



Módulo de Vampiro: El Angel Negro

Aventura para 3-5 cazadores principiantes, ambientada en la ciudad de Boston durante las Navidades de 1994.

1. Una llamada del doctor Burton.

Boston, a las seis de la mañana de un frío día de finales de diciembre de 1994. Uno de los PJs recibe una llamada telefónica de su amigo (puede ser un Aliado o un Contacto) el doctor Frederick Burton. Es el director de la prestigiosa clínica privada Maynard Hall, en la que ha surgido un problema que puede interesar a los PJs. El doctor Burton se negará a dar más explicaciones por teléfono, pidiendo a los PJs que acudan a la clínica cuanto antes.

Cuando los PJs llegan a la clínica (situada en una lujosa zona residencial en las afueras de Boston), encuentran a Burton esperándoles junto al mostrador de Recepción, bastante preocupado al parecer.

"Por fin han llegado", dice. "Tengo un grave problema, y si no pueden ayudarme a solucionarlo, la ciudad entera está en peligro de muerte". Mientras habla, hace señas a los PJs de que lo acompañen hasta un laboratorio en el segundo piso. "En todos los hospitales hay casos de robo de drogas y material médico, pero esto es muy distinto. Anoche, alguien entró en la clínica y se llevó varios contenedores llenos de sangre. Lo peor es que entre las bolsas había cuatro que contenían sangre utilizada en ciertos experimentos: esa sangre está infectada con un peligrosísimo virus tropical. El contagio (basta con el simple contacto con una persona infectada) provoca fiebre y alucinaciones en cuarenta y ocho horas, y la muerte en menos de una semana. Si esa sangre llega al mercado negro, o a cualquier clínica ilegal, las consecuencias serán terribles. No puedo recurrir a la policía: esto es una clínica privada de mucho prestigio y el escándalo acabaría con mi carrera. Además, una investigación oficial provocaría el pánico en la ciudad. Ustedes son mi única esperanza". Si los PJs aceptan investigar el robo, Burton les pedirá discreción total. En caso de que los PJs anden necesitados de dinero, el Narrador puede decidir que Burton les ofrezca una recompensa.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR: Todo esto es cierto. El doctor Burton está llevando a cabo un estudio sobre enfermedades virulentas poco comunes, y cometió el imperdonable descuido de dejar la sangre contaminada junto a la ordinaria, ya que nadie más tiene acceso a su laboratorio. Un vampiro llamado Max ha robado las muestras. Si Max (o cualquier otro vampiro) se alimentase con esa sangre (y lo hará a los tres días de haberla robado), no sufriría la enfermedad, pero se convertiría en un foco de contagio de la misma, infectando a cualquiera que tocara.

El robo tuvo lugar alrededor de medianoche. Alguien

evitó al guardia de seguridad y al personal médico del turno de noche, forzando la puerta del laboratorio y la del refrigerador con las muestras de sangre. Al oír ruidos, el vigilante acudió al laboratorio, pero no pudo ver nada antes de que algo le golpeará en la cabeza, dejándolo sin sentido.

Los PJs que inspeccionen el laboratorio pueden hacer una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 7. Por cada éxito obtenido, encontrarán una de las siguientes pistas (en este orden):

A) La puerta del laboratorio recibió un fuerte golpe con alguna herramienta contundente que arrancó la cerradura.

B) La pesada puerta del refrigerador con las muestras de sangre fue arrancada de sus goznes mediante un fuerte tirón, y ahora yace tirada junto a una pared. En un lado del refrigerador puede verse cuatro extraños arañazos paralelos (Percepción + Conocimiento de Animales a dificultad 6 para dictaminar que se trata de marcas de garras de algún animal muy grande). En el interior del refrigerador había 10 bolsas de medio litro de sangre, cuatro de las cuales estaban contaminadas con el virus. Según Burton, las bolsas de sangre infectada tienen un sello con su firma y la clave G-102.

C) Aparte de la sangre, el ladrón se ha llevado también algunos libros de texto, instrumental médico, y muestras de medicamentos.

D) En el suelo del laboratorio hay pequeños charquitos de agua turbia. Es Navidad, y Boston está cubierto de nieve, por lo que cualquiera puede haber dejado esas marcas, pero si a alguien se le ocurre examinar el agua más de cerca, notará un extraño mal olor. Un análisis químico (Inteligencia + Ciencias, dificultad 5) mostrará que se trata de aguas fecales. Los empleados de limpieza de Maynard Hall han pasado ya por toda la clínica, pero si se les interroga, recordarán haber limpiado algunos charcos similares en las escaleras de servicio entre la planta baja y el segundo piso ("Como si hubiese goteras en alguna cañería de los servicios, ¿sabe?").

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR: El ladrón es Max, un Nosferatu solitario que protege a los mendigos de Boston y tiene la costumbre de robar suministros médicos en los hospitales. Es duro pertenecer al clan Nosferatu, y más cuando el Príncipe de la ciudad es un Toreador, por lo que Max se refugia en las alcantarillas, moviéndose por ellas a través de Boston.

Los PJs pueden interrogar al vigilante nocturno, aunque no les dirá mucho: "Oí ruidos cerca del laboratorio del doctor Burton y decidí investigar. Sabía que el doctor se había ido ya, y que no permite que nadie entre en su laboratorio, de modo que encendí la linterna y enfoqué hacia la puerta. Cuando noté que alguien la había forzado, intenté sacar mi arma, pero algo me cogió por sorpresa y entonces... ya no recuerdo nada más. Supongo que me golpearon en la cabeza y perdí el conocimiento. Me han dicho que me encontraron sin sentido, tumbado en medio del laboratorio. No pude ver nada. Sólo sé que el tipo olía bastante mal". Si los PJs pasan una tirada de Percepción + Medicina a dificultad 6, notarán que el vigilante tiene aspecto anémico, como si hubiese perdido una



gran cantidad de sangre. Si se le somete a un análisis (Inteligencia + Medicina, dificultad 5), el resultado será que tiene aproximadamente un litro menos de lo que debería.

La puerta de servicio en la parte trasera de Maynard Hall está intacta, igual que la de entrada de ambulancias. Nadie se explica cómo el ladrón pudo pasar por la puerta principal ante la mirada de los empleados sin que ninguno se diese cuenta. (Inteligencia + Ocultismo a dificultad 6 para recordar que algunos vampiros son capaces de hacerse invisibles durante cortos periodos de tiempo).

Es casi imposible trepar por la verja que rodea los jardines de la clínica, y el vigilante de la puerta exterior tampoco vio nada extraño, al igual que su perro rottweiler.

Si los PJs desean examinar el jardín de Maynard Hall en busca de huellas, deberán pasar una tirada de Percepción + Supervivencia a dificultad 6 para encontrarlas. Si consiguen dos o más éxitos, podrán seguirlas durante unos cien metros, hasta una depresión en el terreno del extremo oeste del jardín. Cualquier empleado de la clínica podrá decir a los PJs que esa depresión es una antigua zanja correspondiente a un colector de alcantarillado fuera de uso. Cuando no hay nieve, la zanja suele estar cubierta por la vegetación. Semioculta bajo la nieve (Percepción + Supervivencia a dificultad 6 para darse cuenta de que la nieve ha sido amontonada a propósito y desde dentro), los PJs pueden ver la boca del colector. La boca tiene aproximadamente un metro de diámetro, y está cerrada con dos barras de hierro cruzadas y aparentemente fijadas con hormigón a las paredes del colector. Si alguien intenta moverlas, descubrirá que han sido arrancadas y vueltas a poner en su lugar, de forma que en realidad quedan sueltas. Es evidente que el ladrón ha entrado y salido de los terrenos de Maynard Hall por las alcantarillas.

Si algún cazador entra en las alcantarillas a través del colector, deberá gatear en la oscuridad sobre aguas fecales estancadas, a apenas uno o dos grados sobre el punto de congelación, durante 2D10+10 minutos, pasados los cuales podrá hacer una tirada de Astucia a dificultad 6. Si consigue pasarla, encontrará una salida a la calle. De lo contrario, pasará 1D10 horas perdido en las tinieblas hasta encontrar una salida en pleno centro de Boston, sin haber sacado nada en limpio. El Narrador cruel puede hacer que el PJ sufra una pulmonía, una infección o ambas cosas.

2. Investigando las alcantarillas.

Si los PJs quieren encontrar información sobre el sistema de alcantarillado de la ciudad, deberán dirigirse al Ayuntamiento, donde les darán la dirección de la Compañía Municipal de Aguas de Boston. Los registros no son públicos, y los PJs deberán alegar algún motivo plausible para tener

acceso a ellos, además de pasar una tirada de Manipulación + Subterfugio o Burocracia a dificultad 7 (6 si inventan un buen pretexto). Si lo consiguen, el encargado de la oficina les facilitará un mapa de toda la red del alcantarillado de Boston. El mapa es muy complejo, y para encontrar una localización concreta, debe pasarse una tirada de Inteligencia a dificultad 4. Si alguno de los PJs logra pegar la hebra con el encargado (Carisma + Investigación, dificultad 6), éste les recomendará que acudan a los empleados de mantenimiento de las alcantarillas, cuyos datos pueden ser mucha más fiables y actuales. Los empleados suelen almorzar en Killian's, una cervecería próxima a las oficinas de la Compañía.

INFORMACION PARA EL NARRADOR: Si los PJs estudian atentamente el mapa, descubrirán que hay algunas zonas sin comunicación con el resto de la red. Se trata de sectores "condenados", es decir, fuera de servicio, cuyos accesos han sido tapiados. Max se esconde en uno de ellos.

3. Killian's.

Killian's es una cervecería decorada al estilo de los tradicionales pubs irlandeses, frecuentada por los trabajadores de las alcantarillas. Los PJs pueden dejarse caer por allí, invitar a unas cuantas rondas a los clientes intentar una tirada de Carisma + Etiqueta a dificultad 6 (el Narrador puede aplicar modificadores según el concepto del PJ que realice la tirada. Por ejemplo, un camiónero grasiento lo tendrá mucho más fácil que un parapsicólogo canijo y relamido). Tras unas cuantas cervezas, es fácil que los empleados de mantenimiento de las alcantarillas comiencen a contar anécdotas sobre su trabajo:



A) "Big" McDonald asegura que hace seis meses vio una rata del tamaño de un pastor alemán correteando por un pasadizo. (Certo. Se trata de "Bubba", la rata ghoul de Max.)

B) Hay gran cantidad de sectores clausurados, fuera de servicio, esparcidos por la ciudad.

C) En los meses de invierno, trabajar en las alcantarillas puede ser peligroso: los mendigos se refugian allí para huir del frío, y se comenta que uno de ellos ("un tío muy alto, que olía como el infierno") amenazó a Ernie Donovan, un empleado municipal bastante bravucón que dejó la ciudad el año pasado.

D) Si los PJs preguntan por los mendigos que se refugian en las alcantarillas, los empleados comentarán que suelen reunirse y acampar en un descampado de la parte baja de la ciudad, cerca de la desembocadura de uno de los colectores principales, el 38. Si los cazadores buscan la desembocadura del colector 38 en el mapa, verán que pasa junto a uno de los sectores clausurados, el que está marcado en el mapa como 12-H.



INFORMACION PARA EL NARRADOR: Max tiene su refugio en el sector 12-H, que ha vuelto a comunicar con la red de alcantarillado mediante unas entradas secretas abiertas por él mismo.

4. El colector 38.

Un gran número de mendigos de Boston (alrededor de 100) han construido un rudimentario campamento de chabolas junto a la desembocadura del colector 38. Para llegar hasta allí, los PJs deben cruzar el barrio de Newtown, un peligroso suburbio dominado por bandas de delincuentes juveniles. Si el Narrador quiere poner un poco de acción, puede organizar un enfrentamiento de los cazadores con un grupo de pandilleros.

INFORMACION PARA EL NARRADOR: Max, que fue un médico antes de convertirse en vampiro, ha puesto bajo su protección a los desheredados de Boston, brindándoles ayuda y asistencia médica. Los mendigos (que ignoran su condición de vampiro) lo reconocen como una especie de protector y guía espiritual, y le han dado un apodo: el Angel Negro. Max no se alimenta de los mendigos, sino de ratas y otras presas ocasionales (como el guardián de la clínica). En caso de alimentarse de un humano, procura hacerlo con moderación.

Los PJs no serán bien recibidos en el campamento de los mendigos. Aunque éstos no intentarán nada contra ellos, se negarán a hablar. Max les ha advertido que no deben hablarle a nadie de su existencia. Si algún cazador comete la imprudencia de amenazarlos de alguna forma, es muy posible que no vuelva a saberse nada de los PJs, ya que los mendigos (en ese momento hay más de cincuenta en el campamento) acabarán con ellos.

Queda a la discreción del Narrador la forma en que los PJs puedan conseguir la colaboración de alguno de los protegidos de Max y su información (disfrazarse ellos mismos de mendigos, sobornar, emborrachar... etc.).

Mendigo Típico

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Actuar 1, Alerta 2, Pelea 2, Callejeo 4, Subterfugio 3, Sigilo 3, Supervivencia 3

Finalmente, los PJs averiguarán que un misterioso personaje, el Angel Negro, ayuda a los mendigos y les presta asistencia médica. Otros datos que pueden surgir son:

- A) El Angel Negro es muy alto, y tiene unas manos enormes.
- B) Va siempre cubierto con una especie de capa y embozado. Nadie le ha visto la cara.
- C) Vive en las alcantarillas, según creen los mendigos.
- D) Sólo aparece de noche.

5.- Cazando en las alcantarillas.

Los cazadores sospechan que Max se esconde en el sector clausurado 12-H, pero no saben cómo acceder a él. Si mientras investigan por las alcantarillas buscan alguna puerta disimulada, tienen derecho a una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 6. Si la pasan, descubrirán un montón de escombros amontonados junto a la pared de un pasadizo. Apartando los escombros, verán que éstos tapaban un agujero en la pared. Como verán consultando el mapa, este agujero comunica con el sector 12-H. El agujero es una de las múltiples vías de escape preparadas por Max.

Es importante tener en cuenta que los PJs están en el subsuelo de la ciudad, donde la luz del sol no llega nunca. Los pasadizos están llenos de agua maloliente hasta la altura de las espinillas, las paredes parecen estar a punto de desmoronarse y el agua gotea sobre las cabezas de los cazadores. Las ratas acechan desde sus rincones y chillan en la oscuridad. En el sector 12-H no hay ninguna iluminación, por lo que los PJs dependen exclusivamente de sus linternas. El Narrador creativo puede aprovechar el decorado para crear un ambiente de peligro y misterio.

El mal olor en el sector 12-H es increíble. Las aguas estancadas, las continuas emanaciones de gases y la multitud de ratas han creado una atmósfera irrespirable. Los PJs con Resistencia de 2 ó menos deberán hacer tiradas de Voluntad a dificultad 6 cada diez minutos para no sufrir accesos de náuseas.

Max ha preparado algunas trampas para los visitantes inesperados, y una de ellas es un viejo cepo para lobos puesto bajo el agua. El primer cazador que pase por allí, deberá hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 8. Si falla, pisará el cepo, haciendo que éste cierre los dientes sobre su pierna. El cepo hace 6 dados de daño. Si el PJ pierde más de 3 niveles de salud, se habrá roto la pierna, y no podrá avanzar más que apoyado en otra persona o arrastrándose. De todas formas, y aunque no se haya roto la pierna, el PJ deberá pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 7 para seguir adelante, dado que el dolor es extraordinario. Es posible que una herida causada por un cepo herrumbroso (en la que se ha introducido agua de alcantarilla) se infecte, por lo que el Narrador puede disfrutar a costa del incauto.

Otro peligro digno de tener en cuenta es "Bubba", la rata ghoul de Max. Alimentada frecuentemente con sangre de Nosferatu, ha crecido hasta adquirir el tamaño de un perro guardián y siempre ronda cerca del refugio de Max.

Bubba, la Rata Ghoul

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 4, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3, Esquivar 3, Rastrear (olfato) 4, Sigilo 3, Supervivencia 4

Disciplinas: Potencia 2



Niveles de Salud: -1, -1, -2, -2, -2, -3, -5, INCAPACITADA.

Ataque: Mordisco (Destreza + Pelea, dif. 5). Daño: FUE + 2.

Nota: Max tiene un nivel más en su Disciplina de Animalismo cuando la utiliza sobre "Bubba".

Cuando los PJs lleguen al refugio de Max, verán que es una sala abovedada de unos sesenta metros cuadrados, situada ligeramente por encima del nivel del agua que anega los pasadizos del sector 12-H. Si los cazadores no se han encontrado con "Bubba" en los pasadizos, esta se encontrará aquí. Los objetos de interés en el refugio de Max son los siguientes:

A) Estantería con libros: hay unos cincuenta libros de texto de medicina alineados en una estantería, así como varias obras científicas dedicadas al estudio del vampirismo desde una perspectiva seria. Estos últimos son un buen botín para los cazadores aficionados al método científico.

B) Trampa cazabobos: hay una pequeña puerta de madera en la pared, a una altura de alrededor de metro sesenta. Parece corresponder a una alacena, y está entreabierta. Tras la puerta no hay más que una escopeta recortada con un cordel atado al gatillo (Percepción + Seguridad a dificultad 8 para ver el extremo del cordel atado a la puerta). Si alguien abre la puerta sin soltar antes el alambre, recibe la descarga de la escopeta directamente en la cabeza. Para simular el impacto, calcula diez puntos de daño. Si quien ha abierto la puerta tiene una Astucia de 4 ó más, puede hacer una tirada de Destreza + Esquivar a dificultad 9. Por cada éxito obtenido en esta tirada, resta dos puntos al daño producido por la escopeta.

C) Colchón mugriento en un rincón: si los PJs entran en el refugio durante el día, encontrarán que Max está durmiendo aquí.

D) Contenedor refrigerado: se trata de una pequeña y vieja nevera en la que Max guarda la sangre robada a los hospitales. Las bolsas con la sangre infectada están en su interior. El contenedor está conectado a un cable que sube por la pared y se pierde en las sombras (Max utiliza la red eléctrica subterránea para mantener el contenedor refrigerado en funcionamiento).

E) Fichero: un fichero oxidado, a todas luces rescatado de algún vertedero, en el que Max guarda los historiales médicos de los mendigos a los que atiende.

G) Mesa de trabajo: en esta mesa hay algún equipo médico, así como microscopios, tubos de ensayo... etc. Además, los PJs pueden ver un grueso volumen manuscrito. Se trata de una mezcla de diario y bloc de notas en el que Max ha anotado los resultados de sus investigaciones y experimentos sobre el vampirismo.

Leerlo lleva 1D10+2 días, y el PJ que tras haberlo leído pase una tirada de Inteligencia + Medicina o Ciencias a dificultad 7 adquirirá un punto en la habilidad Conocimiento de los Vástagos.

Max, el Angel Negro

Clan: Nosferatu.

Naturaleza: Protector.

Comportamiento: Solitario.

Generación: 10.

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

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Intimidación 3, Esquivar 2, Empatía 4, Pelea 3, Callejeo 4, Sigilo 3, Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Seguridad 1, Supervivencia 3, Reparaciones 2, Medicina 3, Ciencias 3, Ocultismo 2.

Disciplinas: Potencia 3, Ofuscación 2, Animalismo 2, Presencia 1, Protean 2, Auspex 2.

Trasfondos: Sirvientes 1, Aliados 5, Contactos 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3.

Humanidad 8

Fuerza de Voluntad 8

Imagen: Un Nosferatu muy alto (más de dos metros), esquelético y completamente calvo. Suele ir vestido con harapos y una manta grande, sucia y harapienta del Ejército de Salvación a modo de capa. Los brazos y dedos de Max son extremadamente largos (cuando está erguido, las puntas de sus dedos quedan a la misma altura que sus rodillas), lo que le da un dado más en las acciones de presa.

Epilogo y Recompensas

Si los PJs recuperan la sangre contaminada y se la devuelven al doctor Burton, éste les estará eternamente agradecido (han salvado su reputación, por no hablar de las vidas de los habitantes de Boston). Si alguna vez los PJs necesitan asistencia médica, dinero (moderadamente) o una recomendación para algún conocido de Burton, pueden contar con ello. Además, los PJs reciben un PX extra.

Si los PJs acaban con Max, conociendo sus actividades de ayuda a los mendigos, es posible que pierdan Humanidad. Deberán tirar por Conciencia a una dificultad de 7.

Si los PJs deciden no destruir a Max y consiguen entablar con él alguna clase de relación, pueden encontrar un buen Aliado / Contacto en él. El Narrador puede, si lo desea, dar un punto extra de Humanidad (o incluso de Fe) a los PJs.

Si los cazadores no encuentran a Max, o no consiguen evitar que éste beba la sangre contaminada, pierden TODA su Fe, y además no consiguen ningún PX. Por no hablar de que la población de Boston va a verse considerablemente reducida en un futuro próximo.

David Alabort