

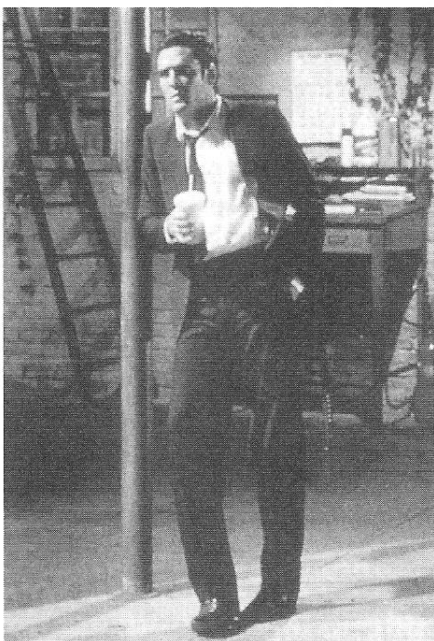


RESERVOIR BATS

VAMPIRO, LA MASCARADA

Uno de los temas recurrentes de Vampiro, la Mascarada es la Yihad. Es muy difícil mantener la cabeza encima del agua cuando se es un neonato...y un delincuente. Un encargo personal de Barek-ben-Has-san (ver LIDER46) puede llevar a nuestros PJs a la ruina o elevarles en buena medida la posición social. El módulo está pensado para Barcelona by night (aparece en el citado LIDER), pero no hay casi dificultades para adaptarlo a otro lugar. Es una historieta recomendable para empezar la crónica y les gustará a Brujahs o Caitiffs con muchas ganas de guerra. Aunque no te sorprendas si terminan peleados entre ellos.

POR MAR CALPENA



El Señor Rubio.

El tema del módulo es la lealtad (en quién puedes confiar, en quién no, quiénes son tus verdaderos amigos y por qué lo son, etc). En consecuencia, el ambiente es de bastante paranoia. Aunque para ser exactos tampoco es que sea un módulo para comerse la cabeza en exceso, al menos no durante las ensaladas de tiros. Cómo no, se recomienda haber visto "Reservoir dogs" y explotar la estrategia de separar a los jugadores durante la partida para crear intranquilidad. Se trata de un módulo un pelín difícil de arbitrar, no tanto porque el máster tenga que controlar muchos datos (basta con retener en la mente la trama de la peli más unos cuantos detalles) sino porque crear un clima de desconfianza e inquietud es complicado (no te engañes, aunque creas que ya lo harán tus jugadores por ti, tal y como hacen siempre, por una vez les dará por llevar la contraria).

Escena 1. Hooked on a feeling

"Entró el destino por la puerta y me jodió bien jodido" – Quentin Tarantino

Los PJs deberían estar en deuda con Barek por algún motivo de peso fijado en el prelude (cosa no demasiado difícil, ¿no?). Los llamará a una cafetería cutre con el fin de pedirles ayuda en un trabajito no demasiado complicado (¿por qué siempre dirán eso?) que cancelará todas sus deudas con él. Recientemente se ha llevado a cabo una campaña llamada "Sangre solidaria", destinada a abastecer de sangre a los países en guerra que puntualmente necesitan más sangre de lo normal. La campaña ha sido un exitazo y de Barcelona tiene que partir un enorme tráiler refrigerado hacia Algeciras (donde la sangre se embarcará hacia Liberia). Como a la gente, aparte de ser solidaria, le gusta figurar, cada uno de los donantes ha incluido una pequeña carta mandando un mensaje de solidaridad con Liberia y explicando un poco sus antecedentes. Ni que decir tiene que para los remilgados Ventrué hacerse con la sangre y, sobre todo, con los archivos, sería el negocio del siglo, porque tendrían una enorme base de datos que les haría mucho más fácil la tarea de cazar.

Barek ha reunido a los PJs por separado. Tras un rato de chachara sobre el verdadero significado

de "Like a virgin" o la conveniencia de dejar propinas, les presentará a algunos PNJs que les van a ayudar.

Por cierto, se llamen como se llamen, los PJs van a tener un nombre en clave basado en un color. Bajo ningún concepto deben utilizar el nombre real o explicar antecedentes, incluyendo el clan. Tal y como entren, Barek les dará unos pequeños medallones que neutralizan el Auspex (los compró en el mercado negro a un Tremere y valen un ojo de la cara, aparte de tener un ojo CERRADO tallado sobre metal). El medallón, si los PJs pretenden quedárselo, es un adelanto del pago que recibirán, consistente en una subida de estatus. De todas formas, los medallones neutralizan absolutamente todas las disciplinas, con lo que no hay que pensar que son un chollo. Si algún PJ no quiere aceptar el medallón y llevarlo, Barek le ofrecerá como alternativa tomar un vínculo de sangre con él para evitarse traiciones. Aún con todo, Barek pondrá en serias dificultades a quienquiera que no lo lleve puesto.

Si juegas en Barcelona by night, estaría bien que Barek quisiera ser califa en lugar del califa, uséase, príncipe en lugar de Berenguera, motivo por el cual le conviniera muy mucho mantener el secreto.

De hecho, lo que Barek sólo tiene como una leve sospecha y no sabe que le va a complicar la vida enormemente, es que un grupo de Giovanni ya le echó el ojo a la sangre y a la base de datos exactamente por los mismos motivos, aunque en su caso la finalidad es puramente monetaria. Han infiltrado un espía en el grupo y han estado sobornando al cuerpo de policía de la ciudad para que les dé soporte. Por una vez que actúan en la ciudad, se quieren lucir.

Un bonito método para que los jugadores desconfíen entre ellos es cambiar los colores que se asignaban en la película (así sufrirán más, si la han visto). No debería hacerlo, pero no puedo evitar recomendar que el personaje del infiltrado (Señor Naranja), lo lleve un PJ. A veces me doy asco...

Los cómplices

Señor Rubio

Este Malkavian semi psicótico va a causar graves problemas a los PJs en cuanto empiecen las piñas. Aunque tiene un vínculo de sangre con Barek, está como una maldita cabra y no tiene



reparos en disparar, torturar o pegarle al que le lleve la contraria.

GENERACIÓN: 10ª

ATRIBUTOS: Fuerza (3), Destreza (2), Resistencia (3), Carisma (1), Manipulación (4), Apariencia (4), Percepción (2), Inteligencia (3), Astucia (3).

HABILIDADES: Alerta (2), Atletismo (1), Callejeo (3), Esquivar (2), Intimidación (4), Pelea (2), Subterfugio (1), Armas C.C. (4 —*especialidad navaja automática*), Armas de fuego (2), Conducir (3), Seguridad (2), Sigilo (1), Música (se trata de un conocimiento, y no de una técnica y sólo sobre la de los setenta -3), Leyes (2).

DISCIPLINAS: Dominación (3).

TRASFONDOS: Mentor (3), Posición (1).

VIRTUDES: Conciencia (1), Autocontrol (1), Coraje (5).

HUMANIDAD: 5

FV: (5)

APARIENCIA/INTERPRETACIÓN: "Me da igual si sabes algo o no, voy a torturarte igualmente, policía de mierda" (mientras baila). Tiene la misma pinta del Michael Madsen psicópata y absolutamente tarado de "Reservoir dogs" (no confundir con el Michael Madsen tierno y adorable de "Thelma y Louise" o "Liberad a Willy"). Considera a Eddie el Simpático (el ghoul de Barek) como a un hermano.

Señor Naranja

Se trata de un infiltrado de los Giovanni en la policía, y de rebote, en el negociete de Barek. Puede cogerle cariño a los PJ, pero no puede evitar ser lo que es. Como lo crees es cosa tuya, porque dependerá de si la partida forma parte de una campaña (y él pasa a ser un archienemigo) o se trata de una partida suelta y el personaje lo lleva un jugador (con lo que incluso te recomendaría que se tratara de un ghoul al que le hubieran prometido el Abrazo si lleva bien a cabo su misión). En cualquier caso, lo que prima son sus atributos mentales y sus habilidades primarias son las técnicas, seguidas por los talentos (con "actuar" y los diversos grupos de armas un poco elevados).

Eddie el simpático

¿Simpático? Bueno, quizás algo gracioso. Chris Penn gordito como un cerdo (creo que esto ya lo dije en el módulo de Clint Eastwood) y vulgar como un chándal de mercadillo. Es un ghoul de Barek. Este lo adoptó cuando era un niño y vivía en un orfanato de Berengüera (¡que te compres ese maldito número atrasado de LIDER, que tampoco es tan caro!). Utiliza las reglas de ghoules del manual. Sus atributos primarios son los físicos.



El Señor Naranja.

Escena 2. Atraco perfecto

Bueno, llegó la hora de desempolvar el *GURPS Special Ops*. Haz que los PJs detallen al máximo su plan de acción. Tienen tres días para estudiar el almacén, sobornar a quien haga falta, enterarse de si va a haber presencia de periodistas o policías durante la salida del camión, cámaras de seguridad, etc.

El tráiler se encuentra estacionado en el almacén junto a la salida. La policía ha recibido un chivatazo sobre lo que va a pasar. Como el robo de un tráiler repleto de sangre no es uno de los delitos más comunes sobre la capa de la tierra, les interesa que el robo pueda llevarse a cabo sin incidencias para trincar a quién esté detrás, ya que ellos creen que hay una mafia de tráfico de órganos y sangre implicada. El *Señor Naranja* es la fuente del chivatazo. Su idea es que así podrá desviar más fácilmente las cartas que acompañan a la sangre, o como mínimo copiarlas para poderlas vender. Repito que aunque el tráiler como tal tiene bastante valor, lo que interesa realmente es la información que podría venderse como resultado del robo.

El almacén es una nave cuadrada con dos entradas. Una, la grande, tiene una gran puerta metálica que se levanta para dejar salir a los camiones y ambulancias (de hecho, la nave sirve de taller de reparaciones para los vehículos del hospital). La otra, algo más pequeña, es por donde se carga el material que se tenga que incorporar a los vehículos.

Durante toda la noche, varios voluntarios de la Cruz Roja se dedicarán a ir cargando la sangre a través de una cadena humana. En el hangar habrá además un par de grupos de periodistas de televisión que están haciendo un seguimien-

to de la campaña para programas de reportajes tipo Informe Semanal. Los periodistas y fotógrafos de prensa llegarán un poco antes del amanecer, cuando se haga la entrega del camión al director de la campaña y el camión parta a Algeciras. No habrá policía a la vista, exceptuando a un par de escoltas que puedan acompañar al pobre teniente de alcalde a quién le haya tocado pegarse el madrugón para asistir al acto. Los policías se han infiltrado entre los voluntarios, los médicos y los chicos de la prensa y no dispararán a no ser que empiecen los tiros.

Y los tiros empezarán, porque algún voluntario dará la voz de alarma. Los PJs no tienen que preocuparse por las cámaras de seguridad. Aunque las hubiera, no pueden compararse a las Betacam que llevarán los equipos de televisión, que además habrán iluminado perfectamente el local. O sea, que sus caretos van a ser muy, pero que muy conocidos si no se molestan en cargarse las cámaras (o los operadores de las cámaras).

Va haber una cantidad importante de gente en el acto, pon unas cincuenta personas, de los que siete u ocho pueden ir armados, por lo que es muy posible que los PJs queden heridos. Aunque esto no es tan importante, lo que sí interesaría es que se desperdigan por el camino de vuelta al almacén del puerto donde tienen órdenes de encontrarse. Recuerda que lo más importante es que se lleven las dos cajas que contienen las cartas de los donantes y los diskettes donde constan sus nombres y direcciones (... qué bonito, junto a la bolsita de sangre hay una preciosa postalita destinada a que el beneficiario de la hemoglobina pueda agradecerle al desinteresado habitante del primer mundo el haber sido él, por una vez, el sangrado. Por eso se llevan un diskette con los nombres y direcciones).



Como salgan de la zona, es cosa de ellos. Si han conseguido colarse como periodistas o voluntarios o alguna otra cosa, pueden hacerlo incluso de una forma muy discreta. Pero los seguirán, que para eso está el psicópata del Malkavian.

Escena 3. Reservoir bats

¿No se atreverán a escaquearse, verdad? Si algún PJ es tan cerdo como para no ir al lugar de reunión, bueno, ya te currarás tú el módulo, pero quedarán absolutamente proscritos y a la huida. Ni que decir tiene que si además se llevan el botín, pueden hacerse millonarios, pero Barek (y los Giovanni) tienen toda una eternidad para vengarse de ellos.

Con los PJs, es de esperar, en un estado semitullido, y con jugadores que probablemente hayan visto la peli, empezará la paranoia. Si no, que tiren por Astucia (dif. 4) para darse cuenta de que alguno de ellos ha hablado.

Nadie sabe donde está Barek, cosa que debería hacer subir los nervios. Si por casualidad han conseguido huir con el tráiler (y que alguien me escriba para contármelo si es que eso es posible, porque yo no lo veo como algo realizable), deben quedarse a la espera de noticias. El tiempo es un factor que debes tener en cuenta a la hora de arbitrar. Si llega el amanecer van a estar en una posición pero que muy vulnerable de cara a la policía y eso creará amplias tensiones. Controla la escena para que vayan llegando primero los PJs más maltrechos. Lleve quien lleve al infiltrado, deberá llegar herido (si lo lleva un PJ, ya debería saber que para todo hay un precio en este mundo, no se puede estar compinchado con el máster sin sufrir un poco).

Cuando ya hayan empezado las disensiones, fomentadas por ti, querido Máster, llegará el bueno del *señor Rubio*, tranquilísimo, él. Incluso le ha dado tiempo de traerse una coca-cola y un regalito: un policía al que ha capturado y tiene pensado torturar para que diga quien es el infiltrado. Lástima que el policía en cuestión sea perfectamente humano y no tenga ni idea de la existencia de vampiros. Sabe que hay un policía infiltrado en el grupo, pero la verdadera naturaleza del asunto se le escapa.

Cuando los PJs empiecen a pegarle la bulla por ponerse a disparar de forma indiscriminada y brutal, aparecerá Eddie el simpático (quién no ha participado directamente en el atraco) con un fuerte ataque de mala leche. Si los PJs no han hecho desaparecer el tráiler o los coches que condujeran, habrá que hacerlo ahora. Además, es muy probable que hay que ir a buscar a Barek para que le dé sangre a aquellos miembros del

grupo que hayan caído en sopor. Dejará al *señor Rubio* al mando para que se haga cargo de los heridos y del policía. Así es que todos arrearando, que se va a hacer de día.

Si alguno de los PJs se queda en el almacén, lo que verá es muy similar a lo que pasaba en la peli. El *señor Rubio* torturará al policía con todas las de la ley, corte de oreja incluido. De lo que haga el *señor Naranja* a continuación, puede depender el resto del grupo: Si ha escondido una arma y mata al *señor Rubio*, es posible que la cosa termine como pasaba en "Reservoir dogs", es decir, con la llegada de Joe (en este caso, de Barek), con Eddie y los demás. En tal caso, Barek hará público que el *señor Rubio* tenía un vínculo de sangre con él, y habrá descubierto (o no) que el *señor Azul* es el traidor. A todo esto ¿quién tiene el diskette de marras? Borrar la información de un diskette es facilísimo. Si el presunto traidor lo tiene en sus manos, nos encontramos otra vez en la misma situación que se daba en la película: Gente apuntándose a varias bandas. Y pronto amanecerá...

Escena 4. Abierto hasta el amanecer

Bueno, llegó lo más difícil. ¿Cómo resolver una situación como la planteada en la peli, pero dándole unas mínimas oportunidades de supervivencia a los PJs? Cuando yo decía al principio que se trata de un módulo difícil de arbitrar, me refería precisamente a este final abierto. Las actitudes de los jugadores son los que marcarán la solución. Yo te ofrezco algunos de los desenlaces posibles (pero posiblemente habrá tantos como grupos que lo jueguen).

A) "Asesinos natos".

Esta solución implica que una vez la policía detecte donde se han escondido y entren a saco, será un sálvese quien pueda, con las lealtades ganadas anteriormente como único límite para la matanza. El ganador se lo lleva todo, pero no pueden quedar supervivientes entre los perdedores. Si están en el grupo de Barek (cosa complicada, cuando uno es un traidor), la subida de estatus es inmediata,

máxime cuando todo el asunto ha hecho descubrir un intento de infiltración Giovanni en la ciudad.

B) "Pulp fiction"

Los de dentro del almacén, quizás con el traidor incluido, huyen con el diskette tras llegar a un acuerdo para protegerse de la policía (que recordemos aún otra vez, son títeres de los Giovanni). Lástima que en realidad la maldita campaña haya sido una farsa. En el Primer Mundo hay un déficit histórico de donantes de sangre. La campaña se hizo para que este número se incrementara, pero como no se consiguió y hubiera sido un terrible descrédito para la ciudad, se importó la sangre del Tercer Mundo (y las cartas se falsificaron), con lo que la famosa base de datos es papel mojado. Igual que antes, todo habrá servido para desenmascarar el complot Giovanni.

C) "Amor a quemarropa".

Se convence a la policía de que se va a negociar, como vía previa a cederle la base de datos a los Giovanni (cosa inviable si el traidor ha muerto) o como mínimo para que alguien huya o pueda venir un contacto para sacarles las castañas del fuego. Luego, es más o menos factible llegar a un acuerdo con el clan de origen italiano (o eliminarlos de alguna forma más rastrera).

D) "Abierto hasta el amanecer".

Se hace de día y todos fritos. Muy mal. Y sintiéndolo mucho, no hay finales excesivamente felices para el módulo. Tampoco en las películas de Quentin.



Hay un traidor en el grupo ...