

# La Sangre de un triunfador

M Ó D U L O

Aventura para 2-4 PJs de *Vampiro: La Mascarada*. Como aparecen *Lupinos*, puede ser útil (pero no imprescindible) que consultes el manual básico de *Hombre Lobo: El Apocalipsis* y los suplementos *Libro del Wyrm* y *Rabia* en Nueva York.

## 1. Necesito unos cazatalentos

Los personajes son convocados por algún vampiro importante de la ciudad. Según la crónica, puede tratarse de un antiguo, de un líder anarquista o incluso del mismo príncipe: en todo caso, se trata de un Vástago influyente y respetado, al que conviene tratar con exquisita atención.

Lo que quiere este vampiro de los personajes es muy sencillo: deben averiguar cuanto sea posible sobre un joven especulador que está revolucionando las finanzas de la ciudad. El vampiro se ha planteado la posibilidad de convertirle en ghoul (o puede que hasta de Abrazarle), y quiere saber más cosas sobre su pasado... y también si es ya la marioneta de alguna otra criatura sobrenatural. Ha decidido-

do recurrir a los PJs para la tarea por la sencilla razón de que nadie lo relacionará (ni a ellos ni a su investigación) con él. Por supuesto, quiere que eso siga así, y exigirá al grupo la máxima discreción.

El sujeto de la investigación es un humano llamado Sherman Brody. Es el nuevo niño mimado de los círculos empresariales de la ciudad: joven, atractivo y dinámico, ha amasado una fortuna en unos pocos años especulando en la bolsa de Nueva York, y ahora ha vuelto a su ciudad natal, decidido a centrarse en la construcción.

## 2. Ricos y famosos

Los personajes disponen de varias fuentes de información sobre Sherman Brody. Por ejemplo, pueden recurrir a

Trasfondos como Aliados o Contactos, o intentar alguna tirada de Astucia + Finanzas.

Este tipo de cosas permitirá averiguar los siguientes datos:

- Sherman Brody acaba de cumplir 34 años, y ya ha reunido una respetable fortuna como *broker* en la bolsa de Nueva York.

- Las razones del éxito de Brody en sus operaciones de bolsa eran su extraordinaria sangre fría y su gran talento para asumir riesgos y saber qué rivales eran más vulnerables (se llegó a hablar de su "instinto asesino").

- Aunque nunca se ha podido demostrar nada, circularon rumores sobre uso indebido de información privilegiada.

- Hace más o menos dos años, Brody decidió poner fin a su carrera de *broker* y volver a su ciudad natal. Invertió parte de su dinero en una empresa constructora en bancarrota, convirtiéndola en poco tiempo una de las más importantes del estado al hacerse con varios contratos muy lucrativos.

- En su carrera como constructor, Brody parece seguir los mismos principios de su triunfo como *broker*: operaciones arriesgadas y poco escrupulosas, aprovechándose de los más débiles y deshaciéndose de los rivales sin contemplaciones.

- No se descarta que tenga planes políticos.

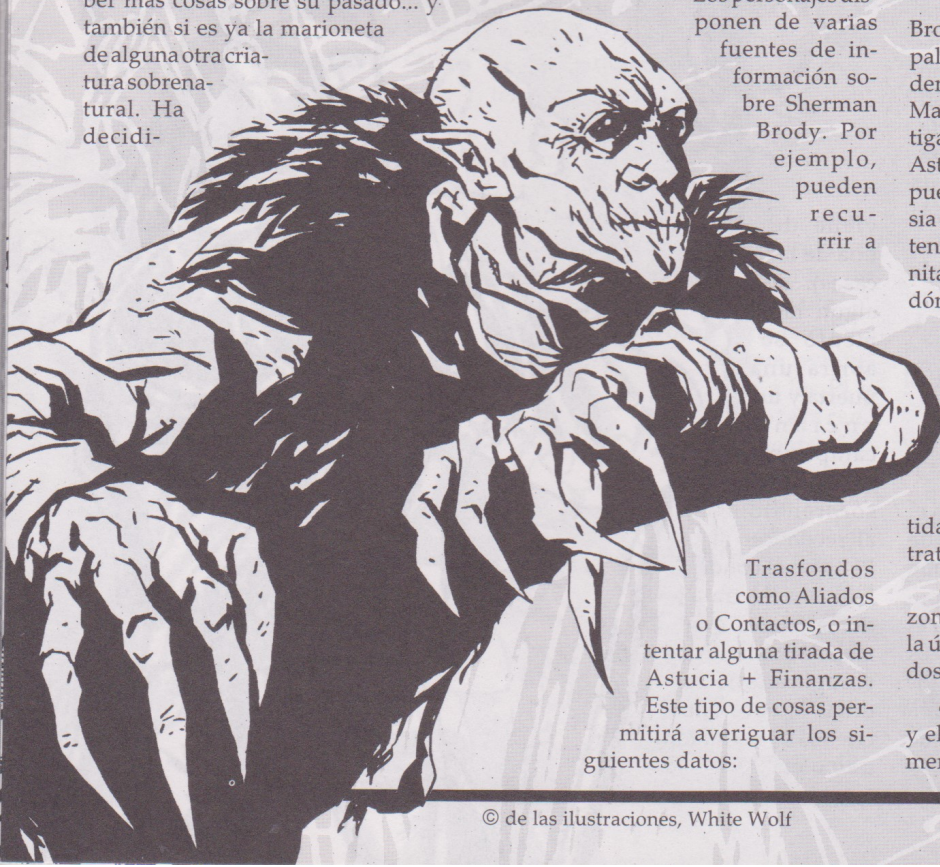
En un aspecto más personal, es posible enterarse de que:

- Sherman es el único hijo de Peter Brody, respetado funcionario municipal que murió hace unos años en accidente de tráfico, junto a su esposa Martha. Si alguien se molesta en investigar un poco más y pasa una tirada de Astucia + Burocracia o Documentación, puede acceder al informe de la autopsia de los Brody, que revela que Martha tenía una malformación uterina congénita que le impedía tener hijos... ¿de dónde salió el pequeño Sherman?

- Brody no está casado ni comprometido, por lo que se ha convertido en uno de los "solteros de oro" más codiciados de la ciudad (cotilleo de la prensa rosa: se le ha visto alguna vez en compañía de una misteriosa rubia vestida de negro y con gafas oscuras; se trata de Kabula, claro).

- Vive en una lujosa mansión en la zona más exclusiva de la ciudad, con la única compañía de algunos empleados y sirvientes de confianza.

- Es aficionado a la caza, el deporte y el arte, y le encanta asistir a las numerosas fiestas a las que es invitado.





Los PJs que quieran conocer personalmente a Brody tendrán que ingeniárselas para coincidir con él en alguna fiesta o acto cultural (un estreno de ópera, una exposición de pintura, la puesta de largo de la hija del alcalde... lo que sea: que el Toreador de turno ponga en juego su dominio de la *jet set*

## Si no tienes material de Hombre Lobo

El manual y los suplementos de *Hombre Lobo* son útiles, pero no imprescindibles, para dirigir esta aventura. Si no sabes nada de *Hombre Lobo*, en este recuadro encontrarás todo lo necesario.

Los hombres lobo se dividen en tribus. Una de ellas, los Danzantes de la Espiral Negra, es enemiga de todas las demás, pues está poseída por una entidad demoníaca conocida por los Lupinos como el Wyrm.

Los Parientes son familiares de los hombres lobo que carecen de poderes sobrenaturales y no pueden cambiar de forma, pero por lo general sirven a los Lupinos de una u otra manera (no es lo mismo, pero se parecen un poco a los ghouls de los vampiros).

Kabula pertenecía a la manada de los Saltadores del Abismo (puedes encontrar su ficha y la de sus compañeros Phorx, Diente Torcido y F'foeg S'sap en la página 85 del *Libro del Wyrm*), pero tuvo que huir de Nueva York tras un intento fallido de hacerse con el liderazgo. Si no tienes ese suplemento, puedes usar las reglas y fichas genéricas de la página 278 del manual de *Vampiro*: los cuatro Danzantes son más bien duros, digamos que dos Lupinos Veteranos y dos Hombr

Si tienes acceso al material de *Hombre Lobo* te apetece darle más profundidad a esta aventura, o convertirla en el principio de una crónica mixta, puedes hacer que Brody sea un agente/protegido de Pentex, y Kabula y compañía sus guardaespaldas. También puedes meter en la acción a las demás tribus, o a un Primer Equipo de fomori... lo que se te ocurra.

local). Físicamente, Sherman Brody es un hombre alto, fuerte y atractivo, de abundante pelo negro prematuramente encanecido en las sienes, y que viste como el ejecutivo triunfador que es. Pero aunque su inteligencia, educación y atractivo son patentes, cualquiera que hable un rato con él y pase una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 8) percibirá un cierto desprecio hacia todo cuanto le rodea, política y negocios incluidos. A Sherman sólo parece interesarle imponer su autoridad sobre todo el mundo, por los medios que sean necesarios... hasta tal punto que a cualquier PJ mínimamente sensible y compasivo le parecerá un cretino insufrible.

Si alguien usa Disciplinas sobre Sherman para averiguar más cosas sobre su personalidad, descubrirá lo siguiente:

**(Percepción del Aura)** Una sucia mezcla de colores púrpura, verde y negro que giran y se entremezclan sin cesar, pero que de alguna forma resultan atractivos y brillantes.

**(Toque del Espíritu)** Si algún vampiro consigue tocar un objeto personal de Sherman, como una pluma o una cartera, sólo tendrá confusas lecturas de vértigo, rapidez y movimiento, como si estuviese en medio de una pelea o una carrera campo a través.

**(Telepatía)** Más o menos lo mismo que antes: sensaciones de lucha, poder, confusión, odio y sed de sangre. Es como estar metido en el cerebro de una fiera endemniada. Si el PJ es de carácter empático, amable o compasivo (por ejemplo, tiene Naturaleza Niño o Protector, o una puntuación elevada en la Senda de la Humanidad) y consigue más de 3 éxitos en su tirada al leer la mente de Sherman, tendrá que pasar una tirada de Autocontrol a dificultad 7 para no entrar en Frenesí.

**(Sabor de la Sangre)** Puede que algún PJ se las apañe para conseguir una muestra de sangre de Brody. En tal caso, la sangre demostrará que es humano y nunca ha bebido sangre de un vampiro. No obstante, quien beba sangre de Brody restará 1 por cada punto de sangre ingerido a su Reserva de Datos de Autocontrol, hasta que elimine dicha sangre de su organismo.

No faltará quien decida mantener la casa de Brody bajo vigilancia y observar también a sus empleados domésticos (criados, guardias... etc.). En tal caso, le será fácil mezclarse con los periodis-

## La verdad sobre Sherman Brody

Brody es mucho más de lo que parece, y a la vez mucho menos. Sí, es un buen especulador, inteligente y agresivo, pero debe su éxito a cierto instinto depredador que le viene de familia... y a las influencias de esa familia, que protege su carrera, le facilita información útil y elimina la competencia si es necesario.

Sherman Brody no tiene la menor idea, pero en realidad es un Pariente de los Lupinos (es decir, está emparentado con una tribu de hombres lobo sin serlo él mismo). Lo malo es que su tribu es nada menos que la de los Danzantes de la Espiral Negra. Una Danzante de Nueva York le identificó como Pariente y, en vez de secuestrarle como es habitual, decidió utilizar las habilidades y conocimientos del joven Sherman de forma discreta, y ayudarle en su carrera para "pasar factura" posteriormente. Tras una disputa con el jefe de su manada, esta mujer lobo, llamada Kabula, tuvo que abandonar Nueva York en compañía de otros tres Danzantes; decidiendo que Sherman era demasiado valioso para dejarle atrás, le manipuló para que volviese a su ciudad natal. Kabula tiene grandes planes para Sherman: pretende convertirle en el humano más poderoso del lugar, quizá incluso que haga carrera en la política, y ha decidido que el sector inmobiliario y de la construcción es el punto de partida más adecuado. La Danzante ha manipulado los proyectos de la empresa de Sherman para que los edificios construidos sean malsanos y deprimentes, atrayendo a espíritus negativos y otros servidores del Wyrm.

Aunque Sherman no sabe nada de hombres lobo ni vampiros, eso no quiere decir que no sea peligroso. Es (por su naturaleza y por herencia) un psicópata de cuidado, y el trato al que le somete Kabula no ayuda a serenarle, precisamente.



tas y fotografías que suelen montar guardia cerca de su casa. Tras unas cuantas noches de paciencia y discreta conversación, los PJs sabrán que:

- Los criados de Brody son de toda confianza, y residen en su mansión. El único que no parece trigo limpio es su chófer-guardaespalda, un tal Enrico Vassari, antiguamente relacionado con la mafia neoyorquina (en efecto, Vassari trabajó como matón a sueldo para una de las familias de Nueva York, pero no es más que una pista falsa).

- Los guardias pertenecen a una agencia de seguridad de alto nivel (y tarifas todavía más altas).

- Infiltrarse entre el personal de la mansión es casi imposible: los tres periodistas que lo han intentado hasta el momento han sido descubiertos y expulsados (con toda corrección, eso sí).

- Que se sepa, Brody no tiene novia, amante ni nada parecido (de hecho, se sospechaba que fuese homosexual, pero tampoco se ha podido demostrar nada al respecto). Sólo se ha conseguido alguna foto de una

mujer rubia, que hasta ahora no ha podido ser identificada, hablando con él durante la inauguración de una de sus construcciones.

- Brody se comporta con una sobriedad y discreción casi monacales, y las fiestas de su mansión son de lo más recatadas, muy del gusto de los conservadores peces gordos de la ciudad.

### 3. Los trapos sucios de Sherman

Otra posibilidad es seguir a Sherman Brody sin que éste se dé cuenta (haciendo las correspondientes tiradas de Sigilo o usando Ofuscación). En tal caso, si los PJs tienen suerte, verán que Brody hace una visita nocturna a una de las obras en construcción de su empresa, donde se reúne con una rubia de aspecto arisco, vestida de negro y con gafas oscuras. Podría pasar por una vampira, pero en realidad se trata de Kabula, la mujer lobo. Aunque no es ninguna belleza, la Danzante ha sabido emplear sus poderes sobrenaturales para convertir al guapo, deseado y triunfador Brody en su esclavo sexual. Los personajes que hayan seguido a Brody hasta la obra podrán ver cómo es humillado y sometido a todo tipo de bajezas por la cruel mujer rubia con corte de pelo a lo prusiano. Tras la (repulsiva) sesión de sexo y degradación, la mujer habla un rato con Brody y se aleja, dejando que el millonario vuelva a su casa. Es posible que alguien deci-

da seguir a la rubia: si consigue no ser descubierto, verá que se reúne con otra mujer y dos hombres a las afueras de la ciudad... y que los cuatro se transforman en lobos de aspecto malsano y repulsivo, internándose en los bosques (si el PJ es tan temerario como para seguir a cuatro hombres lobo al interior de un bosque, allá él). Si el vampiro es descubierto, los cuatro Danzantes no descansarán hasta destruirle: más le vale huir tan rápido como pueda.

Por otra parte, puede que los PJs hayan descubierto que Sherman no es hijo natural de sus padres. Unas cuantas averiguaciones (tiradas de Contactos, Documentación, Burocracia...) permitirán establecer que el difunto Peter Brody aprovechó sus influencias en el ayuntamiento para adoptar un niño discretamente. Quien visite el departamento de adopciones del ayuntamiento (o se cuele en su sistema informático, o haga que sus ghouls echen una miradita) y pase una tirada de Percepción + Documentación a dificultad 7 descubrirá que el niño registrado hace 34 años como "Sherman Brody" nació en el Hogar Charlotte Winslow, una institución de caridad especializada en acoger a mujeres víctimas de malos tratos.

El Hogar se llama ahora Centro Municipal de Acogida. C. Winslow, y su fundadora, la propia Charlotte, sigue viva (aunque se jubiló hace unos años). Si alguien consigue localizar su casa (Inteligencia + Burocracia a dificultad 6) y hablar





con ella (el enfoque de la "conversación" depende del PJ, pero no será fácil sonsacarle la información), podrá averiguar que el pequeño Sherman es en realidad hijo de una tal Mary Lou Tanner. Mary Lou, una joven pupila del Hogar, con historial de alcoholismo y prostitución, ignoraba quién era el padre de su hijo, y durante el embarazo tuvo extrañas alucinaciones y pesadillas, intentando abortar y suicidarse en un par de ocasiones. En cuanto nació el niño, fue entregado a un alto funcionario municipal, que compró el silencio de Charlotte con una subvención para el centro. Charlotte hizo creer a Mary Lou que el niño había nacido muerto, y la joven se marchó a los pocos días: nunca más se volvió a saber de ella.

Si alguien busca información sobre Mary Lou Tanner, no encontrará más que una larga lista de antecedentes por prostitución, escándalo público y asuntos similares, sin que haya más noticias que abandonase el Hogar Winslow hace 34 años.

Información para el Narrador: obviamente, el padre biológico de Sherman era un Danzante de la Espiral Negra, y su madre una Pariente. Quien pase una tirada de Astucia + Cultura de los Lupinos a dificultad 8 se dará cuenta de ello, y de que los Danzantes seguramente acabaron devorando a la joven. Está claro que Sherman ha vuelto a reunirse con su familia, y las cosas pueden ponerse muy mal en la ciudad...

## 4. La conexión Nosferatu

Durante sus indagaciones, puede que los PJs se topen con Mr. Hammond, un Nosferatu redicho y pedante que también investiga a Sherman Brody, por orden del antiguo de su clan. Es lógico que los Nosferatu sientan interés por un constructor tan influyente, y si hay algún PJ Nosferatu en el grupo, o si los personajes consiguen caerle bien (hablándole con la debida deferencia a un anciano como él, salvándole de los Danzantes de la Espiral Negra o algo por el estilo), puede que Mr. Hammond acceda a intercambiar información, a prestar ayuda o lo que sea.

En realidad, Mr. Hammond es un recurso que puedes usar si los PJs se quedan atascados en su investigación.

## 5. Problemas grandes y peludos

Por supuesto, los Danzantes de la Espiral Negra no se quedarán cruzados de brazos si descubren que unos miserables vampiruchos están metiendo el hocico en sus asuntos. Aunque los Lupinos no suelen ser muy sutiles, Kabula es más inteligente que el Danzante medio, e intentará tender una trampa a los vampiros que sorprenda curioseando. Bien mirado, siempre hay tiempo para sacar las garras y empujarla a golpes con las sanguijuelas...

ADEMÁS, siempre es posible que intervengan otros Lupinos, los que sirven a Gaia.

Si Kabula ve que hay demasiados vampiros encima de ella, los conducirá hasta algún tumulto local y dejará que sus enemigos se machaquen entre sí.

## 6. Resultados

Como ves, esta aventura no tiene un final concreto, e incluso es posible que los PJs la completen sin recurrir a la violencia en ningún momento.

Se supone que el grupo ha cumplido su objetivo si consigue averiguar la siniestra verdad sobre Sherman Brody y demostrar a su patrón que el empresario es un Pariente Lupino con muy mala sombra.

Si el plan de Kabula no es frustrado de alguna forma (matando a los Danzantes o neutralizando a Brody), la ciudad se convertirá pronto en un

centro de actividad del Wyrn, y no tardará en estallar una devastadora guerra entre Lupinos. Por supuesto, los vampiros también se verán perjudicados por ella. Si los PJs alteran de alguna forma los designios de los Danzantes, Kabula intentará vengarse tarde o temprano (puedes usarla como PNJ enemigo recurrente en tu crónica).

En caso de que Brody sea convertido en ghoul o Abrazado, no cambiará nada: el Pariente seguirá siendo fiel a Kabula, a menos que su sire le imponga un Vínculo de Sangre. Convertido en vampiro, Brody puede ser un elemento muy poderoso en tu crónica. Si, por la razón que sea, es alguno de los PJs quien abraza a Brody, puede contar con la enemistad eterna de Kabula (y también con los muchos quebraderos de cabeza que le provocará su flamante chiquillo).

por David Alabart

