

LA CAZA DEL ASESINO DE DAMAS DE NOCHE



LA CAZA DEL ASESINO DE DAMAS DE NOCHE

MODULO PARA VAMPIRO: LA MASCARADA

A. MATIOLA

Aventura para Vampiro la Mascarada ambientada dentro de la Camarilla.
Numero de jugadores recomendados: 2-4 de niveles principiantes.

La trama:

El príncipe de la ciudad hace llamar a la cuadrilla. Les informa de una serie de asesinatos y les muestra unas fotos de las victimas. Estas son todas mujeres, jóvenes y bellas, que han sido brutalmente descuartizadas, en las tres ultimas noches, una cada día. La Camarilla ha ocultado esta noticia a la prensa gracias a sus poderosos contactos con la policía y al hecho de que no se han presentado aun ningún familiar o conocido de las chicas para denunciar las desapariciones, además de que los testigos que descubrieron los cadáveres han sido acallados de una forma u otra. El príncipe en concreto tiene interés en que no se divulgue los asesinatos ya que piensa que el criminal podría tratarse de un Vástago, lo cual podría poner en peligro la Mascarada, y además tales atrocidades dañarían la imagen turística de la ciudad, ahora en auge, que es fuente de varios de sus negocios. La misión que les encomienda es clara, encontrar al asesino y llevarlo a su presencia para ser juzgado.

El desarrollo del juego:

Si los personajes jugadores piden mas información al príncipe, este les dirá que esta muy ocupado en otros asuntos como para complicarse mas con este, y que además que por ello se lo ha encargado a ellos, para que lo investiguen y le informen. Si el Narrador viera algo de incompetencia en los Pjs a la hora de empezar o estos fueran pesados o/y persuasivos con el príncipe, este les aconsejaría que hablaran con el comisario jefe Martínez de la policía nacional.

Los jugadores pueden tomar varios caminos para comenzar la investigación:

- Hablar con sus contactos en la policía si los tuvieran, pero estos les dirán que no saben nada y los remitirán al comisario jefe Martínez, e incluso pueden que les den la dirección del domicilio de este.
- Hablar con Martínez, pero este se encuentra en su casa, donde vive solo y no le agradan las visitas. Aceptara a los vástagos si estos le dicen que vienen por encargo del príncipe, ya que Martínez es un ghoul de este.
- Visitar el tanatorio, donde podrán observar los cadáveres y hablar con el enfermero de guardia, un ghoul de un vástago del clan Nosferatu. Este es fiel a la Camarilla y hablara de buen gusto con los jugadores si se presentan como enviados de ella, pero si existiera un jugador Nosferatu solo hablaría con él y en secreto.
- Vete a saber que más pueden hacer...

Hablar con Martínez:

El comisario jefe les contara varias cosas de las chicas:

- Todas ellas estaban solteras, aparentemente no tienen familia y son de fuera.
- Una se llamaba Lisa Marie Wong, 21 años, nacionalidad china, tenía antecedente por prostitución y problemas con inmigración.
- Otra era Alisa Berlova, 25 años, checa, posiblemente también prostituta.
- La última se llamaba Verónica Pérez, 23 años, española, sin antecedentes.
- Wong y Berlova habían trabajado en un par de clubes de alterne cercanos, pero hacia algunas semanas actuaban como show-girls junto a Pérez y varias chicas más en la disco "Eclipse Total".
- El dueño de dicho local ya ha sido interrogado, y dice no saber nada de las chicas, ya que las contrata solo por sesión y son estas las que normalmente vienen buscando el trabajo gracias a un anuncio en el periódico.
- Alisa fue la primera muerta y se encontró en la playa, Lisa Marie vino después y su cadáver fue hallado en una cuadra a las afueras. La última en morir fue Verónica y su cuerpo fue visto en un parque cercano al amanecer.

Visita al tanatorio:

En este frío lugar podrán hablar con el mencionado ghoul de los Nosferatu, que se llama Roberto Sánchez y contemplar los cuerpos mutilados de las muchachas. El ghoul poco les podrá contar, salvo que debido a varias de las heridas el asesino podría tratarse de un vampiro o un hombre-lobo o un demente con unas mandíbulas muy desarrolladas. Les dirá que las mutilaciones han ido aumentando en las víctimas con cada asesinato, y como pueden comprobar en el cuerpo de Verónica, esta llegando a niveles de crueldad extrema. Opina que el asesino no ha acabado, ira cada vez a más, volviéndose cada vez más salvaje, atrevido y espectacular. Si los personajes jugadores aun no han visitado a Martínez, el enfermero podría entregarles la dirección de este, cortesía de los servicios de información de los Nosferatu.

Cuando los Pjs traten de marcharse del lugar se encontraran con la primera sorpresa, un grupo de hombres jóvenes, vestidos con ropas modernas y elegantes y con el rostro oculto por cascos de moto entraran en la morgue con la intención de prenderla fuego, ya que uno lleva una lata de gasolina, y de atacar a los Pjs. Uno de los adversarios se trata de un ghoul enviado por el asesino, asesina en este caso, ya que hablara de "ella lo ordena" o "la ama desea vuestro fin", y los otros son simples mortales. Todos ellos están totalmente fascinados con la asesina con Presencia pero no morirán por ella, salvo su ghoul, huyendo cuando se den cuenta de que tienen las de perder. Todos son chicos jóvenes, elegantes y atléticos y además será uno más que Pjs hubieran en ese momento. El sanitario desaparecerá por un pasadizo que el solo conoce.

Vicente, Ghoul líder de la pandilla:

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Armas c.c. 3, Armas de fuego 2, Atletismo 2, Conducir 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 3.

Disciplinas: Fortaleza 1 y Potencia 1.

Humanidad: 6. Fuerza de voluntad: 5. **N. de salud:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Chaqueta de cuero y pantalones de motero (Abs. Cont.: 2), casco, revolver ligero (.36 especial) y una pequeña porra extensible.

Matones:

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3..

Habilidades: Armas c.c. 2, Armas de fuego 1, Atletismo 2, Pelea 2.

Humanidad: 6. **Fuerza de voluntad:** 5.

Equipo: Ropa guay, casco, y un arma cada uno de la siguiente lista, salvo uno que aparte del arma llevara la lata de gasolina: Porra pequeña, bate de béisbol, cuchillo militar, cuchillo arrojadizo o cadena.

N. de salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, KAO **N. de salud:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, KAO

N. de salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, KAO **N. de salud:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, KAO

N. de salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, KAO **N. de salud:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, KAO

Noche de juerga en la disco:

La discoteca “Eclipse Total” es un local de moda en la que hay que guardar cola para entrar y donde los dos gorilas de la puerta les pondrán cuarenta mil pegas para que no puedan entrar (Tienen los mismos valores que los matones pero con un punto mas de Fuerza, Resistencia y Pelea, pero no seria bueno para la mascarada armar un jaleo en un lugar tan abarrotado de gente). Cuando entren, subirán por una lujosa escalera hasta la sala de baile, no muy grande pero si muy glamorosa, en donde se combinan las luces disco con un ambiente clásico de luz de velas gracias a varios candelabros. Enormes sofás rojos con mesas bajas de cristal rodean la sala y junto con taburetes en las barras componen el mobiliario. La decoración es también clásica y moderna a la vez, complementándose las paredes forradas de terciopelo rojo y suelos de mármol, con una pista brillante y barras americanas de strip. Fuera parte de la salida de emergencia, existen otras puertas en la sala. Primero están la de los servicios, luego una de bar detrás de la barra más grande, donde se encuentra el almacén, otra al lado de un pequeño escenario en donde se cambian los strippers, y por ultimo la de la oficina de la dirección, una habitación donde se puede encontrar el dueño del local.

Cuando los vástagos entren en la sala estará bailando una preciosa joven rubia en el escenario, y será su baile de una belleza y gracia increíbles, de tal modo que tiene a casi todas las personas atentas a ella. Esta disfrazada con un traje de vaquera de cuero y ligüero de este material y terminara desnudándose completamente. Cuando termine se marchara por la puerta del vestuario. En realidad se trata de una vampira del clan toreador y la belleza de su baile reside aparte de en su arte, en las disciplinas de celeridad y presencia que domina con soltura.

Si los Pjs intentan hablar con el dueño, este les hará entrar en su oficina, e intentara hacerse el tonto con las preguntas que le realicen, pero poco a poco se pondrá cada vez más nervioso, hasta tal punto que sacara un arma de su escritorio y amenazara a los Pjs. Si estos intentan Cualquier Cosa contra ese hombre, sufrirá un ataque al corazón y morirá al instante. Si intentan hablar con la vampira bailarina, un enorme matón de color, les cortara el paso al vestuario y les dirá que si quieren hablar con una de las chicas primero deben tratar con el dueño del local. Si no consiguen convencer al guardaespaldas o no se les ocurre nada, al rato una voz femenina llamara al matón, el cual entrara para aparecer minutos mas tarde y les dirá que pueden entrar.

En el vestuario se encuentran dos chicas mortales sentadas en un estado semiconsciente y sobre el aparador frente a ellas quedan restos de cocaína. La vampira esta sentada junta ellas y parece que sé ha alimentado de las chicas drogadas. Se presentara y les preguntara que quieren de ella. Cuando le hablen del asesinato se hará la horrorizada e incluso llorara sangre, pero negara saber nada del asunto.

Irene Osborne:

Clan: Toreador. **Naturaleza:** Bizarro. **Comportamiento:** Perfeccionista.
Generación: 10.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 2, Expresión 3, Armas c.c. 2, Armas de fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 2, Interpretación 3, Sigilo 2, Acadicismo 2, Informática 1, Lingüística 2, Ocultismo 2.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Presencia 3, Protean 2 y Potencia 1.

Trasfondos: Recursos 3, Rebaño 3, Aliados 2, Contactos 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.

Humanidad: 4. **Fuerza de voluntad:** 7.

Nota: Esta colocada de cocaína. (Celeridad + 1)

Niveles de salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitada. **Reserva de sangre:** 13.

Equipo: Lleva una pequeña pistola bajo la falda de un diminuto traje blanco.

Imagen: Es una atractiva muchacha que aparenta unos veinte y pocos años, de porte atlético y sensual, ojos grises, pelo dorado y labios rojos. Viste de una forma muy provocadora pero elegante a la vez, y desnuda es toda una belleza sin igual. Sobre el escenario es toda una diva del baile moderno y convierte el strip en arte.

Osvaldo, matón ghoul de Irene:

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 4, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 4, Armas c.c. 3, Armas de fuego 4, Atletismo 2, Callejeo 2, Conducir 2, Esquivar 3, Intimidación 3, Investigación 2, Medicina 1, Ocultismo 1, Pelea 4, Sigilo 3.

Disciplinas: Fortaleza 1, Potencia 1 y Celeridad 1

Humanidad: 5. **Fuerza de voluntad:** 5.

N. de salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Equipo: Bajo la chaqueta lleva un revolver Colt Anaconda.

Nota para el Narrador:

La asesina es Irene la toreador, además de la dueña verdadera del local y ama del falso dueño y de los esbirros que atacaron al grupo. En cuanto tenga una oportunidad de huir, mandará a su ghoul guardaespaldas Osvaldo atacar a la cuadrilla, e intentará marcharse. Si se viera acorralada luchará con coraje, pero no hasta la muerte o el letargo, con una buena herida se rendirá sollozante.

Si los Pjs la interrogan averiguarán que Irene está volviéndose loca, quizás por la pérdida de su humanidad, o quizás sea todo lo contrario. El hecho es que cree estar perdiendo su belleza y su gracia (Totalmente incierto) y la envidia, y la obsesión de ser siempre el centro de atención la ha llevado a cometer estos terribles crímenes sobre las muchachas más guapas y hábiles que han actuado en la sala. Pero también les advertirá que el príncipe la protege, que es íntima y ex amante de él, y que ningún acto realizado en la ciudad no llega a sus oídos. Si los vástagos le contestan que vienen por mandato suyo, esta les escupirá lo siguiente: han sido utilizados como asesinos para acabar con ella y de este modo él se libra de hacer los trabajos sucios. Además Irene les ofrecerá dinero y bienes e incluso sexo para que la dejen libre.

Conclusión:

Si deciden dejar huir a la asesina esta les entregara cerca de dos millones de pesetas en metálico y las escrituras del local, pero esta les promete que llegaran por correo una vez que estén a salvo. Se podría pedir una tirada de Conciencia y perder Humanidad por dejar suelto a esa loca toreador y además tendrán graves problemas si llega todo esto a oídos del príncipe. (Y tarde o temprano...)

Si se la entregan viva al príncipe este estará agradecido al grupo e incluso se podría gratificar con un punto extra de posición. Este, tras un breve juicio a la noche siguiente, dictara una caza de sangre sobre una famélica y torturada Irene, que no podrá salvar la vida esa noche. A los Pjs con Humanidad alta podrían perder humanidad debido a esto. Si por algún motivo, y digo un buen motivo, logran convencer al príncipe de que salve la vida a la vampira y la encierren donde no haga mas daño o puedan curar su torturado espíritu, o ellos mismos la salvan de la cacería pueden ganar algo de humanidad.

FIN



FOTO 1

Cadaver encontrado
en la playa.



FOTO 2

Cadaver encontrado
en un establo de
las afueras.



FOTO 3

Cadaver encontrado
en un parque cercano.