamente desagradable, cuya misión es conducirles ante el consejo y que de paso aprovecha la ocasión para observar de cerca a los arcontes.

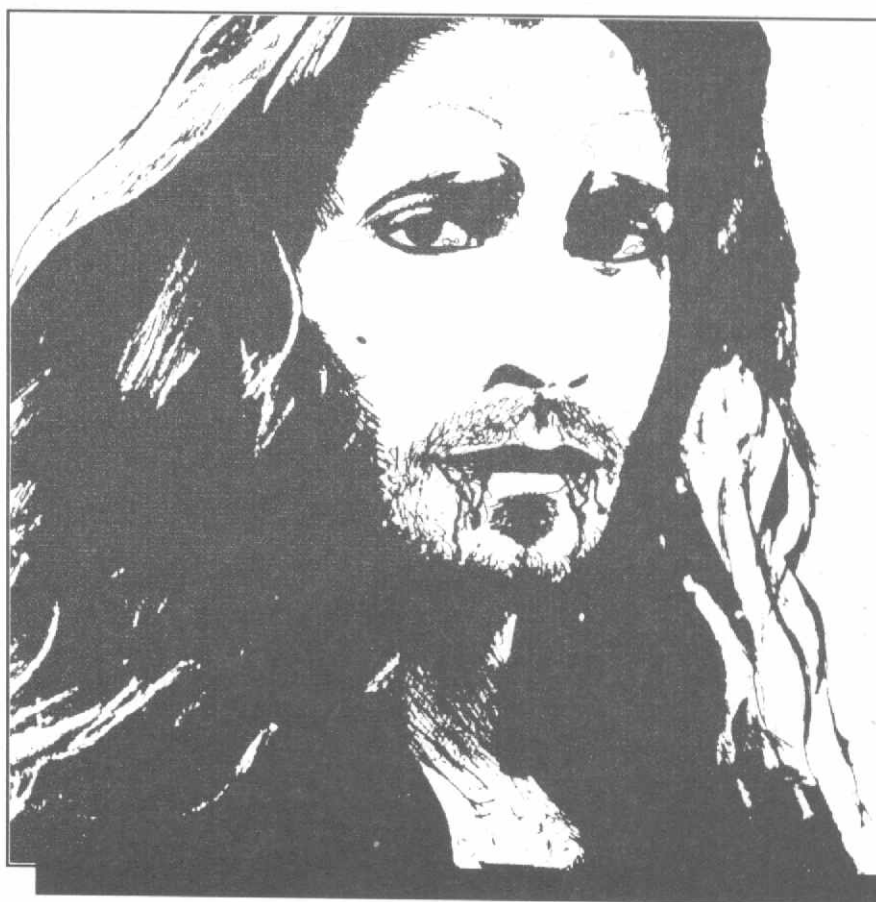
EL CONSEJO

El consejo se reúne en la destartalada y antiquísima iglesia de Saint James. Suelen asistir muchos vástagos con el objeto de informarse puntualmente de las decisiones importantes (entre los vástagos no pertenecientes al consejo haz notar a los PJs una montaña de músculos impresionante -Rutger-).

El consejo lo forman un grupo extremadamente «joven» debido a las defunciones definitivas entre los más poderosos, provocadas por el Sabbat y las huidas que

esto provocó. Está compuesto por el propio Finnegan, Kevin O'Brian (un ventrue de aspecto caballeresco dotado de un largo cabello castaño cobrizo; fue él quien solicitó la intervención de los justicars para asegurar un trato justo a Disch;), Geoffrey Banks (toreador), Rodríguez (gangrel de talante impetuoso; físicamente destaca su espesa barba y su tupido pelo negro) y Anne Mary Lardè (tremere

Los PJs deben buscar al vástago en base a los rumores que le sitúan en los barrios dominados por los traficantes de droga (el West End) ejerciendo como un auténtico ángel vengador. NOTA: En algunos periódicos se pueden leer cosas como: «Recrudescimiento de la guerra entre bandas. Macabra costumbre de quemar los cadáveres.»



con aspecto de niña de 10 o 12 años).

El consejo exigirá la mayor precaución posible, debido a que sospechan que el Sabbat está a punto de atacar (últimamente han desaparecido algunos neonatos).

DISCH

El consejo facilitará a los PJs la dirección de Disch (en el North End) y la de sus dos más probables próximos objetivos (en el West End).

En el apartamento de Disch lo encontrarán todo muy revuelto y descubrirán un montón de fotos de la pareja muy, pero que

muy feliz.

En cualquiera de las dos direcciones del West End observarán que se arma un buen follón (varios tiros, el neonato esquivando las balas, ... puede que los personajes se animen le echen una mano y todo; en estos momentos el neonato está peleando contra tres gangsters). El caso es que al final Disch se entregará, pues confía en que gracias a los arcontes el caso llegue a conocimiento de los justicars y le dejen en paz.

MANOS MANCHADAS DE SANGRE

Una vez delante del consejo, Disch repetirá esto último, ante lo cual Mary Anne

despiadadamente y se lame los dedos ensangrentados.

«- Eso ya no tiene importancia; he de admitir que tienes buen gusto, su sangre era deliciosa.»

Al comprender lo ocurrido, Disch entra en frenesí y debe ser inmovilizado por tres o cuatro cainitas. Grita:

«¡¡Malditos!! ¡¡Os mataré!! ¡¡Os enviaré al infierno!!»

Tom Disch es retenido en los sótanos de la iglesia, pero a las dos horas se escapa (con la ayuda anónima y totalmente interesada de Rutger). Al poco tiempo de que el consejo haya dado por concluida la reunión por el momento, se descubrirá que Kevin ha perecido a causa de una diablerie. Su cuerpo se encuentra reducido a cenizas, al lado de varios reci-

pientes manchados de sangre. Es identificado por su sello personal. Los PJs pueden enterarse de esto en la misma iglesia o haber ido a descansar a algún eliseo. Se inicia una caza de sangre convocada apresuradamente por Finnegan, Banks y Rodríguez contra Tom.

Este, por su parte, se pondrá en contacto con los PJs para someterse al juicio de los justicars y jurará no haber matado a ningún miembro del consejo (aunque lo pensaba hacer). La ley obliga a los PJs a presentarlo ante la primogenitura, cuyos miembros presentes (Finnegan, Rodríguez y Banks) querrán destrozar a Tom en ese mismo lugar y momento. Es muy probable que los PJs respaldan a Tom en una pelea que no debería ser a muerte (ni mucho menos).

LA HORA DE LA VERDAD

La que si ha desaparecido en Anne Mary. Si van a su refugio (en el South West) la encontrarán muerta (más muerta de lo habitual vamos) y con el ghoul practicando diablerie con ella. En la lucha subsiguiente es muy probable que se inicie un incendio mientras pelean. Si Tom sigue con los PJs y pintan bastos, realizará algún tipo de acción kamikaze, cargándose a Rutger pero pereciendo en el intento. Sus últimas palabras serán:

«Encontrad un motivo para vivir y ni la muerte os impedirá ser libres... Mary...»

Su cuerpo se descompone rápidamente. A los pocos segundos un viento frío e inesperado esparce sus restos. Como si nunca hubiese existido.

ESTADISTICAS

Todos los vampiros poseen las mismas estadísticas que los que aparecen pregenerados en el manual del jugador (p.136-149).

CAMORRISTAS

FIGURANTES INESPERADOS:

F3 D3 R4 Ca3 M2 Ap3 P2 I2 Ast2; Alerta 2 Arma CC 2 Armas de fuego 2 Callejeo 4 Intimidación 2 Etiqueta 5 Pelea 3.

GHOUL:

F4 D2 R4 P2 I3 A3 Ca2 M2 Ap2; Alerta 3 Arma CC 3 A. Fuego 2 Esquivar 3 Subterfugio 5 Supervivencia 2 Pelea 2 Ocultismo 5 Medicina 4. Disciplinas: taumaturgia 3, bloqueo mental*, potencia 2 fortaleza 1, protean 2.

APENDICE PARA EL NARRADOR:

Sería interesante que si algún PJ tuviera auspex el narrador le informase de vagos presentimientos (p.ej. antes del asesinato de Kevin), y en caso de que las cosas no quedasen muy claras al final de la partida, se describiese a los jugadores un sueño aclaratorio.

INMA FLOREZ
Y MARIO GRANDE