



”La hora del espanto”

+ Modesto módulo-guía para: Vampiro, La Mascarada, una creación de White Wolf.
Inspirado en la película “*Fright Night (Noche de terror)* de Tom Holland, 1985”

+ Textos y mapas: M. Chiaverano +

Charlie juntó las manos y respiró profundo.

-Jerry Dandrige era un fanático sectario, nos secuestró a mí y a mi novia y eso generó en mi cabeza un sistema de autodefensa que me llevó a pensar que era vampiro.

-Ok, no era vampiro.

-No, por supuesto- aseguró el muchacho. Porque los vampiros... los vampiros no existen..." (Fright Night II)

Pero sí que existen y Jerry, de los nuestros, es decir, un Tremere; sigue vivo. Lo que vieron Charley y su fiel compañero cazador de vampiros Peter Vincent, no fue más que una ilusión mágica para salvarse del poder destructor del sol.

Jerry... Su verdadero nombre es Vladislav Kristofus. Un tremere rumano traidor de su clan, que arribó a la próspera América del 1700 y se mantuvo al margen. El pobre Charley Brewster tuvo la mala suerte de ver como se alimentaba y Jerry "jugó". Hasta que el vampiro vio a Amy, novia de Charley y se enamoró de ella perdidamente por recordarle un viejo amor. Los dos cazadores estuvieron muy lejos de eliminarlo a pesar de lo que pensaron...

Después de este triste episodio en el 85', Jerry emigró del país y prefirió probar suerte con la sangre francesa. París fue su centro de operaciones hasta el 2000. Fue entonces cuando se enteró de la muerte de su hermana Regina, una cautivante Ravnos que usaba sus habilidades en el mundillo del espectáculo americano. Irónicamente, los verdugos fueron los mismos humanos aquellos de los que él se había burlado. La furia de Jerry le hizo sudar rojo y clamó por venganza.



Tras muchos años del enfrentamiento con su primer vampiro, Charley y Vincent han aprendido mucho sobre *la mascarada*. Aunque Peter ya está viejo para pelear, se dedica a dar apoyo intelectual y logístico a Charley. Los dos, convertidos en verdaderos cazadores, salen a matar a vampiros. Paradójicamente son protegidos por los clanes Lupinos.

Estos últimos, saben de la venganza que quiere perpetrar el tremere Kristofus-Jerry, y alertan a Charley.

-No pueden vencerlo, pero hay quienes sí. -le dice el jefe de la tribu de hombres lobo. -Hay un equipo que se encarga de este tipo de cosas por un buen tributo.

A Charley no le gusto nada la idea de contratar a sus propios enemigos para detener a otro. ¿No sería peor el remedio que la enfermedad? Sin embargo, Vincent aprobó la idea del lobo y convenció a su joven colega de aceptar solo por esta vez, la ayuda de vampiros.

Los Pj, son mercenarios contratados para detener al Tremere Kristof Vladislav-Jerry Dandrige, quien se ha instalado nuevamente en el barrio de los Brewster y se prepara, junto a sus seguidores, a dar la mordida final.

PRIMER ACTO: EL BARRIO DE CHARLEY (Encontrar la guarida de Jerry)

Los vampiros son citados en la casa de los Brewster,. La noche recién empieza.

Entran al vestíbulo, los recibe Charley Brewster. Detrás de ellos, golpean a la puerta. En la entrada se halla un hombre entrado en años y de rostro sonriente. Sus facciones lo identifican como la persona sabia, comprensiva y un poco miedosa que es...

-Peter Vincent, cazador de vamp...- dice, haciendo una reverencia. Ve a los vampiros y sonríe nerviosamente.

Todos se sientan alrededor de la mesilla del living y los dos cazadores exponen el caso:

-Esto tendrán que hacer: van, encuentran la guarida de Jerry y lo matan. Luego vuelvan y les daré los números de cuenta de algunas personas importantes que merecen ser “drenados”...¿ok?- les dice Charley.

Peter asiente con la cabeza y dice: -euehh si, básicamente es eso...

La señora Brewster entra a la estancia donde desarrolla la reunión (ella no tiene idea de la realidad) y les deja café y masitas sobre la mesita en medio de los sillones. -Si me necesitan estaré en mi cuarto.

-Bien, veamos como se dieron las cosas – dice Vincent mientras abre su viejo maletín, donde antes solo llevaba estacas, martillos y ajos; ahora tiene además, una notebook última generación. Se la da a Charlie, quien inicia el sistema y les muestra un mapa digital.



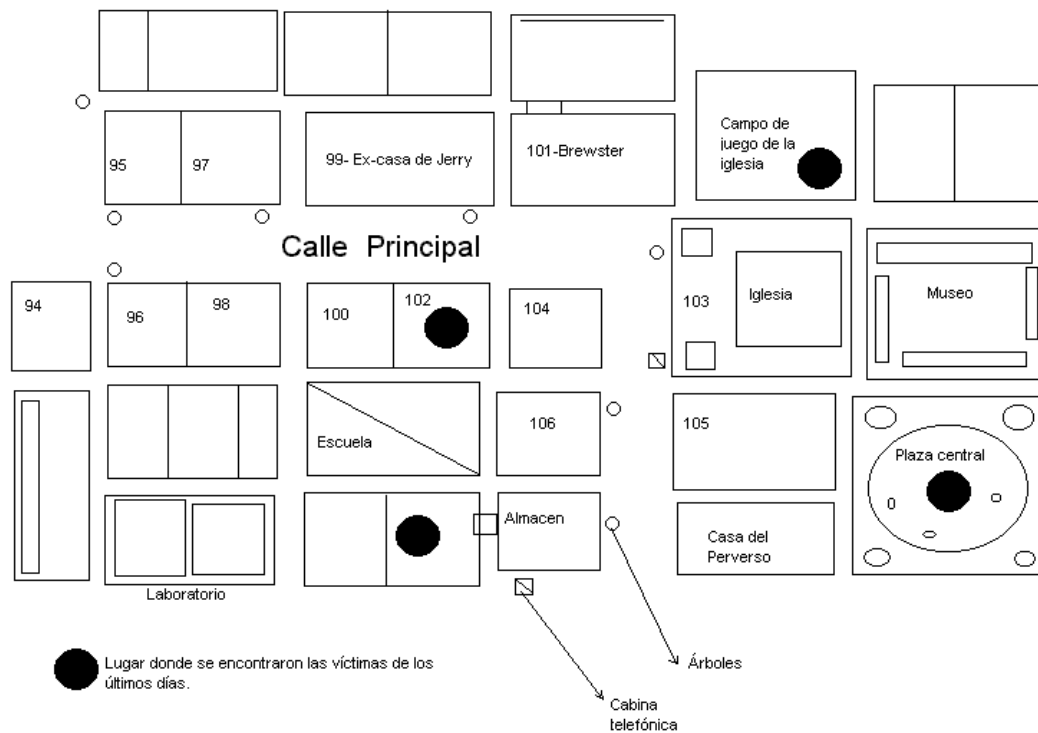
-Éste es el plano del barrio. Ha habido tres asesinatos esta semana que pueden relacionarse con el modus operandi de Jerry.

-¿Ven los puntos negros? Son los lugares donde ocurrieron los hechos. Una fuente de la policía local nos pasó un informe acerca de la existencia de una cuarta víctima en los campos deportivos de la comunidad católica - explica Charley.

-La casa de al lado ya la hemos vigilando, pero no creo que sea tan estúpido de regresar al mismo lugar. Sin embargo no tiene que estar oculto muy lejos...-dice Peter con una

expresión durísima en el rostro.





Los dos cazadores investigarán (siempre quedándose al resguardo) junto con los pj.
Deben recordar que si Charley o Peter mueren, el objetivo de la misión no se habrá completado.

Calle principal, numero 97: casa abandonada.

Calle principal, numero 102: Casa donde hallaron la primer víctima.

Calle principal, numero 104 Librería.

Almacén: Donde hallaron a la segunda víctima.

Plaza central: Luces rotas, muchas arboledas descuidadas. Encontraron a la tercer víctima clavada en la estatua ecuestre.

Campo de Juego: Lugar donde se reúnen los chicos de la comunidad. Posible escena del último crimen.

Laboratorio: Laboratorio de investigaciones médicas. Usado por la policía para hacer pericias y realizar autopsias.

Casa del Perverso: Está abandonada. En el sótano se oculta el chico que una vez fue *El Perverso*, amigo de Charley. Ahora es un sucio y loco Malkavian a las órdenes de Vladislav-Jerry Dandridge.

La antigua casa de Jerry: En ella todavía quedan restos de la primer batalla contra el vampiro. Nunca fue alquilada o vendida. En el descuidado jardín delantero hay un letrero que anuncia el próximo remate: ¡Hoy a las 21:30 en el **106** de la calle principal!

Calle perpendicular a la principal, casa número 105: La guarida de Jerry.

En la casa 106, se levanta el ayuntamiento. La gente se reúne en el interior en pos del hombre sobre la tarima. Es un anciano de pelo blanco vestido con un traje costoso. Anuncia el remate de un par de casas incluyendo la del 99. Hay unas veinte personas, entre las cuales pueden verse mujeres de la alta sociedad y hombres de abultadas billeteras. Están sentados en improvisadas butacas de madera, dialogan en voz baja.

Tres tipos se mantienen callados y a la espera del remate. Dos de ellos parecen tener años de gimnasio, seguramente son guardaespaldas del hombre del medio. Dicho individuo, lleva una negra barba y lentes oscuros.

Empieza la subasta. Los tres hombres no se mueven ni hablan hasta que mencionan la casa 99. El tipo misterioso levanta la mano y ofrece una cifra increíble al martillero. Nadie supera la oferta. Habla unos segundos con los dos roperos que lo acompañan y se mete por detrás del cortinado negro a un costado del cuarto.

Si los *pj* lo persiguen, los dos tipos se interpondrán e intentarán detenerlos. El confrontarlos les dice que son, sin lugar a dudas, un par de ghouls al mando de un vampiro.

De pelear con los ghouls, llamarán la atención y la gente correrá fuera del establecimiento. El subastador llama por celular a la policía.

Ni rastro del tipo misterioso.

-¡Estoy seguro que era Dandridge!-exclama Charley.

Tanto si dejaron al viejo martillero llamar como si no, la policía se escucha venir por la calle principal. Desde el sur se sienten las sirenas. No es recomendable intentar dar explicaciones a la autoridad...

Si vuelven en dirección de la casa de Charley verán al tipo del ayuntamiento meterse entre una multitud de gente que entra a la iglesia. Hay mujeres y niños que van a celebrar la misa de las diez.

Los vampiros entran y el dolor que sienten es insoportable, el peso de los fieles cae encima de todos como una fina lluvia de plomo...

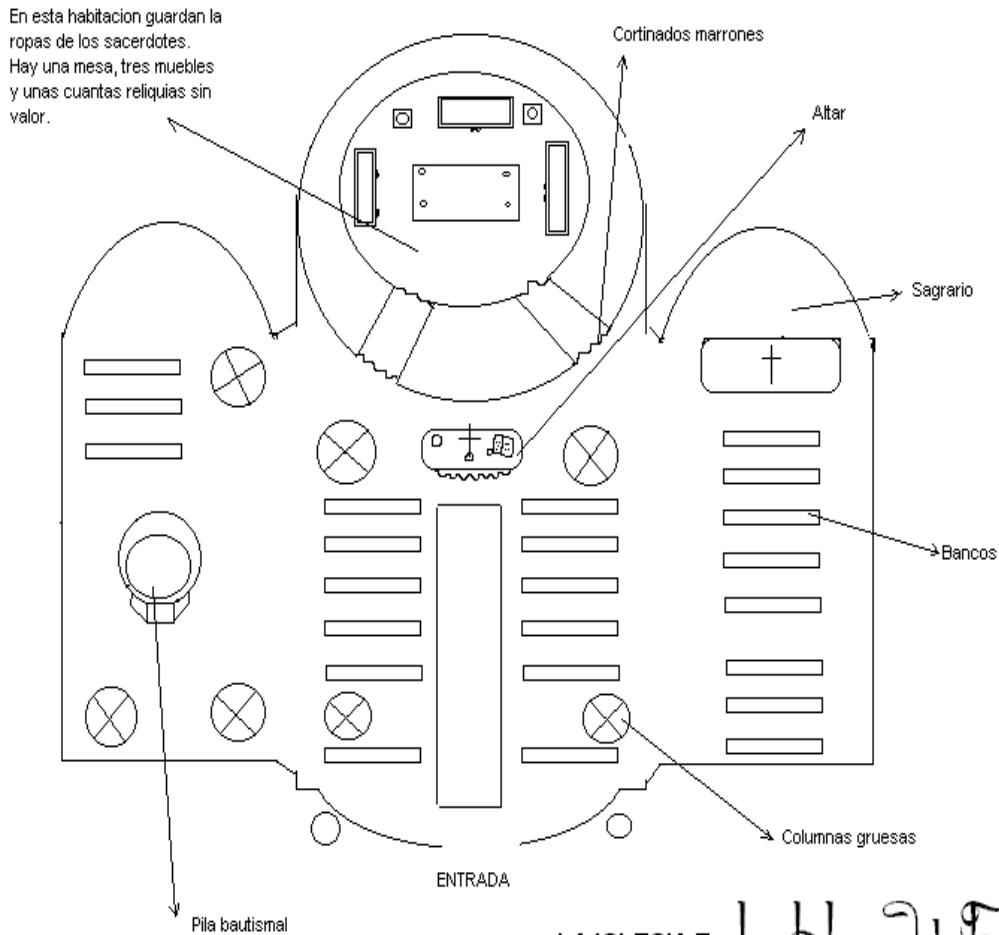
El hombre de barba se sienta en los primeros bancos.

No es conveniente hacer nada brusco en este lugar...(a todas las tiradas aquí se les resta 1 éxito)

Si esperan a que la misa termine, verán que el hombre se acerca al cura. Hablan por unos minutos y el tipo raro se aleja por un pasaje detrás del altar.

El sacerdote es otro *ghoul*. Qué mejor escondite para la guarida de un vampiro, que una iglesia corrupta.

Mapa de la iglesia



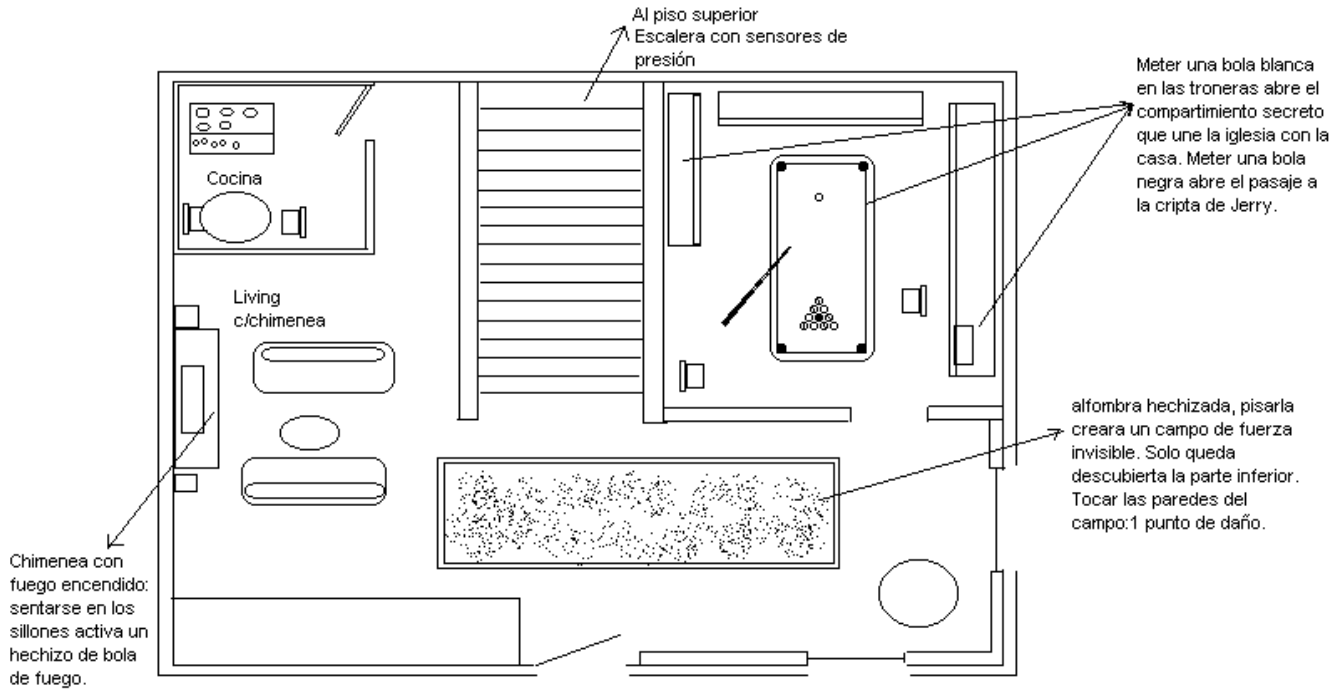
LA IGLESIA En *La Hora del Espanto*

Investigando la iglesia, descubren que el sospechoso ha desaparecido (*Por un pasaje secreto imperceptible detrás de un mueble que desemboca en la casa vecina, casa 105, guarida de Jerry*)

SEGUNDO ACTO: LA GUARIDA DE JERRY (Encontrar y eliminar al jefe vampiro)

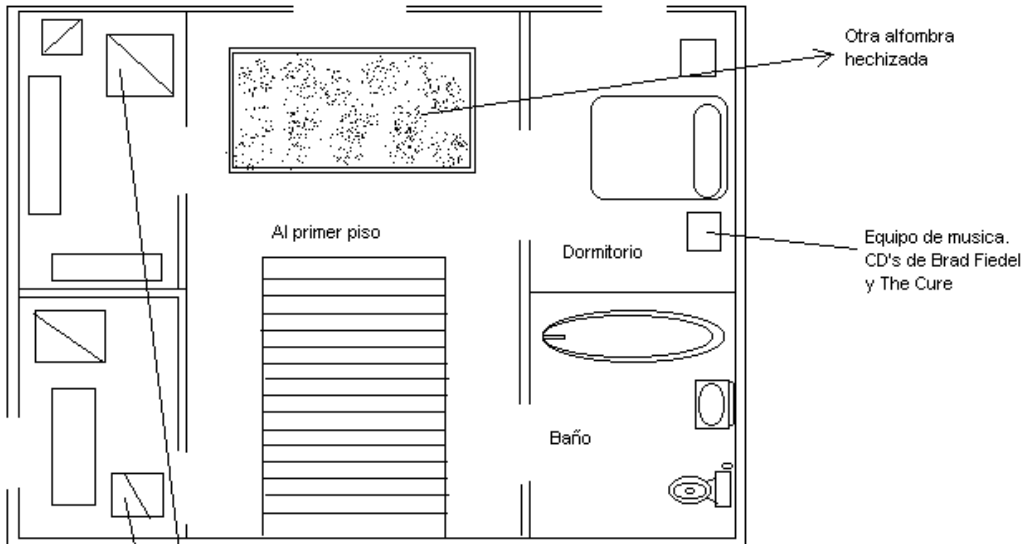
Mapa de la planta baja.

PRIMER PISO



LA NUEVA CASA DE JERRY EN *La Hora del Espanto*

Mapa del piso superior



Cajas sin desembalar,
cosas de la mudanza

LA NUEVA CASA DE JERRY EN

La Hora del Espanto

En el interior de la casa serán atacados por *ghouls* y, (si no lo han enfrentado antes) también con *El perverso*. A toda costa querrán matar a los dos cazadores.

Las alfombras hechizadas solo afectan a los vampiros. Pueden desactivarse con agua bendita.

En el piso superior, dentro del dormitorio de Jerry descansan unas vampiresas Toreador terribles que seducen a los que entren. Se retuercen en la cama de satén, bordada con finos hilos de oro.

De matar a Jerry y a sus acólitos. Los mercenarios recibirán un disco con los números de cuenta y claves personales de un banco en Suiza: Las millonarias recaudaciones de unos cuantos miembros importantes del clan Nosferatu...

PERSONAJES NO JUGADORES:

VLADISLAV / JERRY DANDRIDGE : éste es un vástago del Clan *Tremere* que tiene como objetivo la venganza hacia los humanos que asesinaron a su hermana. Aparece unos treinta años (en la película, el actor Chris Sarandon)

Cita: “Bienvenidos a noche de terror... la verdadera”

Naturaleza: Rebelde. **Conducta:** Superviviente **Concepto:** Estudioso

Clan: *Tremere* **Generación:** 7

Atributos: Fue(8) Des(3) Res(7) Car(4) Man(4) Apa(3)
Per(5) Int(5) Ast(4)

Habilidades:

Talentos: Alerta(4) Empatía(3) Intimidación(3) Pelea(2)
Subterfugio(3)

Técnicas: Armas C.C.(4) conducir(2) Armas de fuego (3)
Sigilo(3)

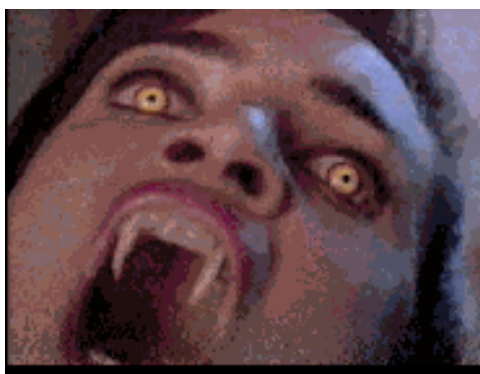
Supervivencia(2)

Conocimientos: Academicismo(4) informática (3) Investigación(3)
Lingüística(3) Medicina(2) Ocultismo(5) Política(2)

Disciplinas: Auspex(2) Celeridad(2) Taumaturgia(3)

Virtudes: Conciencia(1) Autocontrol(2) Coraje(4) F.Vol.(9) Vía :3

Reserva de sangre(14) **SALUD:** ok ok ok -1 -2 -2



VAMPIRESAS

Cita: ¿Ya no te gusto Charlie?

Naturaleza: Reservada **Conducta:** Seductoras
Concepto: Actrices de cine.

Clan: *Toreador* **Generación:** 9

Atributos: Fue(3) Des(3) Res(4) Car(4) Man(4) Apa(3)
Per(2) Int(2) Ast(2)

Habilidades:

Talentos: Alerta(4) Empatía(3) Actuar (4)

Intimidación(3) Pelea(2) Subterfugio(3)

Técnicas: Armas C.C.(2) conducir(2) Armas de fuego (1) Sigilo(3)
Supervivencia(2)

Conocimientos: Academicismo(4) informática (3) Investigación(3)
Lingüística(3) Medicina(2) Ocultismo(5) Política(2)

Disciplinas: Auspex (1), Celeridad (1), Presencia (2).

Virtudes: Conciencia(1) Autocontrol(2) Coraje(4) F.Vol.(5) Vía :3

Reserva de sangre(14) **SALUD:** ok -1 -2 -3 -3

EL PERVERSO (EDWARD)

Cita: ¡Qué frío eres Brewster!!

Naturaleza: Demente **Conducta:** Psicopata delirante **Concepto:** Estudiante, adicto.

Clan: *Malkavian* **Generación:** 9

Atributos: Fue(5) Des(3) Res(5) Car(4) Man(4) Apa(3) Per(2) Int(2) Ast(2)

Habilidades:

Talentos: Alerta(4) Empatía(3) Actuar (4) Intimidación(3) Pelea(2) Subterfugio(3)

Técnicas: Armas C.C.(2) conducir(2) Armas de fuego (3) Sigilo(3) Supervivencia(2)

Conocimientos: Academicismo(4) informática (3) Investigación(3) Lingüística(3) Medicina(2) Ocultismo(1) Política(2)

Disciplinas: Auspex (2), Dementación (2), Ofuscación (1).

Virtudes: Conciencia(1) Autocontrol(2) Coraje(4) F.Vol.(5) Vía :3

Reserva de sangre(14) SALUD: ok ok -1 -2 -2



Guardaespaldas Ghouls:

Cita: Billy Cole / ghoul: -¿Qué estás haciendo chico?

Charlie: Ehh Nada...

Billy Cole: Bien, pues trata de seguir haciéndolo...

Concepto: Guardaespaldas

Atributos: Fue(2) Des(3) Res(2) Car(4) Man(3) Apa(2) Per(4) Int(5) Ast(4)

Habilidades:

Talentos: Actuar(1) Alerta(3) Empatía(4) Intimidación(3) Liderazgo(4) Subterfugio(3)

Técnicas: Armas C.C.(2) conducir (3) Sigilo(3) Armas de fuego: (4)

Conocimientos: Academicismo(3) Ciencias(2) Investigación(3)

Leyes(2)

Lingüística(3) Ocultismo(2) Medicina(2) Política(3)

Virtudes: Conciencia(4) Coraje(4) F.Vol.(5) Fe(3)

Reserva de sangre(10) Salud: ok ok -1 -3 -5



Charley Brewster

Cita: ¡El chico de al lado... tiene colmillos!

Concepto.- Era un muchacho normal, como cualquier otro, hasta aquella noche en la que descubrió que había algo raro en el nuevo vecino... Lo malo es que no se trata de algo que le pueda contar a la policía...

Papel en el grupo: Puede ser un valioso aliado o un incordio, o ambas cosas a la vez.

Entusiasta e irreflexivo, su actitud lo mete en más de un lío. Es el compañero inseparable del viejo Peter Vincent.

Naturaleza: Hombre de bien, cazador de vampiros.

Comportamiento: Arriesgado.

Residencia: Domicilio familiar.

Motivación: Salvar su pellejo y eliminar a los vampiros.

Método: Detectivesco-tecnológico

ATRIBUTOS Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

HABILIDADES Actuar 1, Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 1, Esquivar 3, Empatía 2, Pelea 1, Subterfugio 3, Armas C.C. 1, Armas de fuego (2) Conducir (3), Etiqueta (1), Sigilo (4), Informática 2, Ocultismo (cine y cómics) 2

TRASFONDOS Contactos (padres, profesores y amigos) 3, Aliados (2).

MÉRITOS Visión clara, 3 puntos.

VIRTUDES Y HUMANIDAD Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 4. Humanidad 8

FUERZA DE VOLUNTAD 7

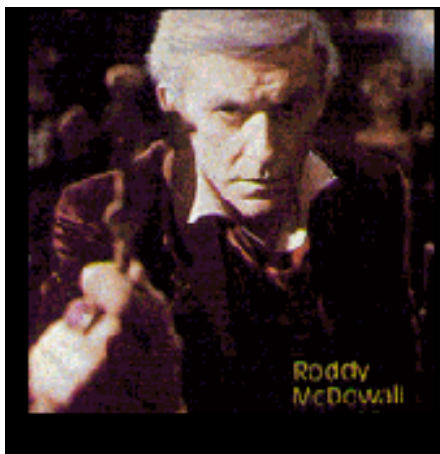
EQUIPO: Bolsa con una 45, balas, estacas de madera (a la vieja usanza) crucifijos.

SALUD: ok -1 -2 -3 -3



PETER VINCENT

Cita: "A los vampiros..., ¡los destruyo!"



Concepto: Era un hombre de los medios, un actor de películas malas de terror. Hasta aquella noche en la que descubrió de mala gana, que el vecino de Charlie no se reflejaba en su espejo...

Naturaleza: Hombre de bien, cazador de vampiros.

Comportamiento: Prudente, reflexivo un poco renuente.

Residencia: Domicilio familiar.

Motivación: Salvar su pellejo y eliminar a los vampiros.

Método: Detectivesco.

ATRIBUTOS Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción

2, Inteligencia 3, Astucia 3.

HABILIDADES Actuar 3, Alerta 2, Atletismo 1, Callejeo 1, Esquivar 2, Empatía 2, Pelea 1, Subterfugio 3, Armas C.C. 1, Armas de fuego (2) Conducir (3), Etiqueta (1), Sigilo (4), Ocultismo (2)

TRASFONDOS Contactos (amigos y gente de los medios) 3, Aliados (2).

VIRTUDES Y HUMANIDAD Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 4. Humanidad 8

FUERZA DE VOLUNTAD 5

EQUIPO: Maletín con armas contra vampiros, revólver, balas de plata, estacas de madera (a la vieja usanza) crucifijos, agua bendita y una notebook.

FE: 2

SALUD: ok -2 -2 -3 -3

EN MEMORIA DE RODDY MCDOWELL (PETER VINCENT) 1928-1998

2001-2010- Aventura escrita por M.Chiaverano. Críticas/opiniones/consultas:

legadohereje@hotmail.com

Encontrá más aventuras en www.legadohereje.wordpress.com

Vampiro, La Mascarada, es una creación de White Wolf.