



Imagen de la serie The Wire

CASO 4 GUERRA DE BANDAS

Escrita y maquetada por Mario Rodríguez para Dragom.club

Aventura para el juego de rol The Dresden Files. Está pensada para un grupo de jugadores que tengan algún tipo de agencia de investigación o se encarguen de investigar casos sobrenaturales en la ciudad de Baltimore. Este es el cuarto módulo de una campaña compuesta de casos sueltos; los anteriores se pueden encontrar en la sección de descargas de blog Dragom.club.

Se usan varios PnJs descritos en el manual básico, indicándose la página en la que salen porque no se va a repetir aquí sus historiales o estadísticas.

Este módulo he tenido que escribirlo casi desde cero, ya que por alguna razón había preparado muy poco para la partida, confiando en la improvisación para hacer la partida. No solo salió bien, sino que la escena del Club Mantis es una de las más recordadas.

Como el anterior módulo, es bastante abierto y depende mucho de las acciones de los investigadores y sobre todo como interactúen con los PnJs.

Como siempre, antes de dirigir esta partida a tus jugadores, léela, adaptala y cámbiala como quieras.

SINOPSIS

En East Green se va a desatar una guerra por el control de las almas de Baltimore. Los investigadores se van a encontrar justo en medio del fuego cruzado, y van a tener que decidir que bando saldrá victorioso. ¿Se decantarán a favor de quien quiere adormecer las almas de sus habitantes y convertirlos en drogadictos, o lo harán a favor de quien quiere devorar sus almas y convertirlos en meras cascaras vacías?

Mi apuesta es que se decantan a favor de los vampiros, que para mi son peores.

TRAMA INICIAL

Hace un año un vampiro blanco, Nikolajs Troickis, fijo su residencia en East Green, pensó que era un buen lugar para alimentarse de la desesperación. Pero llamó la atención de “Lizard” Gibbs, un camello local, por sus extrañas costumbres, y creyó que debía ser un poli y lo hizo vigilar. Tras varias muertes, desapariciones y hechos extraños, decidió reunir a su gente y acabar con él. Descubrió que era algo más que un simple psicópata y tras un

duro enfrentamiento consiguieron acabar con él. Desde entonces Lizard vigila su territorio para que no entre ninguna alimaña monstruosa, y planea expandirse. Mientras, la hermana del vampiro, Monika Troickis, quiere venganza pero no ha conseguido averiguar el paradero de Lizard y mucho menos llegar hasta él. Ha decidido contratar a cierta agencia de detectives para que hagan salir a la rata de Lizard de su escondrijo...

REPARTO DE PERSONAJES NO JUGADORES

Wallace “Lizard” Gibbs (pg. 336): dirige una pequeña banda de narcotraficantes que tiene East Green como su territorio. Aunque intenta evitar la violencia porque “es mala para el negocio”, dirige con puño de hierro y no tolera que se desafíe su autoridad. Hace un año tuvo un encuentro con un vampiro blanco al que mató, así que sabe que existe lo sobrenatural y tiene experiencia en pelear contra monstruos.

Monika Troickis: vampiresa blanca, se alimenta de la desesperación. Es una mujer espectacular, rubia, de veintitantos años, y viste con elegancia escotada. Es la hermana del vampiro asesinado por lizard y busca venganza, va a usar a los investigadores para que le hagan el trabajo de campo. Es astuta y ambiciosa, y va a aprovechar su venganza para hacerse con el control de East Green, que es un buen sitio de alimentación, y ganar así importancia en la Corte Blanca.

East Green (pg. 349): Es un complejo de apartamentos de protección oficial de dos plantas separados por césped, parques y jardines; encontrarás algo más de info en la página 349 del manual. Sus habitantes respetan (y tienen miedo de) “Lizard” Gibbs y tratan de no meterse en sus asuntos.

Mantis Club: Un club/burdel clandestino de música techno en la zona de Fells Point. El propietario oficial es Dave Gerard (pág. 337 del manual), que además dirige la parte de club de música. Hay una zona para clientes VIP en la que Alexandra Legios (pág. 323) ha creado un burdel clandestino. Es un lugar al que suelen ir los vampiros blancos de la ciudad. En principio, los investigadores no se encontraran con los propietarios, pero sí verán a Curt Gazo (pág 338 del manual) que trabaja de portero. La zona de Fells Point puedes verla en google maps, y hay algo más de info en la página 349 del manual.

Como ves, en el listado de PnJs he incluido localizaciones



UN DÍA MÁS EN LA OFICINA

El inicio de la aventura presupone que los jugadores tienen una agencia de detectives o similar. Si no es así, tendrás que adaptar esta parte.

Los investigadores reciben la visita en su despacho de una mujer despampanante, rubia, joven, que viste un traje elegante con escote. Habla con un ligero acento exótico y una voz suave y cautivadora.

Se presenta como Monika Troickis y quiere contratar a los investigadores para encontrar el rastro de su hermano desaparecido, Nikolajs Troickis. Hace ya un año que perdió el contacto, cuando se mudó a Baltimore. Lo último que supo de él es que alquiló un apartamento en el East Green. No tenía un trabajo fijo y no sabe mucho que hacía. Aparte de una foto, no hay mucha información que pueda darles sobre él. Tenía poco contacto con la familia y por eso es ahora, tras un año sin saber de él, que se ha dado cuenta de que algo malo ha podido sucederle y ha decidido recurrir a la ayuda de profesionales.

La foto muestra un joven apuesto y sonriente, con ropa informal y algunos tatuajes en los brazos.

También les dirá que no es de Baltimore y se está alojando en un hotel (dará los datos de contacto).

Monika es una vampiresa de la Corte Blanca pero se está haciendo pasar por humana. Si algún investigador sospecha podrá hacer una tirada de Saber contra dificultad 4 (es el valor de Engañar de Monika). Si saca la tirada tendrá una sensación como si fuese una presa delante de un depredador; si la saca contra dificultad 6 (es decir con dos aumentos), además sabrá que es un vampiro.

Si la confrontan con esto, admitirá serlo (no es que se haya presentado como "humana") pero que el trabajo es real y les pide que acepten, y que les puede interesar llevarse bien con la Corte Blanca. Si no aceptan el caso, díles que se acabó la sesión de Dresden y que otra cosa quieren hacer.

Debería ser una tirada enfrente, pero considero que Monika saca la media en los dados y evito hacer la tirada

INVESTIGANDO A NIKOLAJS TROICKIS

No hay mucha información de él. No tenía ningún trabajo, vivía con el dinero que les robaba a sus víctimas.

Si tienen contactos con la policía pueden intentar conseguir una antigua ficha policial suya. Es sospechoso de varios hurtos menores que no llegaron a nada serio, la última entrada es de hace ya más de un año. Las presuntas víctimas (de los robos) sospechan que fueron drogados y no recuerdan mucho. Recuerdan haber ido al Mantis Club por la noche e irse con él, pero poco más. Cuando interrogaban a Nikolajs, solía comportarse de forma arrogante y hostil, y más de una vez pasó la noche en el calabozo. *Sacar una ficha policial es algo ilegal, no será un favor fácil de obtener*

El apartamento en el que vivía lo ha alquilado una familia de clase baja, que no saben nada de él ni dejarán que entre nadie a fisgonear.

El interior tiene decoración algo cutre a base de papel pintado, muebles baratos y desgastados y cierto desorden general. Aunque una tirada de Investigar a dificultad 4 podrá descubrir unas preocupantes manchas de sangre seca bastante grandes detrás del papel en una de las habitaciones, no hay nada más.

Si preguntan por él en la zona, la gente se mostrará evasivo y les rehuirá con excusas al ver la foto, o no sabrán nada de él. La gente sabe que se metió en un lío con Lizard, pero nunca le mencionaran para evitar problemas. Después de presionar a varios y alguna buena tirada social podrán encontrar a alguien que se acordará de haberlo visto hace un año y que frecuentaba el Mantis Club situado en Fells Point.

Esta parte se puede expandir con un encontronazo con algún grupo de pandilleros. Puede que no les gusten las pintas de los investigadores o que les tomen por polis con tantas preguntas. Intentarán intimidarles y que se larguen del barrio, con grandes aspavientos y sacando las pipas. En la parte final del módulo podrás encontrar sus fichas

Los Troickis son de Latvia

Si jugaron el caso 3, habrán conocido un par de policías...

EL CLUB MANTIS

Es un club de música techno que esconde un burdel clandestino sólo para VIPs, es decir para vampiros blancos y sus presas.

Al entrar deberán hacer una tirada de Saber a dificultad 3 para detectar una sensación de desesperación y de excitación que flota en el ambiente. Es algo muy inusual y debe haber algún motivo para que se este concentrando aquí. Si sacan tres aumentos en la tirada diles que se os ocurre que puede ser una zona de caza muy habitual de vampiros blancos.

Hace ya un año que Nikolajs no pisa el club, así que no va a ser fácil que encuentren a alguien que se acuerde de él. Uno de los barman, tras hacer memoria, si podrá decirles que se acuerda de él, un habitual de la zona VIP pero lo único que podrá decir es que hace ya un año que no le ve.

La mayoría de los vampiros blancos no conocen el plan de venganza de Monika, pero si que recuerdan a Nikolajs. Aunque no le tenían mucho aprecio no les gusta que venga alguien a indagar sobre ellos.

Si los investigadores son mortales o se hacen pasar por ellos (con tiradas de engañar), uno de los vampiros blancos (Nicodemus Richmond) les dirá que le conocía bien y habló con él hace poco, y luego les invitara a la zona VIP para que puedan hablar sin tanto ruido.

Una vez allí, jugara con ellos y luego intentara comérselos con ayuda de algún otro vampiro (1 por cada dos investigadores, en total).

Si los investigadores no son mortales, Nicodemus les invitara a la zona VIP, y les preguntara por qué le buscan. Cuando crea que no puede sacarles mas información, pasara a mostrarse desdeñoso y provocativo, y les amenazará: no va a tolerar que gente externa a la Corte Blanca vayan fisgoneando los asuntos de uno de los suyos. Deberán abandonar la investigación, ya que si hay algo peligroso involucrado la Corte Blanca no podrá garantizar la seguridad de los investigadores (mostrará los dientes al decir esto). Además usará su poder de incitar emoción (desesperación) a distancia como maniobra, para hacerles más sumisos. Si los jugadores reaccionan atacándolo le estarán dando la excusa que busca para comérselos, pero si se mantienen tranquilos, tendrá que dejarles ir.

Nicodemus Richmond es sólo un don nadie en la Corte Blanca, con ganas de buscarse problemas. Los acuerdos Unseelie le impiden atacar a los investigadores de forma pública y abierta, y por eso intenta provocarles.



Ilustración © Nosolorol
obra de Javier Charro

VAMPIROS DEL CLUB MANTIS

Aspectos: abusón, le gusta jugar con su presa

HABILIDADES: Armas de Fuego +1. Atletismo +2. Carisma +2. Convicción +1. Disciplina +3. Engañar +2. Empatía +2. Intimidar +1. Investigar +1. Presencia +3. Puños +2. Vigor +1

PODERES: Debilidad: la Verdadera Esperanza, Vampiro Emocional, Dependencia Alimentaria, Potencia Inhumana 2, Recuperación Inhumana 2, Velocidad Inhumana 2 Incitar Emoción (Desesperación) 1: pueden hacer maniobras

Mental 000 Físico 000 Social 0000 Ansia 0000

Puede borrar una consecuencia física leve como acción secundaria por escena

Mirada vampirica +2 Arma:2 mental. Puños +2 Arma:2

Esquivar +3, Iniciativa +4, puede avanzar una zona como acción secundaria sin penalizadores

*Revisa estos valores y
adaptalos a la fuerza de tu
grupode jugadores*

CONOCIENDO AL SEÑOR LIZARD

Las preguntas e indagaciones de los investigadores han llamado la atención de Lizard, que está muy interesado en cualquiera que tenga que ver con un monstruo come almas. Así que va a "invitarles" a una conversación.

Cuando veas que han agotado la fase de investigación y no sepan que hacer, varios matones (2xinvestigador), aparcaran sus coches delante de los investigadores, bajaran de ellos y les dirán que Lizard quiere tener una charla con ellos mientras muestran que llevan pipas. No les cachean ni les quitan la armas (salvo que lleven fusiles o bazookas), y les hacen subir a dos a cada coche; a la parte trasera, ellos irán en la parte delantera.

Si los investigadores se niegan a subir a los coches y se resisten, habrá pelea. Si pierden, les quitarán las armas y les llevarán delante de Lizard. Si ganan, espero que dejen a alguien vivo para interrogarle, que podrá contarles que Lizard quiere hablar con ellos sobre Nikolajs aunque no sabe muy bien por qué, y que les espera en un apartamento del East Green (el mismo en que vivió Nikolajs). Si no pueden preguntar a nadie o no van a la cita con Lizard, éste decidirá dejarse de amabilidades e ir a por ellos con todo. Les emboscará con 4 matones por investigador armados con fusiles, aunque los vampiros blancos pueden aparecer en mitad de la refriega (ver la página siguiente).

Lizard les espera en el apartamento en el que vivió Nikolajs, sentado en el sofá de la familia que han desahuciado para mostrar su poder e influencia. Es un camello al que le va bien, bien cargado de cadenas de oro y armas (tienes su ficha en la pag 336 del manual). Estará acompañado, pero algunos de los matones que han traído a los investigadores se quedarán fuera. En total, distribuidos por el salón hay tantos pandilleros como investigadores, con las pipas bien visibles, y habrá otros tantos por el resto del piso. Se muestra tranquilo, frío y amenazador. Les pregunta qué quieren de Nikolajs, por qué le buscan, qué saben de su cliente (no le va a hacer ninguna gracia saber de Monika).

A cambio, les dirá que Nikolajs era un monstruo, que le pusieron en el sitio que se merecía, y luego quemaron bien sus restos. La forma en que se movía y como encajaba las balas era inhumana, era un monstruo y deberían recibir una medalla o algo. Y con su hermana (si le han hablado de ella) habrá que hacer lo mismo.

La ficha de Lizard la puedes encontrar en la pagina 336 del manual.



Imagen de Wallace "Lizard" Gibbs
Ilustración © Nosolorol 2015, obra de Javier Charro

ASALTO AL BLOQUE

Monika Troickis no ha estado sentada en el hotel en el que supuestamente se hospeda. Ha hecho seguir a los investigadores discretamente, y cuando les han visto subir a los coches de los pandilleros se ha dado cuenta de que Lizard por fin ha picado el anzuelo. Mientras los investigadores hablaban con Lizard se han desecho discretamente de los que vigilaban por fuera y se preparan para irrumpir en el apartamento. Cuando te parezca bien entraran patada en la puerta a matar a Lizard y su banda, tantos vampiros como investigadores más la propia Monika. En principio no atacaran a los investigadores, pero el espacio es reducido y las balas de los cargadores abundantes.

Los jugadores tendrán que tomar una decisión rápida mientras las balas buscan sangre por el pequeño salón familiar. Podrán ver a Monika en el grupo de asalto y reconocerlos como vampiros blancos debido a que están usando sus poderes, pero no cuántos son exactamente ni que bando tiene las de ganar. ¿Apoyaran algún bando? ¿Tratarán de huir o esconderse? Si no deciden con suficiente rapidez asume que se han quedado sentados estupefactos sin reaccionar: reciben un ataque fortuito cada turno que no pueden esquivar, hasta que reaccionen.

- Si apoyan a Lizard: La gente de Lizard se ha visto sorprendida y está claramente superada. Los investigadores tendrán que enfrentarse cada uno a un vampiro. Cuando derroten a Monika o a la mitad de los vampiros ganarán la pelea

- Si apoyan a Monika: a pesar de la sorpresa, la gente de Lizard es dura y consiguen reponerse. En este caso tendrán que enfrentar a un pandillero cada uno. Si derrotan a Lizard o a un tercio de pandilleros ganarán la pelea

- Si se quedan detrás de alguna cobertura, recibirán cada turno un ataque fortuito, pero tienen el aspecto "a cubierto" que podrán usar. El combate durará 4 ó 5 asaltos

- Si huyen, tendrán que intentar salir de una batalla en un piso de habitaciones pequeñas y pasillos estrechos. Cada turno recibirán un ataque fortuito y además tendrán que superar dos zonas con una tirada de atletismo a dificultad 3 (con un aumento puedes moverte las dos zonas en un turno).

En cualquier caso, no hagas tiradas de PnJs peleandose contra otros PnJs. Narrá qué bando va ganando según las acciones de los investigadores. Si apoyan algún bando, éste terminará por ganar la pelea. Si no apoyan ningún bando, o deciden dividirse y apoyar unos a un bando y otros al otro, improvisa y decide quien gana.

Si durá mucho la pelea, o porque lo prefieras así, el lider del bando perdedor, Lizard o Monika, puede escapar de la escena. Los investigadores se habrán ganado un enemigo

MATONES DE LIZARD:

Conceptos: Esbirros, Con conocimiento de lo sobrenatural, Este es mi barrio

HABILIDADES

Armas de Fuego +2

Atención+2

Atletismo +2

Contactos +1

Convicción +1

Empatía +1

Engañar +3

Intimidar +3

Presencia +2

Puños +1

Recursos +1

Saber +1

Vigor +2

Revisa estos valores y adaptalos a la fuerza de tu grupo de jugadores

ESTRES

Mental 000

Físico 000

Social 00

NOTAS

Pistola +2 Arma:2, Esquivar +2, Iniciativa +2

Los ataques fortuitos se hacen con un bono de +2 y hacen un daño de Arma:2

MONIKA TROICKIS:

Conceptos: Hermana vengativa, Ambiciosa, Siempre busca como sacar beneficio

HABILIDADES

Allanamiento +2
Armas de Fuego +2
Atención+2
Atletismo +2
Carisma +3
Contactos +1
Convicción +2
Disciplina +3
Engañar +4
Intimidar +1
Investigar +1
Presencia +3
Puños +2
Recursos +1
Sigilo +1
Vigor +1

PODERES:

Sex Appeal (pg. 137): +2 a seducción
Vampiro Emocional (pg. 168)
Debilidad: la Verdadera Esperanza (pg. 167):
Recuperación Inhumana 2 (pg. 153)
Velocidad Inhumana 2 (pg. 169)
Incitar Emoción 2 (Desesperación, Emoción duradera, contacto): Arma 2 mental (pg. 151)

ESTRES

Mental OOO
Físico OOO
Social OOOO
Ansía OOOO
Armadura física 1 (kevlar)

Puede borrar una consecuencia física leve como acción secundaria por escena

NOTAS

Pistola +2 Arma:2
Contacto de Desesperación +4 Arma:2 mental
Esquivar +3, Iniciativa +6,
puede avanzar una zona como acción secundaria sin penalizadores

SEGUIDORES DE MONIKA:

Conceptos: Esbirros, Aires de superioridad

HABILIDADES

Allanamiento +1
Armas de Fuego +2
Atención+1
Atletismo +2
Carisma +2
Contactos +1
Convicción +2
Disciplina +3
Engañar +2
Intimidar +1
Investigar +1
Presencia +1
Puños +2
Sigilo +1
Vigor +1

PODERES:

Vampiro Emocional (pg. 168)
Debilidad: la Verdadera Esperanza (pg. 167):
Recuperación Inhumana 2 (pg. 153)
Velocidad Inhumana 2 (pg. 169)
Incitar Emoción 2 (Desesperación, contacto): (pg. 151): puede aplicar maniobras

ESTRES

Mental OOO
Físico OOO
Social OOOO
Ansía OOOO
Armadura física 1 (kevlar)

Puede borrar una consecuencia física leve como acción secundaria por escena

NOTAS

Pistola +2 Arma:2
Contacto de Desesperación +2 maniobra
Esquivar +3, Iniciativa +5,
puede avanzar una zona como acción secundaria sin penalizadores

EPÍLOGO

Las consecuencias de la partida dependen enteramente de la elección entre dos males que habrán tenido que hacer los jugadores:

- Si eligieron apoyar a Monika, East Green se convertirá en una zona de caza frecuente de la Corte Blanca. Monika ganará influencia entre los suyos, y se puede convertir en un contacto y fuente de casos/problemas de los jugadores. Monika sólo busca su beneficio personal, y recurrir a ella como contacto puede ser problemático, no hace nada gratis.

- Si eligieron a Lizard, East Green seguirá siendo su territorio. Intentará proteger a sus habitantes frente a otros seres sobrenaturales, pero seguirán teniendo la miseria propia de la zonas de droga. Lizard se convierte en un contacto y puede recurrir a los investigadores si tiene más problemas de rasgo sobrenatural.

- Si eligieron ser neutrales y huir o no enfrentarse a nadie, tendrás que decidir que bando gana y quien sobrevive. El resultado será similar al que se muestra arriba con algunas diferencias: Si gana Monika considerará que los investigadores habrán hecho su trabajo y les pagará, pero no se convertirá en un contacto; si gana Lizard estará muy enfadado y se convertirá en un enemigo de los investigadores, y tratará de matarlos si puede.

- En cualquier caso, puedes decidir que el líder del bando derrotado consiga huir de la zona y sobrevivir. Lizard se convertirá en un enemigo de los investigadores. Si lucharon contra los vampiros, Monika jurará venganza sobre ellos. En futuros casos puedes meter emboscadas de matones suyos, que no tendrán nada que ver con el caso que estén investigando.

Jerez de la Frontera, Agosto 2019

Ha pasado más de un año desde que jugué partidas de Dresden Files y más desde que dirigí este caso de investigación para el blog del Club Dragom. Además, como ya comenté en la introducción, he tenido que reescribirla. Así que hay partes que no están testadas y no estoy seguro de no haber cometido algún error a nivel de reglas.

Esta partida trata de elegir entre dos males, y decidir sin poder pensar. Lo más probable, creo yo, es que decidan a favor de los vampiros, dadas las ideas románticas que hay sobre ellos y a la influencia del juego de rol vampiro. No creo que lleguen a darse cuenta de que los vampiros se dedican a comerse el alma de cualquiera y a sembrar la ruina y desesperación sobre todos.

Para descargarte este módulo y mucho más material gratuito visita Dragom.club

El Club Dragom es una asociación lúdica de juegos de rol, de mesa, wargames, etc. Si quieres realizar alguna actividad con nosotros o sólo conocernos puedes visitar nuestro local. Para saber más entra en nuestro Facebook o en la sección del blog Dragom.club/contacto