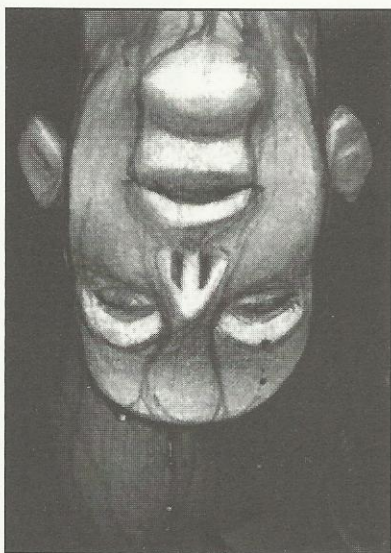


# Módulo

**por el Club Gaze of Beholder**  
**Ilustraciones de Javier Briz**



## DIABLERIE EN DETROIT

**Esta aventura se utilizó en el campeonato de Vampiro de las Gencon y está pensada para un grupo de 4 a 6 vástagos de corta experiencia como vampiros (10 a 20 años) con pocos contactos en el mundo de la oscuridad y el desconocimiento de la existencia de una verdadera cultura vampírica.**

# Vampiro

## Introducción

Ciudad de Chicago (USA) año 1953. La Jihad estaba empezando a formarse, los Antiguos de la ciudad intentaban cortar de raíz los actos de anarquismo de unos neonatos cuyo numero se duplicaba año tras año. Aún así el príncipe Lodin todavía tenía el control completo de su ciudad a base de actos de una brutalidad atroz. Cacerías de sangre sin piedad y ejecuciones sistemáticas eran ordenadas si alguien era acusado de romper las tradiciones. La cabeza visible de la rebelión (que no el líder ya que él no gustaba de llamarse así) era Gustaf Mc Pherson, en esos momentos el Vástago más buscado de Chicago. El mismo año Gustaf detuvo la rebelión y envió a sus hombres a que buscaran poder fuera de la ciudad (admitiendo así la superioridad de los Antiguos) para que practicasen la Diablerie en grupos numerosos y luego volviesen con sangre más poderosa.

De esta manera el grupo de Vástagos de esta historia se dirige a Detroit (que para ellos es territorio desconocido) ya que han oído en su ciudad de origen que en un pueblo llamado Blottown vive un Antiguo cuya sangre sera de gran ayuda para sus fines.

La corta vida de nuestro grupo de anarquistas (10-20 años como vampiros) no les permite tener información sobre otras sectas, como el Sabbat. Así que no sabrán que al introducirse en Detroit se están metiendo en territorio de la Mano Negra (y no lo sabrán hasta el segundo módulo, que aparecerá en un próximo número de Alter Ego).

Puede que uno de los Vástagos que acompañe al grupo sea un Ventrue infiltrado en el grupo desde hace años por orden de Lodin. Él avisará de sus movimientos a los Antiguos de Chicago. El personaje en cuestión seguirá la corriente al grupo hasta entrar en Blottown donde avisará a sus superiores como al Antiguo que allí reside. Tendrá que obrar con suma cautela ya que si sus *compañeros* se enteran de sus verdaderos planes no dudarán en ejecutarlo.

**Objetivos:** Los objetivos principales de los personajes son bastante sencillos: Descubrir donde se esconde su víctima, enfrentarse al Antiguo y, una vez vencido, robarle su poder.

**Obstáculos:** La gente del pueblo, que no pondrá nada fácil la misión a los personajes sobre todo si sólo actúan de noche.

La presencia de un cazavampiros en las cercanías del pueblo que intentará darles caza si se entera de la entrada en el pueblo de gente forastera de noche. El Antiguo en cuestión que demostrará no ser presa fácil.







## Blottown

Blottown es una pequeña ciudad imaginaria que no podréis encontrar en el mapa de los USA, el mapa de la ciudad está en confección pero la descripción posterior sirve para hacerse una idea de lo que es el pueblo.

Al llegar al pueblo se observa un cartel que anuncia: «Bienvenidos a Blottown» pero las letras «Blot» están tachadas con spray rojo y ahora se lee «Bloodtown».

## Historia y descripción:

Blottown es una pequeña ciudad a 85 Km al oeste de Detroit, su población es de 500 habitantes, pero es el centro de abastecimiento de una veintena de granjas de los alrededores. Una carretera atraviesa esta ciudad, esa travesía forma la calle mayor de Blottown, luego todo son calles pequeñas, escoltadas por casas unifamiliares muy al estilo americano. Sus habitantes subsisten del comercio y mayoritariamente trabajan en una fábrica textil que está a 2 Km. del pueblo en dirección Este.

Los servicios que ofrece Blottown son: Escuela, comisaría de policía, tiendas de alimentos, enfermería (casi un pequeño hospital), oficinas del periódico local (Daily Blottown), iglesia católica, restaurante, bar (Coffee Express) que también sirve comidas rápidas, gasolinera y un pequeño motel.

Los alrededores son bastante monótonos pues casi todo son grandes llanuras a excepción de una colina a 6 Km al Norte. La colina es evitada por la gente de Blottown, pues corren muchos rumores que aseguran que los demonios que azotan de vez en cuando la ciudad habitan en una antigua mansión abandonada construida durante el siglo XIX en la cima de la colina.

Desde hace 15 años se suceden los ataques de vampiros (criaturas de la noche para los habitantes de Blottown) a la ciudad, concretamente cada 2 o 3 meses aparecía un habitante muerto sin sangre o simplemente alguien había desaparecido. Por ello los habitantes de Blottown empezaron su paranoica obsesión por los Vástagos. Aquellos que tenían parientes fuera del pueblo o podían trasladar sus negocios emigraban paulatinamente. Así la población que en 1942 era de 1425 habitantes pasó a los 500 que en 1953 tiene.

Dos meses antes de la llegada de los personajes a Blottown, tras 2 asesinatos consecutivos el Sr. Hampton, dueño de la Licorería

## Los perros

- Golpear 9D, Daño 6.
- Morder 10D, Daño 8. Percepción+Alerta: 9.
- Disciplinas: Potencia 2.

- Descripción: Estos sabuesos llevan largo tiempo con Norman. Son Dogos y no dudarán en matar a cualquiera que entre en la mansión con malas intenciones. Uno de ellos guarda las catacumbas, que es donde pasaba el día el Vástago cazado por Kobain, y todavía espera su regreso, aunque a veces baja cerca de la carretera a buscarlo. Puede que el perro confunda a uno de los PJ con su amo si le ve usando el primer grado de Protean fuera del pueblo, y le conducirá a la mansión. El resto de perros (3) deambulará por la casa o alrededores.

## Jenny & Fanny

- Naturaleza: Fanáticas. Conducta: Fanáticas.
- Disciplinas: Protean 3. Celeridad 1.
- Atributos: FIS: F 3, D 4, R 3. SOC: C 1, M 2, A 5. MEN: P 2, I 2, A 2.
- Habilidades: Alerta 3, Empatía 2, Arma de fuego 3, Arma C.C 4, Trato con animales 3.
- Descripción: Se trata de dos mujeres de una belleza extraordinaria que sirven a Norman como amantes y guardianas desde hace 2 años. Jenny es rubia de ojos verdes, y Fanny es morena y de ojos marrones.

encontró por casualidad en un diario nacional el extraño anuncio de un especialista....un Cazavampiros.

Días después del contacto telefónico el Cazavampiros llegó a la ciudad. Era un tipo realmente extraño que decía llamarse Christopher Kobain, siempre vestido con un sombrero de ala ancha negro y gabardina del mismo color, donde llevaba escondidos toda clase de objetos extraños como estacas de madera, crucifijos, etc... Tras semanas de vigilancia el Sr. Kobain y su grupo de valientes consiguieron cazar un vampiro que fue reconocido como el hijo de una familia que hacía tiempo habitaba en Blottown. Después de ello una frágil tranquilidad se hizo en la ciudad y Kobain marchó no sin antes dar unos cuantos consejos a los lugareños sobre los Vampiros. Pero la paranoia aun existe en los habitantes de Blottown que, aunque no han vuelto a ser atacados, no tienen mucho aprecio a los recién llegados, sobre todo si vienen de noche.





## Norman «Matador» Nash

- Naturaleza: Guardián. Conducta: Fanático. Generación: VII
- Clan: Gangrel. Nacido en Lausana (Suiza Francófona) Siglo XII
- Disciplinas: Protean 5. Celeridad 2. Potencia 4. Ofuscación 3. Fortaleza 3.
- Atributos: FIS: F4. D4. R3. SOC: C3. M2. A4. MEN: P4. I3. A3.
- Habilidades: Esquivar 3. Pelea 5. Arma C.C. 3. Atletismo 4. Alerta 4.
- Armas: Garras 9D, Dif 6, Daño 10. Estaca 9D, Dif 6, Daño 10.

- Descripción: Norman es un hombre alto (1.80 m.) y ancho de espaldas. La expresión de su cara es siempre de sarcasmo y felicidad. Pelo largo y moreno. Ojos marrones y profundos. Viste con ropas oscuras y andrajosas o simplemente no viste.

## Christopher Kobain

- Naturaleza: Juez. Conducta: Superviviente.
- Atributos: FIS: F3, D5, R4. SOC: C2, M2, A3. MEN: P4, I4, A4.
- Habilidades: Atletismo 4, Alerta 5, Conducir 5, Arma C.C. 4, Arma de fuego 5, Investigación 4.
- Armas: Ballesta: Dif 7, Daño Estaca: Dif 4, Daño F+ Sable: Dif 5, Daño F+4 Winchester 78: Dif 5, Daño 6.

Actualmente gracias a los consejos del cazavampiros nadie en Blottown sale de casa por la noche y las puertas y ventanas están todas cerradas y aseguradas, incluso algunas adornadas con algún ajo. Si alguien sale de casa de noche lo hace en grupo de 3 o 4 personas y cada uno de ellos armado con una estaca de madera. Este panorama encontrarán los personajes a su llegada, y empeorarán las cosas cuando se den cuenta de su actividad exclusivamente nocturna.

### Lugares de interés:

**La oficina del Sheriff:** La oficina está situada en el centro del pueblo, en la carretera. En ella trabajan 5 personas. El Sheriff Michael Simonson, los agentes J. Giffen, K. Grant, C. Spader y la recepcionista y agente Srta. Jessica Liefeld. La comisaría está constituida por dos edificios. Las oficinas y otro más pequeño que se usa de garaje. Allí se guardan

un total de 3 coches patrulla normales y una ranchera. En el interior de las oficinas se pueden encontrar: Una centralita, 8 rifles, 6 revólveres, y existen un total de 4 celdas. Solo hay 2 agentes de servicio en toda la noche. Un tablón de anuncios expone un mapa de la zona (incluida la colina) y un extraño anuncio: «¿Problemas con Vampiros? Soy la solución. C. Kobain. 555-555-555. Detroit.»

Los policías tienen Destreza+Armas de Fuego 8. Pistola Dif 5, Daño 2. Rifle Dif 7, Daño 6.

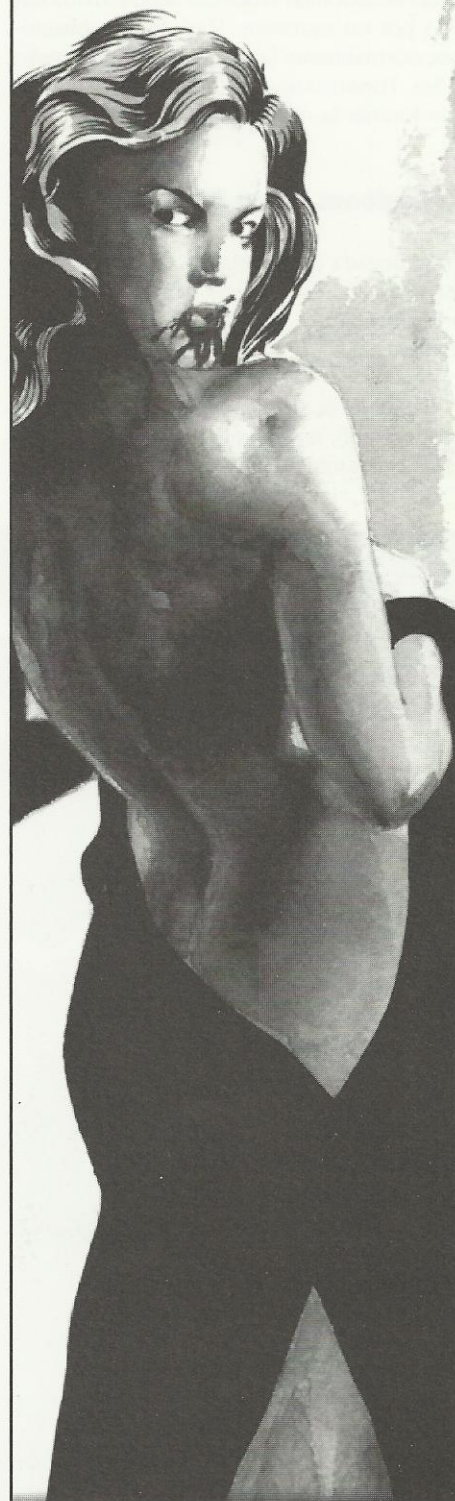
**El supermercado:** El supermercado es propiedad de Antony Bringwaters, y está situado al sur del pueblo, al lado del Coffee Express. Mantiene un turno de noche con dos empleados todo el tiempo, uno en la caja y el otro arreglando estanterías. El de la caja tiene escondido bajo el mostrador un revolver del 38 Dif 5, Daño 2 (Destreza+Armas de fuego 5). Este es uno de los pocos sitios donde los jugadores pueden conseguir un poco de información ya que toda la vida de Blottown se resume aquí y en el Coffee Express (y en la comisaría, claro).

**La enfermería:** La enfermería del pueblo está situada al lado de la comisaría. Por la noche hacen guardia una enfermera y un conductor de ambulancia que mantienen la puerta cerrada y no la abren hasta el amanecer si no es por orden de la policía. Está bastante bien equipado para ser de pueblo y se pueden llegar a practicar operaciones de emergencia si se da el caso.

**El Coffee Express:** Este bar restaurante es el único local de estas características que osa abrir por la noche. Es un bar de carretera frecuentado por camioneros y turistas que se paran a tomar algo para después seguir su camino. Solo hay una empleada (July Walls), que se ocupa del lugar a esas horas, ya que la carretera no es muy transitada, por lo tanto el Coffee Express tampoco. La camarera tiene una escopeta de cartuchos bajo la barra que nunca ha tenido que usar Dif 7, Daño 6 (Destreza+Armas de fuego 4)

**La iglesia:** La iglesia es la residencia del párroco (John Christensen). En la plaza, frente a la iglesia se reunirán los aldeanos para proceder a la búsqueda de los personajes. Y si ese no fuera el caso la iglesia permanecerá cerrada a cal y canto hasta el amanecer.

**El Daily Blottown:** Las oficinas del periódico local están en la calle principal tocando la entrada sur del pueblo. En ellas los personajes pueden conocer la historia del pueblo y de sus motivaciones. La puerta está cerrada pero es fácil de reventar (dificultad de 4) y en tres horas se puede encontrar la información deseada en los archivos (cuantos más bus-





quen menos tardan). También encontrarán el anuncio del Sr. Kobain (el mismo que en la comisaría), pero este está más a la vista.

**La gasolinera:** La gasolinera está cerrada de noche. Pero si los personajes necesitan combustible la dueña del motel les atenderá.

**El Motel:** De noche sólo una persona se ocupa del Motel. Es la Sra. Mercy Torrance que armada con un crucifijo y un revolver del 38 (Dif 5, Daño 2, Destreza+Armas de fuego 3) pasa las noches en vela protegiendo al Motel de extraños visitantes acompañada tan solo por un transistor. Hay doce habitaciones, normalmente la mitad están libres, pero la Sra. Torrance no dará habitación a alguien que levante la más mínima sospecha.

## Reflexiones sobre Blottown

La llegada de los PJs al pueblo levantará sospechas y eso puede acarrearles serios problemas que se resumen en las líneas siguientes:

El ambiente que se respira en Blottown es muy extraño, no hay nadie en las calles, las casas están totalmente cerradas, pero por lo

arreglado de los jardines y su aspecto limpio se ve que están habitadas. La avenida principal está bien iluminada, al igual que la plaza de la iglesia, pero el resto de calles, sobre todo las de la zona abandonada están en una oscuridad casi total. De tanto en tanto por la carretera pasa algún camión. Pero por la noche lo único que circula por el pueblo es una patrulla de la policía fuertemente armada, que no dudará en intentar arrestar a cualquier transeúnte nocturno (sobre todo si es un extraño) ya que eso levanta claras sospechas.

Los pocos habitantes despiertos (supermercado, Coffee Express, Motel) actuarán con mucho recelo hacia los PJ.

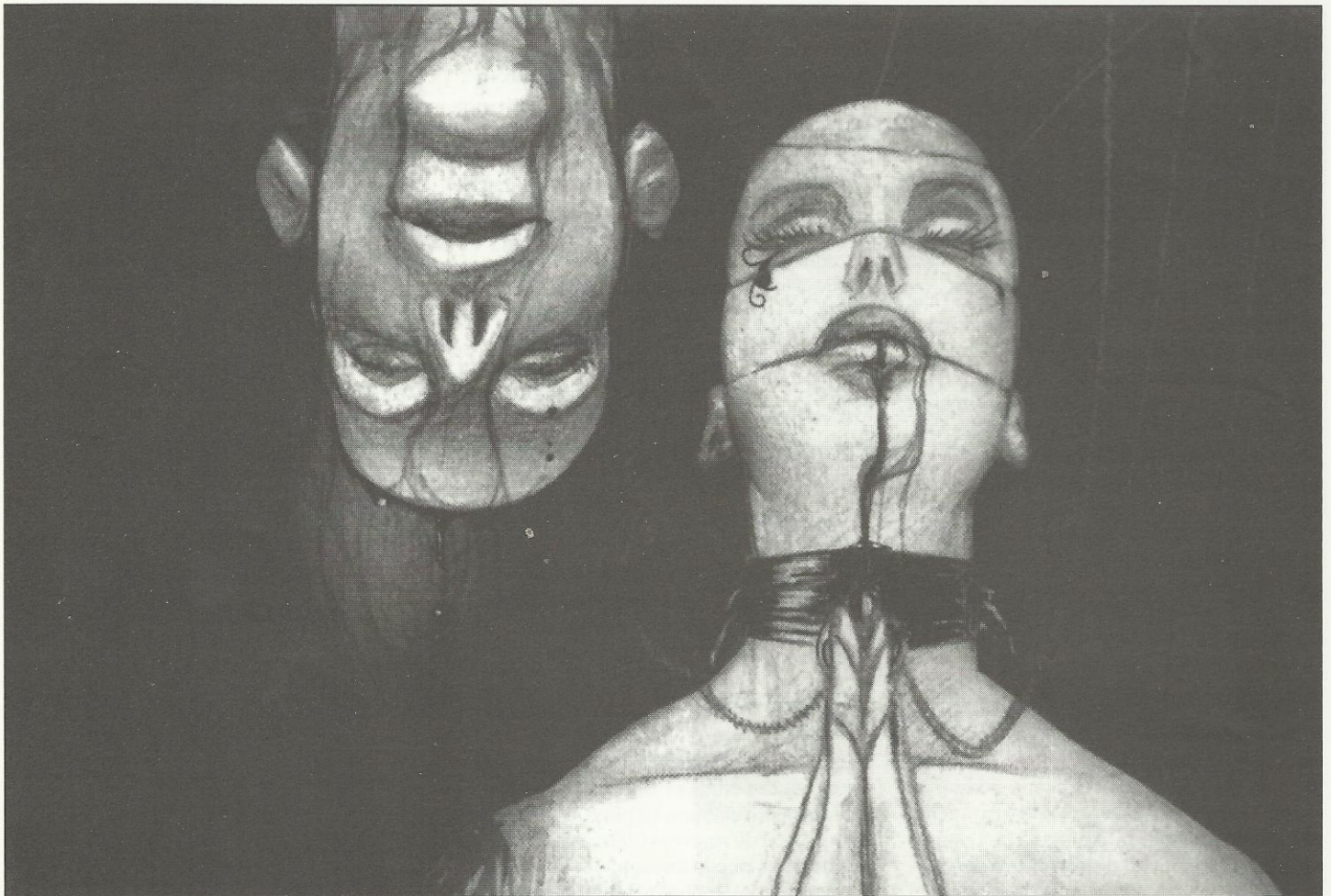
La camarera del café será acibillada a preguntas, pero mentirá en todas sus respuestas. El supermercado permanecerá cerrado, con las luces encendidas. Si alguien llama lo examinarán visualmente desde el interior. Un personaje con humanidad 6 o menos quedará fuera, mientras que uno con humanidad 7 o más se le permitirá la entrada según su aspecto. La dueña del Motel también se registrará por esa norma para dar habitación o no, y si la da repetirá mil y una veces que entrará a las 8:30 AM para limpiar la habitación.

Si los PJs se delatan o perpetran algún homicidio los habitantes del pueblo llamarán enseguida al Sr. Kobain y se creará un grupo de caza que tardará en reunirse unas 4 horas. Después darán una batida por la ciudad y alrededores y luego se dirigirán a la colina a quemar la mansión.

## EL ANTIGUO

### Biografía de la víctima

Norman «Matador» Nash es el nombre del poderoso Vástago que tiene a Blottown bajo su poder. Sus orígenes son bastante confusos, ya que él nunca habla de su pasado (próximo o lejano) con nadie, pero se sospecha que era un gran señor feudal de la Francia del Siglo XII. Norman pertenecía al Sabbat hasta que su cuadrilla fue aniquilada. Después de eso se recluyó en Blottown a la espera de poder crear progenie y volver con sus compatriotas. Lleva colgada al cuello una cadena con un ópalo negro incrustado. La leyenda dice que cuando la NoVida de Norman toque a su fin los Vástagos ligados a su sangre sabrán de la pérdida del ópalo y querrán vengarle.





dos días. No lo pienses más. Conoce el futuro. 79-666-999.

**¿Problemas con Vampiros?**  
Soy la solución. C. Kobain 555-555-555. Detroit.

**Poca CONFIANZA**  
Construye seguridad. Si tiene cosas que guardar contrate SECUREETAS

**¿Busca a Krostas?**  
Pues pregunta por él

## Aliados

Sus únicos aliados son dos mujeres Ghouls que él utiliza como amantes y guardianes, y una manada de perros que han sido vampirizados al beber generosamente de la sangre de Norman. Antes le acompañaba un muchacho del pueblo que él había convertido en Vástago, pero, al bajar a Blottown a cazar fue asesinado por el Sr. Kobain y sus ayudantes.

## La casa de la colina

Lo único realmente importante de la casa es el sótano, sus entradas secretas y las catacumbas. El resto del edificio está completamente deshabitado y destruido por el paso del tiempo. La casa es una mansión del siglo pasado. Se sabe que su propietaria era una vieja viuda que murió repentinamente y no dejó herederos ni parientes conocidos.

## Las catacumbas

Un pequeño cementerio aloja un mausoleo que da entrada a unas catacumbas donde habitaba el compañero de Norman (que ya pasó a mejor muerte). Dentro hay unos doce nichos a cada lado; de estos, seis están llenos con lo que a estas alturas se podría calificar de esqueletos. En el centro reposa un ataúd muy bello de madera de roble que espera que su amo vuelva a ocuparla. La entrada está tapada por una losa de mármol muy pesada, que solo podrá retirarse empujando con 10 éxitos, sobre una dificultad de 7.

## Entradas y salidas del sótano

La antigua entrada trasera que la mansión posee para llegar al sótano está sepultada en

arena, y mantiene sus puertas cerradas con un grueso candado. La tierra podría ser atravesada fácilmente por un Vástago con Protean 3, pero esa no es la única entrada. Si los jugadores buscan en la biblioteca de la casa (8 éxitos, dificultad 8) quizás encuentren una estatuilla de un león que al girar su cabeza abre el acceso a unas escalerillas que van a parar al sótano. Un pequeño respiradero va del sótano al recibidor de la mansión. Norman se encuentra en el sótano con una de sus pupilas Ghoul. Si el Antiguo se ve muy amenazado huirá usando el quinto grado de protean (niebla) para alertar al Sabbat.

## EL CAZAVAMPIROS

### Descripción

Se trata de Christopher Kobain, un eminente estudioso de lo paranormal y que descubrió la existencia masiva de No-muertos en su ciudad, Detroit. Tras crearse una fama de asesino entre el Sabbat, fue atacado por muchos Vástagos con ganas de venganza, pero él siempre se ha salido con la suya. Tras su historia en Blottown volvió a Detroit, donde reside para buscar más Vástagos. Kobain es un hombre alto y delgado, de unos 45 años, curtido en mil y una batallas contra vampiros, su rostro, siempre con barba de 3 días, desprende una tristeza difícil de expresar, y sus manos repletas de cicatrices aun conservan la vitalidad y precisión de antaño. Siempre viste con una gabardina negra hasta los tobillos y un sombrero de ala muy ancha.

Metodología, o «Como ser un buen Cazavampiros». Por C. Kobain.

Chris, que es como le llaman sus paisanos, tiene sus preferencias para exterminar vampiros en tres armas básicas:

La ballesta que lanza estacas de madera con una precisión impecable. Es bastante pesada, al ser doble, y se tarda dos turnos en recargarla. Cuando la lleva va colgada de su espalda y la saca con una rapidez impresionante.

El sable, que perteneció a su tatarabuelo y le sirvió en las guerras europeas con el Zar de Rusia. Ha sido afilado miles de veces y su pericia al usarlo es letal.

Un Winchester 78 finaliza la lista de armas del Sr. Kobain.

Aunque él no tiene mucha fe (6, dice que Dios le abandonó), sabe del poder que otros tienen en su fe y suele utilizarlos en su cacería. 