

Créditos

Escrito por: Chris Howard.
Desarrollado por: Bill Bridges.
Edición: Laura Perkinson.
Dirección artística: Chris McDonough.
Maquetación y tipografía: John E. Park.
Ilustración de portada: Cliff Nielson.
Ilustración de contraportada: Ash Arnett.
Ilustraciones: Brian LeBlanc.
Diseño de portada y contraportada: Chris McDonough.

Agradecimientos especiales

Mark "Joe Hollywood" Rein-Hagen, por convertirse en la abejita de Spelling.
Stewart "Volando sin red" Wieck, por su disfunción de módem.
Stephen "Escape lento" Wieck, por sus ejercicios chi.
Ben "Maravillado y confuso" Monk Jr., por pensar lo correcto al oír la "Canción del inmigrante".
Louvie "Como si lo necesitase" Locklear, por sus cinco tazas de café en una mañana.
Sam "Cynthia" Chupp, por cómo adora ser llevado al límite.
Stanley "Chavales Asesinos" Krause, por su lectura para el tiempo libre.
Rob "Sopapo" Hatch, por lo que le hizo a Ian.
Erin "La larga marcha" Kelly, por tomarse un tiempo tan espantosamente largo para mudarse.
Michelle "Aquí mando yo" Prahier, por convertirse en la reina de la isla de la ficción.

Mike "Caja de aparejos" Krause, por guardar pañales donde guardas sus cebos.

Kim Oh Soon "Tirando a la izquierda" Shropshire, por sus instrucciones para llegar a su casa.

Créditos Edición Española

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.
Traducción: David Alabort.
Coordinador de la traducción (línea Hombre Lobo): David Alabort.
Rediseño y maquetación: David Alabort, Luis Herrero y Javier Pérez Calvo.
Impresión: Talleres Gráficos Peñalara.
Filmación: Autopublish.

Agradecimientos especiales

A todos los que leéis nuestros libros y revistas ¡gracias! Sin vosotros no somos nada.
 Los que no nos leéis, ¿a qué esperáis?
 Al aire acondicionado que, como el año pasado, sigue siendo nuestro más fiel amigo.
 A todas aquellas neuronas que tuvimos y ya se fueron. Saludos desde aquí.
 A la microfibra de los sacos de dormir y a Coleman y sus pequeños hornillos.
 De Luiso a Chris Carter, y a Sebas por huir del maldito cementerio.
 Del resto a Luiso por no recordar que llevaba el chaleco antibalas.
 ¿Alguien sabe que es ese cilindro metálico?

Dosdediez inicia una nueva etapa que esperamos goce de vuestro apoyo de igual forma que lo tuvieron los primeros números. Pero necesitamos vuestra ayuda: módulos, sugerencias, comentarios... serán bienvenidos.



Publicado por **La Factoría**, C/Plaza, 15. 28043 Madrid. © por la versión española
 www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es
 Apúntate a la lista de correo sobre el Mundo de Tinieblas: tinieblas@distrimagen.es
 La información para suscribirte está en www.distrimagen.es
 Septiembre de 1997

© 1995 White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de White Wolf, Inc.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes. Debido a su temática, este producto se recomienda sólo para lectores adultos.

ISBN: 84-8896641-5 Depósito Legal: M-31.425-I-1997



PROYECTO CREPUSCULO

Contenidos

Chusma de callejón	5
La confrontación de una agente del SAD con lo sobrenatural	
Introducción: En defensa del reino	11
Libro Uno: A medianoche, todos los agentes...	
Sección para jugadores y Narrador	
Capítulo Uno: Quien persigue monstruos	17
Creación de personajes de agencias del gobierno	
Capítulo Dos: El SAD	31
La agencia de parainteligencia más activa de EEUU	
Capítulo Tres: LA NSA	49
Divisiones de parainteligencia de alta tecnología	
Capítulo Cuatro: Otras agencias	55
CIA, CDC y otras agencias gubernamentales	
Libro Dos: Secretos	
Sección sólo para el Narrador	
Capítulo Cinco: Narración	61
Secretos de las agencias de parainteligencia de todo el mundo	
Capítulo Seis: El contrato de St. Claire	81
Una historia para agentes novatos del SAD	
Apéndice: G-Men	113
Personajes pregenerados	
Hoja de personaje	118



Chusma de callejón

5:35 a.m.

"No son más que animales, señora. Todos ellos. Sucios animales inútiles. Y así mueren algunos. Deberíamos sentarnos tranquilamente y dejar que se maten unos a otros, lo que yo le diga."

Estoy frente al amazón carbonizado de los almacenes de Magadon Inc. junto al muelle. El anaranjado cielo de diciembre ha iniciado pronto su tarea diaria de dejar caer nieve sobre Nueva York. Los copos convierten la calle en un remolino de blanco y amarillo de vapor de sodio. El policía que hay frente a mí es joven, demasiado joven para estar hablando de esa forma. Ignoro su editorial y le dejó atrás, acercándome a los restos todavía humeantes.

"De todas formas, no vale la pena hacer un maldito caso federal de esto", añade como un último disparo a mi espalda.

Los bomberos han despejado un sendero entre los escombros. Camino a través de la masa de metal y cristal que fue una vez la puerta delantera. Hay otro poli joven allí, inclinado contra un pilar de hormigón. Parece verdaderamente enfermo.

"¿Dónde está el cuerpo?" digo mientras muestro mi placa, preguntándome si será capaz de no vomitar el desayuno. Con los labios contraídos, el poli inclina

la cabeza hacia una sala a mi derecha. Me vuelvo en esa dirección, escogiendo cuidadosamente mi camino entre los escombros. La habitación al final del corredor es un torbellino de actividad. Las paredes se mantienen todavía en pie, pero el suelo está cubierto por los quemados restos de lo que era el tejado, y la nieve empieza a caer sobre todo ello.

"Aquí, 'Nessa."

Es el capitán Biley. Sonríe. Es un rostro del pasado, de cuando yo era la oficial Vanessa Pratt del Departamento de Policía de la Ciudad de Nueva York, no la agente Pratt, del FBI. Hace ya dos años de mi conversión forzosa, pero nos seguimos viendo más o menos cada mes.

"Es un caso extraño. Por aquí," comenta guiándome hacia un callejón sin salida de vigas de acero. El calor que desprenden los restos del incendio combate el viento frío del exterior. Por ahora, el calor parece estar ganando. La nieve golpea el metal con pequeñas explosiones de vapor.

"Realmente extraño. Todavía no nos hemos acercado al cadáver. A alguien de arriba le pareció que olía raro y llamó a los federales. ¡Malditos federales! Siempre metiendo las narices en..." dice con un guiño. Mis propias palabras hacen sólo dos años. Su sonrisa se vuelve de plomo cuando llegamos al cuerpo.



Es un hombre joven, con ropa de cuero de motorista. Unos veinte años, caucásico, pelo largo. El cadáver ha sido salvajemente herido, como por animales salvajes. Las entrañas están esparcidas a su alrededor en un sangriento desastre. Pero eso no es lo extraño. Aunque el edificio parece haber sufrido el impacto de una bomba-A, el cuerpo ni siquiera parece tocado por el fuego. ¿Y qué? Alguien arrojó aquí el cadáver cuando el incendio quedó extinguido. Difícil, con todos los bomberos por allí, pero con todos...

Sigo la mirada de Bliley hacia el suelo. Hay un centímetro de hollín cubriéndolo todo. Ni una huella. Intento aguantarme las ganas de un cigarrillo; podría decir ya que éste va a ser un caso de diez paquetes.

8:00 a.m.

Estoy en la Comisaría del Sexto Distrito, en los archivos del depósito, leyendo sobre otros tres casos recientes similares a éste. Otros tres motoristas, todos miembros de la misma pandilla, los Sangres Jóvenes. Los tres fueron despedazados durante la última semana y abandonados en lugares nada discretos. ¿Como advertencia? Y en ese caso, ¿para quién? El expediente policial de la banda podría atragantar a un caballo. Casi todo pequeños: algunos atracos, drogas, asalto con agravantes. Algunos de los motoristas estuvieron encarcelados hasta que alguien (los archivos no dicen quién) los sacó hace un par de años. Desde entonces, han sido intocables. En algún punto del camino debieron hacer contacto con un talento legal de primera fila. Eran una bandada de aves migratorias hasta hace unos nueve meses, cuando de repente decidieron establecerse aquí. ¿Qué puedo sacar en limpio de todo esto? Enciendo un cigarrillo: calma mis nervios y me ayuda a pensar.

Suponiendo que quizá hubiesen encontrado un trabajo, repaso las páginas en busca de una pista sobre quién podría haberles contratado, pero no hay suerte. ¿Magadon? No, demasiado legal. Obviamente, se las han arreglado para cabrear a alguien en su nuevo empleo. Quien sea no parece estar demasiado preocupado por sus conexiones legales. El expediente me dice que se han instalado en Devil's Town, uno de los peores agujeros de la ciudad. Se menciona un tugurio local: un bar llamado el Tire Iron. Bonito nombre. No pienso ir sin mi pistola.

Dios, soy una mujer de treinta y nueve años, y voy a cumplir cuarenta la semana que viene. ¿Qué hago yendo a un sitio así? Pienso en Fred, mi ex, y en mi hijo Roy. Se largaron hace un año, y no puedo decir que les culpe. El viejo tópico de las esposas de los policías demostró ser cierto. Treinta y nueve y divorciada. No es exactamente lo que había planeado para mi vida.

Llamo a la central antes de salir, sólo para que sepan lo que ocurre. El apoyo en el Departamento de Asuntos Especiales es un chiste, pero al menos si muero

podrán poner un alfiler en el mapa. El apoyo es todavía más incierto cuando eres la única mujer afroamericana del departamento. El bastardo de Fiske me hizo saber muy claramente que yo no era exactamente bienvenida, incluso aunque me amenazó con eliminarme si me negaba a trabajar para él. Supongo que pensaron que una poli que sabe de la existencia de los vampiros es una amenaza para la seguridad nacional (sea eso lo que sea) si se le permite trabajar por su cuenta. "Ten cuidado," me dicen por teléfono. Como si pudiese elegir.

10:40 a.m.

El tráfico en la ciudad era peor que de costumbre, pero eso no es ninguna sorpresa. Devil's Town es justo como lo había imaginado. La blanca nieve de la mañana está ya gris y fangosa. Viejos edificios industriales clausurados me contemplan a través de ventanas atrancadas y sin vida. El Tire Iron no abre hasta las once, así que espero en mi coche al otro lado de la calle. Por fin llega el encargado y abre la puerta. Estoy junto a él antes de que haya pasado al interior.

"Disculpe," le digo, mostrando mi placa.

"¿Qué pasa?" Sus ojos me recuerdan las ventanas que nos rodean.

"Tengo algunas preguntas que hacerle. ¿Le importa si paso?" Dentro no hace mucho más calor, pero al menos no hay viento. Voy directa al asunto. "Estoy buscando a miembros de los Sangres Jóvenes. Creo que vienen mucho por aquí." Por un momento, parece como si alguien le hubiese dejado caer una bola de jugar a los bolos en el pie, pero enseguida recupera su mirada en blanco.

"Nunca he oído hablar de ellos." No tiene sentido presionarle. Si los expedientes son precisos, estarán aquí sobre las cinco. Y yo les estaré esperando.

12:30 p.m.

No tengo nada mejor que hacer hasta las cinco, así que decido dar un paseo por el vecindario. La zona no es tan mala como había pensado al principio; es peor. Al menos ha dejado de nevar. Almacenes abandonados, casas abandonadas, fábricas abandonadas. Un gran descampado lleno de nieve, que parece servir también como vertedero, llama mi atención. En un rincón del solar que se extiende frente a mí está la desvencijada estructura de una vieja gasolinera. Hay una hoguera en el interior. Okupas, probablemente.

En otras circunstancias, no lo hubiese mirado dos veces, pero veo algo interesante: huellas de moto. Van hacia las ruinas de la gasolinera, pero no vuelven. Desabrocho la tapa de mi pistolera y camino de puntillas hacia la gasolinera, lo más silenciosamente posible. Eso es bastante silencioso; puedo oír los latidos de mi propio corazón.

Voces. Voces de niños. Estoy a punto de darme la vuelta con un suspiro de alivio, pero algo me

hace seguir adelante y luego al edificio. La pared está parcialmente derruida y puedo ver el interior. Cinco niños, todos probablemente entre los doce y los dieciséis años y pertenecientes a varias razas distintas. Están vestidos con ropas que parecen harapos incluso según los criterios de Devil's Town, pero están contentos y riendo. Por un momento siento ganas de unirme a ellos, pero pasa rápido. Hay un olor a muerte en el aire: el mismo olor del almacén donde fue descubierto el cuerpo.

En el suelo, ante los niños hay otro hombre, al que reconozco rápidamente de los archivos como un Sangre Joven. Un gran perro gris husmea el cuerpo sin vida, mientras uno de los niños pasa los dedos sobre el pelaje del animal.

No. Soy una chica de campo, y eso no es un perro. Es un lobo.

"El chico gusano no llegó a saber lo que le golpeó, ¿verdad, Angie?"

"No. Era comida ciega para gusanos. Igual que los demás," contesta la chica. Obviamente la líder, es una muchacha alta, de raza blanca, con una expresión hambrienta y ansiosa en su pálido rostro, pero nunca he visto unos ojos tan penetrantes como los suyos. "Vamos a armarla esta noche. Les demostraremos que si matan a amigos de Circus Lupus, ellos tampoco vivirán mucho."

Ya he oído bastante. Obviamente se trata de una guerra de bandas. Aunque me estoy dando palmaditas en la espalda por haber solucionado el caso tan rápidamente, aún queda la cuestión de a quién debo arrestar. He oído hablar de Circus Lupus, por supuesto. Como la mayoría de los neoyorquinos. Chicos de la calle que se han sobrepuesto a la vida en la calle. Algo así como los Ángeles Guardianes, pero más duros. Han limpiado vecindarios enteros, librándolos de droga y violencia. También se dedican a las tareas sociales, desde hacer la compra para ancianas a abrir terrenos de recreo. Buenas obras. Buenas relaciones con la policía, también.

Mientras repaso su lista de méritos descargo demasiado peso sobre mi pie derecho. No llego a caer, pero hago un pequeño ruido, un crujido, sobre la nieve. No tan alto como para que me oigan... o al menos eso creo. Y entonces cinco caras hambrientas se vuelven hacia mí.

Las apuestas se han elevado, así que decido jugar a lo grande. Pistola en mano, entro en el edificio. Llevo puesta mi cara de madre autoritaria, la que solía llevar el temor de Dios a mi hijo cuando se portaba mal.

"Levantad las manos muy despacio. Quedáis todos detenidos." Nada. Sólo cinco pares de ojos salvajes, agudamente concentrados en mí. Seis, contando al lobo.

"Eh, hermana. No tienes nada que hacer aquí. Ábrete, y nadie saldrá herido." Es uno de los chicos; joven, negro, de unos trece años. Le observo, sabien-



do cuál ha de ser mi imposible respuesta. Él mira mi pistola tan tranquilamente como si fuese un tirachinas, y, de pronto, tengo la asfixiante sensación de que no es simple bravuconería por su parte:

"Arriba las..." lo intento de nuevo.

"Basta ya." Esta vez es la chica. Da un paso hacia delante. Hay un borrón de movimiento y su lobo se lanza sobre mí.

1:30 p.m.

Debo haber resbalado, golpeándome la cabeza con alguna piedra. El helado viento gime a través de las paredes de la gasolinera. Estoy sola. Ningún niño, ningún lobo, ningún cadáver. Pero hay un fuego, y sangre y huellas en la nieve. Huellas de zarpas. Recojo algo de la nieve ensangrentada y la guardo en una bolsa de plástico para pruebas. Me estoy helando, y decido tomarme un café. Por el camino, veo a una mujer paseando a un perro tan pequeño que casi podría ser una rata con una correa. No se por qué, pero me aterroriza.

5:00 p.m.

Casi ha anochecido, y está empezando a nevar otra vez. He matado las últimas horas intentando recomponer los hechos y sacar algo en claro. Hay algo muy extraño en todo esto. Por más que intento dominarla, mi mente sigue volviendo a los chicos de Circus Lupus, poniendo colmillos afilados como cuchillas en sus bocas. No son vampiros, no a la luz del día, sino alguna otra cosa. ¿Hombres lobo? El departamento lleva meses investigándolos. Los cadáveres muestran el tipo de carnicería que suele asociarse con ellos. Y yo sin mis balas de plata.

Bueno, no puedo ir a la policía, y hace falta una orden del Congreso para conseguir ayuda del departamento, así que estoy de nuevo en el Tire Iron esperando a los Sangres Jóvenes. No tengo que esperar mucho tiempo. Tres de ellos aparecen, ciegos de alguna sustancia ilegal. Veo sus reflejos en la máquina de discos cuando el encargado me señala discretamente. Los tres miran en mi dirección y se van, uno a uno. Sigo al último. Hay demasiada nieve para sus motos, y van a pie. Veo cómo el último desaparece por un callejón a tres manzanas de distancia. También podían haber puesto un cartel luminoso diciendo "emboscada". No tiene sentido hacerles esperar.

Corro a lo largo de cuatro manzanas para acercarme al callejón por el lado opuesto. El angosto pasaje está bastante protegido de la nieve: no hay más de una pulgada sobre el suelo. Como esperaba, hay tres siluetas mirando hacia el lado contrario del callejón, lejos de mí. El nivel de inteligencia de los criminales de hoy en día es verdaderamente pasmoso. El de los agentes del FBI no es mucho mejor.

Caminaré hacia ellos, les detendré y me inventaré algunos cargos mas tarde. Puedo hacerlo, trabajo para el gobierno.

Pistola en mano, me acerco tan silenciosamente como puedo. Estoy a unos diez metros cuando uno de ellos se da la vuelta y me descubre.

"¡Quietos! Manos arriba," grito. Tengo la sensación de que ya he hecho esto hoy. Sé que me encuentro en apuros cuando los otros dos se vuelven también. Las muecas de Jack Nicholson no son nada comparadas con sus caras. Uno alza las manos en son de burla. Chico, odio tener razón.

"Gallinita, gallinita, gallinita..." cloquea.

"Eh, abuela. ¿Qué vas a hacer, si nosotros somos tres y tú sólo una?" pregunta otro. Avanzan hacia mí, sin ningún miedo a mi pistola. No tiene sentido advertirles otra vez. Debo pararlos de forma rápida y definitiva. Ya daré el golpe de gracia más tarde, igual que con aquel chupasangres de hace dos años. Disparo contra la rodilla del que parece el jefe. El sonido reverbera en el callejón, y él cae a suelo, gritando. Los otros dos se detienen.

"¡Atrás!" les advierto, aunque está claro por la expresión de sus rostros que yo estoy más asustada. Cargan contra mí con un rebelde grito de guerra. Hago fuego dos veces más. El primer disparo le da a uno en el brazo, pero apenas llega a frenarle un poco. El segundo se pierde cuando el otro hombre me arranca la pistola de la mano, moviéndose demasiado rápido para tratarse de un ser humano.

Dios, ruego, que alguien haya oído el ruido. Que baya un oportuno coche patrulla justo enfrente del callejón. Caigo hacia atrás y ellos se abalanzan sobre mí. *Al menos, que encuentren mi cuerpo antes de la primavera.* Los tejados de los edificios se ciernen sobre mí cuando un agudo dolor me apuñala en el costado, y una mano como una tenaza me aferra la garganta. Veo una luna creciente abriéndose paso a través de un agujero en las nubes. Cuando intento respirar, gritar en desafío, clamar piedad, la mano que rodea mi cuello aprieta más fuerte. La luna es de color rojo, una hoz manchada de sangre en el cielo.

Hay un relámpago de luz, aunque no soy capaz de decir si es en el cielo o detrás de mis ojos. Puedo respirar de nuevo. Aunque las toses llenan mis oídos, no pueden ahogar los gritos en torno mío, ni los aullidos de los lobos. Luchó contra la tentación de cerrar los ojos y perder la consciencia, y alzo la cabeza dolorosamente. Puedo ver mi pecho, y mi rodilla torcida en un ángulo extraño un poco más allá. Cuando mi vista se aclara, me doy cuenta de que la cabeza cortada de un motorista viene hacia mí, la sangre gotteando del muñón de su cuello. Sus ojos muertos me miran con reproche por un momento, antes de completar su trayectoria chocando con un cubo de basura a mis espaldas.

Mis enemigos están siendo atacados por perros. Trece. Catorce. Quince. Perros de todo tipo. Chuchos callejeros, perros de pura raza, lobos, hasta el chihuahua que he visto a mediodía. Incluso me parece ver a mi viejo perdiguero, *Butterscotch*, entre ellos.

La sangre manillea el interior de mi cabeza, y me doy cuenta de que estoy sangrando por una cuchillada junto a mi caja torácica. Entonces todo —el callejón, los perros, los gritos, toda la horrible escena— se funde en un bendito negro.

"Vas a sangrar hasta morir, señora agente. Puede que necesites un hospital, ¿no?" El lobo se dirige a mí mientras recupero poco a poco la consciencia. Ante mí veo una máscara de lobo con la cara de una chica tras ella. No. Una máscara de chica sobre la cara de un lobo. Mi cerebro grita con la imposibilidad de la transformación. Una alucinación provocada por el trauma, decido, y entonces la realidad vuelve a su sitio. Es la chica de ojos penetrantes de la gasolinera, inclinada sobre mí.

"Eran hombres malos, señora. Asesinos. Era necesario matarlos." Miro hacia arriba, sintiéndome atravesada por sus ojos, como una mariposa en un panel de exhibición. "Los Sangres sólo matan a basura de las calles," dice la policía. Y miran hacia otro lado. Los Sangres lo hacen por diversión. Acuchillan a algunos, queman a otros. La policía no ayuda, así que hacemos vuestro trabajo por vosotros: servir y proteger. Sólo que protegemos a aquéllos por los que nadie más se preocupa. Ahora te protejo a ti. Te ayudo." El enfado y la diversión se alternan en su voz.

"¡Pero no vuelvas nunca más por aquí!" El lobo aparece místicamente tras el rostro-máscara de la chica. Mis entrañas se revuelven y mi mente se ahoga en la confusión. Afortunadamente, pierdo el sentido antes de estar segura de lo que he visto.

Dos días después

Estoy cómodamente sentada en mi cama del hospital, apoyada sobre las almohadas y leyendo el periódico de ayer. Han aparecido los cuerpos de otros cuatro miembros de la banda, esta vez en un restaurante O'Tolley's incendiado. Hay una foto del edificio carbonizado que había estado investigando. Viendo ahora la imagen, siento la repentina necesidad de un cigarrillo, pero el hospital no lo permitirá.

Ya he hablado con Fiske por teléfono, explicándole mi sospecha de que los Sangres Jóvenes son ghouls. Eso fue todo mi informe; ni siquiera mencioné al Circus Lupus. Fiske sospechó que le ocultaba algo; incluso me llamó mentirosa a través del auricular. Me ha llamado cosas peores. Se pasó gritándome diez minutos enteros, pero le ignoré. Puede gritar y escupir cuanto quiera: no va a conseguir nada más de mí.

Crowe tomará un vuelo mañana para hablar conmigo. Quizá tenga más suerte con ella: siempre ha parecido razonable.

Tengo dos semanas para recuperarme. Tengo otras seis de vacaciones acumuladas, y puedes estar seguro de que voy a usarlas. Es posible que llame a Fred. ¿Y después? Supongo que lo decidiré cuando llegue el momento.



BL

Introducción: En defensa del reino

Así que ante todo, permítanme expresar mi firme creencia de que lo único que debemos temer es el mismo miedo...

—Presidente Franklin Delano Roosevelt, primer discurso inaugural (4 de marzo de 19933)

Creo que hay más agresiones a la libertad del pueblo mediante intrusiones graduales y silenciosas por parte de quienes están en el poder, que a través de violentas y súbitas usurpaciones.

—Presidente James Madison

Desde los albores de la civilización, la humanidad ha sido consciente de que no es la única fuerza en el planeta. Extrañas criaturas de grandes y siniestros poderes recorren la tierra. Los Vástagos inmortales acechan en las calles de nuestras grandes ciudades en busca de presas humanas. En los bosques, los salvajes Garou fijan su funesta mirada sobre los logros de la civilización, viendo el imperio de la humanidad como un cáncer que ha de ser extirpado a toda costa. Del seno de la raza humana misma han surgido los magos, personas que han descubierto poderes a la vez maravillosos y terroríficos. Muchos de ellos han olvidado lo que significa ser "meramente humano", y contemplan a sus hermanos de raza con un cierto desdén de propietarios. Aparte están las poderosas fuerzas exteriores del Kaos, la tejedora y el Wyrin, las hadas, y los oscuros dominios de los Muertos Sin Reposo.

Podría parecer que con tan poderosas y con frecuencia hostiles entidades recorriendo el mundo, los seres humanos comunes son poco más que víctimas indefensas. Con frecuencia lo son. Enfrentados a las inmortales manipulaciones del vampiro, las afiladas garras del Garou o la casi infinita variedad de extraños poderes entre los que puede escoger el mago, parece como si el *Homo Sapiens* estuviera destinado al cubo de basura de la evolución, junto al Neandertal al que sustituyó hace miles de años. Pero la humanidad no ha dicho su última palabra. A pesar de las apariencias en contra, los humanos pueden sobrevivir a estos seres en principio mejor preparados para la larga carrera. De hecho, los humanos tienen muchas ventajas, incluyendo una capacidad de resonancia y sentido del propósito del que carecen casi todos los Vástagos. Tienen también un gran potencial de organización y (en

el mejor de los casos) cooperación a gran escala con la que las vanidosas cuadrillas de sobrenaturales (especialmente los desorganizados Garou) ni siquiera pueden empezar a competir.

Este celo organizador se ve encarnado en grandes estructuras sociales, como religiones, sistemas mercantiles, instituciones de enseñanza y gobiernos. Este último punto es el tema de este libro. Para bien y para mal, las entidades sobrenaturales tienen una larga historia de implicación (casi siempre encubierta) en los cuerpos gubernamentales humanos. Hoy en día, cada gobierno del mundo interactúa sin saberlo con, y es hasta cierto punto manipulado por, fuerzas sobrenaturales. Este libro se concentra casi exclusivamente en el gobierno de los Estados Unidos, y más específicamente en las nacientes agencias gubernamentales que han empezado a involucrarse conscientemente en los asuntos de estos seres.

El gobierno de los Estados Unidos es una institución laberíntica, con frecuencia estancada, que suele estar demasiado mal preparada para reconocer, y no digamos ya desafiar, a los casi semidioses que recorren sus calles. De hecho, el gobierno ha sido un factor esencial en el ocultamiento de la exis-



tencia de estas criaturas. Esto nace en parte de una genuina preocupación por lo que considera el bienestar general, y en parte de los esfuerzos de los sobrenaturales, que tienen una respetable influencia en los salones del poder. Muy pocos en el gobierno saben de la amenaza representada por estos seres supuestamente ficticios. Los que sí lo saben, no obstante, son conscientes de los trastornos que surgirían si el conocimiento de su existencia fuese ampliamente aceptado. Si lo sobrenatural se convirtiese en natural a la mente del público, el gobierno teme que el resultado fuera nada menos que la total desintegración de todas las estructuras sociales. Quizá sea cierto.

Por lo tanto, el gobierno cree que no tiene más opciones que embarcarse en una campaña de engaño y despiste para encubrir la existencia de estos seres, convirtiéndose en un aliado *de facto* de las mismas criaturas a las que teme. Al mismo tiempo, sin embargo, ha lanzado (especialmente en los últimos tres años) un ambicioso plan para reunir información, con la esperanza de algún día poder contener, o quizá incluso controlar, a estas entidades.

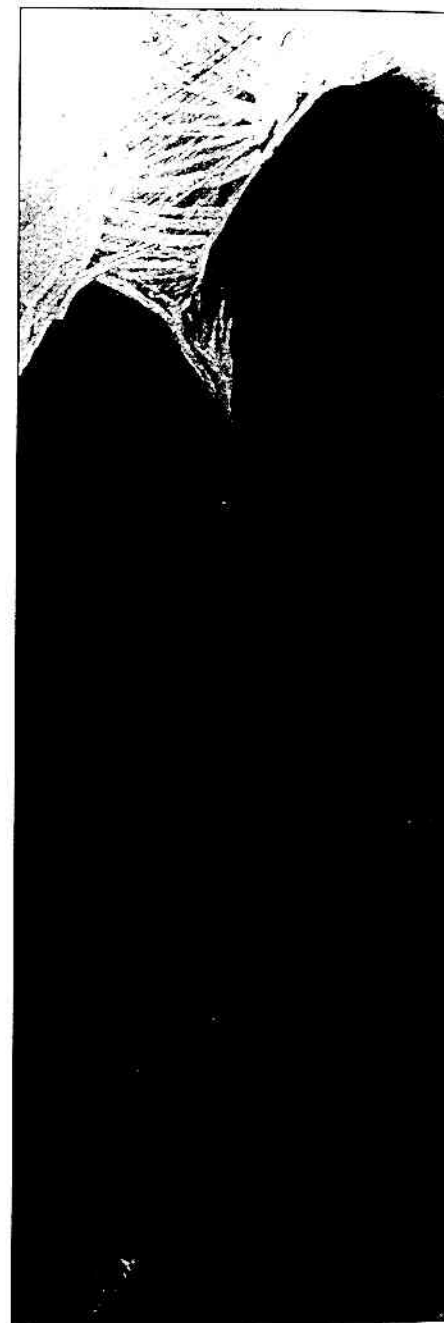
El gobierno de los Estados Unidos tiene vastos recursos humanos y reservas financieras (sin que importen los recortes de presupuesto) que avergüenzan a la Camarilla y a Pentex. Ha otorgado a sus agentes gran libertad de acción y poderes "extra-legales" (a veces iguales a los propios de un estado policial) para enfrentarse a las incursiones de actividad sobrenatural como consideren oportuno. Ningún agente especial ha sido nunca formalmente acusado, ni digamos ya condenado, por sus frecuentemente cuestionables actividades en la investigación de fenómenos paranormales. La historia de las diversas agencias de parainteligencia, en su peor faceta, muestra un incómodo patrón de abusos, incluyendo actividades como operaciones encubiertas de espionaje a sus propios miembros, experimentos secretos, flagrantes violaciones de las libertades civiles e incluso asesinatos, todo para mantener en secreto el conocimiento de la existencia de lo sobrenatural.

Algunas de las facciones más "conservadoras" de la comunidad sobrenatural (especialmente la Camarilla y los magos de la Tecneracia) han agradecido lo que perciben como un sabio rumbo de "discreción" por parte del gobierno. Han actuado (separadamente) de varias formas para defender al gobierno de los ataques de los sobrenaturales más "inconscientes" (por ejemplo, muchas tribus Garou, los Anarquistas, el Sabbat... etc.). Este sistema de fuerzas enfrentadas ha tenido éxito en proteger el sistema y mantener al público en general en la ignorancia. Pero esto no puede durar mucho. Las pruebas están empezando a acumularse, y, a medida que los días finales van acercándose, se hace más y más difícil hasta para las mentes menos informadas escapar de la conclusión, al menos subconsciente, de que algo grande está ocurriendo.

El gobierno, tras pasar décadas negando la evidencia, ha empezado a mostrar signos de vida cuando se trata de lo que ha apodado la "Ecuación sobrehumana", o "SHE". Muchas agencias de parainteligencia hablan ominosamente de la creciente amenaza paranormal, que perciben como una entidad viviente; casi siempre se refieren a ella como del género femenino.) (Nota del Traductor: En inglés, "SHE", las siglas de "Super Human Equation", significa también "ella".) El otro apodo comúnmente adoptado por los agentes implicados en la investigación de lo paranormal es "Proyecto Crepúsculo". Esto nace de la sensación que tienen muchos agentes de estar constantemente en la frontera entre el día y la noche, la realidad y la locura... viviendo en un mundo de perpetuo crepúsculo. Iniciar una misión es comparado invariablemente con entrar en la "Zona Crepuscular". (Nota del Traductor: En inglés, "Twilight Zone", también el título de una famosísima serie estadounidense de televisión dedicada a historias fantásticas y sobrenaturales, cuya presentación invitaba a los espectadores a "entrar en la Zona Crepuscular".)

Los fondos para la investigación y la acción directa han aumentado espectacularmente en los últimos años, debido sobre todo al acrecentado interés del Departamento de Defensa y la NSA (Agencia de Seguridad Nacional). Todas las actividades de parainteligencia tienen fondos de "libro negro", lo que significa que el Congreso vota una cifra total para actividades de alto secreto, pero sin conocer (salvo algunos congresistas clave) los fines a los que se dedican tales fondos. La mayor parte de las decisiones sobre qué aspectos de la investigación de parainteligencia reciben fondos, así como las instrucciones generales de misión, están en manos de unos pocos y misteriosos "Amos de Titeres", que forman un gobierno en la sombra dentro del sistema. Algunos de ellos no son humanos.

■ Cuando se trata de enfrentarse al reciente aumento de las manifestaciones sobrenaturales, el gobierno ha descubierto que muchos de sus métodos ordinarios son ineficaces. Sus esfuerzos se ven entorpecidos por una inadecuada estructura burocrática y un presupuesto que, aunque en aumento, no está a la altura de los objetivos deseados. El mayor inconveniente, sin embargo, es que las organizaciones de recogida de información son, en su mayor parte, inherentemente conservadoras, carentes de imaginación y amplitud de miras. Muchos de los empeños de las agencias quedan obstaculizados por "conflictos territoriales" entre ellas y entre sus miembros, pobres análisis de los datos disponibles (la CIA es particularmente culpable de esto), y —quizá lo peor de todo— una divisiva arrogancia y corrupción por parte de sus líderes. Si no fuese por estas rivalidades interdepartamentales, el gobierno sabría mucho más. Por otra parte, varias agencias han quedado controladas por los seres a los que intentan investigar. Estas desventajas sólo son parcial-





mente contrarrestadas por el espléndido trabajo de campo de muchos operativos de bajo rango, el coraje y la visión de los líderes de algunas agencias, y el hecho de que varios seres sobrenaturales subestiman en gran medida al gobierno.

Por último, debería tenerse en cuenta que el gobierno en el Mundo de las Tinieblas es, en todo caso, un órgano mucho más corrupto y despiadado de lo que se cree que es el gobierno de nuestro mundo (incluso por sus críticos más severos). Los extremismos políticos han ocupado las posiciones dominantes, y los grupos políticos violentos y casi militares, tanto de la izquierda como de la derecha, han ido haciéndose cada vez más ubicuos. Pero hay destellos de esperanza. El gobierno es todavía una democracia (más o menos) y suele responder a las peticiones de justicia de sus ciudadanos. Mientras las fuerzas convergentes del Apocalipsis estrechan su presa en torno a la sociedad, el gobierno se ha vuelto más autoritario. Que los personajes jugadores decidan oponerse a esta tendencia o convertirse en sus herramientas puede decidir muchas cosas en estos días finales.

Tema

Ya sea la frágil inmortalidad y los conflictos internos de **Vampiro**, la explosiva violencia de **Hombre Lobo**, la alteración de la realidad de **Mago** o el trágico resplandor de **Wraith**, cada juego de la serie del Mundo de las Tinieblas tiene su propio tema único. Lo mismo ocurre con un juego de Cazadores.

El juego de los Cazadores Gubernamentales no es como otros juegos de White Wolf. Como agentes del gobierno, los jugadores asumen el papel de las autoridades. Representan al sistema contra un mundo de terror y anarquía. A primera vista son "los buenos". Luchan por la seguridad del ciudadano medio contra las fuerzas de la oscuridad. Luchan por mamá, el béisbol y el pastel de manzana. Pero aunque los agentes luchan por preservar la normalidad, también pueden estar actuando a la vez para pervertirla. Cada agencia de parainteligencia tiene su propia agenda, y opera al margen de las leyes que gobiernan al resto de la sociedad. Extrañamente, los agentes se convierten en aquello que combaten, una cábala secreta que se pone por encima del resto de la humanidad.

Como la Camarilla, los Garou o la Tecnocracia, son una pequeña elite que busca el control sobre sus iguales humanos. Aunque puede argumentarse que sus motivos son puros (la seguridad nacional, la protección del público), debe recordarse que muchos de los grupos sobrenaturales antes mencionados también se suscriben a lo que consideran motivos elevados: esta paradoja de motivo y realidad es el tema central del juego de Cazadores del Gobierno. ¿Cómo recorren los personajes la fina línea entre servir al bien superior y caer más allá del límite, convirtiéndose en aquello contra lo que luchan? El Narrador debería enfatizar

que los agentes se miran en un espejo oscuro cuando se enfrentan a lo sobrenatural. Las fuerzas a las que se oponen pueden parecer distorsionadas, pero se hacen cada vez más similares a los cazadores mismos.

Ambiente

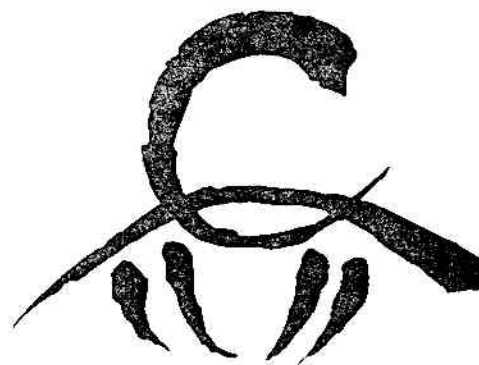
El juego de los Cazadores del Gobierno es una carrera contra el tiempo. El objetivo del agente gubernamental es el descubrimiento. Las oportunidades de conseguir conocimiento acerca del mundo sobrenatural son raras; el agente debe actuar de forma rápida y decisiva para aprovecharlas antes de que se pierdan para siempre. Ya estén persiguiendo los personajes a lo sobrenatural, o sean perseguidos por ello, deberían sentirse como en una carrera contra un reloj invisible. Los jugadores se sentirán un tanto maníacos, alternando entre grandes logros (el triunfo del descubrimiento) y devastadoras derrotas. Nunca deberían sentirse completamente a salvo, ni siquiera en su propia base.

Con el tiempo, lo sobrenatural debería empezar a infiltrarse en cada faceta de las vidas de los agentes. Puede tocar a sus compañeros, amigos, jefes o incluso a sus familias. Cuanto más sepan los personajes, mayor debería ser su nivel de paranoia. Hasta los objetos aparentemente más inocuos (un auricular de teléfono colgado al revés, una ventana abierta que el personaje juraría haber dejado cerrada), pueden empezar a adquirir tonos ominosos. Esta paranoia debería tejer una red impenetrable en tor-

no a los personajes relacionados con lo sobrenatural. Lo verán a cada paso. Los que pasan demasiado tiempo sumergidos en este enigmático reino crepuscular pueden empezar a perder su capacidad de distinguir entre realidad y fantasía. En definitiva, el ambiente de un juego de Cazadores del Gobierno debería encontrarse en algún lugar a medio camino entre el horror interior de **Vampiro** y la lucha exterior de **Hombre Lobo**. Los agentes se enfrentan al extraño, al otro. Y también deben enfrentarse a los aspectos extraños dentro de sí mismos.

Cómo usar este libro

Este libro está ideado tanto para jugadores como Narradores, y da información sobre cómo desarrollar un juego de Cazadores del Gobierno: creación de personajes, detalles sobre las agencias (FBI, NSA, CIA, etc.), y una misión para nuevos agentes. Está dividido en dos partes, una para jugadores y otra para Narradores. Los cuatro primeros capítulos contienen tablas de creación de personajes y datos sobre el gobierno y su implicación en lo sobrenatural. El contenido de estos capítulos es lo que un agente muy bien informado podría saber de las actividades del gobierno. El resto del libro es información estrictamente para el Narrador, detallando profundos secretos conocidos sólo por unos pocos escogidos. La sección del Narrador no debería ser leída por los jugadores.





LIBRO UNO: A MEDIANOCHE, TODOS LOS AGENTES....

Capítulo Uno: Los que cazan monstruos

Creación de personaje

Este capítulo proporciona información útil sobre la creación de personajes jugadores agentes, así como antagonistas que lanzar contra los personajes jugadores en juegos que no sean de Cazadores. Detallamos algunas nuevas Habilidades, Trasfondos, Númenes, Méritos, Defectos, y una colección de equipo típico de agencias gubernamentales.

Muchas de las reglas para crear personajes cazadores están cubiertas en el suplemento de **Vampiro Cazadores Cazados**. Estas reglas han sido revisadas y ampliadas en cuanto a los personajes cazadores al servicio del gobierno de los Estados Unidos.

Elecciones

Hay muchas cuestiones que un jugador debería plantearse acerca de su personaje. ¿Quién es? ¿Qué aspecto tiene? ¿Por qué está metido en una profesión tan sucia y peligrosa? Una imagen mental general debería bastar, al menos en este punto. Mucha gente considera que el personaje va haciéndose más real a medida que avanza el proceso de creación.

Como con los demás juegos del Sistema Narrativo, el proceso de creación del cazador consiste en distribuir puntos para definir las capacidades básicas del personaje. ¿Es fuerte o débil? ¿Es guapo? ¿Qué puede hacer? ¿Es un buen luchador, o quizá un científico? Todos los detalles necesarios para crear un personaje completo están detallados en la Tabla de Creación de Personajes.

Reglas del Narrador

Los cazadores del gobierno son mortales. No son vampiros, hombres lobo ni wraiths, ni tampoco magos Despertados. Este libro da por hecho que tienes al menos uno de los libros básicos del Sistema Narrativo, preferiblemente uno con reglas para mortales (**Vampiro**, **Hombre Lobo** o **Mago**).

Sin embargo, la Tabla de creación de personajes incluye ciertos Rasgos que no aparecen en **Hombre Lobo**: Naturaleza y Comportamiento. Aunque no son necesarios para jugar, puedes encontrar detalles sobre estos Rasgos en **Vampiro** y **Mago**.

Observa que el total de puntos inicial para personajes mortales es inferior al de otros seres sobrenaturales. No obstante, reciben más "puntos gratuitos" (van a necesitarlos!).

Tabla de creación de personajes

Paso Uno: Concepto del personaje

Escoge concepto, agencia, Naturaleza y Conducta

Paso Dos: Elige los Atributos

Asigna prioridades entre las tres categorías: Físicos, Sociales y Mentales (6/4/3).

Escoge los Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Escoge los Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia.

Escoge los Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

Paso Tres: Elige Habilidades

Asigna prioridades entre las tres categorías: Talentos, Técnicas y Conocimientos.

Escoge Talentos, Técnicas y Conocimientos (11/7/4).

Nota: Todos los agentes de parainteligencia deben tener necesariamente al menos un punto en las siguientes Habilidades: Armas de Fuego, Investigación y Ocultismo.

Paso Cuatro: Elige Ventajas

Escoge Trasfondos (3); además, todos los agentes de parainteligencia tienen Aliados 3, Influencia 2 y Recursos 2).

Paso Cinco: Toques finales

Añade tu Fuerza de Voluntad (3).

Gasta Puntos Gratuitos (21). Puedes usarlos para adquirir Números, Méritos y Defectos.

Concepto

¿Quién eras antes de emprender la caza? Normalmente, el concepto de un personaje puede ser resumido en dos o tres palabras, como "Profesor Despiestado".

Agencia

¿El personaje es agente del FBI, la CIA, la NSA o alguna otra agencia del gobierno? La afiliación de un personaje suele estar determinada por la crónica, pero el jugador puede escoger su facción dentro de la agencia. O quizá sea un agente doble. Puedes encontrar detalles sobre el FBI en el Capítulo Dos, sobre la NSA en el Tres y sobre las demás agencias en el Cuatro.

Naturaleza y Conducta

Estos Rasgos representan la base del comportamiento de un personaje, desde su Naturaleza interior hasta su Conducta exterior. Puedes encontrar más detalles en los libros básicos de **Mago** o **Vampiro**.

Trasfondos

La Fama y la Influencia están detalladas en **Vampiro**; los demás Trasfondos son comunes a todos los juegos del Sistema Narrativo o aparecen por primera vez en este libro. Consulta también *Trasfondos*, en este mismo capítulo.

• **Aliados:** Tus amigos, frecuentemente otros miembros de tu agencia o división.

• **Contactos:** Describe los contactos que tienes en diversos niveles de la sociedad, desde "Garganta Profunda" al Portavoz de la Casa Blanca.

• **Equipo:** Describe el acceso inicial del personaje a equipo oficial de alta tecnología.

• **Fama:** Describe lo famoso que eres, y la posibilidad de que te reconozcan en tu país o en el extranjero.

• **Favores:** Describe el número de favores que puedes pedir que te devuelvan, desde sacarte de la cárcel a encubrir un asesinato.

• **Influencia:** Describe la clase de hilos de los que puedes tirar, desde sacar amigos de la cárcel hasta obtener un contrato de desarrollo industrial.

• **Mentor:** Un agente más experimentado que te presta consejo y sigue tus actividades.

• **Rango:** El nivel de seguridad y posición que ocupas en tu agencia.

• **Recursos:** Describe lo adinerado que eres; tus propiedades.

• **Respaldos:** Una persona (o grupo) desconocida, con buenas conexiones y poderosa, ajena a la agencia para la que trabajas y que emplea sus influencias en favor tuyo.

Puntos Gratuitos

Los "Puntos Gratuitos" pueden ser usados para adquirir Números (Fenómenos Psíquicos, Magia Vulgar y Fe Verdadera) o Méritos. También puedes adquirir Defectos para conseguir más "Puntos Gratuitos" (máximo 7).

Rasgo	Coste
Atributos	5 por punto
Habilidades	2 por punto
Trasfondos	1 por punto
Primer tipo de Númer	7 por punto
Segundo tipo de Númer	14 por punto
Rituales adicionales	3
Fuerza de Voluntad	2 por punto

Fuerza de Voluntad

La reserva de disciplina y control de un personaje. Los personajes empiezan con Fuerza de Voluntad 3.

Números

Ver también la sección *Números* de este capítulo.

Opcional. Hay tres tipos de Números: Fenómenos Psíquicos (como Telepatía o Clarividencia), Magia Vulgar (rituales de magia tradicional) y Fe Verdadera (el poder de las creencias espirituales). Los Números deben ser adquiridos a cambio de "Puntos Gratuitos" (aunque pueden ser aumentados más tarde mediante puntos de experiencia).

Méritos y Defectos

Opcional. Los Méritos son ventajas con las que un personaje empieza el juego, mientras que los Defectos son perjudiciales pero le dan al jugador más puntos que gastar. Los Méritos pueden adquirirse con "Puntos Gratuitos", y el valor de los Defectos se añade a los "Puntos Gratuitos" (hasta un máximo de 7 puntos adicionales).

Nueva Habilidad de Conocimiento

Cultura del Espionaje

Te has sumergido en el sombrío mundo del espionaje, y tienes un conocimiento general de la comunidad de las operaciones de inteligencia. Esto te permite estar al tanto de los principios rectores de tales organizaciones, y predecir cómo se comportarán en una situación dada. En los niveles más altos, tienes acceso a algunos de sus secretos.

• **Novato:** Conoces los nombres de todas las organizaciones del servicio secreto de los países más importantes.

• **Oficial:** Estás al día con respecto a las organizaciones del servicio secreto de todo el mundo. Conoces los nombres de las divisiones de parainteligencia de los países más importantes.

• **Erudito:** Sabes algunas cosas acerca de los comandantes de cada organización del servicio secreto.

• **Espía:** Conoces tanto secretos de inteligencia como personales de los comandantes de las agencias mundiales. Pero a este nivel, puedes estar seguro de que ellos también te conocen a ti.

• **Maestro de espías:** Prefieres tus martinis agitados, no removidos.

Nuevos Trasfondos

Hay varios nuevos Trasfondos específicos para personajes de agencias del gobierno, aunque el Narrador puede autorizar su uso en otros juegos del Sistema Narrativo. Los Trasfondos de carácter sobrenatural de otros juegos (como la Vida Pasada de **Hombre Lobo**) no están permitidos. El Narrador tiene la última palabra en cuanto a los Trasfondos que admite en su crónica.

Equipo

Tu personaje ha saltado todas las vallas y cortado todos los precintos necesarios para conseguir acceso a equipo de campo de alta tecnología, como balas de plata o gafas de infrarrojos. Empiezas el juego con uno o más objetos de equipo del gobierno, determinados de acuerdo con tu puntuación en este Trasfondo. Ten en cuenta que, una vez hayas usado (en el caso de las balas) o perdido el objeto, tendrás que interpretar en el juego cómo conseguir más (el Rango puede ayudarte en esto). En la sección Equipo de este mismo capítulo puedes encontrar una lista de algunos objetos y el Rango necesario para solicitarlos.

• Una pieza de equipo de Rango uno.
• Una pieza de equipo de Rango dos, o dos piezas de equipo de Rango uno.

• Una pieza de equipo de Rango tres, o una combinación de otros Rangos.

• Una pieza de equipo de Rango cuatro, o una combinación de otros Rangos.

• Una pieza de equipo de Rango cinco, o una combinación de otros Rangos.

Favores

Gracias a tus actos, hay varios superiores en la cadena de mando bien dispuestos hacia ti. Quieren y pueden interceder por ti si es necesario. Este Trasfondo es bastante poderoso. Puedes usar un Favor para librarte de un montón de problemas (ocultar un cadáver, eliminar a un testigo, destruir documentos... etc.). Los Favores son una solución sencilla para muchos problemas, y pueden ser utilizados para conseguir cosas que los Aliados no puedan o no quieran hacer. El Narrador decide lo que un Favor puede conseguir.

•	1 favor.
••	2 favores.
•••	3 favores.
••••	4 favores.
•••••	5 favores.

Rango

A menos que adquiera este Trasfondo, se supone que el agente tiene el rango o grado más bajo permitido en la agencia en cuestión (es decir, un agente en prácticas del SAD o la CIA, un soldado raso en el Ejército, o un 2º teniente en la NSA). La política del gobierno es estricta por lo que se refiere a los privilegios del rango; el personaje jugador de mayor graduación estará al mando de los demás. Los personajes jugadores que abusen de este privilegio pueden ver restringida su autoridad a causa de los pobres resultados obtenidos en el campo de operaciones. En última instancia, esto puede significar incluso que el agente sea trasladado o degradado. El Narrador tiene la última palabra en cuanto a la adquisición de este Trasfondo: ningún personaje debería comenzar el juego con un rango superior al quinto al mando de una agencia. Si el agente tiene tres o más puntos de Rango, recibe Recursos 3, en lugar de los 2 usuales (salario más alto).

• **Novato:** Un sargento en el Ejército, un agente en el SAD, un teniente en la NSA.

• **Rango bajo:** Un oficial en prácticas en el Ejército, un agente veterano del SAD, un capitán de la NSA.

• **Rango medio:** Un capitán en el Ejército, un supervisor de campo en el SAD, un comandante en la NSA.

• **Alto rango:** Un comandante o coronel en el Ejército, un director regional en el SAD, un coronel en la NSA.

• **Alto mando:** Un general en el Ejército o la NSA. A este nivel también es posible una cierta influencia sobre la política de la agencia.

Respaldos

Este Trasfondo es similar a Aliados, pero el agente no sabe quiénes son sus Respaldos. Los Respaldos son fuerzas secretas (dentro o fuera de la agencia) que

apoyan al agente por sus propias razones. Los Respaldos son una buena fuente de drama e intriga para el Narrador, pues puede darles todo tipo de motivaciones y características.

- Un Respaldo, de poder e influencia más bien moderados.
- Dos Respaldos, de poder moderado.
- Tres Respaldos, uno de ellos bastante influyente.
- Cuatro Respaldos, siendo uno de ellos muy influyente.
- Cinco Respaldos, uno de ellos extremadamente influyente.

Númenes

Los mortales no pueden aprender las Disciplinas de los Vástagos, los Dones de los Garou ni las Esferas de los Magos. En su lugar hay Númenes. Los Númenes son una categoría genérica que engloba un amplio surtido de facultades disponibles para los personajes mortales. Tienden a ser menos poderosos que los poderes de los sobrenaturales, pero empleados adecuadamente pueden seguir resultando muy efectivos.

Hay tres tipos distintos de Númenes: Fenómenos Psíquicos, Magia Vulgar y Fe Verdadera. Deben ser adquiridos con "Puntos Gratuitos" durante la creación del personaje, pero puedes aumentar posteriormente tu puntuación en los mismos mediante la experiencia. Es necesaria la autorización del Narrador para que un personaje adquiera nuevos Númenes durante el juego.

Las facultades conocidas como Fenómenos Psíquicos consisten en diversos poderes, como Telepatía, Psicoquinesia y Clarividencia (ver **Cazadores Cazados**). Cada Fenómeno tiene cinco niveles; cuanto más alto es el nivel, más poderoso es el Efecto.

Tabla de Númenes Fenómenos Psíquicos

Fenómenos	Efecto	Tirada	Dificultad	Coste
Psíquico Animal	Telepatía con animales	Per + Trato con Animales	8	Ninguno
Anti-Psi	Anula otros Fenómenos	Ninguna	No aplicable	Ninguno
Psicometría	Visiones del pasado de un objeto	Per + Empatía	8	1 punto de Fuerza de Voluntad
Piroquinesia	Crea fuego a voluntad	Fuerza de Voluntad	8	1 punto de Fuerza de Voluntad

Magia Vulgar

Senda	Efecto	Tirada	Dificultad	Coste
Adivinación	Atisbos del futuro	Per + Ocultismo	Nivel + 4	1 punto de Fuerza de Voluntad

Es raro que un personaje tenga más de un Fenómeno o incluso más de un tipo de Numen (lo que se refleja en el Coste inicial).

La Magia Vulgar está compuesta por varias Sendas, como Curación, Maldición o Ephemera (todas detalladas en el suplemento de **Mago La mano derecha de la Ascensión**). Cada Senda tiene cinco niveles, cada uno con diversos rituales. El personaje comienza con un ritual gratis por nivel.

La Fe Verdadera es una puntuación entre 1 y 10 que representa las profundas creencias espirituales de un personaje. Alguien con Fe puede hacer retroceder a los vampiros o hacer milagros. Puedes encontrar más detalles en el libro básico de **Vampiro**, la **Guía del Jugador**, **Cazadores Cazados**, **La Inquisición** y **Vampiro: Edad Oscura**.

Coste inicial: 7 "Puntos Gratuitos" por punto. Adquirir un segundo tipo de Numen o Fenómeno cuesta el doble (14), pero las nuevas Sendas de Magia Vulgar tienen el coste normal. Los rituales adicionales (adquiridos aparte del ritual gratuito por cada nivel) cuestan 3 puntos cada uno.

Coste en puntos de experiencia: Aumentar un Fenómeno o Senda determinado cuesta el nivel actual x7. Aprender nuevos rituales cuesta el nivel actual en la Senda x3. La Fe Verdadera no puede aumentarse gastando puntos de experiencia, sino que es otorgada por el Narrador.

Tiradas: Cada Senda y Fenómeno tiene sus propias tiradas de dados, normalmente de Atributo + Habilidad; consulta el poder en cuestión. La Reserva de Dados para la Fe Verdadera es igual a la puntuación del personaje.

Dificultad: La dificultad en las tiradas de Fenómenos Psíquicos es casi siempre 8, aunque el Narrador puede cambiarla. En el caso de la Magia Vulgar, la dificultad de la tirada es el nivel de la Senda + 4 (un personaje realizando un ritual de nivel 3 tendría una dificultad de 7).

Fenómenos Psíquicos

Aunque la realidad de los Fenómenos Psíquicos es un tema sujeto a debate en el mundo real, son una certeza (aunque muy poco comunes) en el Mundo de las Tinieblas. Hay ciertas facciones en el gobierno al tanto de la PES, y están casi indeciblemente ansiosas de encontrar a cualquiera con estas facultades.

Hay una amplia gama de Fenómenos. Te presentamos a continuación algunas de las más oscuras ramas de los poderes psíquicos.

Psíquico Animal (Percepción + Trato con Animales)

La facultad de comunicarse con animales. Aunque este talento está relacionado con la Telepatía, no es un contacto directo mente-mente. El psíquico debe comunicarse por medio de sonidos animales, lenguaje corporal, etc. Esta facultad no permite al psíquico controlar a los animales, sino tan sólo comunicarse con ellos; el animal es libre de responder o no. La comunicación es imperfecta a causa de los diferentes procesos intelectuales de humanos y animales. Este poder funciona sólo si hay una línea de visión, y usarlo cuesta al menos un turno.

• **Mamíferos superiores.** El psíquico puede comunicarse con los mamíferos de inteligencia supuestamente más cercana a la del hombre, como chimpancés y delfines. Además, puede comunicarse con mamíferos inferiores domesticados o adiestrados, como perros. A este nivel, sólo puede leerse las intenciones del animal, por ejemplo si va a atacar o a huir.

• **Mamíferos inferiores.** El psíquico puede comunicarse con mamíferos supuestamente no inteligentes, como lobos o caballos. Además puede comunicarse con aves domesticadas o adiestradas, como periquitos o halcones de caza. A este nivel, es posible leer las emociones de un mamífero superior, como odio o amor hacia el psíquico, o comprender las intenciones de un mamífero inferior o una ave adiestrada.

• **Aves.** El psíquico puede comunicarse con aves salvajes, como búhos o cardenales, y leer sus intenciones, a este nivel, es posible leer los deseos e intenciones de un mamífero superior o inferior o un ave adiestrada, como, por ejemplo, un *coltje* que quiere que el psíquico acuda a sacar a Timmy del pozo en el que ha caído.

• **Reptiles.** El psíquico puede comunicarse con reptiles, como serpientes y lagartos, aunque la comunicación es muy confusa y sólo puede leer sus intenciones. A este nivel, es posible anticipar los instintos más complejos de un mamífero o un ave adiestrada; el psíquico puede predecir sus reacciones. Es posible leer las emociones de un ave salvaje.

• **El psíquico puede comunicarse con cualquier animal, aunque hay muchas posibilidades de confusión en la comunicación con enjambres de abejas asesinas o salmones, y en el mejor de los casos sólo es posible leer sus intenciones. A este nivel, es posible comprender por completo a un mamífero o un ave adiestrada: todos sus instintos, pensamientos y emociones quedan al desnudo. También es posible leer los deseos de un ave salvaje y las emociones de un reptil.**

Anti-Psi

Este talento psíquico anula los Fenómenos Psíquicos de otros dotados, reduciendo las Reservas de Dados del psíquico oponente. Es eficaz incluso contra la Esfera de Mente de los Magos, pero por alguna razón no sirve de nada ante las Disciplinas vampíricas de Dominación y Presencia y los Dones de los Garou. Los psíquicos con Anti-Psi no pueden tener ningún otro Fenómeno.

Los psíquicos con este poder emiten una fuerte interferencia que anula la actividad psíquica en la zona. No es necesaria ninguna tirada; sencillamente resta los dados correspondientes a las demás Reservas. Aunque esta facultad puede proteger a todos los amigos del psíquico, sus efectos son indiscriminados, y también bloquearán toda actividad psíquica beneficiosa. Este fenómeno nunca puede desactivarse del todo, sino que siempre emite interferencias como mínimo a Nivel Uno, incluso mientras el psíquico duerme. El área de efecto es un radio en torno al psíquico de cinco metros por nivel. El Anti-Psi no tiene ningún coste en cuanto a uso, y está activo siempre.

• Resta un dado a todas las Reservas de Dados de Fenómenos Psíquicos en un radio de 5 metros.

• Resta dos dados a todas las Reservas de Dados de Fenómenos Psíquicos en un radio de 10 metros.

• Resta cuatro dados a todas las Reservas de Dados de Fenómenos Psíquicos en un radio de 15 metros.

• Resta seis dados a todas las Reservas de Dados de Fenómenos Psíquicos en un radio de 20 metros.

• Resta ocho dados a todas las Reservas de Dados de Fenómenos Psíquicos en un radio de 25 metros.

Psicometría (Percepción + Empatía)

Este poder permite al psíquico recoger una impresión mental de incidentes pasados en torno a un objeto cuando lo toca. Por ejemplo, un cuchillo utilizado en un asesinato puede mostrar visiones del crimen tal y como fue cometido. El número de éxitos determina la claridad de la visión. Esta visión no dura más que unos pocos segundos, aunque es frecuente que el

psíquico vea minutos del pasado en ese corto lapso de tiempo. El psíquico debe pasar al menos un turno concentrado y gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

El psíquico tiene visiones de acontecimientos que tuvieron lugar hace unas pocas horas. Sin embargo, sólo retiene impresiones como nombres o rostros.

El psíquico puede ver acontecimientos que tuvieron lugar hace unos pocos días. Puede ver cortos "pasajes" de la acción.

El psíquico puede ver acontecimientos que tuvieron lugar hace unas pocas semanas. Puede ver el suceso claramente, y recibir impresiones de otro sentido (a elección del Narrador).

El psíquico puede ver acontecimientos que tuvieron lugar hace unos pocos meses, percibiendo además todas las impresiones de los demás sentidos (olfato, oído, gusto y tacto).

El psíquico puede ver acontecimientos que tuvieron lugar hace unos pocos años, como si estuviese presente. Quizá incluso lo vea a través de los ojos de uno de los participantes. Además, es posible que tenga visiones espontáneas (sin coste de Fuerza de Voluntad) después de tocar ciertos objetos, a discreción del Narrador.

Piroquinesia (Fuerza de Voluntad)

Es la facultad de acelerar psíquicamente las moléculas hasta el punto de provocar una llama. Esta capacidad no puede ser empleada para apagar los fuegos, sino solamente para iniciarlos. Los "incendiarios" son parte de la tradición popular parapsicológica. El alcance máximo equivale a 10 metros por éxito. Las llamas provocadas por este Fenómeno son ordinarias, y se extinguen por los medios normales. Usar este poder cuesta un punto de Fuerza de Voluntad.

- Llama de una vela (inofensiva).
- Llama pequeña (quemaduras por 1 dado de daño agravado).
- Hoguera (3 dados de daño agravado).
- Pira (4 dados de daño agravado).
- Incendio (6 dados de daño agravado).

Magia Vulgar

La Magia Vulgar es magia ritual de bajo nivel, en oposición a la Alta Magia de los magos. No obstante, tiene algunas ventajas sobre la magia de Esferas (ver Mago), es más fácil de usar, es accesible incluso a los

Inmunidad al Delirio

Se considera que cualquier personaje con tres o más puntos en Fe Verdadera, o en un mismo Fenómeno o Senda, está parcialmente Despertado, lo suficiente para ser inmune a los efectos del Delirio provocado por ver a un Garou en forma Crinos.

que no tienen Avatares Despertados, y no atrae Paradoja (en la mayoría de las ocasiones).

Cada nivel de una Senda concreta tiene una gama de rituales disponibles, de los que ofrecemos algunos ejemplos. Animamos a los Narradores a crear nuevos rituales. Generalmente exigen algún tipo de foco material y celebrarlos cuesta más de un turno. Cuando un jugador adquiere Magia Vulgar durante la creación de su personaje, recibe además un ritual gratuito por cada nivel.

Nota: Aunque en *Cazadores Cazados* se hace referencia a la Magia Vulgar como Taumaturgia, este término se aplica sólo a las Disciplina vampírica.

Adivinación (Percepción + Ocultismo)

La facultad de ver los acontecimientos del futuro. Sólo puede realizarse un ritual por escena, y requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. Los acontecimientos del futuro no están grabados en piedra, y pueden cambiar. Con Adivinación, un personaje puede captar una idea de los sucesos del futuro suficiente para alterarlos de alguna manera. Sin embargo, este proceso no es tan sencillo como parece. Pocos magos comprenden lo bastante el tiempo como para hacer cambios controlados en el futuro; algo hecho por un mago para salvar a un amigo de una profecía desfavorable podría acabar perjudicándole a él.

El Narrador tiene la última palabra en cuanto al alcance de este poder. La Adivinación debería ser empleada en el interés de la trama, no para destruir el suspense. (Puedes encontrar más detalles sobre la Adivinación en *Edad Oscura: Libro de los secretos del Narrador*, y un sistema de reglas más completo en *Mundo de Tinieblas: Gitanos*).

Buenaventura: La Adivinación más básica. Este nivel da una imagen general de la suerte futura, buena o mala, de alguien. Los resultados son extremadamente crípticos y están muy abiertos a la interpretación. Posibles rituales son lecturas de *tableiros Oujia*, lecturas de Tarot sencillas (preguntas de sí o no, cruces célticas), lanzar una moneda al aire, etc.

Zahori: El celebrante puede localizar un objeto o persona perdidos. Tiene que estar familiarizado con el objeto que busca, o tener algún efecto personal del sujeto. Puede llevarse a cabo a gran escala, sosteniendo el foco sobre un mapa, o a corto alcance, sencillamente manteniendo el foco en el aire y siguiendo el "tirón". El número de éxitos determina la precisión. Los posibles rituales podrían ayudar al zahori a encontrar tesoros (como depósitos de oro), agua (la modalidad más famosa), e incluso personas perdidas, como por ejemplo niños raptados. Péndulos y varas bifurcadas son los focos más típicos.

Augurios: Es posible determinar el resultado de un posible acontecimiento del futuro, como por ejemplo cómo se desarrollará una reunión de negocios, o que ejército vencerá en determinada batalla.

Algunos de los rituales posibles son: consultar el *I Ching*, lecturas de Chi (fuerza vital interior), lectura de entrañas de animales, lanzamiento de huesos, o lecturas complejas de Tarot (Alba Dorada).

Premoniciones: El personaje recibe destellos de información referidos a posibles acontecimientos del futuro; por ejemplo, puede sentir que el avión al que va a subir tendrá un accidente. No hay rituales a este nivel, pues actúa casi como un Fenómeno Psíquico, activándose en momentos importante de la vida del personaje (a discreción del Narrador). De todas formas, el personaje debe pasar su tirada.

Búsqueda Visionaria: El personaje tiene la visión de un suceso futuro, ya sea relacionado con él mismo o con alguien en quien piense al celebrar el ritual. No obstante, la visión no es necesariamente lineal, y el personaje puede malinterpretar el desarrollo futuro de los acontecimientos. El número de éxitos determina la duración y claridad de la visión. Los posibles rituales incluyen diversas prácticas ascéticas o extáticas que provocan alteraciones de la consciencia, como las ceremonias de la "casa del humo" nativoamericanas o los rituales de la Danza del Sol, viajes chamánicos, ayuno, etc. Los focos más típicos son el incienso, quemar hierbas, el consumo de ciertas drogas psicoactivas...

Méritos y Defectos

Los Méritos y Defectos son Rasgos opcionales que te permiten dar más cuerpo a tus personajes. Los Méritos son ventajas que cuestan "Puntos Gratuitos", mientras que los Defectos dan "Puntos Gratuitos" para gastar en otras cosas. Hay numerosos Méritos y Defectos en las Guías del Jugador de *Vampiro*, *Mago* y *Hombre Lobo*, así como en *Cazadores Cazados*. Algunas pueden aplicarse sólo a personajes sobrenaturales. El Narrador tiene la última palabra sobre cuáles son aceptables.

Psicológicos

• Paranoia (Defecto de 2 puntos).

Sospechas de todo y de todos. Pedirías apoyo al departamento para resolver el caso, pero ¿y si también estuviesen implicados? Los personajes con este Defecto suman 1 a la dificultad de todas las tiradas de interacción social.

• Mentalidad de Asedio (Defecto de 3 puntos).

Eres un "hombre de la compañía" puro y duro. Ves a tu agencia como una especie de extensión familiar. Aunque esto puede tener sus ventajas, te hace mirar a todos los ajenos a la misma de forma poco amistosa. Sospechas que la mayoría de los "civilizados" de ahí fuera odian a tu agencia. Piensas que quieren interferir en ella, o incluso cerrarla. Tu desprecio por esa "genticilla" te hace más propenso a utilizar tu posición privilegiada para imponer un poco de tu propia "justicia". Este desprecio se extiende también a los le-

gisladores civiles, que atan las manos de tu agencia sin darse cuenta de lo que está pasando. Odias especialmente a los traidores en el seno de tu agencia que están intentando "reformularla". Los personajes con este defecto creen estar por encima de la ley, y por ello la violan con frecuencia. Los peores excesos cometidos por las agencias de inteligencia a lo largo de los años se han debido a las víctimas de esta estrechez de miras. Los agentes con este Defecto tienden a mirarlo todo con los "cristales coloreados de la agencia", y carecen por tanto de la flexibilidad necesaria para comprender otras mentalidades. Resta un dado de la Reserva en todas las tiradas de Investigación o Empatía relacionadas con otras formas de pensar.

• El mensajero del miedo (Defecto de 5 puntos).

Estás trabajando para alguna persona u organización secreta, y ni siquiera lo sabes. Tu cerebro ha sido completamente lavado por este "amo" (o amos) misterioso, que puede ser un vampiro, un mago o incluso otra organización de parainteligencia. Este manipulador ha implantado cierta señal verbal o visual en tu inconsciente; cuando oigas esta palabra (por ejemplo a través del teléfono) o veas la señal (quizá en la televisión), llevarás a cabo la misión ordenada por tu amo. Después, no recordarás nada del período de tiempo comprendido entre la recepción de la señal y el cumplimiento de la misión.

Algunas tareas comunes pueden ser sencillamente espiar a tus jefes e informar (en un buzón secreto o a un número de teléfono), matar a alguien "que sabe demasiado", o robar equipo de gran valor. La tarea te fue implantada en la sesión original de lavado de cerebro, pero tu amo puede ordenarte nuevas misiones en cualquier momento. (Usualmente, esto requiere una sesión a solas con el Narrador.)

Pueden ocurrir cosas extrañas en tu agencia, y tú estar persiguiendo al culpable, sólo para descubrir que se trata de ti! El Narrador tiene el control completo sobre estas situaciones, y es él quien decide cuándo ponerlas en juego.

Sobrenaturales

• Pariente Garou (Mérito de 4 puntos).

Tienes relaciones con una manada de hombres lobo y eres aceptado por ellos. Conoces sus costumbres y ciertas señales secretas que te identifican como amigo. Resta 2 a la dificultad de cualquier tirada de Ocultismo relacionada con los Garou. Es probable que te hayas unido a la agencia al menos en parte a petición suya, y que estés filtrándole información. A cambio, de vez en cuando te echarán una mano llena de garras. Cualquier agente que sea descubierto como Pariente Garou será vigorosa (y quizá obligatoriamente) interrogado por sus superiores. Eres completamente inmune al Delirio.

• Pariente Garou Ignorado (Mérito de 2 puntos).

Este Mérito es similar al de Pariente Garou, salvo que no eres consciente de tu herencia. Por lo que



sabes, no eres más que un agente ordinario que investiga fenómenos extraños y sobrenaturales. Pero, sin embargo, a medida que aumenta el alcance de tu investigación, puedes ir sintiendo una cierta familiaridad con los Garou, y quizá incluso que perteneces a ellos. Es posible que acabes aceptando tu herencia. Este mérito puede salvar tu vida si irrumpes en medio de un consejo de las Furias Negras... o puede hacer que te consideren un traidor y te descuarticen. A pesar de tu ignorancia de tu verdadera naturaleza, hay algo que te distingue y te pone aparte. A veces, los Garou pueden detectar esto, es posible que te traten con más amabilidad a causa de ello. Pero los esbirros del Wyrn también lo pueden detectar. Eres parcialmente inmune al Delirio (+2 a las tiradas de Fuerza de Voluntad en la Tabla de Delirio), y pasarás a ser completamente inmune cuando hayas reconocido y aceptado la verdad de lo que eres.

• **Mancillado por el Wyrn (Defecto de 4 puntos).**

Por alguna razón, el hedor del Wyrn te rodea. Esto puede deberse a que le sirves voluntariamente, o ser algo hereditario y ajeno a tu control (o puede que juegues con los productos de Black Dog Games). En cualquier caso, los Garou pueden detectarlo en ti con frecuencia: la mayoría matará primero y hará las preguntas después. Los jugadores que eligen este Defecto están buscándose problemas.

Sociedad

• **Acceso a Alto Secreto (Mérito de 2 puntos).**

Cualquier miembro de una agencia clandestina de inteligencia tiene acceso a información restringida al público en general, pero tú estás al tanto de secretos conocidos sólo por unos pocos elegidos. El Narrador decide la naturaleza exacta de esta información y su origen. Quizá un misterioso personaje del tipo "Garganta Profunda" contacta contigo de vez en cuando, o puede que tu tía Gertrude trabaje en el Pentágono. La información es útil, por lo normal precisa, pero no necesariamente completa o disponible en todo momento. La información que recibes es sin duda peligrosa, pero tu fuente de información es confidencial, y las filtraciones son improbables. La otra cara de la moneda es el Defecto de Secreto Peligroso.

• **Licencia para matar (Mérito de 2 puntos).**

Tienes una dispensa especial para "sancionar" a quienes tengan intereses contrarios a los de tu gobierno. A veces te asignan un blanco determinado, pero por lo normal tienes bastante libertad de elección. Muy pocas agencias del gobierno conceden esta autoridad (es excepcionalmente rara en el FBI). Las que lo hacen están alerta frente a posibles abusos: esto no se debe tanto a fuertes objeciones morales como a miedo a ser atrapados (el asesinato es técnicamente ilegal en Estados Unidos). Como regla general, los asesinatos cometidos en otros países son más aceptables que los cometidos en el propio del agente, aunque los hay de ambos tipos. La agencia responsable hará cuanto

sea necesario para ocultar tu pista, aunque hay penalizaciones para trabajos chapuceros. A pesar del nombre, no es una verdadera "licencia" para matar: en teoría, puedes ser condenado por el sistema legal, aunque sería excepcionalmente raro.

• **Permiso Inter-Agencias (Mérito de 2 puntos).**

Trabajas para dos agencias a la vez. Esto puede significar que has sido oficialmente autorizado a hacerlo por ambas, o que has sido enviado por una de ellas (tu "agencia madre") para espiar a la otra. La ventaja de esto es que tienes acceso a los beneficios (recursos, privilegios, etc.) de ambas agencias. Además, tienes una mejor perspectiva de la situación general. El inconveniente es que la gente nunca llega a confiar del todo en los que tienen lealtades divididas, y se sentirá traicionada si tu doble juego sale a la luz. Observa que es posible ser Miembro Integrado de una agencia y Miembro Marginal de otra. Tu Rango en la agencia madre será siempre mayor, o como mínimo igual, al que tengas en la agencia secundaria. Si por razones de la trama, el Narrador quiere que un jugador sea agente doble, debería darle este Mérito y el Trasfondo de Rango en la agencia secundaria de forma gratuita, pero sin que los Defectos puedan superar los 7 puntos.

• **Doble Identidad (Mérito de 3 puntos).**

Llevas el tiempo suficiente en el sombrío mundo del espionaje para haber creado una doble identidad. Tienes preparada una segunda vida, con documentación incluida (número de la Seguridad Social, pasaporte, etc.), para saltar a ella en cualquier momento. Esta identidad es desconocida para todo el mundo, incluso para tus jefes, y puedes recurrir a ella si las cosas se ponen muy feas.

• **Miembro Integrado (Mérito de 3 puntos).**

Gozas del aprecio y el respeto de los agentes con los que trabajas, y esto te ha sido siempre útil. Eres uno de los primeros en enterarte de noticias, rumores y cambios en la política de la agencia. La información obtenida gracias a este Mérito no siempre es precisa, pero también estás en buena posición para cribar los datos contradictorios y los más reveladores. Además, los otros agentes sienten una cierta camaradería hacia ti, y es más probable que acudan en tu ayuda. Este Mérito añade un dado a tu Reserva en todas las tiradas de Liderazgo, Burocracia, Cultura del Espionaje o Investigación, siempre que estén en relación directa con tu agencia.

• **Chantajado (Defecto de 1-2 puntos).**

Hay algo en tu pasado que no quieres que salga a la luz. Pero, desgraciadamente, alguien lo sabe. Esta persona (u organización) te está pidiendo prohibitivas sumas de dinero, o, más probablemente, servicios. Quiere información privilegiada de la agencia a cambio de su silencio. Este Defecto vale 1 punto si se trata de algo de relativamente poca importancia, que sólo te causaría una gran vergüenza o incomodidad personal en caso de ser revelado. Un Defecto de 2 puntos

indica algo mucho más peligroso. Matar al chantajista sólo servirá para empeorar la situación, pero si el personaje es lo bastante listo para darle la vuelta al juego del chantajista (por ejemplo, descubriendo uno de sus propios secretos), el Narrador puede reducir o eliminar este Defecto... al menos temporalmente.

• **Minoría (Defecto de 1 punto).**

En muchas de las instituciones de inteligencia de la nación, los miembros de las minorías siguen siendo considerados como ciudadanos de segunda clase por la estructura de poder. Aunque esta situación ha mejorado en los últimos años, pertenecer a una minoría puede afectar a las posibilidades de un agente de avanzar en su carrera. Algunas organizaciones (como el CDC) no tienen tantos prejuicios como otras. El Narrador tiene la última palabra en cuanto a considerar esto como un Defecto.

• **Mujer (Defecto de 1 punto).**

En el machista mundo del espionaje, ser una mujer puede representar una clara desventaja. A pesar de los recientes avances, la mayoría de las organizaciones de inteligencia siguen siendo clubes masculinos. El "techo de cristal" es más bajo aquí que en otras profesiones, y los incidentes de discriminación y acoso sexual son demasiado comunes. No es necesario que un personaje femenino adquiera este Defecto: si no lo tiene, se supone que se las ha arreglado para ser aceptada y respetada en la organización, aunque esto no le dará una protección completa.

• **Secreto Peligroso (Defecto de 2 puntos).**

Conoces alguna información de alto secreto que pone tu vida en peligro. El Narrador decide en qué consiste y cómo llegaste a descubrirlo. Al contrario que el Mérito Acceso a Alto Secreto, no tiene ninguna utilidad para ti y te pondrá en gran peligro si alguien se entera. Además, tu fuente de información es bastante inestable o poco de fiar (un compañero de trabajo alcohólico, un vampiro Malkavian, o alguien que ha desaparecido recientemente), lo que aumenta las posibilidades de que pronto te encuentras corriendo por tu vida. El secreto se aferra a tu mente, provocándote muchas noches sin sueño. Te mostrarás receloso y suspicaz con todos, excepto tus amigos y tus parientes más cercanos... y puede que también con ellos.

• **Vendetta Burocrática (Defecto de 2 puntos).**

Hay alguien en tu organización a quien no le gustas, y que te está perjudicando activamente. No sabes quién es, ni siquiera si existe de verdad. Todo lo que sabes es que has entrado en una racha de inexplicable mala suerte: los memorandos no llegan a tu mesa, te asignan las peores misiones, tu arma está cargada con balas de fuego... Tu enemigo oculto no te supera necesariamente en Rango, simplemente está en una buena posición para perjudicarte. Una secretaria con un rencor oculto puede provocar más problemas que nadie. Sea quien sea, ha cubierto bien su rastro y será difícil descubrirle. Un enemigo invisible, oculto en la periferia de la visión del personaje es una gran herramienta para provocar una sensación de paranoia en el juego.

• Deudas (Defecto de 3 puntos).

Siempre tienes cuantiosas deudas. Quizá seas un alcohólico, o un jugador, o simplemente un mal administrador, pero lo cierto es que tu paga no cubre tus necesidades financieras. Tienes que endeudarte seriamente para cubrir otras viejas deudas, y tus acreedores (bancos, agencias de cobro, recuperadores, tipos con bates de beisbol) están llamando continuamente a la puerta. Tu endeudamiento te convierte en un candidato ideal para el reclutamiento por el enemigo (humano o sobrenatural), esto puede aliviar tus problemas financieros (a discreción del Narrador) o hacerte incurrir en más gastos. Si eres reclutado, puedes cambiar este Defecto por el de Peón. Tu agencia vigila las irregularidades financieras de sus empleados (especialmente desde el caso Ames), y puedes estar siendo observado. No puedes adquirir el Trasfondo Recursos, y no recibes los dos puntos iniciales en este Trasfondo que tienen los demás personajes agentes, pues lo gastas todo tan pronto como llega, y al final no te queda mucho de qué presumir.

• Miembro Marginal (Defecto de 3 puntos).

No gustas mucho en tu agencia, y eres siempre el último en enterarte de las noticias. Debes acordar con el Narrador cuáles son las causas de tu impopularidad. Quizá seas alguien lo bastante estricto y valiente como para oponerte a las prácticas ilícitas del departamento, o puede que simplemente seas un capullo. Eres el blanco de una cierta hostilidad de bajo nivel, o sencillamente te ignoran. En cualquier caso, tus compañeros no te respaldarán muy bien en el campo de operaciones. Resta un dado a tu Reserva en todas las tiradas de Liderazgo, Investigación, Burocracia o Cultura del Espionaje directamente relacionadas con tu agencia. Los tres puntos gratuitos en el Trasfondo Aliados quedan en tu caso reducidos a uno.

Equipo

Una ventaja que tienen las agencias del gobierno sobre muchas organizaciones sobrenaturales es su acceso a los más sofisticados equipos de alta tecnología, lo que equilibra un tanto el juego. Muchos cazadores se encuentran con que la tecnología les da una ventaja inimaginable por los cazadores del pasado... aunque no está garantizada: algunos grupos sobrenaturales —entre ellos la Tecnocracia, los Adeptos Virtuales, los Hijos del Éter y los Moradores del Cristal— pueden igualar o derrotar al gobierno en su propio juego, y lo hacen con frecuencia. El Narrador debe tener en cuenta el Rango del agente y su posición en la agencia antes de permitir que el personaje solicite cierto equipo. Los personajes con el Trasfondo Equipo pueden comenzar el juego disponiendo ya de algunos objetos.

Equipo habitual: El "kit del G-Man"

Todos los agentes de parainteligencia reciben un equipo básico. Estos objetos son gratuitos, y adquirirlos no requiere el Trasfondo Equipo.

Nota: Los miembros de las agencias civiles, como el CDC, sólo reciben su paga y el dinero para gastos, y una autorización de seguridad según el caso.

- Una placa personal, que sirve como autorización de seguridad para entrar en edificios de la agencia y acceder a escenas de crímenes acordadas por la policía. Las placas representan a determinada agencia en general, pero nunca a la división secreta de parainteligencia (por ejemplo, los agentes de la División de Asuntos Especiales del FBI llevan placas del FBI, sin más detalles). Los agentes llevan también credenciales de parainteligencia (pero no se la enseñen a cualquiera).

- Un salario y una cuenta de gastos, representados por el Trasfondo de Recursos (todos los agentes empiezan el juego con dos puntos gratuitos en este Trasfondo).

- Una pistola y su funda, además de una caja de balas. Los agentes del FBI, la NSA y la CIA reciben una SigSauer P226 .9mm (dificultad 7, daño 4, cadencia 4, cargador 15, puede ocultarse bajo una chaqueta, alcance 20).

- Esposas.

- Radio de banda policial.

- Sólo para agentes de la División de Asuntos Especiales del FBI: una estaca de madera y un mazo.

Balas de plata

Rango: 3.

Las balas de plata no son caras ni difíciles de hacer, pero pocos agentes las llevan de forma regular. Para las mentes de muchas de las divisiones de parainteligencia del país, la noción de que la plata es efectiva contra los hombres lobo no es por ahora más que una teoría. Por razones de seguridad, las cabezas de departamento se muestran reacias a permitir que sus agentes lleven balas de plata. Si la policía o la prensa locales descubriesen algo tan inusual, las preguntas embarazosas serían inevitables. Por tanto, se ha decidido que los agentes sólo pueden solicitarlas si las circunstancias del caso lo justifican. Quienes intenten pasar por encima de esta política recibirán una fuerte reprimenda por la primera infracción, y serán expulsados si reinciden. Si un agente puede dar una buena razón para pedir las, llegarán por correo privado en no más de 24 horas. Si el personaje las recibe inicialmente por haber adquirido el Trasfondo Equipo, recibe un cargador lleno por dos puntos, y seis balas más por cada punto adicional.

Fotografía Kirlian

La fotografía Kirlian es la producción de esquemas en corona similares a aureolas, por descargas de electrones de alta frecuencia. La técnica fue desarrollada originalmente a principios del siglo XIX, pero el ingeniero electrónico Semyon Kirlian la perfeccionó en la década de 1940. Aunque el método no es del todo aceptado por los parapsicólogos académicos, muchos investigadores de campo de la parainteligencia utilizan cámaras Kirlian en un intento de conseguir pruebas de los sobrenaturales.

La tecnología Kirlian no ha avanzado mucho desde los años 40. No obstante, las organizaciones de parainteligencia están probando cámaras experimentales de alta tecnología con la esperanza de descubrir pistas de lo sobrenatural. Esta tecnología es alto secreto, y desconocida para la mayoría de los parapsicólogos académicos; el gobierno no quiere que el público sepa que se toma en serio esas tonterías.

La fotografía Kirlian ha sido utilizada con éxito para fotografiar fantasmas. La clave del proceso de la "fotografía de espíritus" está en el Corpus y el Pathos del wraith; también se ve afectada por la fuerza del Manto local (ver **Wraith: El Olvido**). Si el wraith tiene puntuaciones elevadas en estos Rasgos y el Manto es muy tenue, (por ejemplo, si se tomó la fotografía en una casa encantada la noche de Halloween), la imagen puede ser bastante clara (los rasgos faciales apreciables, etc.). Si falla alguno de estos factores, la imagen será borrosa, o no se verá nada. Por supuesto, normalmente es necesario que seas capaz de ver a un fantasma para intentar fotografiarlo.

La técnica de fotografía Kirlian también puede ser usada para leer las auras de seres más corpóreos (humanos, Garou, vampiros). Este uso de la técnica Kirlian puede revelar el estado emocional de una persona, pero no si es un vampiro (es necesario tener éxito en una tirada de Inteligencia + Oculismo para interpretar correctamente la imagen).

La fotografía Kirlian no capta las imágenes de personas u objetos ocultos mediante poderes de invisibilidad como Ofuscación u Ojo Nublado.

Cámara Kirlian

Rango: 2.

Es una cámara fotográfica de gran tamaño, que debe ser usada con un trípode para mantenerla equilibrada durante los largos períodos de exposición requeridos. Cualquier temblor o sacudida de la cámara dará como resultado una imagen borrosa, destruyendo el valor de la foto como prueba o elemento de investigación. Cada carrete de película (de precio muy elevado) basta para alrededor de diez disparos. Si el personaje adquiere esta cámara al comienzo del juego, con el Trasfondo Equipo, recibe un carrete con la misma, y puede conseguir carretes adicionales al coste de dos por punto.

Cámara de Video Kirlian

Rango: 3.

Un aparato de video un tanto engorroso, que pesa cerca de 12 kilos. Es necesario un trípode, por las mismas razones que para la cámara fotográfica (ver arriba). Cada cinta dura cerca de media hora de grabación.

Visión nocturna o infrarroja

Rango: 1.

Hay varios tipos de aparatos que permiten que el ojo humano vea en la oscuridad casi completa. Hay dispositivos de infrarrojos, que utilizan la radiación de la parte invisible del espectro, y visores nocturnos, que simplemente aprovechan al máximo la luz disponible. Estos dispositivos vienen en varias formas, desde lentes de cámaras hasta miras para rifles o gafas. Un buen par de gafas de visión nocturna es relativamente barato, y puede encontrarse en las tiendas. A veces forman parte del equipo habitual de los agentes de campo del SAD. Hay modelos menos aparatosos disponibles para agentes de Rango Uno.

Los visores de infrarrojos pueden ser utilizados para determinar si alguien es un Vástago o no, pero usarlos de noche para detectar a un vampiro no es una buena idea. La temperatura corporal de los vampiros suele ser la misma que la ambiente, a menos que acaben de alimentarse, por lo que resultan virtualmente invisibles a los infrarrojos.

Mira láser

Rango: 2.

Las miras láser ayudan a la puntería (resta 2 a la dificultad de todos los disparos a corta o media distancia), pero también telegrafían el disparo, dando al objetivo más posibilidades de esquivarlo si está mirando hacia el tirador. Resta 2 a la dificultad de la tirada de Esquivar. Las miras láser deben ser tratadas con cuidado y ajustadas periódicamente para conservar su eficacia.

Vehículo blindado

Rango: 4.

La mayoría de las agencias de parainteligencia disponen de al menos uno de éstos. Los vehículos tienen un valor de blindaje que oscila entre Resistencia 4/Grosor 5 (un coche reforzado con cristal a prueba de balas) y 8/18 (un tanque M-1 Abrams). Los vehículos suministrados a los agentes de campo tienen generalmente un valor de blindaje 5/6. El uso de un vehículo blindado se autoriza sólo para una misión, tras la cual debe ser devuelto al garaje. Si un personaje usa sus puntos de Equipo para adquirir un coche blindado al comienzo del juego, lo que tendrá es una autorización para hacer uso del mismo una vez en cualquier momento (a discreción del Narrador: no se les va a entregar un coche blindado en medio de la selva); después tendrá que devolverlo.

Objetos comunes

Te presentamos a continuación algunos objetos de equipo comunes del gobierno, el Rango necesario para solicitarlos y la razón para su acceso restringido.

Rango	Objeto	Restricción
1	Expedientes generales	Información básica (Seguridad Social, etc.) sobre la mayoría de los ciudadanos; cualquiera con antecedentes; expedientes de la agencia no clasificados.
2	Expedientes restringidos	Expedientes de misión de la agencia.
3	Expedientes de alto secreto	Información clasificada de la agencia.
4	Expedientes de otra agencia	Según la vía de acceso; riesgo de información falsa.
5	Expedientes militares	Información de alto secreto del Pentágono.

0	Pistola	Todos los agentes reciben una.
1	Pistolas no habituales	Las solicitudes suelen ser para calibres mayores; ten cuidado.
1	Escopeta	Sólo para misiones peligrosas.
1	Táser	Posibles efectos secundarios (el blanco cae y se rompe una pierna).
2	Rifle	Sólo para misiones que requieran un francotirador.
2	Mira láser	Llamativa; se ve como herramienta de francotirador.
3	Arma automática	Subfusil, rifle de asalto, etc.; sólo para misiones de combate/entrada/disturbios; no llevar en público.
5	Armamento pesado	Ametralladora de trípode, lanzacohetes, etc.; sólo para misiones encubiertas de combate; estrictamente prohibido en público.

0	Radio de banda policial	Equipo habitual.
0	Teléfono móvil	Casi equipo habitual.
1	Módem	Asegúrate de que sean asuntos oficiales.
5	Conexión por satélite	Requiere cooperación entre las agencias.

A veces se equipa con drogas a los agentes encubiertos, si están haciéndose pasar por traficantes o camellos. Los agentes no deben consumirlas.

1	Cloroformo	Causa inconsciencia; posibles efectos secundarios.
1	Tranquilizantes animales	Solicitud poco común.
2	Calmanes	Efectos secundarios.
3	Drogas callejeras	Marihuana, etc.; sólo para operaciones encubiertas.
3	Tranquilizantes humanos	Efectos secundarios; complicaciones legales.

Muchas entradas requieren la colaboración de las fuerzas policiales locales. Todas llaman la atención.

1	Máscaras de gas	
2	Perro detector de drogas	
3	Gas lacrimógeno/irritante	Efectos secundarios.
4	Tanque de la policía	Destruye la propiedad privada.

Si encargas algo a un laboratorio, puede que tengas que esperar mucho. Pero si sabes hacer las pruebas por ti mismo, obtendrás resultados mucho antes.

1	Laboratorio	Autopsias, balística, análisis de droga o de ADN, etc.; hay que seguir los procedimientos.
1	Laboratorio de parapsicología	Medidores Psi, etc.; mucha discreción.

Rango	Objeto	Restricción
0	Cámara de 35mm	Equipo habitual.
1	Cámara espía de 16mm	Poco corriente.
1	Cámara de vídeo	Puede llamar la atención.
2	Cámara Kirlian	Una solicitud extraña.
3	Cámara de vídeo Kirlian	Sólo hay una en el departamento; devuélvela entera.
2	Polígrafo	Detector de mentiras; no del todo fiable.
3	Pentotal sódico	Suero de la verdad; serías complicaciones legales.
Normalmente en cajas (alrededor de 24 balas por caja).		
0	Balas normales	Todos los agentes reciben una caja con sus pistolas.
1	Balas de punta hueca	Hacen más daño; no usar contra blancos casuales.
2	Balas de goma	Munición antidisturbios (ver <i>Entradas</i>).
2	Balas perforantes	Munición militar; provoca preguntas.
3	Balas de plata	Llaman la atención y provocan sospecha; no usar en público.
3	Dragonsbreath	Esta munición incendiaria de escopeta daña el arma, pero prende fuego al blanco; llama la atención, sobre todo en informes forenses.
4	Balas explosivas	Munición militar; llama la atención.
0	Personal, modelo anticuado	Equipo habitual.
1	Personal, nuevo modelo	Requiere algún privilegio.
1	Acceso al <i>mainframe</i>	Requiere tiempo de carga.
1	Ordenador de oficina	Requiere algún privilegio.
2	Caja de cifras	Descifra programas y contraseñas; trabas legales.
1	Chaleco de kevlar	Ligeramente caro; no pertenece al equipo habitual.
2	Traje deflector	Aparatoso; llama la atención.
3	Escudo de policía	Llamativo; dice "antidisturbios" a todo el que lo ve.
1	Sedán mediano	Ejemplo: Crown Victoria. Parque móvil del gobierno.
3	Coche de lujo	Ni un rascón en esta monada.
4	Coche blindado	Caro; sólo uno o dos en el departamento.
3	Helicóptero	Llama la atención.
3	Lancha guardacostas	Exige cooperación entre agencias.
4	Helicóptero militar	Será mejor que haya una buena razón para esto...
4	Avión privado	Caro; sólo para misiones puntuales.
5	Avión militar	Extremadamente llamativo; cumplimentar impresos por triplicado.
2	Teléfono intervenido	Posibles problemas si el sujeto es inocente.
2	Rastreador IR	Hay que colocar un dispositivo en el coche para poder seguirlo; poco común.
3	Audio láser	Caro.
1	Gafas IR	Anulan la visión periférica; llaman la atención.
1	Intensificador de luz	Sólo para rifles.



Capítulo Dos: El SAD

*Eeeh, me gustaría ser un "G-Man"
Y hacer ¡Bang! ¡Bang! ¡Bang! ¡Bang!
Igual que Dick Tracy, qué "G-Machote"
Y hacer ¡Bang! ¡Bang! ¡Bang! ¡Bang!
Haría lo que quisiese, y a lo grande
Pues para un "G-Man" no hay nada ilegal.*
—Harold Rome, "The G-Man Song" (1937)

*¡Inténtalo de nuevo, socio! Nuestra organización data de la
administración Truman... ¡como mínimo!*

—Agente Frank, "El duro puño de los hombres de negro
2" (Pain Ink Prod.)

Historia

Se supone que la historia del Departamento de Asuntos Especiales (SAD) del FBI empieza en los años de la administración Truman. Sin embargo, sus raíces se extienden un poco más atrás en el tiempo, hasta la década de los 30. Charles Horner, un joven y ambicioso agente federal, estaba ayudando a Elliot Ness en su investigación de las actividades de la mafia de Chicago, particularmente las fechorías del infame Al Capone y el despiadado Lobo Solitario Lupo. Durante sus investigaciones, Horner fue cruelmente atacado por un vampiro (ver la lista de *Los diez más buscados*), y dejado por muerto. Aunque sobrevivió, el aciago incidente cambió para siempre su perspectiva del mundo. Desde entonces investigó exhaustivamente cualquier caso

con implicaciones sobrenaturales (especialmente vampíricas) con el que se topaba. Sin embargo, su primera oportunidad de enfrentarse a los no muertos no llegaría hasta la Segunda Guerra Mundial.

En 1943, estaba colaborando con un equipo de la OSS (Oficina de Servicios Estratégicos) que investigaba un anillo de espionaje nazi en Nueva York. Los meses de preparación llevaron finalmente a una importante operación de arresto, y cuando Horner intentó detener al líder de la organización, Wulf Steiger (ver la lista de *Los diez más buscados*), descubrió que se trataba de un vampiro. Dos agentes murieron, pero Steiger logró escapar, a pesar de las heridas de bala sufridas. Para el atónito Horner, aquello era la prueba definitiva e irrefutable de la existencia de seres sobrenaturales en el mundo, que representaban una amenaza para las personas que lo compartían con ellos.

Pasaron los años y Horner siguió escalando posiciones. No obstante, estaba frustrado por la falta de pruebas y lo que percibía como ceguera de la agencia ante una amenaza muy real. Finalmente, en 1952 encontró un oyente bien dispuesto en la persona del doctor Emil Zotos, miembro de la Junta de Estrategia Psicológica del Ejército y psiquiatra personal de J. Edgar Hoover. Entre los dos consiguieron convencer a Hoover de la existencia de lo sobrenatural, y de la necesidad de crear una rama semi-autónoma del FBI para enfrentarse a ello. Con algunas presiones entre bastidores y un golpe de pluma, el SAD fue creado en el invierno de 1952.

A lo largo de la década de los 50, el presupuesto creció rápidamente. Sólo un pequeño puñado de hombres conocían la existencia del departamento, y la mayoría respaldaban su anunciada misión de detener las "actividades subversivas de los grupos de los márgenes más radicales de la sociedad". Horner, un aficionado a la caza mayor, se sentía excitado ante las perspectivas de futuro. Era un líder intrépido y enérgico en la mejor época del departamento, la primera mitad de la década de los 50.

En 1955, agentes del SAD descubrieron y decapitaron a un líder sindical Brujah. Su cabeza es una de las pocas pruebas concluyentes de la existencia de seres sobrenaturales que tiene la agencia. No obstante, sucesivos directores han considerado que no basta con ella, y actualmente se encuentra olvidada en un tarro, en una bóveda de alta seguridad.

El departamento llegó a su cenit de 25 agentes en 1957, pero cuando el ardor de la Guerra Fría se fue disipando, el presupuesto de departamento se redujo en la misma proporción. Este lento declive se hizo más pronunciado con el "gran fracaso del 69", y el llamado "caso Clarke" (ver la lista de *Los diez más buscados*). El departamento estaba investigando las supuestas conexiones entre los practicantes del vudú en el estado de Louisiana, liderados por Denise Gerard, y el movimiento Neo-Cirenaico (un culto de libertad de mente y de lenguaje y de amor libre) dirigido por la carismática figura de la contracultura el doctor Timothy Archer Clarke. Los miembros del SAD se abalanzaron sobre lo que podía ser su mayor éxito de todos los tiempos, y seis agentes fueron enviados a investigar. Ninguno de ellos volvió, y los principales sospechosos desaparecieron.

Tras este incidente, parecía que el departamento no podía ya caer más bajo, pero lo hizo. El cada vez más viejo Horner llevaba tiempo sospechando de la existencia de otras criaturas sobrenaturales aparte de los vampiros. En 1973, intentó poner a prueba sus teorías con la investigación de dos nuevos casos. Respondiendo a los indicios de la implicación de los Garou en el AIM (Movimiento Indio Americano) y la crisis de Wounded Knee en el sur de Dakota, Horner prestó varios de sus agentes a los COINTELPROs (PROgramas de COntRaINTELigencia) del FBI. Su objetivo era des-

truir el movimiento desde dentro, así como detectar cualquier actividad Garou. Al mismo tiempo, envió a varios agentes a investigar a las Ménades, un grupo feminista revolucionario, del que sospechaba (correctamente) que contaba con apoyos Garou. Ambos casos se convirtieron en fracasos para la agencia, terminando con la pérdida de varios de sus agentes más experimentados. Horner se llevó consigo a la tumba su teoría sobre la existencia de los Garou, al morir un año después en un sospechoso accidente de caza.

Charles Horner fue sustituido por Andrew Crowe, que se mantuvo al frente del departamento con firmeza pero sin agresividad. No hubo grandes éxitos bajo su dirección, pero Crowe tiene el mérito de al menos haber limpiado parcialmente la corrupción que había empezado a entrar en el SAD a lo largo de los años. Además apartó al departamento de posteriores investigaciones sobre la existencia de los Garou. Crowe fue forzado a retirarse en 1980 por la llegada de los protegidos de la administración Reagan al FBI, aunque dejó un legado: su hija, Marsha Crowe. Actualmente, Marsha Crowe ostenta la jefatura regional del departamento en la Costa Este.

El sustituto de Crowe era un antiguo agente de homicidios y protegido de Horner llamado George Thomasson. Estaba en el departamento desde su encuentro con un asesino múltiple vampiro a finales de los 60. Originalmente pragmático en sus operaciones, Thomasson fue volviéndose más y más descontrolado e inconsciente en sus ataques contra los Vástagos a medida que crecía su miedo a los vampiros. A pesar del aumento en el número de presas de la agencia, Thomasson no consiguió reunir muchas pruebas sólidas de la existencia de sus enemigos. El departamento siguió menguando hasta convertirse en una mera cáscara de su antiguo ser, llegando a un mínimo histórico de cinco agentes a comienzos de la década de los 90. Varios casos fueron investigados en aquella época con diversos grados de éxito. El SAD logró resolver una serie de robos en bancos de sangre, consiguiendo además algunas pruebas fotográficas en el proceso. Pero al mismo tiempo, Thomasson puso en marcha un desquiciado plan de infiltración en la Estirpe, que acabó en un decepcionante fracaso. Tras esto, su conducta se fue volviendo cada vez más errática. Por otra parte, fue sometido a una investigación por múltiples irregularidades fiscales.

A principios de 1993, sufrió un completo colapso mental y fue ingresado a la fuerza en el Sanatorio Mental de Bethesda, donde permanece hasta el día de hoy. Todavía circula el ominoso rumor de que los vampiros hicieron volverse loco a Thomasson porque éste había descubierto su secreto.

El actual director del SAD es el antiguo segundo de Thomasson, Gerald Osbourne. Las organizaciones sobrenaturales que conocen la existencia del departamento consideran a Osbourne un director más aceptable: su estilo es menos ideológico y más pragmático.

No se dan cuenta de que Osbourne representa para ellas una amenaza mayor de lo que Thomasson había sido nunca. Numerosos casos han sido resueltos bajo su dirección, incluyendo varios que demuestran de forma concluyente (al menos para él) la existencia de los Garou. El "caso Grubbbholb", a finales de 1993 (ver más abajo), le proporcionó pruebas reveladoras, así como un poderoso aliado, el senador Grubbbholb. Presidente del Comité de Asignaciones del Senado de los Estados Unidos. Gracias a él, el presupuesto del SAD ha aumentado espectacularmente, a pesar del actual régimen de austeridad fiscal.

Desde entonces, el departamento se ha enfrentado a los Garou en diversas ocasiones. Investigando ciertos actos de ecoterrorismo cometidos contra Endron Oil en Alaska, los agentes del SAD descubrieron a empleados de Endron usando lanzallamas contra una manada de lobos. Durante el altercado que siguió, uno de los hombres de Endron volvió su arma contra los agentes, obligando a éstos a abrir fuego. La manada de lobos y los empleados supervivientes huyeron, dejando atrás el carbonizado cadáver de un lobo que presentaba anomalías físicas que los científicos del departamento no han conseguido explicar todavía. Hay pendiente una investigación sobre Endron.

El número de miembros del departamento ha aumentado de forma significativa para poder atender la creciente carga de casos, y el SAD cuenta ahora con 23 agentes a jornada completa y 12 empleados en personal de apoyo diverso).

El caso Grubbbholb

Este caso fue un momento clave en la historia del Departamento de Asuntos Especiales. El poderoso senador sureño Jesse T. Grubbbholb ofrecía una fiesta para celebrar la presentación en sociedad de su nieta Tandi, pero durante los festejos de la noche en la mansión campestre de Grubbbholb, una salvaje manada de lobos irrumpió en el lugar, provocando el caos y destruyéndolo todo. Milagrosamente, no hubo que lamentar ninguna muerte, pero cuando las cosas se calmaron el senador descubrió que su nieta había desaparecido. Una intensiva búsqueda por todo el estado dejó a la policía con las manos vacías, y Grubbbholb llamó al FBI. Mientras los agentes federales se dedicaban a examinar de nuevo los terrenos en torno a la mansión, un gran lobo de pelaje plateado emergió de la espesura para dirigirse directamente hacia el senador. Los disparos de los agentes le ahuyentaron.

Poniendo en juego todos sus recursos, el senador descubrió la existencia del SAD, aprovechando sus contactos para organizar una reunión con Osbourne. El director del SAD quedó sorprendido cuando Grubbbholb le reveló cuánto sabía acerca de su departamento, y asombrado cuando le ofreció beneficiar al SAD a cambio de que le ayudase a encontrar a su nieta. Osbourne estuvo encantado de aceptar el trato.

Todos los agentes del SAD han visto una fotografía de Tandi, y tienen órdenes de mantenerse atentos ante una posible aparición suya. Aunque el SAD no ha tenido éxito hasta ahora, Grubbbholb ha cumplido su parte del acuerdo, manteniendo al departamento bien provisto de fondos.

Situación actual

Bajo el liderazgo de Gerald Osbourne, el SAD prosigue oficialmente su misión de más de cuarenta años: investigar "crímenes extraños de estilo ocultista". Los nuevos fondos han rejuvenecido a la agencia, ayudándola en algunos aspectos pero perjudicándola en otros. Los agentes del FBI propiamente dicho miran con desconfianza a los del SAD, viéndoles como los algo siniestros "hombres de negro" (no confundirlos con la convención de la Teocracia del mismo nombre). Los rumores acerca de sus verdaderos objetivos circulan libremente entre las demás agencias. A consecuencia de ello, Osbourne se ha esforzado por estrechar lazos con la agencia madre sin revelar los verdaderos propósitos del SAD. Incluso ha prestado agentes al FBI ordinario, colaborando en una serie de investigaciones conjuntas contra la Mafia y los cárteles de la cocaína de Cali, de los que el SAD sospecha que están dirigidos por fuerzas sobrenaturales.

Estructura

Los agentes del SAD responden sólo ante el Director Gerald Osbourne, que a su vez responde sólo ante el Jefe del FBI, que es presionado para no hacer demasiadas preguntas. Ningún Jefe del FBI desde J. Edgar Hoover ha conocido el verdadero propósito del departamento, y gracias a la utilidad que el SAD ha demostrado tener para su agencia madre, ha conservado su casi completa autonomía. La cadena de mando del departamento empieza y acaba en Gerald Osbourne, que es un líder bastante intervencionista.

La segunda al mando es Cynthia Forrest, que está igualmente implicada en las operaciones cotidianas del departamento. En público apoya a Gerald Osbourne al 100%.

Los siguientes en la jerarquía son los Directores Regionales, que tienen autoridad sobre todos los agentes de campo que operen en su zona y son responsables de los mismos. Todos informan directamente a Osbourne. Los Directores Regionales residen en el área de la que son responsables, así que están un tanto apartados de los juegos de poder de Washington.

Cada Director Regional tiene un Supervisor de Campo adjunto. Se trata de agentes veteranos que han mostrado su competencia en diversas misiones para el departamento; actúan como enlaces entre el mando y los operativos. Por debajo de ellos están los agentes

de campo, y después los agentes novatos, que aún no han participado en ningún caso.

Supervisando la cadena de mando, y un tanto por encima de ella, está el Director de Seguridad Interna, Martin Fiske. Esta estructura oficial se ve complicada por las diversas sociedades secretas que hay en el departamento, cada una con sus propios objetivos.

Disciplina interna

Dado que el SAD no responde ante ninguna autoridad exterior, ha acabado desarrollando su propio sistema interno de medidas disciplinarias. Esto cubre una amplia variedad de infracciones, que van de lo venial (quebrantar los procedimientos de la agencia por una buena razón, violar las libertades civiles de un ciudadano) a lo serio (desobedecer órdenes directas, violar gravemente las libertades civiles de un ciudadano) hasta llegar a lo imperdonable (revelar secretos de la agencia). Estas infracciones pueden ser castigadas a discreción de un tribunal formado por Osbourne, Forrest, Fiske y el Director Regional de la zona donde haya tenido lugar cada una.

El infractor tiene derecho a ser escuchado; los castigos son proporcionales a la gravedad de los hechos. Incluyen reprimendas formales, multas, degradación, o expulsión del departamento. Osbourne está autorizado incluso a "sancionar" (eufemismo de la CIA para "asesinar") a los casos más extremos o incorregibles, aunque hasta ahora no ha hecho uso de esta facultad. La disciplina es muy severa en el departamento, pues cualquier indicio de desorden podría provocar una investigación.

Facciones

Hay varias facciones en el SAD que amenazan con quebrantar su unidad. Todas juntas, no son más que una minoría en el departamento, pero se mantienen muy activas en sus intentos de encubiertos de alterar la estructura del departamento. Dos de estos grupos (los Underground y los Minutemen) están buscando nuevos reclutas. Investigarán a fondo los antecedentes de cualquier recién llegado (por ejemplo, de los personajes jugadores) para ver dónde se encuentran sus lealtades. Osbourne es consciente de la existencia de estas facciones, pero ha subestimado su potencial para perjudicar al departamento. Hasta ahora no ha hecho nada para detenerlas.

Los Minutemen

Si estos tipos son los buenos, no quiero conocer a los malos.

—Bruce Hornsby, "Defenders of the Flag"

Los Minutemen son una reaccionaria cábala de hombres blancos ultraconservadores de estilo un tanto similar al del Ku Klux Klan. Muchos de ellos entra-

ron el servicio de la ley con la esperanza de que ello les daría poder para librar al país de "indeseables" (es decir, extranjeros, feministas bocazas, "tipos raros", etc.). Tienen la misma opinión respecto a los seres sobrenaturales. Los miembros de esta facción son más propensos a usar una fuerza excesiva que los demás agentes del SAD (aunque debe admitirse que no hay muchas otras formas de reducir a un hombre lobo que no esté dispuesto a colaborar). Reciben fondos secretos y apoyo táctico del grupo de superpatriotas conocido como la Cámara de la Estrella (ver *Amos de tierras* en el Capítulo Cinco), pero no saben nada de sus verdaderos motivos. Los Minutemen conocen la existencia de los Underground y los odian a muerte. Hace poco eliminaron a uno de ellos en el campo de operaciones, pero no saben quiénes son los demás. Los Minutemen se mostrarán muy suspicaces ante los nuevos agentes que no sigan su línea ideológica.

Actualmente hay siete Minutemen, incluyendo al Director de Seguridad Interna, Martin Fiske (su líder) y a Lyle Wallace, Director Regional del Medio Oeste. Ideológicamente están bastante próximos a Cynthia Forrest, pero no la han abordado a causa de su sexo. Aunque no manifiestan en público muchas de sus opiniones, investigan discretamente a los posibles reclutas antes de ofrecerles un lugar en sus filas.

Los Minutemen se ven simplemente como patriotas forzados ocasionalmente por un sistema corrupto y mal dirigido a tomar medidas extremas. Hay que reconocer que generalmente actúan motivados por impulsos verdaderamente patrióticos, aunque esto no ha impedido que algunos de ellos se llenen los bolsillos. Varios Minutemen (especialmente Fiske) son veteranos del régimen de Thomasson, y sienten bastante lealtad hacia él. Sus planes a largo plazo incluyen un golpe de mano ("preferiblemente no violento") contra Osbourne, al que consideran un blando.

Los Underground

Independientemente de lo radical que pueda parecer su nombre, los Underground son de hecho un grupo entre centrista y liberal moderado, si se les compara con la población en general. Son agentes leales, más interesados en lo que ocurre "ahí fuera" que en matar a todas las entidades sobrenaturales que encuentren.

Este grupo tiene sólo cuatro miembros. A pesar de su pequeño tamaño y su inclinación académica, pueden actuar con sorprendente rapidez y eficacia. Ahora se encuentran en un alto estado de alerta, pues uno de ellos fue asesinado hace poco (sospechan de los Minutemen), y son muy cuidadosos respecto a la admisión de nuevos miembros. Tienen unos patrones poderosos pero poco de fiar en Delfos (ver Capítulo Tres). Al igual que los Minutemen, no están seguros de la verdadera naturaleza de su aliado. La principal preocupación de los Underground es evitar que los

Minutemen hagan que el SAD tome un brusco giro a la derecha, y hasta ahora lo han conseguido bajo la dirección de su líder, la Directora de la Costa Este Marsha Crowe.

Controlados

Dos agentes del SAD fueron secuestrados y alterados en secreto por fuerzas desconocidas: son completamente inconscientes de lo que les ocurrió, y siguen con sus vidas habituales sin sospechar nada. Sus amos secretos son capaces de ver cualquier cosa que ellos vean y pueden controlar sus actos a voluntad. Los Controlados son "Mensajeros del Miedo", que cumplirán todas las órdenes de sus amos para olvidarla después, lo que les hace muy difíciles de atrapar. Su misión en este momento es informar de los progresos del departamento y hacer que "desaparezca" cualquier prueba que pueda acercar demasiado a "la verdad" al SAD. Uno de los Controlados es también miembro de los Minutemen.

El FBI (COINTELPRO's)

El FBI propiamente dicho tiene una larga y con frecuencia honorable historia. Ha servido como agencia de la ley, ayudando a combatir crímenes como el secuestro, el asesinato y la falsificación. En esta faceta ha demostrado una y otra vez su carácter de fuerza positiva y poderosa. Desgraciadamente, con el paso de los años también ha considerado oportuno saltar a la arena política, investigando a muchas figuras públicas de gran prominencia, así como a ciudadanos ordinarios con opiniones políticas que los líderes de la agencia consideran subversivas. No satisfecho con la simple investigación, el FBI entró en una bien orquestada campaña de infiltración y acoso a través de sus COINTELPROs. Los objetivos de estos programas ilegales son predominantemente (aunque no en exclusiva) de tendencias izquierdistas (Liberación Negra, Movimiento Indio Americano, sindicatos, ecologistas, etc.). El programa de COINTELPROs ha atraído algún interés por parte de la comunidad sobrenatural. Puedes encontrar más información en el Capítulo Cinco.

COINTELPROs paranormales

Durante años, el programa de COINTELPROs del FBI se ha estado infiltrando en diversas organizaciones consideradas peligrosas. El SAD intentó emular a su agencia madre creando sus Para-COINTELPROs particulares durante los años 80, pero obtuvo un rotundo fracaso. Los intentos de infiltración fueron dirigidos hacia los Nosferatu, los Brujah y (sin saberlo) los Hijos de Gaia. Los agentes no fueron vultuosos a ver, y el programa fue clausurado. Últimamente, Fiske ha esta-

do haciendo ruido con la idea de reabrirlo. Osbourne se opone porque lo considera demasiado peligroso y de éxito improbable. No obstante, la necesidad de información interior va en aumento, y finalmente Osbourne puede verse forzado a acceder. En tal caso, sólo se pedirían voluntarios entre los agentes más experimentados. (Los personajes jugadores siempre se presentan voluntarios, basta con que les digas lo peligroso que es.)

Adoctrinamiento

Tras pasar por una estricta comprobación de sus antecedentes, el candidato será abordado por la agencia. La forma exacta depende en gran medida de cada caso personal. Tras una entrevista sobre el terreno satisfactoria, el candidato será interrogado por Fiske y Osbourne, que tomará la decisión definitiva. El proceso de entrevistas suele ser un asunto bastante cauteloso. No es probable que se pregunte directamente al candidato acerca de lo sobrenatural, a menos que el departamento tenga una firme evidencia de que ha pasado por alguna experiencia de este tipo, en cuyo caso la entrevista será más franca. Por supuesto, se puede dejar caer algún indicio y esperar que el candidato (es decir, el personaje jugador) decida ofrecer alguna información. Este proceso puede dar lugar a interpretaciones interesantes.

En cualquier caso, se pedirá al candidato que firme diversos compromisos de confidencialidad. Uno es un acuerdo de no divulgar nunca secretos departamentales, ni siquiera después de haber abandonado el servicio en la agencia. A lo largo del proceso de entrevistas, se someterá al candidato a una batería de pruebas, entre las que se cuentan un muy complejo y sutil examen psiquiátrico, toma de huellas dactilares, de la retina y del ADN, un análisis de sangre (para detectar ghouls), unas completas pruebas físicas y una sesión con el detector de mentiras. Todos los nuevos agentes de campo deben tener entre 25 y 35 años y un estado de salud razonablemente bueno. Estos requisitos pueden ser pasados por alto en ciertas circunstancias.

Una vez aceptado el nuevo agente, se le asignará a un comandante de campo experimentado, que mostrará al novato la verdadera naturaleza y propósito del departamento. Se le enseñarán pruebas selectas de la existencia de lo sobrenatural, y un breve resumen de la historia del departamento (una versión ligeramente saneada). Quienes lo necesiten recibirán también entrenamiento básico de tiro (todos los agentes del SAD deben tener al menos una cierta habilidad con las armas de fuego). Quienes no hayan sido reclutados en la estructura interna del FBI pueden tener que pasar un adiestramiento básico en las instalaciones del FBI en Quantico, Virginia.



Este período suele durar unos diez días, durante los cuales el agente a prueba estará secuestrado del mundo exterior en el aislado retiro de montaña que tiene el departamento en el sudoeste de Virginia. En su caso, el agente será animado a mezclarse con otros novatos (es decir, los demás personajes jugadores) para empezar a tender lazos de camaradería y pertenencia al grupo. A lo largo de estos días, los nuevos agentes estarán bajo la atenta mirada de un supervisor entrenado.

Los agentes siguen siéndolo con carácter provisional, y no se les permite llevar armas de fuego durante este período. Es tradicional que al final del mismo sean sometidos a una prueba, que consiste en una falsa emergencia sobrenatural en la que se encuentran sumergidos repentinamente, viéndose obligados a emplear todo su ingenio para resolver la situación. Animamos al Narrador a poner en juego su imaginación (y mala idea) en el desarrollo de la prueba, pero nadie debería salir seriamente herido. Tras este período de prueba, el agente recibe una autorización de seguridad básica y es ya un novato hecho y derecho.

Primera misión

Una vez graduados, los nuevos agentes recibirán su primer asignamiento de campo. Casi siempre será ostensiblemente de pura investigación, pues el departamento no quiere exponer a sus agentes a demasiado peligro en su estreno. Es más, un agente experimentado o un supervisor de campo acompañará siempre al nuevo agente en su primera misión.

El Narrador debería añadir tanto misterio y dramatismo a la sesión de juego como le fuera posible. Después de todo, los personajes se están enfrentando a algo que es nuevo y completamente desconocido para ellos. Como Narrador, es una buena idea que convenzas a los jugadores más experimentados (y todos nos conocemos) para que olviden todo lo que saben acerca del Mundo de las Tinieblas por los demás juegos del Sistema Narrativo. Un hombre lobo acechando en un oscuro callejón debería ser un extraño monstruo para un agente novato, no importa cuánto sepa el jugador que lo está interpretando de tribus, razas o auspicios.

Se dice a los agentes una y otra vez que pidan apoyo antes de enfrentarse a situaciones obviamente peligrosas, pero a pesar del crecimiento que ha experimentado el SAD, su número de operativos sigue siendo muy bajo, y es muy probable que el apoyo no llegue. A los pequeños grupos de agentes que demuestren que trabajan bien juntos se les asignará misiones en equipo en el futuro, dando así una explicación al Narrador para mantener juntos a los personajes jugadores.

Todos los agentes primerizos reciben el "equipo básico del G-Man" (ver Capítulo Uno).

Departamento de Justicia de los Estados Unidos

FBI

DEPARTAMENTO DE ASUNTOS ESPECIALES


SAD
FOR INTERNAL CIRCULATION ONLY
G. Osbourne

A: Director de Departamento Gerald Osbourne
De: Director de Seguridad Martin Fiske

Sr. Osbourne:

Seguindo con nuestra conversación del pasado día 8, he extraído de nuestros casos pendientes un "Lista de los 10 más buscados", tal y como está determinado por la actual labor del FBI. Creo que este formato nos permitirá sistematizar mejor nuestras operaciones y será muy útil para distribuir con mayor eficacia nuestros recursos humanos y materiales. He elaborado la lista en un orden ascendente de prioridad, que refleja mi opinión sobre la importancia actual de cada caso. Como siempre espero su aportación al respecto.

Atentamente,

Martin Fiske
**# 10. SE BUSCA:
NOMBRE DESCONOCIDO**

Este licántropo fue grabado en video por la cámara de seguridad de unos grandes almacenes durante unos recientes disturbios en el distrito financiero de Chicago. Su autenticidad es dudosa. Si, como Kenchlow insiste, la cinta es genuina, la evidencia implica una hostilidad entre los bandos de licántropos y vampiros. Ésta es una teoría que deberíamos investigar en profundidad. El licántropo Tipo-A que hemos construido, por lo que hasta que la validez de la cinta esté fuera de toda duda, la entidad debería ser considerada como un objetivo viable de investigación.



CHARLOTTE HOLMES

9. SE BUSCA: "CHARLOTTE" (?) HOLMES.

No sé qué opinar de este particular Sherlock Holmes femenino. Es claramente una entidad sobrenatural de algún tipo; ha sido una incalculable ayuda para numerosas agencias policiales de América y Europa Occidental a lo largo de los últimos sesenta (o más) años. Parece estar actuando bajo el delirio, pero está emparentada con, o es en realidad, el popular detective de ficción Sherlock Holmes. Ha adoptado todos sus rasgos característicos (pipa, lupa, abrigo largo, etc.). Esta distorsión de la realidad no ha afectado, sin embargo, a sus sobresalientes dotes detectivescas, ni a su aparentemente buena disposición hacia la ley y quienes aseguran su cumplimiento. A lo largo de los años ha acumulado muchos méritos salvando vidas de policías y civiles. Los testigos oculares que han informado de sus apariciones le han dado el nombre de "Sherlock" o "Charlotte". Sugiero su inclusión en la lista, pero sólo con el propósito de someterla a interrogatorio.

8. SE BUSCA: MICHAEL STANDINGTALL

Standingtall es un fugitivo buscado por varias agencias, incluyendo el SAD, a causa de su implicación en las muertes de dos agentes federales en Dakota del Sur en 1973. Es considerado muy peligroso por todas las agencias. Estoy casi seguro de que Standingtall es un licántropo Tipo-A de la tribu Wendigo. Ha sido visto varias veces desde que pasó a la clandestinidad, pero ninguno de los avistamientos está confirmado. Presumiblemente, tiene muchos aliados, tanto en el Movimiento Indio Americano como en otros varios de estos grupos militantes de izquierda que tanto abundan últimamente. El uso de fuerza letal es totalmente apropiado frente a este asesino de policías.

7. SE BUSCA: "EL GARFIO"

Recuerdo haber oído historias de "El Garfio" cuando era un chico en el campamento de verano, y aquello fue a comienzos de los 60. Hay informes no confirmados de apariciones suyas desde 1916, aunque la última de la que se tiene noticia es de hace sólo dos meses. El *modus operandi* de "El Garfio" parece ser un conglomerado de todas las historias de terror de campamento jamás contadas y de todas las malas películas de asesinos y monstruos. A la luz del reciente y trágico encuentro de nuestro departamento con él, no podemos ya considerar sus asesinatos como obra de diversas generaciones de imitadores. No estoy, sin embargo, preparado para aceptar la teoría de Kenclow de que se trata de una

expresión física de nuestra conciencia racial colectiva. Su capacidad para soportar las balas como si fuesen gotas de agua le identifica claramente como una entidad paranormal de algún tipo. Por otra parte, no encaja con nuestros patrones de vampiros o licántropos, y estoy de acuerdo con Forrest en que se trata de algo nuevo. Recomendando extrema cautela en caso de un encuentro con él.

6. SE BUSCA: "LULU" HAGEN

Me siento completamente perdido cuando intento descifrar las motivaciones tras el ecléctico y extravagante comportamiento de esta mujer enloquecida. Nuestra primera noticia de ella fue en 1971, cuando envió un frasquito lleno de sangre vampírica directamente al despacho de Charles Horner. Siguiéron otras muestras, frecuentemente acompañadas por cartas provocativas, fotografías de una mujer (presumiblemente ella misma) en diversas poses vampíricas, y recortes de prensa acerca de supuestos ataques de vampiros ocurridos más o menos simultáneamente a través del país. Todas las cartas afirman que su autora era una vampira y que "nacaría de nuevo". Cada una de ellas contenía, además, pistas (normalmente en forma de cartas de estilo infantil, o simples acertijos) detallando dónde y cuándo iba a ser su siguiente ataque.

Me gustaría poder desecharla como un fraude, pero he sido incapaz de hacerlo a causa de la riqueza de pruebas creíbles que nos ha proporcionado, así como por su obvio conocimiento del funcionamiento interno del SAD. Hasta ahora, nadie ha muerto a consecuencia de sus descarados ataques, pero muchas de sus víctimas han sido abandonadas con dos marcas de punción en el cuello. Tiende a afectar el comportamiento y la imagen de una descocada o la amante de un gángster de los años 20.

5. SE BUSCA: DENISE GERARD

Se busca a Denise Gerard por su relación con el mayor asesinato múltiple de agentes del SAD en la historia de nuestro departamento, o de hecho en la de todo el FBI. A pesar de la tremenda inversión de tiempo y dinero que hemos descubierto en esta pista, suya es la que desapareció en 1969. Aunque en principio habíamos considerado que era una vampira, parece que en realidad puede tratarse de una mujer lobo. Sus raíces haitianas sugieren que es una de esos Danzantes de la Espiral Negra de los que hemos oído hablar. Aconsejo firmemente el uso de la fuerza máxima si es encontrada.

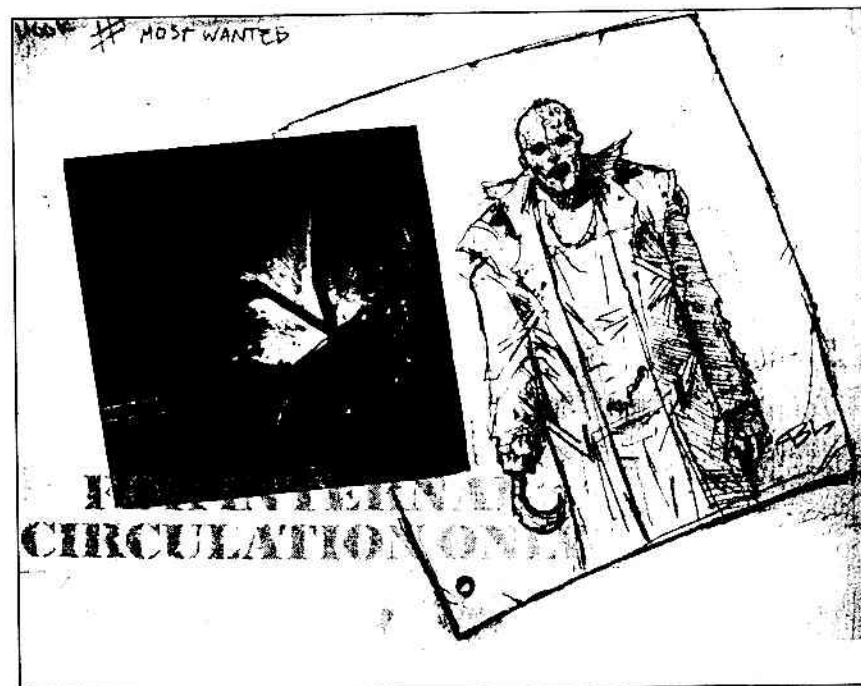




John Stanger

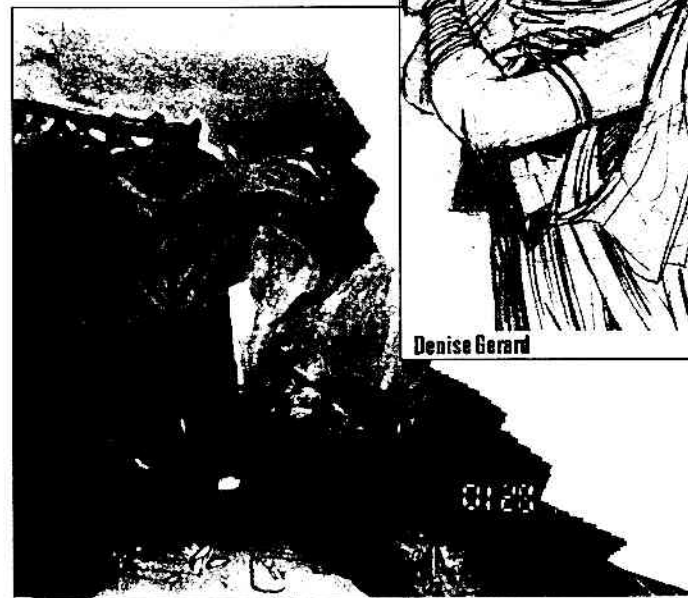


SAD



Dr. Timothy Archer Clarke

FOR INTERNAL
CIRCULATION ONLY



Denise Gerard



4. SE BUSCA: DR. TIMOTHY ARCHER CLARKE

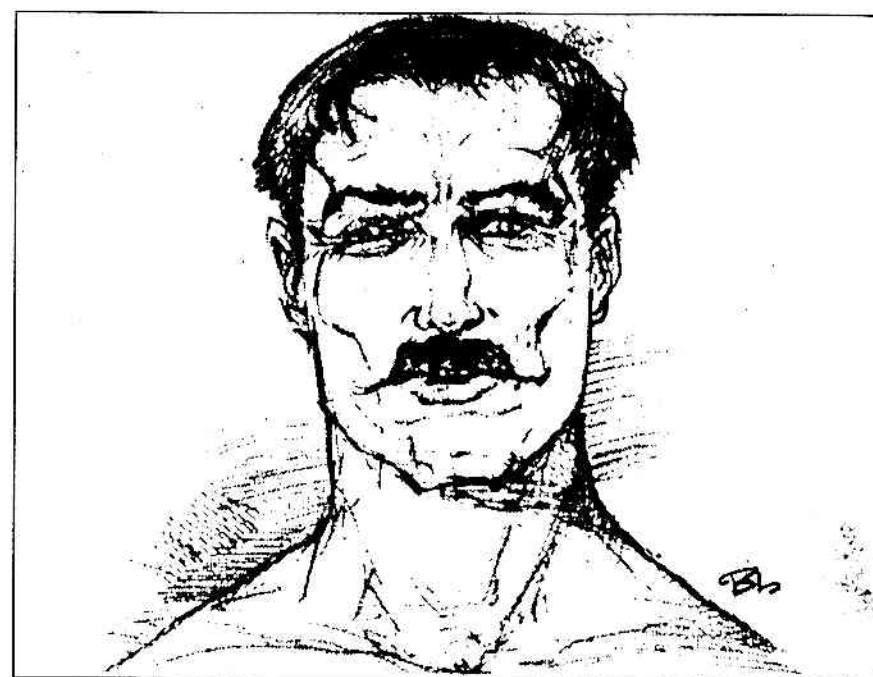
Considero a Clarke más peligroso incluso que Gerard. Es un agitador izquierdista que probablemente estaba relacionado con los Brujah del Kremlin. Un resto de los años 60, Clarke continúa exponiendo los muertos ideales de la contracultura de la época. Se han demostrado sus conexiones con la cultura de la droga y la intelectualidad liberal. Lleva años intentando destruir la fibra moral de este país por medio de su culto a la "libertad". Volvió a aparecer recientemente en Seattle, y varios agentes fueron enviados de inmediato; aunque logró escapar, creo que su pista está aún caliente. Me gustaría ver el caso Clarke reclasificado a una condición prioritaria. Le ruego que me aconseje en cuanto a los recursos humanos que podemos dedicar para llevar a este peligroso líder de culto ante la justicia.

3. SE BUSCA: WULF STEIGER (Alias: William Ellis)

El departamento lleva buscando a Wulf Steiger desde la Segunda Guerra Mundial, pero le había asignado una baja prioridad al no haber sido vuelto a ver desde entonces. Todo cambió hace varios meses, cuando fue supuestamente grabado en video en Chicago (por favor, ver #10). La aparición de Steiger en el video es la razón principal por la que nuestro departamento de investigación considera que es genuino. Hemos enviado a varios agentes a Chicago, pero hasta ahora no han conseguido ningún resultado. Debemos considerarlo muy peligroso, a la luz del último encuentro de Horner con él. Su captura o eliminación debería tener la mayor prioridad.

2. SE BUSCA: FUERZAS DESCONOCIDAS TRAS LA MATANZA DE EVANSTOWN

Todo el departamento está al tanto de la carnicería de Evanstown. Quisiera aprovechar esta oportunidad para manifestarle mis condolencias por la pérdida de su hijo en la investigación de este caso. Puede estar seguro de que los culpables serán llevados ante la justicia. Los detalles están todavía incompletos: sólo sabemos que el día 13 de junio, la localidad rural de Evanstown, Connecticut (población: 543) se convirtió repentinamente en una zona de batalla. Los vecinos se volvieron unos contra otros, matándose indiscriminadamente. Todos los supervivientes del estalli-



do de violencia murieron a causa de alguna repulsiva enfermedad en los tres días siguientes. Las carreteras dentro y fuera del pueblo estaban bloqueadas, las líneas telefónicas cortadas y todos los coches del pueblo destruidos (evidentemente por los mismos habitantes). El único superviviente conocido informó haber visto a hombres con trajes espaciales Racal: los utilizados en zonas afectadas por la biocontaminación. Un equipo de reconocimiento del CDC ha confirmado la existencia de un agente patógeno extremadamente virulento y hasta ahora desconocido. El virus parece ser una variedad de contagio por vía aérea del virus Ébola Zaire (ver al respecto el caso #2112-A). Estoy de acuerdo con la recomendación de Forrest de que iniciemos la fase uno de los Protocolos Reston. Sugiero una cooperación continuada y cuidadosa con el Dr. Fletcher, del CDC, en este caso, pues carecemos del equipo de peligro biológico para enfrentarnos al virus por nosotros mismos.

1. SE BUSCA: NOMBRE DESCONOCIDO

No tenemos más indicios en este caso que un simple retrato robot de la policía, elaborado según la descripción de Charles Horner poco después de que fuese atacado en un almacén de Chicago hace más de sesenta años. Aunque fue una rápida y violenta confrontación en un lugar oscuro, estoy seguro de que el retrato es preciso: Se sabe que Horner tenía una memoria fotográfica. No hemos podido descubrir pista alguna de las andanzas de este vampiro desde entonces, pero opino que debería permanecer en el primer puesto de la lista como una deuda de honor con nuestro fundador. También creo que puede servir como un foco simbólico para todo el personal al servicio del Departamento de Asuntos Especiales.

Fin del documento

Lo que sabe el SAD

A pesar de sus últimos avances, el SAD sigue obstaculizado por sus métodos del pasado, y permanece en la oscuridad acerca de muchas cosas. Aunque sus miembros disponen de una buena cantidad de datos sueltos, han sacado conclusiones erróneas de la mayoría, insistiendo en hacer encajar a lo sobrenatural en un molde preconcebido. Esto se debe en gran parte a la temprana encarnación del departamento como grupo antisubversivo. Las motivaciones de cualquier entidad sobrenatural con que se topase el SAD eran asimiladas a las corrientes humanas de la época (por ejemplo, Brujah = marxista comunista). Es más, las entidades individuales que podrían ser etiquetadas como miembros de una organización (por ejemplo, un clan vampírico) eran consideradas automáticamente como típicamente representativas del grupo en general, dando una visión muy unidimensional.

Vampiros

Cada cuerpo muerto que no es eliminado se convierte en uno de ellos. Se levanta y mata. ¡La gente a la que mata se levanta y mata!

—Funcionario anónimo, en "Zombi. El amanecer de los muertos"

El SAD fue creado específicamente para investigar a los vampiros. No es sorprendente, entonces, que haya averiguado bastantes cosas de los no muertos. Las escasas pruebas físicas obtenidas han revelado algo de su fisiología y debilidades físicas. Los estudios sugieren que las plaquetas de la sangre de los vampiros son de estructura similar a las de la lombriz de tierra. Así, el departamento ha sido capaz, a la larga, de separar los hechos de la ficción y determinar qué métodos de ataque serían útiles frente a los Vástagos.

El departamento sabe de la Camarilla y la mayoría de sus clanes. Conoce desde hace tiempo a los clanes Ventrué, Tremere, Brujah y Nosferatu, y acaba de descubrir la existencia de los Gangrel, con lo que cree conocer ya a todas las sectas de la población vampírica. El SAD ve a los Nosferatu como sin duda los más malvados y peligrosos de los vampiros.

En cuanto a los Brujah, el SAD siente una hostilidad ideológica hacia ellos. También sabe de la existencia del Sabbat, que parece ser la "oposición" a la Camarilla, reflejando sus clanes mediante "anti-clanes" (por ejemplo, los "anti-Ventrué"). El departamento ha llegado a la conclusión de que el Sabbat es todavía más peligroso que la Camarilla, y ha reforzado las investigaciones sobre las actividades de la secta, especialmente en la zona de Nueva York. De interés aún mayor que el Sabbat es el reciente descubrimiento de que hay vampiros implicados en el crimen organizado. Este clan todavía anónimo procede obviamente de ultramar: parece actuar con independencia tanto de la Camarilla como del Sabbat.

Hombres lobo

Pensé que podría ser uno de esos hombres lobo que hemos estado teniendo...

—The Firesign Theatre, "Everything You Know is Wrong"

Se sabe muy poco de los Garou. El departamento ha malinterpretado casi cada una de las piezas de información que ha obtenido hasta ahora. Aunque esto se debe en parte a los míopes procedimientos analíticos de la agencia y al hecho de que el descubrimiento es tan reciente, es también a causa de un sabotaje deliberado. El SAD sólo sabe de tres tribus Garou: Los Wendigo, los Uktena y los Danzantes de la Espiral Negra. Su teoría es que los Wendigo proceden de las tribus nativas americanas del norte de Estados Unidos y Canadá (sioux, mohicanos, chippewa, pies negros y diversas tribus inuit), mientras que los Uktena son representativos de las tribus del sur (navajos, seminolas, apaches). Ningún agente ha visto a un Danzante de la Espiral Negra, pero han oído rumores sobre ellos. Actualmente, el departamento está trabajando con la hipótesis de que la licantrópica pueda ser un rasgo genético específico de los nativos americanos, aunque esta teoría está encurando lentamente en declive. Este error está siendo fomentado por Martin Fiske, que intenta crear malas relaciones entre el gobierno y los Garou: opina que hay más posibilidades de que el departamento use la fuerza contra indios que contra otros ciudadanos americanos. Fiske ha intentado dar un matiz lo más negativo posible a todos los encuentros con Garou, sin que resulte obvio que tiene sus propios fines.

Todos los agentes del SAD trabajando en casos que puedan implicar a hombres lobo (el departamento no conoce la palabra "Garou", y en su lugar utiliza la nomenclatura "Licántropos") suelen ir armados con balas de plata. El SAD no sabe con seguridad si la plata será efectiva, pero dado que los Vástagos sufren daño por los "medios tradicionales" (sol, estacas de madera), tiene la esperanza de que ocurra lo mismo con los hombres lobo.

Magos

El Departamento de Asuntos Especiales sabe todavía menos de los magos que de los Garou. Ha oído cosas del Culto del Éxtasis; su francamente amorosa reputación ha instigado alguna investigación. En varias ocasiones, el SAD ha estado a punto de descubrir la verdadera naturaleza del Culto, pero siempre se ha visto frustrado por cambios de fortuna en el último momento. A veces, magos de la Orden de Hermes o de los Verbena han prestado ayuda a diversas organizaciones policiales, haciéndose pasar por consultores psíquicos; no obstante, se han cuidado de divulgar su condición. De todas las Tradiciones, los Adeptos Virtuales son los que más contacto han tenido con el SAD, lo que es otra de las razones por las que el departamento sabe tan poco de los magos.

Wraiths

Sorprendentemente, el SAD tiene pruebas de la existencia de los wraiths. La agencia ha estado desarrollando diversos instrumentos para detectar su presencia. El Director de Investigación Alan Kenschlow es un ávido entusiasta del tema, y se dedica devotamente a su afición. El mismo ha llegado a fotografiar fantasmas, y sus agentes han investigado varias Moradas.

Cuartel general

El SAD ocupa aproximadamente un tercio del último piso del edificio J. Edgar Hoover en Washington, D.C. Sus instalaciones incluyen lo siguiente:

Despachos: Todos los agentes del SAD tienen su propio despacho y están autorizados a personalizarlo de acuerdo con sus gustos, dentro de lo razonable. El personal superior tiene espacios de trabajo más grandes y opulentos.

Galería de tiro: El cuartel general del Departamento de Asuntos Especiales está equipado con una pequeña pero muy avanzada galería de tiro, que simula situaciones de combate reales mediante efectos especiales. Los blancos móviles devuelven el fuego a los agentes, lanzando rayos láser hacia un receptor. La sala puede ser utilizada también como una galería de tiro tradicional.

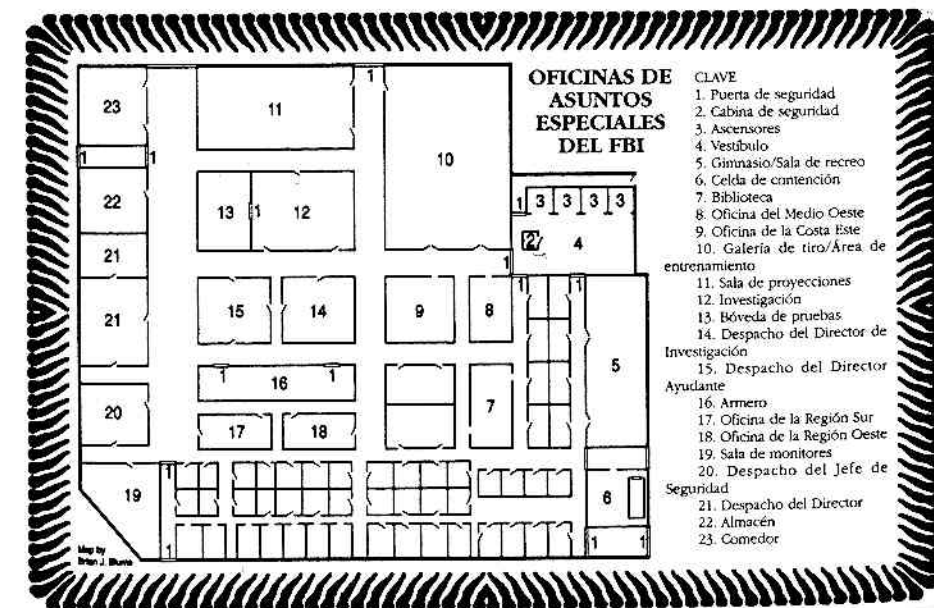
Sala de proyecciones: Esta sala de tamaño medio (30 personas) es utilizada para reuniones del departamento y presentaciones multimedia.

Armería: La armería contiene suficientes armas pesadas para librar una pequeña guerra. También dispone de algunos de los objetos especiales de la lista de equipo que hay en el Capítulo Uno. Hace falta una autorización de seguridad de Rango 3 o superior para abrir la armería.

Biblioteca: El departamento dispone de una pequeña biblioteca de investigación que incluye una base de datos informática de expedientes delictivos a escala nacional, libros de criminología, derecho y ciencia forense, y una pequeña selección de obras ocultistas. La sección dedicada al ocultismo no contiene nada especialmente revolucionario, pero sí alguna información legítima. Hay varios volúmenes raros que serían de algún interés para el Arcanum.

Instalaciones de investigación: El SAD está equipado ahora con unas excelentes y avanzadas instalaciones para análisis forenses y generales, con un personal lo suficientemente experimentado como para aprovecharlas al máximo. Incluyen un pequeño pero moderno laboratorio clínico.

Bóveda de pruebas: Junto al laboratorio de investigación hay una gran bóveda de acero y titanio de 60 centímetros de espesor, que alberga en su interior todas las pruebas obtenidas por el departamento hasta la fecha. A pesar de que la bóveda es la mejor que puede



comprar el dinero, varias pruebas han desaparecido a lo largo de los años. Es necesaria una autorización de seguridad de Rango 4 o superior para acceder al interior.

Sala de monitores: Todos los sistemas de seguridad del departamento están controlados desde aquí.

Celda de contención: En el extremo de una sala, en uno de los rincones más apartados de sus instalaciones, el SAD ha dispuesto una celda que (se supone y espera) puede aprisionar a criaturas sobrenaturales. La celda es de hormigón reforzado con acero, y puede soportar un enorme daño físico. Es posible cerrarla herméticamente (el SAD sabe que algunos vampiros son capaces de convertirse en niebla), y está equipada con cámaras y micrófonos tan bien escondidos como protegidos. Un Vástago que use Ofuscación parecerá haberse desvanecido ante los observadores del SAD, pero los procedimientos de seguridad ordenan que las puertas no sean abiertas hasta dos semanas después. El departamento no ha capturado todavía vivo a ningún sobrenatural.

Otros: El departamento dispone también de una pequeña sala de recreo, un gimnasio, una sala de descanso y un comedor (sólo máquinas distribuidoras). Hay cuatro ascensores y tres escaleras de emergencia.

Seguridad

La seguridad es una consideración de máxima prioridad en el trato con lo sobrenatural. Se ha invertido una gran cantidad de dinero e ingenio en hacer el departamento lo más seguro posible. El SAD está bien protegido con avanzados sistemas de alarma, cámaras ocultas y detectores de movimiento. El sistema redobla las medidas de seguridad para evitar accidentes, alteraciones de pruebas... etc. Todo el suministro de energía del departamento está asegurado por un fuente secundaria y otra terciaria. Los archivos informáti-

Autorizaciones de seguridad

Cada empleado del departamento tiene una autorización de seguridad de un nivel que depende de su Rango (ver Capítulo Uno). Esto determina su posibilidad de acceso a información y material delicado.

Rango	Empleado
1	Agentes normales, investigadores y personal de apoyo.
2	Agentes veteranos y personal investigador de alto nivel.
3	Supervisores de campo
4	Directores Regionales y el Director de Investigación (Kenchlow)
5	Directora Ayudante (Forrest) y Director de Seguridad Interna (Fiske)
6	Director (Osbourne)

cos son revisados regularmente y trasladados a un depósito cuya ubicación sólo conocen Osbourne, Forrest, Fiske y el director del FBI. Las puertas y ascensores de acceso a las instalaciones del departamento sólo pueden ser abiertas mediante una combinación de tarjeta magnética de seguridad y huella retinal. Los códigos numéricos y las contraseñas verbales son cambiadas de forma rutinaria.

El escalafón superior del SAD (Osbourne, Forrest y Fiske) ha equipado sus despachos con medidas de seguridad adicionales. El acceso a diversas áreas del edificio, así como a cierta información, depende del Rango del agente (ver tabla). Las zonas más restringidas pueden ser bloqueadas con persianas de acero e inundadas con un gas incapacitante no letal o con GB-2 (un mortífero agente nervioso binario). Ninguno de estos gases tiene efecto sobre los vampiros. Es necesaria una autorización de seguridad de Rango 5 ó superior para activar esta defensa.

Personalidades del Departamento

A continuación te ofrecemos unas breves descripciones de las principales personalidades y los oficiales al mando. Puedes encontrar más detalles en el Capítulo Cinco (sólo para el Narrador).

Gerald Osbourne (Director)

Gerald Osbourne está al frente del departamento desde la expulsión de Thomasson. Físicamente, es una figura mucho menos dinámica que su predecesor, y son bastantes los que murmuran que no es lo bastante duro para el trabajo. Sin embargo, incluso sus más ardientes detractores deben admitir que es inteligente y eficaz. A primera vista, Osbourne parece un típico burócrata de Washington.

Cynthia Forrest (Directora Ayudante)

Forrest es un reciente trasplante de la NSA, donde parece ser que encabezó el Proyecto Índigo. En el SAD se ha ganado el apodo de "la Reina de Hielo" a causa de su eficacia aparentemente desprovista de emociones. Es fácilmente la presencia más formidable en el departamento.

Martin Fiske (Jefe de Seguridad Interna)

Fiske es grande, conspicuo y abrasivo. Se le considera bueno en su trabajo, pero también puede tener una mano muy pesada. No se priva de aprovechar su posición para dedicarse a la caza de brujas política, erradicando a los elementos del SAD que considera políticamente sospechosos. Es un gran aficionado a la vida al aire libre y a la caza mayor.

Alan Kenchlow (Director de Investigación)

Víctima de la enfermedad de Lou Gehrig desde su infancia, Kenchlow es parapléjico y está confinado en su silla de ruedas. Su minusvalía, no obstante, no le ha impedido llevar a cabo su trabajo de forma impecable; es con facilidad el miembro más brillante del departamento. Algunos lo consideran un poco "colgado", mientras que otros opinan que está sintonizado con lo sobrenatural de formas extrañas y desconcertantes.

George Thomasson (antiguo Director)

Pocos de los agentes más recientemente incorporados al SAD conocen de Thomasson algo más que su aspecto (de ver su foto en la pared). Los agentes más veteranos no hablan mucho de él. Cuando lo hacen, murmuran que alguien le jugó una mala pasada, o incluso peor, que su expulsión fue orquestada por desconocidos poderes sobrenaturales. Thomasson se encuentra actualmente bajo observación en el Sanatorio Mental de Bethesda. No se permiten visitas.

Marsha Crowe (Directora de la Costa Este)

Marsha Crowe es la hija del antiguo director del SAD, Andrew Crowe (ver *Historia*). Es a la vez una aristócrata de Nueva Inglaterra y una antigua poli callejera de Nueva York. Alta y atractiva, es una presencia dominante en el departamento. Parece tener más afición a su propio trabajo de campo que la mayoría de los mandos.

Marcus Questor (Director del Sur)

Con 25 años, Questor es el más joven Director Regional del departamento. Es discreto y fiable, aunque un poco demasiado serio. Últimamente se ha convertido en el protegido de Cynthia Forrest; se rumorea que la Directora Ayudante le está preparando para cosas más grandes.

Lyle Wallace (Director del Medio Oeste)

La mayor parte de los miembros del SAD consideran a Wallace como poco más que un burócrata mediocre con buenas conexiones políticas. Actualmente se encuentra a prueba, tras haber puesto en peligro irreflexivamente las vidas de dos de sus agentes de campo. También se rumorea que tiene un problema con el alcohol y el juego, lo que le convierte en un riesgo para la seguridad. Martin Fiske se ha mostrado sorprendentemente reactivo a aplicarle medidas disciplinarias hasta ahora. Wallace es un hombre mezquino y de mal temperamento.

Thomas Little (Director de la Costa Oeste)

Little es un veterano agente del FBI con casi veinteaños de experiencia. Es probablemente el director más estable, y también el que tiene más sentido común. Goza de un merecido renombre por su capacidad de razonamiento deductivo. Es el más sociable y gregario de los directores.





Capítulo Tres: La NSA

A medianoche, todos los agentes y la dotación sobrehumana salen y rodean a los que saben más que ellos.

—Bob Dylan, "Desolation Row"

Nada en esta acta o en ninguna otra ley... será interpretado como un requerimiento de revelar la organización o cualquier función de la Administración de Seguridad Nacional, o cualquier información acerca de sus actividades, o de los nombres, títulos, salarios o número de personas empleadas por dicha agencia.

—Sección 6 de la Ley Pública 86-36 (1959). La única ley relativa a la NSA que ha sido aprobada.

Historia

La Administración de Seguridad Nacional fue creada en secreto durante el invierno de 1952, en un documento de siete páginas firmado por el presidente Truman. Hasta la fecha, el contenido de este documento no ha sido revelado al público. Descendiente de la Agencia de Seguridad de las Fuerzas Armadas (AFSA), la NSA quedó consolidada al margen de todas las demás divisiones de inteligencia de los Estados Unidos, ya fuesen militares o civiles. En sus más de cuarenta años de existencia, la NSA se ha convertido en la más poderosa, secreta y tecnológicamente avanzada agencia de inteligencia del mundo, disfrutando de una libertad del control del congreso sin precedentes. La historia de cómo esta Oficina de Inteligencia Interior (DIB) quedó controlada por poderes sobrenaturales está detallada en **Cazadores Cazados**. Las siguientes páginas dan más detalles. Últimamente, la agencia se ha visto sacudida por los asesinatos de varios miembros clave de su personal.

La Administración

La NSA es ostensiblemente una gigantesca agencia de recogida de información, responsable de la recopilación y análisis de datos de inteligencia. Aunque técnicamente es una rama del Departamento de Defensa, la agencia también está dirigida por civiles, es muy autónoma y se encuentra libre de las estrictas restricciones legales dictadas a los militares. Es una organización extremadamente agresiva, de varias veces el tamaño de la CIA. A pesar de su designación oficial como agencia de inteligencia, la NSA ha sido investida de vastos poderes y discreción para "garantizar la Seguridad Nacional por todos los medios necesarios". Si el gobierno llegase a caer alguna vez, la NSA sería un factor esencial en la determinación de la forma y contenido de su sustituto. En resumen, la NSA tiene mucho poder y lamentablemente poca responsabilidad.

Desde una perspectiva tecnológica, la NSA es la primera organización gubernamental del mundo; de

hecho, depende más de su ventaja tecnológica que de sus agentes humanos. Aunque los agentes de campo de la NSA están mejor equipados, suelen ser inferiores a los del FBI. Sin embargo, el personal de criptografía y los equipos de análisis de la NSA no tienen rival. Los miembros de la NSA que saben de lo sobrenatural son conscientes del abismo tecnológico entre el gobierno y grupos como los Adeptos Virtuales. Consideran la necesidad de avanzar su tecnología como una prioridad de seguridad nacional.

La NSA es una organización verdaderamente global, con una red de información que se extiende por todo el mundo. Sus puestos de escucha incluyen estaciones espía en tierra y mar, así como satélites espía en órbita sobre la Tierra. Reúne información electrónica de telecomunicaciones, transmisores de microondas y telemetría. Para los análisis de datos, dispone del más poderoso surtido de ordenadores del mundo (aparte de los empleados por algunos magos), capaces de localizar conversaciones específicas en la constante palabrera del tráfico internacional de comunicaciones. La agencia emplea aproximadamente a 60.000 personas. Su presupuesto anda por las decenas de miles de millones, la mayoría en "libro negro".

La NSA está sacudida por las constantes fricciones entre sus contingentes militar y civil, y el control de la agencia ha oscilado entre ambas facciones a lo largo de su historia. Pero este conflicto civiles/militares no es sino el menor de cuantos plagan la agencia. Las divisiones llegan a sus mismos cimientos. A pesar de su apariencia de estabilidad e invulnerabilidad, la NSA es una organización dividida contra sí misma. Muchos miembros "en la onda" se están preparando para la primera brisa fuerte que haga caer el castillo de naipes.

La Oficina de Inteligencia Interior

La Oficina de Inteligencia Interior (DIB) es un gran subsector de la NSA y se dedica a los asuntos puramente domésticos. Está a cargo de un director (DIRDIB) que, al menos por ahora, parece haber abdicado de sus responsabilidades. Esto ha dejado el departamento abierto a una encarnizada guerra secreta entre Higgins, Price y Edwards.

Misiones

Al contrario que con el SAD y otras agencias de parainteligencia, muchas misiones de la NSA están dirigidas al interior. La cultura de la NSA es insular e incestuosa. Un agente puede viajar por todo el mundo en una misión, pero ésta estará inevitablemente vinculada a la agenda interna de una u otra facción. Es frecuente que un agente de la NSA esté siguiendo sin saberlo órdenes de más de una facción a la vez. Se ordena a los agentes que investiguen a otros operativos o a sus asociados. Se ha informado incluso de agentes

a los que se les encargaba investigar un caso aparentemente sin ninguna relación, sólo para descubrir más tarde que se estaban investigando a sí mismos. Ocasionalmente habrá asignaciones que no tengan nada que ver con la situación interna de la agencia. Es posible que algunas incluso tengan objetivos legítimos de seguridad nacional.

La Primera Directiva

Un inconveniente para los agentes de la NSA es que trabajan para una agencia que oficialmente no existe. Los agentes de otras organizaciones de parainteligencia pueden identificarse como miembros de su agencia madre (por ejemplo, los agentes del SAD siguen siendo agentes del FBI). Esto significa que los agentes de la NSA tienen más dificultades para conseguir la cooperación de las autoridades locales, o incluso de ciudadanos de mentalidad patriótica. El secreto es la Primera Directiva de la NSA; violarla implica los más severos castigos dentro de la agencia.

Disciplina

Oficialmente, el proceso disciplinario en la NSA es similar al del SAD. Extraoficialmente, la NSA tiene un registro de sanciones y castigos que parece arrancado de las páginas de Asesinato, Inc. Hay numerosas cabezas en las distintas facciones que se sienten justificadas (ya sea por la Seguridad Nacional o para alcanzar los objetivos de su facción) para actuar como juez, jurado y verdugo. En consecuencia, son varios los agentes que a todos los efectos han desaparecido de la faz de la Tierra. Esto es considerado normal en la NSA, y no se hacen muchas preguntas al respecto, a no ser que se tratase de alguien importante. En este caso, puede desatarse un verdadero infierno.

Niveles dentro de los niveles

Si hay una palabra que describe mejor que ninguna otra la vida en la NSA, es enigma. El departamento ha sido apodado el Palacio del Puzzle, y con razón. En sus tratos con lo sobrenatural, la NSA no opera como una entidad unitaria, sino que trabaja a través de un millar de facciones individuales distintas. De esta forma, es improbable que algún agente llegue alguna vez a ver más que una pieza muy pequeña del puzzle completo. La NSA se encuentra en un estado de guerra interna, con numerosas facciones tipo reinos de taifas compiten por el poder. La situación es tan confusa que hasta las facciones mejor informadas pueden encontrarse con frecuencia actuando en contra de sus propios intereses.

Facciones

La NSA está dividida en dos tipos distintos de grupos fácticos. Los primeros son amos de títeres sobrenaturales ajenos a la agencia, que manipulan su maquinaria para sus propios fines. Su influencia es considerable y crece rápidamente. Los actos de estos amos de títeres están detallados en el Capítulo Cinco, y sólo deberían ser leídos por el Narrador.

El segundo tipo de facciones incluye los grupos internos de agentes de la NSA. Cada uno de estos bandos está al tanto (a distintos niveles) de la amenaza que representan las fuerzas sobrenaturales que controlan la agencia, pero están más interesados en luchar entre ellos. Nadie que esté "al día" se fia de nadie más en la NSA; la sospecha y la paranoia son endémicas. Algunos de estos grupos están inmersos en desesperadas y fallidas acciones de retaguardia contra los invisibles amos de títeres.

Facciones internas

La mayoría de los agentes de la NSA son completamente ignorantes de la existencia de lo sobrenatural. Algunos, no obstante, se han dado cuenta de que la agencia ha sido infiltrada y están haciendo todo lo posible por resistirse a las influencias exteriores. Se trata de individuos aislados, y cada uno opera asumiendo que él (o en su caso, su pequeño grupo) es el único que conoce la amenaza. La NSA es una vasta burocracia sin rostro, que ni siquiera admite la posibilidad de lo sobrenatural. Mencionarlo sería un suicidio profesional, o peor. Debido a este clima, no hay cooperación entre estos grupos de resistentes. De hecho, si se encuentran es más probable que se ataquen en lugar de unir sus fuerzas para enfrentarse a la verdadera amenaza exterior.

El Nudo Gordiano

El Nudo Gordiano es un pequeño grupo, compuesto por algunas de las mejores mentes científicas y analíticas de la NSA. Su aspecto exterior es muy parecido al de los magos de la Tecnocracia. Como la Tecnocracia, creen que toda la tecnología debería estar bajo el control de una élite sacerdotal, que otorgaría nuevos avances a la gente cuando lo estimase oportuno. La diferencia está en quién piensan que debería formar esa élite (ellos).

Sólo a los más prometedores y dedicados científicos se les invita a unirse al Nudo Gordiano. El poder de la organización se ha extendido recientemente más allá de los confines de la NSA; el grupo tiene seguidores en el gobierno, el mundo académico y la industria (incluso tienen un espía en Pentex). Son esencialmente aspirantes a la tecnocracia, pero ignoran por completo la existencia de ésta y su papel en el gobierno. Saben de los otros grupos sobrenaturales en la NSA, y los consideran amenazas. También conocen a las Mal-

ditas Urracas, y planean cerrarles el pico. Aunque débil en comparación con la Tecnocracia, el Nudo Gordiano es metódico e incisivo, y está creciendo poco a poco en poder e influencia.

Los Neo-Luditas

Esta facción es la más pequeña de las que reconocen la existencia de lo sobrenatural en la NSA. Como sus homónimos del siglo XIX, creen que la tecnología es inherentemente dañina para la sociedad. El grupo intenta usar a la NSA (el epítome mismo de la tecnología) para poner fin a la adoración a la ciencia por parte de la humanidad, aunque deben acceder a regañadientes a usar la "herramientas de los opresores" por conseguir sus fines. Los miembros de esta facción son sobre todo teóricos de butaca que hasta ahora no han hecho mucho para poner sus creencias en práctica. El único grupo sobrenatural del que tienen conocimiento es la Tecnocracia, a la que odian fervientemente. Ésta, por supuesto, es demasiado vasta y poderosa para que la comprendan, no hablemos ya de desafiarla.

Las Malditas Urracas

En lo más profundo de las entrañas de la estructura de información de la NSA están las Malditas Urracas. Cada miembro de esta informal fraternidad es un dedicado *hacker* del más alto calibre. Su misión es conseguir y diseminar información. Deben su nombre a uno de sus detractores que, ignorando su verdadera naturaleza, se refirió a los recolectores de secretos como "esas malditas urracas".

Algunos son muy sociables, mientras que otros son verdaderos marginales. Muchos viven prácticamente en la NSA; saben más que nadie de su sistema informático. Filosóficamente, opinan que la información no debería estar sellada, que es algo con lo que pueden comerciar para conseguir más información. Han filtrado algunos datos de la NSA a grupos ajenos a la agencia (algo extremadamente ilegal), desarrollando algunos métodos muy ingeniosos para sortear las medidas de seguridad. Las Urracas siempre están buscando nuevos contactos y pueden ser una excelente fuente de información, si se les aborda correctamente.

Delfos

Muy pocos miembros de la Administración Nacional de Seguridad, aparte del personal de mando, han oído hablar de Delfos. Para quienes saben de su existencia, parece ser un pequeño servicio autónomo interagencias de recogida de información. Para quién la está recogiendo es un misterio sobre el que se discute mucho en los escalafones superiores de la NSA. A pesar de la nebulosa naturaleza de Delfos, sus agentes no son molestados, pues siempre parecen tener las autorizaciones de seguridad apropiadas.

Reguladores

Los Reguladores son una sombría rama ejecutora interagencias de la NSA. Como con Delfos, los agentes se preguntan de dónde procede la autoridad de los Reguladores. Estos visten invariablemente de negro y van siempre muy bien armados. La máquina de rumores de la NSA ha atribuido las muertes y desapariciones de varios agentes a esta facción. El alcance de su autoridad excede evidentemente los límites de la NSA, pues han sido asignados a operaciones de ejecución en otras agencias del gobierno. Los Reguladores tienen una extraordinaria habilidad para desaparecer después de un tiroteo.

El Nido del Cuervo

Se rumorea que el Nido del Cuervo es algún tipo de terreno de entrenamiento para espías, pero no se sabe mucho más. Pocos en la NSA han oído hablar de él, pero de vez en cuando, un agente particularmente dotado (o problemático) es enviado allí para recibir "entrenamiento avanzado".

Instalaciones

La instalación principal de la NSA es un complejo de cuatro kilómetros cuadrados en Fort George Mead, en los suburbios de Washington en Maryland. Esta extensa estructura de cristal y hormigón es la mayor y más avanzada "fábrica de información" del mundo. La instalación es una ciudad en sí misma, y dispone de servicios tan inesperados como peluquerías, consultorios médicos, una biblioteca y una agencia de viajes. Tiene su propia fuerza policial (en coches color salmón), colegio, emisora de televisión, estudio cinematográfico y varios cines y teatros. Su oficina de correos procesa más de 18.000 envíos al día. Todo esto se mantiene en marcha con la energía de su propia estación, ¡que podría mantener a una ciudad de 50.000 habitantes!

La NSA tiene un complejo secundario en Elkridge Landing Road, a unos 20 kilómetros al norte de Fort Mead, cerca del Aeropuerto Internacional "Amistad" de Baltimore-Washington. Comparte estas igualmente bien protegidas instalaciones (dos torres gemelas) con la NASA (Administración Nacional del Espacio y Aeronáutica). Se conoce formalmente a este complejo como el FANX (Anexo de la Amistad), pero se le llama medio en broma "la leprosería de la Amistad" por los agentes de la NSA allí destinados, en una muestra de su sensación de tener una calidad de segunda clase en comparación con sus colegas de Fort Mead. La NSA tiene numerosas instalaciones terciarias con diversos niveles de seguridad; varias están bajo el control absoluto de fuerzas sobrenaturales exteriores.

Seguridad

El sistema de seguridad de la NSA está ingeniosamente diseñado y cuidadosamente ejecutado. Por ne-

cesidad, las dos principales instalaciones de la NSA están protegidas por numerosas líneas de defensa. Los complejos están rodeados por alambradas de 3 metros de alto, con alambre de espino en la parte superior, y con una segunda barrera cargada con un voltaje lo suficientemente alto como para dañar al más duro de los Garou. La zona también está protegida por un avanzado surtido de sensores, cámaras y detectores de movimiento. Hay cámaras con capacidad infrarroja y teleobjetivos instaladas en los tejados de los edificios para vigilar los terrenos. (Debido a la naturaleza tecnológica de las instalaciones, la Tejedora es muy fuerte aquí; el valor de la Celosía en la zona es 10.)

Los visitantes son cuidadosamente monitorizados y escoltados en todo momento. Las cámaras son omnipresentes en el interior de los edificios, y cada puerta requiere el uso de una clave electrónica. Hay diversas medidas de procedimiento (contraseñas, protocolos de seguridad, etc.) y tecnológicas para detectar a los impostores. Al estar la NSA tan dividida en compartimentos estancos, nadie que no pertenezca al tope del escalafón conoce todos los procedimientos de seguridad.

Pero quizá la mayor defensa de la NSA sea inintencionada: la misma naturaleza del departamento es tan oscura y bizantina que, si algún espía llega a infiltrarse, es muy improbable que consiga encontrar lo que esté buscando. Casi toda la información importante de la NSA está guardada en un código cifrado que sólo conoce un puñado de personas en todo el país. Irónicamente, la última línea de defensa de la NSA nace de la mayor de sus debilidades: varias organizaciones sobrenaturales se han infiltrado en el departamento, marcando su territorio y protegiéndolo celosamente frente a otros grupos o individuos sobrenaturales.

A Prueba de Tempestades

La mayor parte del equipo de la NSA es a Prueba de Tempestades, es decir, que está protegido frente a las influencias externas. Esto tiene el fin de protegerlo frente al PEM (Pulso Electro-Magnético) en el supuesto de una guerra nuclear o a las escuchas electrónicas. Los dispositivos a Prueba de Tempestades suprimen el exceso de radiación por diversos medios: pantallas electrónicas, escudos, fibra óptica en lugar de cables convencionales... etc. Tales dispositivos tienen la utilidad práctica de que emiten y reciben mucho menos ruido electrónico, dificultando el control, el bloqueo o la escucha de las comunicaciones.

Ordenadores

Aunque no llega al nivel de la Tecnocracia o los Adeptos Virtuales, la red informática de la NSA supera a casi cualquier otra. En el centro de este gigantesca emisora de información hay dos discretos sistemas que actúan los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro de la agencia. En el hemisferio izquierdo,

orquestrando las necesidades analíticas de la NSA, está el sistema Carillon-7. Carillon-7 es una serie de sistemas más pequeños altamente avanzados, utilizados para machacar números y propósitos generales de información. Carillon-7 es accesible en diversos grados para todos los empleados de la agencia, y está conectado vía módem a todas las instalaciones de la NSA. Por supuesto, es a Prueba de Tempestades.

El hemisferio derecho de la agencia, el ordenador Lodestone-4, es más avanzado. Se encuentra fuertemente custodiado en el interior de Fort Meade y sólo unos pocos escogidos pueden llegar a él. Lodestone-4 es capaz de procesar trillones de funciones por segundo, y es usado por la agencia para trazar y predecir las macro tendencias sociales. El sistema permite también que los agentes "que saben" puedan hacerse una idea de las acciones de la comunidad sobrenatural. Varios agentes, usando las predicciones de Lodestone, han dado con algo muy grande, datos que señalan a un inminente Armagedón, de acuerdo con acontecimientos recientes que parecen estar cumpliendo antiguas profecías. Muchos de estos agentes no creen en las profecías originales, viendo las predicciones del ordenador como un simple "juego de guerra", con un escenario del fin de los tiempos. Pero otros, como Edwards, no están tan seguros...

A lo largo de la última década, la NSA ha prescindido de la tecnología de Sunburst Enterprises en favor otras compañías, como IBM, Motorola y Cray. Pentex está extremadamente molesta por ello y ha pedido a sus aliados en la NSA que descubran a qué se debe.

Personalidades

Dr. Emil Zotos (alias el Zar Mágico)

Para los miembros de la NSA que tienen algún conocimiento de lo sobrenatural, el doctor Zotos es algo más que un misterio menor. Zotos continúa con una tradición familiar en la arena de la parainteligencia, iniciada con su abuelo a comienzos de siglo. Nadie está del todo seguro de cuál es la posición de Zotos, pero tiene la más alta de las autorizaciones de seguridad y el obvio favor de los escalafones superiores. Algunos dicen que Zotos tiene profundas conexiones con la comunidad sobrenatural, pero esos rumores carecen de fundamento.

General Clifford

El general Clifford es un graduado de la Ciudadela, y un veterano de las guerras de Corea y Vietnam. Cerca ya de cumplir los setenta, Clifford estaba prepa-

rando su retiro hace dos años cuando, investigando al agente Bruce Higgins, se topó con pruebas de la existencia del Sabbat. Cualquier idea de jubilación fue aplazada. Aunque a esta edad hubiese preferido quedarse en casa disfrutando de la vida con su mujer y sus nietos, consideró que la información era demasiado importante para ignorarla.

Sorprendentemente, su experiencia en la NSA le ha rejuvenecido, y encuentra en su trabajo un excitante desafío. Varios subordinados de confianza hacen el trabajo más pesado mientras él coordina sus esfuerzos. Todavía en la fase de recogida de información, tiene sólo una idea general de la amenaza que significa el Sabbat, y busca averiguar más cosas. Clifford es un competente criptógrafo, pero su verdadero punto fuerte es el liderazgo. Ha enviado agentes encubiertos a otras organizaciones de inteligencia (FBI, CIA), para descubrir la existencia en ellas de control sobrenatural. Además está buscando aliados desesperadamente para que le ayuden a contener la marea en la NSA. Felicity Price sería una elección natural, pero no se conocen.

Felicity Price

Felicity Price, una subdirectora del DIB, ha empezado a sospechar recientemente que los otros dos subdirectores, Higgins y Edwards, están controlados por fuerzas sobrenaturales, y está investigándolo. Tiene tres subordinados que conocen sus sospechas. Juntos, operan como una autodesignada fuerza policial para liberar a la NSA de toda influencia sobrenatural. Price es fácilmente la más inteligente y sutil de los subdirectores del DIB, y mantiene los ojos abiertos en busca de posibles aliados y enemigos. (Ver más detalles en **Cazadores Cazados**.)

Maurice Edwards

Edwards es un veterano agente del DIB, y también un jugador compulsivo, lo que le ha convertido en un objetivo principal de los intentos de manipulación por parte de grupos exteriores. Está investigando a Higgins y Price, de los que sospecha que están controlados por vampiros. (Ver más detalles en **Cazadores Cazados**.)

Bruce Higgins

Higgins es otro agente veterano, y sospecha que Price está colaborando en secreto con los vampiros de algún modo. Ambos se están investigando mutuamente de la forma más encubierta posible, actuando mientras tanto como si no ocurriese nada. (Ver más detalles en **Cazadores Cazados**.)

Capítulo Cuatro: Otras agencias

*Y conoceréis la verdad
Y la verdad os hará libres.*

—Juan, VIII:32, inscripción en el corredor principal del cuartel general de la CIA, Langley, Virginia.

Durante algún tiempo, me ha molestado la forma en que la CIA ha sido desviada de su asignación original. Se ha convertido en un brazo operativo y a veces político del gobierno.

—Presidente Harry S. Truman, diciembre de 1963.

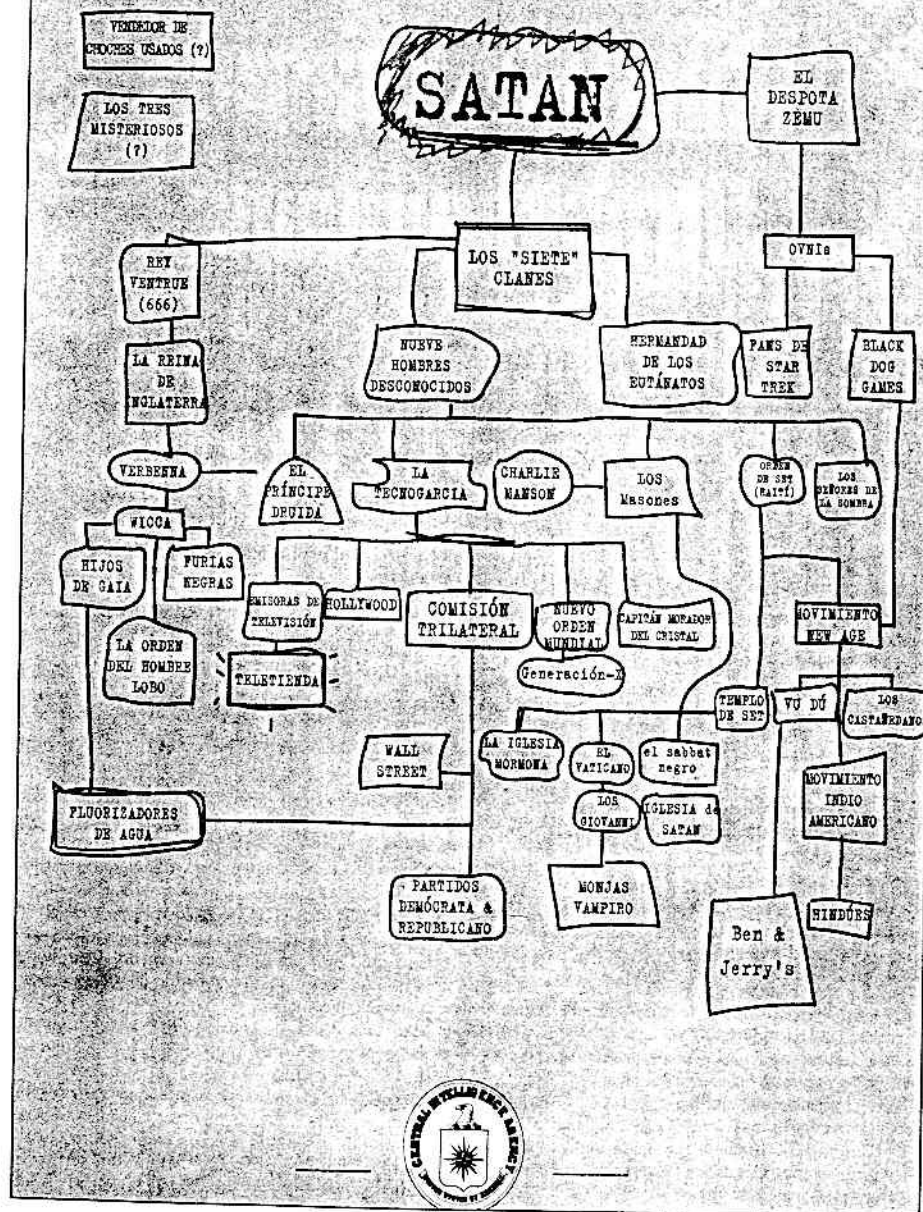
Agencia Central de Inteligencia (CIA): La Compañía

LA CIA ha permanecido felizmente ignorante de lo sobrenatural a lo largo de su historia (fue fundada en 1947), aunque sin saberlo ha cruzado espadas con seres sobrenaturales en diversas ocasiones. Particularmente, la agencia ha tenido algunos sucios choques con el KGB controlado por los Brujah en lo más cruento de la Guerra Fría. También ha tenido altercados con otros grupos "subversivos" de base sobrenatural, como los Hijos de Gaia, los Wendigo y los Uktena, las Furias

Negras e incluso los Cuentasueños. La CIA también se ha aliado sin saberlo con los Giovanni, en sus intentos de frustrar la actividad sindical en Europa tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Pero en ninguno de estos casos llegó la CIA a darse cuenta de a qué se enfrentaba en realidad. De hecho, sólo un agente de bajo nivel directivo ha descubierto mucho acerca de lo sobrenatural: Bob Schnoblin. Ha intentado alertar a sus superiores de la situación, quedando etiquetado como una especie de majara.

Además de su misión legítima de recogida de datos e información de inteligencia, la CIA tiene un historial de subversión de elecciones en países extranjeros, actos de sabotaje, espionaje a sus propios ciudadanos, experimentos médicos y farmacológicos ilícitos tanto sobre sus agentes como sobre ciudadanos estadounidenses, y asesinatos en territorio nacional y extranjero.

LA PIRÁMIDE DEL PODER SATÁNICO DE BOB SCHNOBLIN



Seguridad e instalaciones

La CIA se encuentra en un gran edificio de alta seguridad en Langley, Virginia. Sus medidas de seguridad son a grandes rasgos similares a las del SAD, aunque su ignorancia de lo sobrenatural demuestra ser una clara desventaja, ya que no pueden defenderse muy bien contra ello.

Bob Schnoblin

Schnoblin es el único agente de la CIA que conoce la auténtica verdad acerca de lo sobrenatural. Para los nuevos agentes, actúa como un Van Helsing moderno. En el Capítulo Cinco hay más datos sobre este verdadero héroe americano (sólo para el Narrador).

Centro para el Control de Enfermedades (CDC)

Ubicado en Atlanta, Georgia, el CDC tiene la misión de vigilar los estallidos epidémicos por toda la nación. En los últimos años ha podido apreciar diversas tendencias inexplicables y preocupantes tanto en la demografía de enfermedades ya existentes como en la aparición de varios patógenos hasta el momento desconocidos. Un reciente incremento en el contagio del SIDA en grupos comúnmente considerados como "de bajo riesgo" ha recibido la atención de los medios informativos a lo largo de los últimos meses; sin embargo, el CDC lleva ya varios años vigilando esta enigmática tendencia. La enfermedad es transmitida por los vampiros, que aunque son inmunes al virus, actúan cada vez con más frecuencia como portadores del VIH.

El equipo de investigación del CDC, dirigido por la doctora Marisa Fletcher (ver **Cazadores Cazados**), está estudiando el asunto y se encuentra cerca de descubrir la verdad.

Administración Antidroga (DEA)

La DEA es una agencia policial destinada a ejecutar las regulaciones antinarcótics. Como tal, se ha visto envuelta en conflictos directos con las organizaciones sobrenaturales implicadas en el tráfico de drogas, aunque sin llegar a identificar su verdadera naturaleza. La DEA ha concentrado sus esfuerzos en unos pocos cárteles importantes, que últimamente han mostrado un nivel de sofisticación muy por encima de cualquier cosa que la agencia haya visto antes.





Policía estatal y local

Consideradas *en masse*, las fuerzas policiales de la nación tienen más información acerca de lo sobrenatural que cualquier otro grupo. No obstante, este conocimiento es fragmentario, pues los policías del país casi nunca informan de sus encuentros, y hay pocas redes de información entre los departamentos. Las organizaciones sobrenaturales han descubierto que resulta fácil sobornar, amenazar, coaccionar o matar a oficiales de la policía para asegurar su silencio. Así, muchos de los policías "que saben" son individuos solitarios, preocupados y con frecuencia paranoicos.

Departamento de Defensa

El complejo industrial militar de Estados Unidos es el más avanzado y caro del mundo. Incluso con los recortes posteriores al final de la Guerra Fría, las fuerzas armadas consumen una importante fracción del presupuesto y los recursos intelectuales del país. La investigación y el desarrollo siguen siendo de alta prioridad en el Pentágono. Hay algunos oficiales de alto rango que conocen la existencia de lo sobrenatural.

Los tres poderes

¿No es irónico, Smathers? Este anónimo clan de trogloditas de mandíbula floja me ha costado la elección. ¿Y si los biciese matar, sería yo quien fuese a la cárcel! Y a eso le llaman democracia.

—Montgomery Burns, en "Los Simpsons".

Congreso

El Congreso es el poder legislativo del gobierno, responsable de promulgar las leyes que gobiernan la nación. Muchos miembros de la Cámara y el Senado son devotos servidores públicos con las mejores intenciones hacia el pueblo. Desgraciadamente, en el Mundo de las Tinieblas, si no así en el real, el Congreso tiene un largo historial de servicios a la voluntad de intereses especiales, cuyas únicas credenciales son los fondos necesarios para comprar la atención de un congresista. Esta tendencia ha aumentado espectacularmente en los últimos tiempos. La voz del pueblo ha ido haciéndose cada vez más inaudible con el fondo de una cacofonía de cabilderos bien pagados, campañas de altos vuelos, encuestas minuto a minuto y el tintineo de las monedas que compran favores e influencia. Las grandes corporaciones no son las únicas traficantes de poder en el así llamado Golfo Gucci.

El Tribunal Supremo

El Tribunal Supremo ha tenido muy pocos contactos con el mundo sobrenatural. Aunque diversos seres paranormales han apoyado o se han opuesto a candidaturas al Tribunal Supremo con el paso de los años, han sido incapaces de infiltrarse en el poder judicial a este nivel. Sin embargo, el Tribunal puede ser de importancia crucial en el futuro: si la existencia de lo sobrenatural llegase a hacerse pública alguna vez, habría que acudir a multitud de ramificaciones legales y constitucionales. La existencia probada de criaturas como wraiths y vampiros (que están muertos, después de todo) puede confundir el principio básico de "vida, libertad y búsqueda de la felicidad". Si un Garou mata a un vampiro por ser "del Wyrn", es un asesinato? ¿Es siquiera un homicidio? ¿Es crear un Vínculo de Sangre

algún tipo de esclavitud? ¿Violan los Garou la normativa sobre perros sueltos? ¿Deberían ser congregados todos los sobrenaturales en campos de exterminio?

El Presidente

El Presidente sabe poco o nada acerca de lo sobrenatural. Esto es así a propósito. Los diversos zares de la inteligencia que poseen tales conocimientos han hecho todo lo posible por mantener la información oculta al Presidente, pues podría sentir la tentación de usarlo en su propio beneficio político. Parece ser que Carter y Reagan pidieron ver los informes del gobierno con respecto a los OVNI, pero nunca llegaron a su mesa. Lo que pueda indicar esto sobre hombrecillos verdes en el Mundo de las Tinieblas es un misterio para todos excepto para el Narrador.





LIBRO DOS: SECRETOS

Capítulo Cinco: Narración

Este capítulo presenta los elementos necesarios para desarrollar una partida de cazadores al servicio del gobierno. Exponemos algunas reflexiones sobre el tema y el ambiente, así como ciertas ideas para crónicas que puede que el Narrador quiera emplear. El capítulo contiene también algunas notas sobre la naturaleza de la Mascarada y el Velo, y sobre la influencia de los Garou en el gobierno, junto con completas descripciones (la verdadera historia) de muchas de las personalidades y organizaciones ya mencionadas en capítulos anteriores. Además hay unas breves notas sobre la naturaleza y organización de los servicios de parainteligencia en otros países. La sección final revela la verdad (o al menos cuanto se nos permite publicar) sobre los ocultos amos de títeres.

Tema

En un juego de cazadores del gobierno hay muchos posibles motivos entre los que puede elegir el Narrador. No obstante, tres de ellos son básicos:

Misterio: Desde las ricas tradiciones tribales de los Garou hasta los bizantinos y altamente ritualizados juegos de poder de la Estirpe, el mundo de lo sobrenatural es intrincado casi más allá de

toda descripción. Para el agente del gobierno que observa sólo pequeñas y aisladas piezas del tapiz, puede parecer lóbrego y confuso. El Narrador debería animar a los personajes a crear sus propias teorías sobre lo que está ocurriendo. Si los jugadores no sacan conclusiones erróneas al menos el 75% de las veces, es que algo va mal. En última instancia, las percepciones de los personajes en el juego deberían ser bastante diferentes de lo que los jugadores leen en los libros de reglas.

Horror: Otro elemento es el horror. Comparado incluso con la menos poderosa criatura sobrenatural, un ser humano normal es relativamente débil y se encuentra indefenso. El Delirio (un mero efecto secundario) basta para reducir a la mayoría de los humanos a ruinas gimoteantes a merced de los Garou. Muchos Vástagos ven a los humanos como simple alimento. Los Narradores deberían resaltar constantemente lo vulnerables que son los humanos, y cuán tenue resulta su vínculo con la realidad y la cordura frente a esta debilidad esencial.

Paranoia: No eres un paranoico si de verdad van a por ti. Y van. La paranoia generalizada es una venerable tradición en cualquier teoría de conspiración, y debería ser un tema central en un juego de cazadores

basado en agencias del gobierno. Las fuentes de esta paranoia deben ser sutiles. Algo que sólo está un grado por encima de lo normal puede ser mucho más perturbador que algo que va obviamente mal (y por lo tanto puede ser abordado). Si el Narrador hace bien su trabajo, los personajes deberían estar dando vueltas en círculos cada vez más pequeños en un intento de vigilarse las espaldas. "No te fíes de nadie".

Ambiente

Perseguir a los sobrenaturales es un trabajo sinietro, cargado de peligro. Estas criaturas no sólo son más poderosas que los cazadores que van tras ellas, sino que además tienen unas perspectivas fundamentalmente distintas. Muchos seres sobrenaturales son capaces de atrocidades que harían encogerse al más cruel de los asesinos múltiples.

Esto no es del todo justo; después de todo, los humanos han matado a muchos más miembros de su especie que todos los asesinos sobrenaturales juntos. Pero aun así, la tarea a la que se enfrenta el cazador es verdaderamente peligrosa. El juego debería estar lleno de obstáculos, trampas y posibilidades de fracasar, aunque sería bueno que el Narrador permitiese a los personajes unos pocos momentos ligeros e incluso algo de humor, de forma que el ambiente no fuese constantemente opresivo.

Otra aproximación es hacer que los agentes descubran que no todas las entidades sobrenaturales son los monstruos sedientos de sangre que imaginaban. De hecho, algunos encarnan los más altos ideales de la condición humana. El aspecto más importante del ambiente en un juego de cazadores del gobierno es, sin embargo, el misterio. El Narrador debería saber lo que está ocurriendo, dejando que los jugadores luchan por la más pequeña pista. Todos los actos de los adversarios de los cazadores deberían sugerir diversas posibilidades contradictorias.

Ideas para crónicas

Te ofrecemos ahora varios conflictos en los que los personajes pueden verse implicados.

Agentes contra vampiros

El gobierno tiene la ilusión de que sabe mucho acerca de la Estirpe. En realidad, sólo ha visto los elementos más superficiales. Los Vástagos controlan la más bizantina y traicionera escena política multigeneracional del mundo (en comparación, Maquiavelo era un aficionado). Cualquier daño real infligido al cuerpo político de la Estirpe recibirá una respuesta apropiada, no sólo contra el agente individual, sino también contra la agencia misma. Por lo general, este contraataque será tan sutil que la víctima no sólo será

incapaz de rastrear su origen sino que ni siquiera se dará cuenta de que le ha ocurrido algo... al menos durante unos años. Los agentes involucrados en los planes de la Estirpe suelen encontrarse mirando hacia atrás por encima del hombro, sin estar nunca seguros de en quién confiar.

Agentes contra hombres lobo

Los Garou son un completo misterio para el gobierno. Poco, si algo, se sabe de ellos. Los agentes que investigan a los Garou se encuentran en el frente más intrépido de la parainteligencia gubernamental, disponiendo a veces de más información que sus superiores. Pueden descubrir que los Garou son monstruos malignos, o acabar convirtiéndose a su causa, obligados a cuestionar sus propias lealtades.

Agentes contra magos

Incluso en mayor medida que la Camarilla, la Tecnocracia exige que los secretos de lo sobrenatural no salgan nunca a la luz. La Capilla se ve a sí misma como una entidad ordenada y benevolente que mantiene a raya a las fuerzas del caos: algunos agentes pueden encontrarse simpatizando con su posición. La Tecnocracia tiene una fuerte influencia sobre el gobierno, así que la información sobre magos de cualquier tipo que ha llegado a ser revelada es muy escasa. Los magos de las Tradiciones son virtualmente desconocidos para la mayoría de las agencias gubernamentales, y el gobierno estadounidense no se ha enfrentado todavía a los Nefandos o los Merodeadores (afortunadamente). Los agentes que investiguen a un grupo de magos se encontrarán en territorio desconocido.

Agentes contra wraiths

Los fantasmas no comparten el mundo físico de la humanidad, y por lo tanto son todavía más oscuros y misteriosos que los grupos antes mencionados. Sus relaciones con el gobierno (al menos por lo que éste sabe) no han sido hostiles por el momento. La mayor parte de la caza de wraiths realizada ha sido por las agencias gubernamentales ha sido con cámaras, aunque esto podría cambiar.

Agentes contra el gobierno

Los personajes pueden verse forzados a enfrentarse a la realidad de que el gobierno tiene su propia agenda, y que sus agentes de campo no deben saber demasiado. Desde el principio, el Narrador debería ir dejando caer indicios de que el gobierno oculta oscuros secretos a sus agentes. Los personajes deberían darse cuenta de que están trabajando para una enorme, impersonal y casi impenetrable burocracia. En de-

finitiva, cualquier agente que ponga en peligro la Seguridad Nacional (o la definición de los Reguladores de la misma) será "lamentablemente" prescindible. Hasta qué punto quiera el Narrador hacer malvado al gobierno en su propia crónica es, por supuesto, decisión suya. Que os divirtáis, liberales.

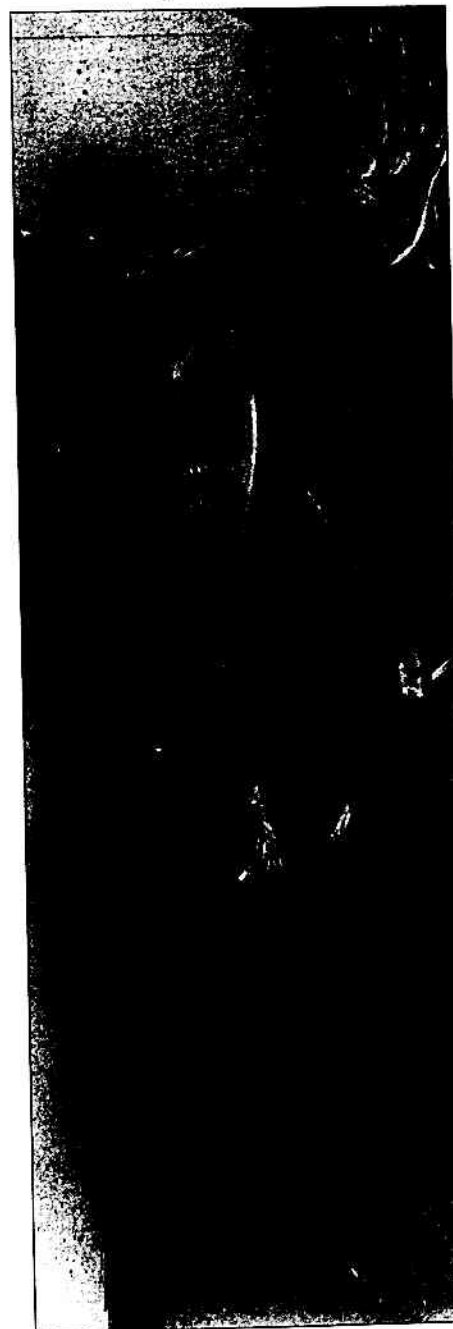
Agentes contra otros horrores

Vampiros, hombres lobo y magos (oh, vaya!) no son los únicos horrores en el Mundo de las Tinieblas. Hay otras criaturas acechando en las sombras. Muchas de ellas son malignas e inefables más allá de lo creíble. Tales monstruos son criaturas solitarias y desorganizadas, y suelen ser menos hábiles para ocultar su existencia que los Vástagos o los Garou. Esto puede incluir a Perdiciones, asesinos múltiples poseídos, o incluso OVNIs. Para una buena selección de estos seres, puedes consultar **El libro del Wyrn y Hombre Lobo: Manual del Narrador**, o **El libro de la locura**, suplemento de Mago.

La Mascarada frente al Velo

Se podría suponer que los Vástagos, con toda su astucia y sutileza, serían más hábiles para disfrazar su presencia entre la humanidad de los toscos Garou. En teoría, no es una idea ilógica. Como criaturas de la civilización, los Vástagos se han insinuado en muchos aspectos de la sociedad, detentando un considerable control sobre sus instituciones. Esto les da el poder de encubrir cualquier transgresión —salvo las más escandalosas— cometida por los vampiros menos discretos. Con el paso de los siglos, la Estirpe ha empezado a comprender lo que esperan los humanos, observando la conducta adecuada. Algunos Vástagos más jóvenes tienen la creencia de que podrían sobrevivir a la destrucción de la Mascarada, ya fuese convirtiéndose en los amos de la humanidad (muchos Sabbat opinan así), ya en una pacífica coexistencia con los humanos. Los vampiros más viejos, sin embargo, han aprendido una dura lección de la Inquisición; conocen demasiado bien las consecuencias de una violación de la Mascarada, y hacen que sus preceptos sean cumplidos bajo pena de Muerte Definitiva. Esto no sólo se aplica a cualquier Vástago que viole las restricciones de la Mascarada, sino también a cualquier mortal que se haya topado con el secreto.

Pero a fin de cuentas, la Mascarada es una mera creación artificial, y como tal propensa a sufrir imperfecciones y quebrantamientos. La Camarilla tiene las manos ocupadas intentando sellar los cientos de filtraciones de la precaria estructura.



La mayoría de los Garou, por otra parte, son cualquier cosa menos sutiles. Normalmente, un hombre lobo enfurecido por el Wym atacará cualquier cosa que se mueva sin pensar demasiado en las consecuencias. Afortunadamente para los Garou (y para los humanos), el Delirio sirve para impedir que esto ocurra con demasiada frecuencia. El Delirio es una respuesta inherente y primordial, tan vieja como la raza humana. La mayor parte de los humanos que vean a un Garou en la forma de Rabia (Crinos), huirán presa del terror más abyecto quedarán paralizados de miedo, para después elaborar una adaptación racional (el Velo) con la que proteger sus frágiles egos de la aterradora realidad de estas criaturas. El Delirio es un mecanismo de supervivencia para los humanos; generalmente, un Garou furioso enzarzado en un combate a muerte considerará inofensivo a un humano inmóvil o en fuga, ignorándole. Además, la estructura tribal de los Garou es de carácter insular, y sus costumbres secretas están bien protegidas por sus Parientes humanos.

El cuerpo de un Vástago es una buena prueba de que los vampiros existen (especialmente si sólo está en letargo, y puede ser revivido para interrogarle). Pero cuando un hombre lobo muere, regresa a la forma de su raza, sin ninguna diferencia con un cadáver de hombre o lobo ordinario. La única excepción a esto son los metis, naturalmente, pues al morir quedan en forma Crinos. Esto hace de ellos valiosos trofeos para los cazadores de Garou, a la vez que les hace ser más despreciados por los demás Garou (como si necesitasen otro motivo) a causa de los problemas que ocasiona. Los Garou harán especiales esfuerzos para recuperar el cadáver de un metis y que no caiga en manos de las autoridades. Por lo demás, y a pesar de sus idiosincrasias, muchos Garou tienden a encajar en la sociedad humana mejor que los vampiros (pueden salir a la luz del día, respirar, comer, parecer más humanos... etc.). La unión de estos factores ha permitido que los Garou se mezclen con la humanidad con una facilidad que los Vástagos sólo pueden envidiar.

Los Narradores deberían ser conscientes de que los personajes humanos no Despertados son tan susceptibles al delirio como cualquier otro espectador. A menos que el agente sea de alguna forma inmune al Delirio (teniendo una elevada Fuerza de Voluntad, tres o más puntos en un Numen o siendo un Pariente), su primera confrontación con los Garou será una experiencia aterradora, en la que los agentes quedarán casi con seguridad impotentes (ver la Tabla de Delirio, en la página 229 de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**).

El Narrador debería recurrir a una imaginación extraña e irreal para describir el encuentro. Explica cómo el tiempo parece transcurrir más despacio, casi reptando, cómo gelidos dedos esqueléticos aferran la columna del personaje y cómo el sudor parece gelatina fría resbalando por su rostro. Anima a los jugadores a desear el suceso como un encuentro con perros salvajes o un mal sueño. Los personajes inmunes al Delirio (deberían ser raros) tendrán que esforzarse para convencer de la ver-

dad a los demás, pues los afectados se resistirán a creer en la realidad del encuentro.

Puesto que el juego no es divertido si los personajes no se enteran nunca de la aparición de sus antagonistas, los personajes jugadores deberían ir haciéndose algo más resistentes al Delirio con el tiempo y la experiencia. Cada encuentro adicional otorga al personaje un punto extra de Fuerza de Voluntad para resistir el Delirio, hasta un total de tres.

Muy poca gente llegará a soportar impertérrita sus encuentros con los Garou. No obstante, hay ciertas drogas disponibles, que bloquearán los centros de adrenalina del consumidor. Esto disminuye la respuesta de miedo y ayuda al personaje a pensar cuidadosamente en situaciones de tensión. Recuerda que hay una razón evolutiva para el Delirio; tener miedo de los hombres lobo no es necesariamente malo.

El dilema Garou

De los tres grupos sobrenaturales que se relacionan regularmente con la humanidad (vampiros, hombres lobo y magos), los Garou son los que menos control tienen sobre las instituciones gobernantes. Esto les ha planteado un dilema único. Poderosos como son por separado, los Garou son virtualmente inofensivos como fuerza social. Aunque rezongan amargamente por las invasiones del Wym y la Tejedora que acompañan (¿provocan?) al progreso humano, muchos de ellos muestran una distintiva falta de interés o capacidad para asumir el control de los más eficaces instrumentos de cambio, es decir, instituciones como el gobierno, la industria, la religión y los medios de comunicación. En lugar de ello, inician una violenta y cada vez más desesperada acción de retaguardia contra el coloso imparable de la reforma social. Los hombres lobo se encuentran ahora en una posición similar a la de muchos pueblos indígenas: enfrentados a una cultura de masas casi abrumadora y a la que no pueden controlar.

Este problema puede ser atribuido a la naturaleza básica de los Garou. Son criaturas directas, no muy versadas en las sutiles complejidades de la persuasión y carentes de paciencia para elaborar planes a largo plazo (son propensos al frenesí). Además, muchos Garou desprecian a las instituciones humanas, viéndolas como corruptas creaciones del Wym y la Tejedora. Los Garou intentan conservar su "pureza" manteniéndose al margen de la sucia política.

De las trece tribus Garou, sólo cuatro han demostrado ser un factor de consideración en la vida política de Estados Unidos. De ellas, los Moradores del Cristal y los Hijos de Gaia son fácilmente los más activos. Los Moradores del Cristal están envueltos sobre todo en la política a nivel local, y han controlado y financiado a una buena proporción de la maquinaria política del viejo estilo durante las últimas décadas. Operan principalmente en los estados del "cinturón del óxido" y

el noreste industrial, y últimamente han empezado a mostrarse también activos en la costa oeste. Los Hijos de Gaia han tenido siempre una fuerte base de poder en las organizaciones ecologistas y de tendencias centro-izquierda. Aunque en los últimos años han tenido problemas para recurrir a esta base, hay indicios de que están de nuevo en alza.

Los Colmillos Plateados y los Señores de la Sombra suelen estar demasiado ocupados luchando por el control de la estructura tribal de los Garou para atender a asuntos externos, pero siempre hay excepciones. Irónicamente, los patricios y aristocráticos Colmillos Plateados fueron un firme respaldo del mayor éxito político de la izquierda estadounidense en este siglo, el New Deal. Incluso circula el rumor entre algunos de que el clan Kennedy está formado por Parientes de los Colmillos Plateados. La tribu sigue siendo un factor en el noreste.

Muchos Parientes de los Señores de la Sombra —y los Señores con ellos— son recién llegados a los Estados Unidos, habiendo huido de sus gobiernos comunistas en Europa Central. Sus sentimientos anticomunistas se han convertido en un casi unánime apoyo a la derecha. Aunque aún no tienen una gran influencia, su poder está creciendo. Al menos un miembro de la Cámara de Representantes es un Pariente de los Señores de la Sombra; los recientes triunfos republicanos hacen que la tribu comience a tomar altura.

Quizá la facción Garou más dinámica implicada en la política actual sea el grupo multitribal conocido como los Saboteadores. Como resultado de su guerra con Pentex, muchos de ellos se han interesado por la política y están esforzándose para aumentar la implicación en la misma de todos los Garou. Otras tribus menos influyentes pero que también tienen cierta presencia en la esfera política son los Wendigo y los Uktena (mediante su afiliación al Movimiento Indio Americano), las Furias Negras en el movimiento feminista, y los Roehuesos en defensa de los sin hogar.

El FBI

Conflictos sobrenaturales con los COINTELPROs

Aunque el FBI en globo ignora la existencia de lo sobrenatural, sus COINTELPROs han provocado inadvertisidamente un asombroso grado de cólera por parte de diversos grupos sobrenaturales. Las investigaciones del FBI sobre el Movimiento Indio Americano han enfurecido a los Wendigo y los Uktena. El FBI ha conseguido atraerse también la hostilidad de los Brujah, las Furias Negras, los Hijos de Gaia y el Culto del Éxtasis, con consecuencias que van de lo letal a lo cómico. Pero la oposición más consistente al FBI, sin embargo, ha venido de una fuente inesperada. A causa de sus investigaciones en Hollywood y las listas negras de los años cua-

renta y cincuenta, el FBI ha incurrido en la ira de los vampiros del clan Toreador. A lo largo de los años, los Toreador no han desaprovechado una oportunidad de hacer quedar mal al FBI, y el resultado ha sido el declive de la popularidad de la agencia y sus fondos. En el Mundo de las Tinieblas, el FBI es una organización más aco- sada que en el nuestro.

Disciplina en el SAD (Sanciones)

El mayor peligro para los que violan las normas no procede de la acción disciplinaria del departamento, sino de fuerzas ajenas al SAD. El subgrupo de la NSA llamado los Reguladores actúa como una policía secreta para todos los servicios de parainteligencia del gobierno de los Estados Unidos. No les preocupa mucho asesinar a agentes discolos si consideran que los intereses de la seguridad nacional están en peligro. Cynthia Forrest tiene la autoridad secreta para "eliminar" a cualquiera que no haya sido adecuadamente tratado por el proceso disciplinario del SAD (lo ha hecho al menos una vez). Osbourne no sabe nada de esto, y se opondría si llegase a descubrirlo, aunque no tendría poder real para poner fin a esta práctica.

Los Adeptos Virtuales y el SAD

A la luz de su habilidad con los ordenadores, los Adeptos no han tenido muchos problemas para imprimir en el sistema informático del departamento y eliminar o alterar información. Varios Adeptos emprendedores han llegado incluso a instalar un "interruptor de viaje" (ver **Libro de Tradición: Adeptos Virtuales**) que llama a un equipo de investigación del SAD siempre que los Adeptos estén acorralados por la Tecnocracia (que por lo normal aborta una misión cuando hay testigos Durmientes cerca). El departamento ha empezado a tener sospechas acerca de estas "llamadas de broma", y aunque el SAD no ha sido capaz de encontrar al autor, ha instalado diversos procedimientos de seguridad para reducir el impacto de las intrusiones.

El caso Grubbbholb

En los fugaces momentos en que pudo ver al lobo con la gargantilla de Tandi en torno a su cuello, las sospechas del senador Grubbbholb quedaron confirmadas. El senador es un Pariente Garou, pero cree que su herencia es una maldición. Aunque la plaga había saltado varias generaciones, ha vuelto en venganza. Grubbbholb no le ha dicho a Osbourne que sabe que su nieta es Garou, o que conoce su filiación tribal. Una manada de vagabundos Fianna ha captado a Tandi, que ahora recorre el país en compañía de un grupo de *heavy metal*. Los agentes del SAD tienen fotos de Tandi y órdenes de capturarla sin que sufra daños. No obstante, Tandi ha hecho cambios drásticos en su aspecto, y es difícil rastrearla.

Gerald Osbourne

Cargo: Director.

Rango: 6.

Naturaleza: Arquitecto.

Comportamiento: Confidente.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 5.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 2, Intimidación 3, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 3, Conducir 2, Liderazgo 4, Sigilo 2.

Conocimientos: Burocracia 5, Cultura del Espionaje 3, Informática 3, Investigación 4, Leyes 4, Ocultismo 3, Política 4.

Trasfondos: Aliados 5 (compañeros del FBI), Contactos 5, Influencia 4 (poderes de investigación de la agencia federal), Recursos 4.

Númenes: Ninguno.

Méritos/Defectos: Acceso a Alto Secreto, Miembro Integrado, Sentido Común, Lazos Políticos, Defecto Visual.

Fuerza de Voluntad: 6.

Imagen: Osbourne es un hombre poco llamativo y de baja estatura, a punto de cumplir los cincuenta años. Lleva gafas de gruesos cristales, luce un bigote negro y su pelo empieza a ralear, mostrando una visible calva. Su aspecto da a quienes se encuentran con él por primera vez la engañosa impresión de que se trata simplemente de otro burócrata de Washington.

Sugerencias de interpretación: A pesar de tu aspecto rechoncho, eres un líder duro, frío y tenaz. Eres inteligente y astuto cuando se trata de dirigir el departamento, y sabes cómo actuar en interés suyo en un contexto político más amplio. Acostumbrado a trabajar en el sistema, tienes una extensa red de conexiones

políticas, así como una idea muy clara del camino que quieres que siga el departamento. Aunque a primera vista tu estilo de dirección parece Algo desapegado, eres muy perceptivo; se te escapa muy poco de todo lo que ocurre en el departamento. Sospechas que tanto Forrest como Fiske te están traicionando, pero por ahora sigues el viejo axioma de "mantén cerca a tus enemigos". Tu subordinado de mayor confianza es Alan Kenschlow, a quien conoces desde hace varios años. Para tu mentalidad, lo sobrenatural no es inherentemente maligno, sino una incógnita; y como pragmático que eres, sabes que hay que tomar medidas de protección. Has hecho grandes esfuerzos para aprender todo lo posible acerca de lo oculto.

Historia: Osbourne procede de un trasfondo político conservador del Medio Oeste. Ha actuado en todos los puestos que ha ocupado de forma honesta y competente, haciendo varios amigos poderosos en la política, entre ellos el ex-presidente George Bush. Fue nombrado Director Ayudante del SAD por el jefe del FBI, que no se fiaba del anterior Director. A pesar de ello, Osbourne no tuvo nada que ver con la expulsión de Thomasson, y le apoyó hasta el día en que Thomasson hubo de ser sacado a rastras y gritando de las oficinas del departamento. Recientemente, el hijo de Osbourne, Michael, también un agente del SAD, murió mientras investigaba la matanza de Evanstown (ver la lista de Los diez más buscados en el Capítulo Dos). Gerald Osbourne se ha obsesionado con descubrir a los asesinos de su hijo.

Cita: Buen trabajo. Quiero un informe completo y toda la documentación relacionada en mi mesa a las 08:00.



Gerald Osbourne

Cynthia Forrest (alias "la Reina de Hielo")

Cargo: Ayudante del Director.

Rango: SAD 5 / NSA 5 (Autorización de Franja Roja: Coronel).

Naturaleza: Artista Manipuladora.

Comportamiento: Crítico.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3.

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Callejeo 2, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 4, Subterfugio 5.

Técnicas: Armas de Fuego 3, Seguridad 4.

Conocimientos: Burocracia 3, Criptología 3, Cultura del Espionaje 4, Informática 3, Investigación 4, Lingüística 2 (Francés, Ruso), Ocultismo 3.

Trasfondos: Aliados 5 (FBI y NSA), Contactos 5 (Dr. Zotos), Influencia 4, Recursos 4.

Númenes: Ninguno.

Méritos/Defectos: Licencia para Matar, Acceso a Alto Secreto, Miembro Integrado, Permiso Inter-Agencias, Memoria Eidética/Venganza (vampiros), Secreto Siniestro.

Fuerza de Voluntad: 9.

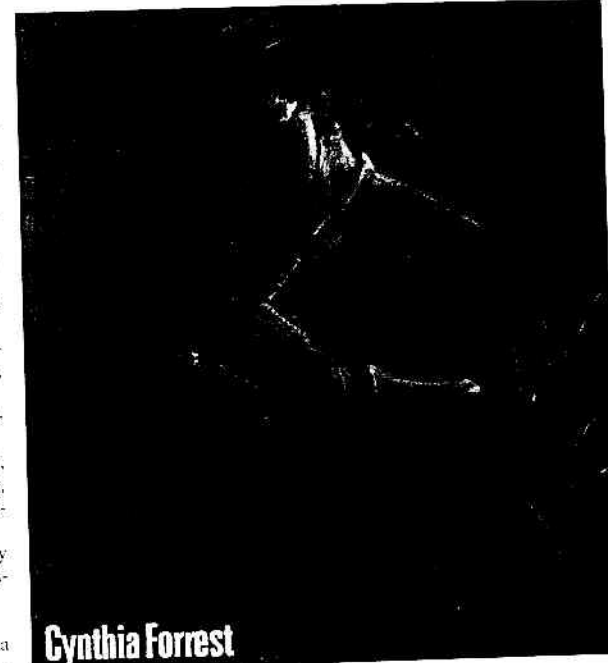
Imagen: Una mujer esbelta, casi flaca, de poco menos de cuarenta años, Cynthia tiene todo el aspecto de una dura ejecutiva. Tiene el pelo largo u de color negro con algunas hebras blancas, y lo lleva recogido hacia atrás, en un estilo sobrio. Se viste de forma conservadora, sobre todo de negro y gris antracita, y cubre sus ojos con unas gafas tan estrechas que parecen ojos de gato. Es una presencia formidable, y nadie suele oponerse a ella.

Sugerencias de interpretación: No te sientes en absoluto culpable por ser una agente de la NSA enviada para espiar y manipular al SAD. Está claro que el departamento es un jugador importante y servirá como un excelente cebo luminoso para distraer la atención sobre la implicación mucho más profunda de la NSA en lo sobrenatural. Eres una espía nata, capaz de extender múltiples capas de ficción en torno tuyo para que nadie pueda averiguar tus verdaderas intenciones. Eres una excelente Directora Ayudante, y seguirás respaldando a Osbourne hasta que sea prescindible (si es que eso llega a ocurrir). Algunos te llamarían despiadada, pero prefieres el término "eficiente".

Historia: La madre de Cynthia murió al nacer ésta, y su padre la crió solo. La pequeña Cynthia vivió en Francia, donde estaba destinado su padre, un agente de la CIA al que idolatraba, hasta que los soviéticos (o más concretamente, los Brujah) le asesinaron. Cuando Cynthia descubrió quiénes eran los responsables de la muerte de su padre, siguió sus pasos en la CIA, siendo destinada durante un tiempo a su nacimiento y patética versión del SAD. Frustrada por la ineptitud de la agencia, buscó contactos en cualquier otra parte. Finalmente conoció al doctor Zotos, de la NSA, que le prometió una oportunidad de venganza y una salida para su patriotismo. Cynthia recibió un profundo entrenamiento del grupo de espionaje de la NSA/Tecnocracia llamado el Nido del Cuervo, y es ahora una protegida del doctor Zotos. Fue infiltrada en el SAD, donde una combinación de excelente trabajo y sutiles manipulaciones la catapultó a su actual posición. Debido a su alto grado de animosidad hacia los Vástagos, Cynthia está un tanto dispuesta a dejar tranquilos a los Garou. Fiske no le preocupa mucho, y no dudará en eliminarle si se interpone en su camino. Favorece una estrategia de alta tecnología frente al SAD; fue una participante en el programa del satélite espía de la NSA, el Proyecto Índigo.

A pesar, o quizá a causa de su propensión a espiar a otros, Cynthia es una persona extremadamente reservada y distante. No mantiene relaciones sociales.

Cita: Su tasa de eficacia ha bajado en un 2,5%, pero conozco la forma de hacer que mejore. Escuche...



Cynthia Forrest

Martin Fiske

Martin Fiske

Cargo: Jefe de Seguridad Interna.
Rango: 5.
Naturaleza: Bravucón.
Comportamiento: Honesto Bravucón/Confidente.
Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 5.
Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.
Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.
Talentos: Alerta 2, Atletismo 4, Callejeo 2, Esquivar 2, Intimidación 5, Liderazgo 3, Pelea 4, Subterfugio 2.
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Armas de Fuego 5, Conducir 3, Seguridad 4, Sigilo 2, Supervivencia 3.
Conocimientos: Cultura del Espionaje 1, Informática 2, Investigación 2, Ocultismo 2.
Trasfondos: Aliados 5 (FBI y Pentex), Contactos 3, Influencia 4, Recursos 4.
Númenes: Ninguno.
Méritos/Defectos: Lazos Empresariales/Secreto Siniestro, Intolerancia (cualquiera que no parezca patriótico), Exceso de Confianza, Tuerto, Mentalidad de Asedio, Mancillado por el Wym.
Fuerza de Voluntad: 6.

Imagen: Imagina la versión idealizada de sí mismo de G. Gordon Liddy, pero con un parche en el ojo. Fiske es un hombre voluminoso y con pecho de barril, de casi cuarenta años. Tiene un fiero bigote negro con las puntas hacia arriba y un abundante cabello negro que está empezando a clarear un poco. Fiske lleva un parche sobre el ojo izquierdo y se viste de una forma que resalta su atlética complexión. En el campo de operaciones, le gusta llevar el uniforme de los curtidos deportistas paramilitares (cazadora de cuero, botas de combate, gorra de caza... etc.).

Sugerencias de interpretación: ¡Nadie más que tú sabe qué infiernos están haciendo! Eres uno de los últimos machotes individualistas que han hecho grande a este país. Eres un tirador de primera con cualquier arma, un conductor fabuloso, y un regalo de Dios para el espionaje y las mujeres. No puedes entender por qué tus últimas tres mujeres te dejaron. Para ti, el gobierno está lleno de mariquitas comunistoides y drogatas. El país entero se está yendo por el desagüe, pero ahora tienes amigos poderosos que van a ayudarte a poner las cosas en su sitio.

Historia: Fiske quería vivir la fantasía Rambo, pero no lo consiguió. Falsificando sus papeles, se alistó a los 17 años, pero nunca logró ascender por encima de cabo: cuestionaba constantemente las órdenes de sus superiores y carecía de resolución en sus decisiones. A los treinta años, fue expulsado por atacar a un oficial, y tocó fondo al perder un ojo en una pelea de bar. Por una serie de circunstancias, acabó en un Primer Equipo de Pentex, impresionando a sus superiores por su brutalidad y su comportamiento militar. Tras instilar en él un sentimiento de destino manifiesto (una tarea fácil), y alterar su hoja de servicios, Pentex le puso en el camino que le ha llevado a su actual posición. Fiske cree ahora tan firmemente en la pseudo-versión de Pentex de los acontecimientos (según la cual perdió el ojo en una operación de rescate de rehenes) que ha enderezado en cierto modo su personalidad y se ha convertido en un líder eficaz. Es más leal a Pentex que el SAD.

Fiske se cree un jugador de importancia, pero ha sido sobre todo su falta de piedad y su bravuconería, así como alguna ayuda de Pentex, lo que le ha llevado hasta donde está. Aunque tampoco es ningún idiota, no es ni de lejos tan sutil como se cree; comparado con Forrest, es un auténtico tarugo. Procura evitar el contacto con Kenchlow, que parece haber adivinado demasiadas cosas de él.

Cita: ¿Extremista? ¿Demonios, estoy diciéndolo tal y como es!

Especial: Fiske ha sido condicionado contra el Delirio. Además, lleva un fetiche Perdición que le permite ver a los Garou cuando están en la Penumbra cercana.

Alan Kenchlow

Cargo: Director de Investigación.
Rango: 4.
Naturaleza: Perfeccionista.
Comportamiento: Pedagogo.
Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 1, Resistencia 1.
Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 1.
Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5.
Talentos: Alerta 2, Empatía 2, Subterfugio 3.
Técnicas: Música 2, Reparaciones 4, Seguridad 2.
Conocimientos: Alquimia 3, Burocracia 3, Ciencias 5 (biología molecular), Cultura del Espionaje 1, Finanzas 3, Informática 4, Investigación 4, Lingüística 5 (Galés, Gaélico, Francés, Latín, Griego), Medicina 4, Ocultismo 4 (wraiths).
Trasfondos: Aliados 5 (FBI, Arcanum), Contactos 4, Influencia 3, Personal 5 (mayordomo, chófer, doncella, enfermera, terapeuta físico), Recursos 5 (herencia).
Númenes: Telepatía 2 (ver **Cazadores Cazados**).
Méritos/Defectos: Calculador Relámpago, Mansión, Sentido Temporal, Memoria Eidética, Aptitud Informática, Medium/Dificultad del Habla, Deformidad, Paraplégico.
Fuerza de Voluntad: 8.

Imagen: Una víctima de la enfermedad de Lou Gehrig, Kenchlow está confinado en una silla de ruedas desde la niñez. Es un hombre frágil y emaciado, de finos cabellos grises. A pesar de su casi total inmovilidad, sus ojos bailan con energía e inteligencia. Nunca se le ve sin su silla de ruedas personalizada, y suele llevar puesto un casco de realidad virtual con el que controla el funcionamiento de la silla y que usa también para investigar. Aunque mudo, Kenchlow es capaz de comunicarse por medio de una caja de voz instalada en su silla: al contrario que la mayoría de tales dispositivos, éste habla con un tono agradable y bien modulado.

Sugerencias de interpretación: Tu cuerpo ha sido una prisión para ti durante la mayor parte de tu vida, pero no te quejas. Has descubierto paisajes en tu propia mente con los que la mayoría de la gente no ha soñado siquiera. Hace diez años que tu médico te dijo que te quedaba uno de vida: te levantas cada mañana sólo para confundirle. Desde que eras un niño, has sido capaz de contactar con el mundo espiritual, y has visto muchas cosas ocultas a los ojos de los demás humanos. Tienes la esperanza, quizá un tanto ingenua, de guiar al departamento (y por tanto la política del gobierno) en la dirección de la coexistencia pacífica con lo sobrenatural. Después de todo, tú lo has logrado.

Historia: Nacido en el seno de una familia con una prolongada tradición de intereses ocultistas, Kenchlow aprendió a dar por hecho lo sobrenatural mientras crecía. Su padre era miembro del Alba Dorada, una sociedad ocultista fundada en la Inglaterra victoriana. Alan tiene numerosos contactos con otros ocultistas, magos vulgares y miembros del Arcanum, así como conexiones secretas con el mundo espiritual e incluso un puñado de Garou. No ha divulgado nada de esto por miedo a lo que el departamento (y en especial Fiske) pueda hacer.

Thomasson introdujo a Kenchlow en el departamento a principios de los ochenta. Ha cumplido bien su tarea, pero es muy selectivo en cuanto a la información que revela. Su mansión ha pertenecido a su familia desde el siglo XVIII, y es un nexo de actividad espiritual benigna (se trata de una Morada de nivel 3). Kenchlow ha descubierto que es además un telepata menor y un médium de grandes aptitudes.

Especial: Kenchlow tiene numerosos dispositivos sensores instalados en su silla de ruedas, que efectivamente agudizan sus sentidos, así como le permiten ver los extremos infrarrojo y ultravioleta del espectro visual. El casco funciona también como cámara de video.

Marsha Crowe

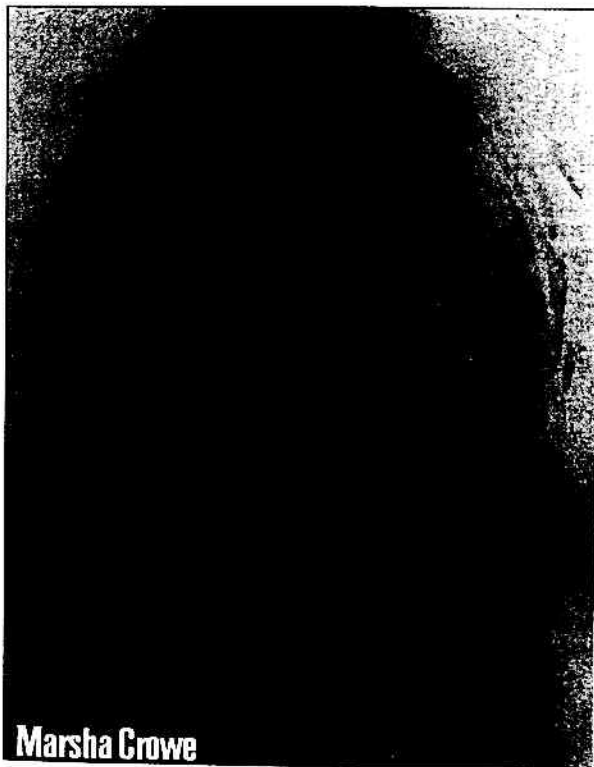
Cargo: Directora Regional de la Costa Este.
Rango: 4.
Naturaleza: Confidente.
Comportamiento: Directora.
Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4.
Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4.
Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.
Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 4, Esquivar 2, Liderazgo 4, Pelea 4, Subterfugio 3.
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 4, Conducir 2, Seguridad 3, Sigilo 2, Supervivencia 1, Trato con Animales 3.
Conocimientos: Burocracia 2, Informática 3, Investigación 4, Leyes 2, Lingüística 1 (Español), Ocultismo 3, Política 3.
Trasfondos: Aliados 5 (FBI), Contactos 4, Influencia 4 Parentela 5 (Colmillos Plateados), Recursos 4.
Númenes: Ninguno.
Méritos/Defectos: Lazos Policiales, Pariente Garou, Miembro Integrado / Secreto Siniestro (Pariente Garou).
Fuerza de Voluntad: 6.

Imagen: Marsha Crowe es una mujer alta y atractiva de poco más de 30 años. En lugar del habitual uniforme del SAD gris o negro, suele llevar ropas más suaves y femeninas, normalmente en tonos pastel o colores naturales. Su porte es una mezcla de aristócrata de Nueva Inglaterra y poli callejera de Nueva York.

Sugerencias de interpretación: Eres una mujer con una misión. Tu padre ayudó a mantener intacto el Velo cuando colaboraba con el departamento, y tú debes hacer lo mismo. Sin embargo, te das cuenta de que el gobierno descubrirá la existencia de los Garou hagas lo que hagas. Cuando esto ocurra, te corresponderá

defender la causa de tu pueblo para evitar una guerra total entre la humanidad y los Garou. Marsha sabe que Fiske está mancillado por el Wyrm, pero no actuará contra él hasta que no sepa para quién está trabajando. Crowe se ha esforzado mucho para alejar al departamento de cualquier encuentro con los Garou, o si no lo consigue, al menos para fomentar la investigación pacífica frente a la confrontación violenta. Con este objetivo ha suprimido informes de campo, destruido pruebas, desviado investigaciones y alertado a sujetos potenciales de investigaciones del SAD. Ha tenido un éxito más que marginal frenando las investigaciones del gobierno sobre los Garou.

Historia: Marsha, como su padre, es una Pariente de los Colmillos Plateados de la zona de Nueva York. Ha tenido que luchar contra la idea de los Colmillos de que el servicio a la ley es algo demasiado plebeyo para alguien de su alta cuna, pero finalmente ha demostrado que su labor favorece a la causa de los Garou. Por la insistencia de su padre, Marsha empezó en la policía antes de unirse al FBI y después al SAD, lo que le permitió adquirir una gran experiencia "de calle".



Marsha Crowe

George Thomasson

Cargo: Antiguo Director.
Rango: 0.
Naturaleza: Fanático.
Comportamiento: Fanático, Director.
Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 2.
Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 2.
Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.
Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 4.
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 4, Seguridad 4.
Conocimientos: Burocracia 4, Informática 1, Investigación 4, Leyes 2, Ocultismo 4, Política 2.
Trasfondos: Aliados 5 (Minutemen).
Númenes: Ninguno.
Méritos/Defectos: Lazos Políticos/Pesadillas, Venganza (vampiros), Fobia Grave (vampiros) Confusión, Mentalidad de Asedio.

Fuerza de Voluntad: 7.

Imagen: George Thomasson es un hombre alto y de cabello gris, de unos cincuenta y cinco años de edad. Tiene el aspecto de haber estado en muy buena forma hasta hace poco. Ahora lleva una camisa de fuerza en todo momento, para su propia seguridad y la de otros. Su voz es firme y acerada, pero si escuchas el tiempo suficiente, puedes oír la demencia reptando en ella. A pesar de sus palabras, su mirada es siempre absolutamente racional.

Sugerencias de interpretación: Has sido traicionado y encerrado en este lugar, donde torturan tu mente y tu cuerpo... ¡pero no van a poder contigo! ¡Saldrás de aquí y te vengarás! Ahora, si pudieses hacer que tu mente funcionase bien...

Historia: Thomasson tiene un pasado militar. Entrenado en la Ciudadela, ascendió al rango de coronel en Vietnam, donde fue condecorado tres veces por su valor. de vuelta en los Estados Unidos, dirigió sus facultades a la labor policial, sirviendo en la división de homicidios del FBI, donde se distinguió todavía más. Fue aquí donde se vio enfrentado al caso que cambiaría su vida para siempre. Asignado a la investigación de un asesino múltiple que había eludido a la policía en seis estados, Thomasson mostró un celo que impresionó a sus superiores, al menos hasta que completó su último informe: afirmaba que se había visto obligado a matar al criminal por medio del fuego porque las balas no parecían hacerle daño. La conclusión final del FBI fue que el culpable debía estar bajo los efectos de alguna droga que le insensibilizaba al dolor. Pero Thomasson sabía la verdad.

El informe llamó la atención de Charles Horner, que pidió que Thomasson fuese transferido al SAD. Tras la muerte de Horner, Thomasson dirigió el departamento con agresividad, hasta que la Camarilla consiguió derrocarlo.

En el sanatorio, ha sido atormentado hasta volverse todavía más loco, pero aún resiste, con la esperanza de escapar algún día. Sólo puede recibir visitas si están autorizadas por el director del sanatorio, Jeffrey Granger. Los agentes del SAD precisan la aprobación de Osbourne para visitarle, y han de tener una buena razón para solicitarla (por ejemplo, es parte de una investigación en marcha.). Thomasson cometió algunas cosas bastante cuestionables cuando dirigía el SAD, pero no hay fundamento para las acusaciones de irregularidades financieras dirigidas contra él.

Aunque Thomasson puede parecer lúcido por cortos periodos de tiempo, y es bastante carismático, está violentamente loco. Si se le libera, incluso puede volverse contra sus aliados.

Cita: *Sabes lo que están haciendo, ¿verdad? Lo dividen en fases, sólo un poco cada vez. Un día son sólo algo que ves en las películas, Drácula y todo eso... ya sabes. ¡Buuuh! ¡Buuuh! Lo siguiente es que se han mudado al lado de tu casa y están bebiéndose la sangre de tu hija. Y mientras tanto todos esos blandengues te dicen que los muertos son como todo el mundo y que necesitan protección especial porque son una minoría oprimida. No sabes de lo que son capaces, pero podemos detenerlos. Sólo tienes que sacarme de esta camisa de fuerza. Vámonos... ¡deprisa!*

Especial: La celda de Thomasson está monitorizada por Jeffrey Granger. Granger (el antiguo psiquiatra de Thomasson) le volvió loco por orden de la Camarilla, pues se le consideraba un peligro para la Mascarada. Granger es consciente de que cualquiera que visite a Thomasson será casi con seguridad un agente del SAD. Intervendrá (de forma coherente con la Mascarada) si alguien intenta liberarle.

George Thomasson



La NSA

Los Neo-Luditas

Los Neo-Luditas son un instrumento involuntario de la Tecnocracia, que los usa como cabra de Judas para detectar cualquier amenaza a su hegemonía.

Las Malditas Urracas

En el curso de sus actividades de tráfico de información, las Urracas se han puesto en contacto con los Moradores del Cristal, y saben que son criaturas sobrenaturales (aunque no necesariamente Garou). Han establecido una alianza a prueba que, en ocasiones, ha ido más allá del mero intercambio de información: ambos grupos se han sacado mutuamente de apuros más de una vez. Puedes encontrar más detalles en "Amos de títeres", más abajo.

Delfos

Los magos de las Tradiciones son la adición más pequeña y reciente al contingente sobrenatural de la NSA. Son sólo tres, pero bastante poderosos. Han creado su propio departamento en miniatura, nombre en clave Delfos (como el Oráculo). Actúan como un servicio interagencias de recogida de información, basado en la NSA, pero autónomo. Muchos mandos de la NSA se sienten irritados por la libertad del grupo y su aparente falta de respeto por el protocolo, pero han sido incapaces de hacer nada al respecto, pues Delfos ha sido obviamente autorizado desde los más altos niveles.

La verdad es que Delfos no debería estar allí. Ha implantado tan profundamente sus credenciales en los ordenadores de la NSA que hasta el momento nadie ha sido capaz de erradicarlo. Cada uno de los Delfianos tiene las autorizaciones de seguridad y los historiales falsificados necesarios para disfrutar de un alto nivel de acceso. La Tecnocracia ha intentado bloquearlos, pero los Delfianos han demostrado ser tenaces.

Los miembros de Delfos saben más de las otras agencias gubernamentales implicadas en la lucha contra lo sobrenatural que cualquier otro grupo, excepto el Nido del Cuervo. Han establecido una alianza con el grupo de los Underground del SAD, y les prestarán ayuda si es necesario, pero no les han revelado su verdadera naturaleza. El principal objetivo de Delfos es aflojar el control de la Tecnocracia sobre la NSA, pero hasta ahora no han tenido éxito.

La Tecnocracia cree haber identificado a uno de los miembros de Delfos, el general Marlowe Thomas. El general Thomas forma parte del alto mando y se sospecha que pertenece a la Orden de Hermes. La Tecnocracia le vigila atentamente con la esperanza

de poder aplastar pronto a Delfos de una vez por todas. Es probable que haya al menos un Adepto Virtual en el grupo.

Los Reguladores

Los Reguladores son el brazo ejecutor asesino de la Tecnocracia en la NSA, una colaboración del Nuevo Orden Mundial e Iteración X. Son los Hombres de Negro (sobellos coches negros, sombreros, gabardinas, blindaje personal, helicópteros, etc.) a los que temen los demás Hombres de Negro en el gobierno. Vigilan a todas las organizaciones de inteligencia del gobierno, al tanto de los agentes que, intencionadamente o no, actúan en contra de los intereses de la Tecnocracia.

Normalmente, la Tecnocracia intentará recurrir a otros medios (sobornos, amenazas, etc.) para disuadir a los agentes molestos, pero si todo eso falla, enviará tantos agentes como sea necesario... o, en el caso de amenazas de carácter sobrenatural, sus autómatas HyperIntTech Mark V.

Los Reguladores no actúan con sutileza, y se les usa sólo como último recurso. A pesar de todo su supuesto poder, los Hombres de Negro son sólo una herramienta: sirven como distracción desviando las energías y recursos de sus oponentes. Mientras tanto, la silenciosa maquinaria del Nuevo Orden Mundial continúa reforzando su presa, desapercibida.

El Nido del Cuervo

La sutileza es la marca distintiva de esta rama del Nuevo Orden Mundial. El Nido del Cuervo es los ojos y oídos de la Tecnocracia en la NSA. Mantiene una escuela de espías al sur de Washington, en los bosques del norte de Virginia. Todo agente de la Tecnocracia en el gobierno (aunque no son éstos los únicos alumnos) pasa aquí un período de entrenamiento, siendo rigurosamente aleccionado en las artes del espionaje y el asesinato. La escuela, dirigida por una enigmática mujer francesa conocida sólo como la Baronesa, adiestra tanto a magos como a Durmientes; es la mayor fuente de información que la Tecnocracia tiene en el gobierno. Los graduados se convierten en espías en el más auténtico sentido de la palabra, y son casi imposibles de detectar. Algunos han llegado incluso a infiltrarse en otras organizaciones sobrenaturales.

Para graduarse, se exige al alumno que pase una prueba real, quizá asesinando a un objetivo escogido por la junta directiva.

Dr. Zotos (alias el Zar Mágico)

El doctor Emil Zotos es un mago de edad y poder considerables. Nacido en 1910, con poco más de veinte años se había convertido ya en un impor-

ante agente tanto de la Tecnocracia (Nuevo Orden Mundial) como del gobierno de los Estados Unidos. Zotos ha convertido el gobierno del país en su hogar, y ahora finge ser su propio hijo para explicar así su aparente juventud. Un poderoso mago de los Progenitores le hizo este don de eterna juventud, como pago por los favores de Zotos que le permitieron acceder al CDC. Su juventud ha levantado las iras de sus camaradas de la Tecnocracia, que creen que pone en peligro su cobertura.

Pero Zotos sabe más de las actuaciones del gobierno que prácticamente cualquier otra persona en el mundo. Incluso fue el psiquiatra personal de J. Edgar Hoover cuando sirvió en la Junta de Estrategia Psicológica del Ejército. Fue en gran medida el responsable de la creación del SAD, y ha sido esencial en el establecimiento de las actuales políticas de inteligencia y policía de Estados Unidos. Ahora, como consejero de Estados Unidos en el Consejo Mundial (WAC) es uno de los más valiosos agentes de la Tecnocracia, y por tanto inmune a la mayor parte de sus censuras.

La misión oficial del doctor Emil Zotos en la NSA es la de eliminar a los elementos sobrenaturales en el seno de la agencia. En ciertos círculos, se ha ganado el apodo "el Zar Mágico". Recientemente ha descubierto indicios de la presencia del Sabbat y magos de las Tradiciones en la NSA, y está tomando medidas para eliminarlos.

Felicity Price

Felicity Price fue abordada por miembros de la Camarilla que buscaban un apoyo en la NSA (ver **Cazadores Cazados** y la sección sobre la Camarilla más abajo), y es su intermediaria en la agencia. Usa su posición como subdirectora del DIB para vigilar la actividad vampírica en el país para sus "superiores", y para mantener un ojo puesto sobre Higgins.

Maurice Edwards

Edwards, debido a su debilidad por el alcohol y el juego, se ha encontrado endeudado con ciertos misteriosos "prestamistas", de los que sospecha que pertenecen a otra organización de parainteligencia. En realidad están al servicio de la Cámara de la Estrella (ver más abajo).

Bruce Higgins

De la misma forma que Price trabaja para la Camarilla, Higgins está en manos del Sabbat. Ha demostrado ser un buen alumno de Henri Moreau (ver la sección sobre el Sabbat, más adelante), y emula su comportamiento antisocial. Moreau le ha situado en la más maligna de las familias ghouls (los Bratovitch) para fomentar su sadismo. Higgins ha traicionado a dos

compañeros de la NSA, ocasionando su muerte, para probar su lealtad. Es un hombre muy fuerte y un peligroso adversario en combate.

La CIA

Seguridad de la CIA

La red de ordenadores de la CIA ha sido infiltrada por la Tecnocracia, los Adeptos Virtuales y los Moradores del Cristal (incluyendo a varios Saboteadores). Ciertos clanes de la Camarilla (especialmente los Ventru y los Malkavian) han ejercido un gran control sobre la agencia, aunque por medios más políticos que directos. Como ocurre en la NSA, estos grupos protegerán sus dominios e intentarán mantener fuera a las demás facciones.

Bob Schnoblin (Proyecto Libro Negro)

Cargo: Controlador Jefe de Misiones y Programas.

Rango: 2 (Agente con mando).

Naturaleza: Fanático.

Comportamiento: Visionario/Fanático.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 1.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2.

Talentos: Alerta 2, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 2, Seguridad 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Burocracia 5, Cultura del Espionaje 2, Finanzas 3, Informática 3, Investigación 3, Leyes 2, Ocultismo 4 (satanismo popular), Política 2.

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Influencia 4, Recursos 3 (personales), Recursos 4 (malversación).

Númenes: Ninguno.

Defectos: Objetivo Dominante (derrotar a Satán), Miembro Marginal, Mentalidad de Asedio.

Fuerza de Voluntad: 6.

Imagen: Bob es un hombre ligeramente calvo, de baja estatura y con exceso de peso, de unos cincuenta y cinco años. Él sigue viéndose como un arma viviente. Su voz es aguda y quejumbrosa.

Sugerencias de interpretación: Schnoblin es un celote. Duerme sólo una cuatro horas por noche, y consagra todo su tiempo libre a investigar lo sobrenatural. Aunque se las ha arreglado para descubrir bastante información, su fanatismo le hace malinterpretarla en su mayor parte. Interpreta siempre los resultados de sus investigaciones de forma que avalen sus sospechas, en lugar de contemplar

los hechos con objetividad, Schnoblin siente también un ardiente odio hacia las religiones organizadas, y pone al Papa codo con codo con el Sabbat en su "Pirámide del Poder Satánico" (puedes ver esa pirámide en el capítulo anterior).

Historia: Bob Schnoblin descubrió la existencia de lo sobrenatural cuando su mujer le abandonó por un vendedor enigmático y de ojos oscuros allí por el 65. Estaba claro que su rival tenía una extraña influencia sobre ella que sólo podía ser explicada por siniestros poderes místicos. Pasó semanas espionando a su mujer, intentando descubrir qué especie de criatura la tenía en su poder. Una orden judicial le impidió seguir vigilando a su esposa y tuvo que darla por perdida, pero su decisión de detener lo que veía como una creciente amenaza satánica se había convertido en una obsesión. Tras intentar infructuosamente alertar del peligro a sus superiores, Schnoblin fue transferido a una oscura ala del departamento de Misiones y Programas, donde continúa hasta hoy.

A lo largo de los años, Schnoblin ha acumulado un amplio surtido de parafernalia ocultista (pruebas), que guarda en su casa. Aprovechó su posición de controlador jefe para crearse un nicho, su propio pequeño subdepartamento, al que se refiere ominosamente como "Programa Libro Negro". Ha desviado algunos fondos de la CIA con este fin, y si es descubierto, acabará en la cárcel.

Bob se las ha arreglado para convertir a algunos otros agentes (en su mayoría novatos) a su causa. Ligeramente superior en rango y de mayor edad, Bob presenta la imagen de un sagaz y reflexivo agente jefe (al menos durante las primeras semanas). Muchos de sus protegidos, sin embargo, abandonan el Proyecto Libro Negro cuando le superan en rango. La agente de la NSA Cynthia Forrest estuvo en el proyecto durante más o menos una semana antes de ser destinada a cosas más grandes y mejores.

Mientras elaboraba su Pirámide del Poder, Schnoblin se ha topado con algunos nombres verdaderos (aunque algunos bastante alterados), pero sólo su tortuosa lógica personal le dice cómo relacionarlos entre sí. Sus tres subordinados actuales han investigado lo mejor posible a algunos de ellos, pero no llegaron muy lejos antes de verse dominados por poderes sobrenaturales. Las criaturas con las que ha tropezado Schnoblin sienten curiosidad por lo que la CIA sabe de ellas, y puede que intenten usar el Proyecto Libro Negro para infiltrarse más en la agencia.

A pesar de su visión un tanto sesgada de lo sobrenatural, Bob ha descubierto suficiente información para ser considerado peligroso, y puede morir por ello. Delfos ha descubierto su existencia y está intentando convencerle para que abandone la investigación por su propio bien, pero Schnoblin, por supuesto, sólo ve estas recomendaciones como maquinaciones de Satán.

Bob no es muy popular en la agencia. Sus secuaces son apodados "los goblins de Schnoblin". Cualquier personaje que trabaje para él hará bien en buscar un rápido traslado, pues pasar demasiado tiempo bajo sus órdenes puede arruinar cualquier carrera. La única aliada fiable de Schnoblin fuera de la agencia es la cazadora de vampiros Edith Rose Keller (ver **Cazadores Cazados**), con la que intercambia información.

Cita: *«No estoy chbalado! ¡Tú eres el chbalado!»*

Centro para el Control de Enfermedades (CDC)

A finales de los años ochenta y principios de los 90, han aparecido varias nuevas enfermedades, y el centro está muy ocupado con sus investigaciones. El así llamado "Super Bacilo", una enfermedad que devora literalmente carne y músculo a razón de 2,5 centímetros por hora, ha sido objeto de una intensa cobertura informativa. Aunque es fácilmente tratable con penicilina, no es sino la primera de una nueva serie de superenfermedades desarrolladas por Panacea Pharmaceuticals, Inc. (una empresa subsidiaria de Magadon, que es a su vez subsidiaria de la corporación Pentex).

Pentex ha inventado diversas nuevas enfermedades y está lanzándolas discretamente sobre el público. Esto es en parte para hacer dinero vendiendo a cura y en parte para aumentar el nivel de tensión en todo el mundo, creando una mentalidad de fin-de-los-tiempos que será perfecta para el desarrollo del Plan Omega de Pentex. Magadon tiene varios agentes infiltrados en el CDC.

Irónicamente, Pentex ha tropezado con alguien inesperado: los Progenitores. Esta convención de la Tecnocracia está también en el negocio de la creación de nuevas enfermedades (y de los fármacos para curarlas); es una rival de Magadon. Han situado a varios de sus Farmacopeístas en el CDC, y los utilizan como medio para extender las curas a las enfermedades creadas por Pentex. Los Progenitores tienen mucho peso en el CDC, y tendrían todavía más, de no haber sido recientemente superados por sus archienemigos, los Verbena. Esta Tradición también ha conseguido hacerse con una pequeña base de poder en el CDC y está ganando terreno de forma lenta pero inexorable.

La matanza de Evanstown (ver la lista de *Los Diez más Buscados* en el Capítulo Dos) es el caso más estremecedor con el que se ha encontrado el Centro. En este misterioso y aterrador incidente, fuerzas desconocidas usaron todo un pueblo de Connecticut como conejillo de Indias para probar el más peligroso "virus en línea" jamás visto. El virus

se contagia por vía aérea. Los primeros síntomas del contagio incluyen fiebre, desorientación y una insaciable sed de sangre. Una vez contraída, la enfermedad tiene una tasa de mortalidad del 100%. Las víctimas sufren una "amplificación extrema" del virus, que se replica a sí mismo en el organismo anfitrión, de forma que éste queda parcialmente transformado en un virus. A los tres o cuatro días, todas las víctimas de la enfermedad "se rompen y desangran" (mueren por el shock, con abundantes hemorragias por todos los orificios del cuerpo). El centro teme ahora una cadena explosiva de contagios letales por toda la región. Han colaborado a prueba con el SAD en este caso, pero hasta ahora, no han tenido suerte en encontrar una cura para este "virus caliente".

La Administración Antidroga (DEA)

La DEA está envuelta en un creciente conflicto con el cártel de la cocaína de Cali, que disfruta del respaldo de la megacorporación Pentex. Las muestras analizadas de la droga confiscada en diversas operaciones han demostrado tener un nivel de potencia y pureza rara vez visto. Estudios posteriores han descubierto un aditivo desconocido que aumenta las propiedades adictivas de la droga en un 250%. Otros grupos sobrenaturales muy relacionados con el tráfico de drogas son el Culto del Éxtasis, los Progenitores, los Seitas, el Sindicato y los Giovanni. Todos tienen contactos en la DEA para vigilar los movimientos de la agencia, pero no tienen mucho control sobre ella.

Policía estatal y local

Los vampiros han descubierto que verdaderamente resulta muy útil tener peones entre la policía; de hecho, es seguro que hay al menos un ghoul infiltrado en cada fuerza policial metropolitana. La Camarilla en particular ha hecho buen uso de la policía local. Su método predilecto de control es manipular a algunos de los oficiales de mayor rango, incluyendo unos pocos comisarios. De esta forma, puede extender sus influencias hacia abajo, hasta llegar al policía de ronda típico. En los ambientes más rurales, es posible encontrarse con sheriffs que son Garou, o al menos Parientes. Los agentes de parainteligencia tienen órdenes específicas de informar acerca de cualquier oficial de la policía local que demuestre tener conocimientos de lo sobrenatural, con fines de posible interrogatorio, reclutamiento o asesinato.

Agencia de Protección Ambiental (EPA)

Los miembros de la junta directiva de Pentex se quejan ruinosamente de que tanto la EPA como el Departamento del Interior "están más infestados de hombres lobo que un Roehuesos de pulgas". En realidad, ambas agencias se encuentran en un estado de equilibrio dinámico, bajo las influencias de ambos bandos. Pentex (y otras compañías contaminantes) ha gastado millones de dólares en cabildear en el Congreso para reducir los criterios ambientales, así como los presupuestos y la actividad protectora del medio ambiente. Los Garou, por la otra parte — particularmente los Moradores del Cristal y los Hijos de Gaia — se han embarcado en una campaña combinada de tallos de hierba (Hijos de Gaia) y alta tecnología (Moradores del Cristal), para ejercer influencia sobre la política medioambiental a través de la legislación y la infiltración. Los Garou y sus Parientes ocupan diversos cargos en la EPA y el Departamento del Interior, aunque su número tiende a disminuir bajo las administraciones menos preocupadas por el medio ambiente.

Los ecologistas han conseguido algunas victorias a lo largo de los últimos años, e incluso se las han arreglado para hacer que el público en general se interese por el medio ambiente. Pero en los últimos tiempos, sus adversarios han lanzado una gran contraofensiva a través de grupos como el movimiento del Buen Uso. Las empresas subsidiarias de la corporación Pentex han empezado incluso a adoptar una imagen "verde", etiquetando a los grupos ecologistas y medioambientales (incluyendo la EPA) como extremistas abraza-árboles. En **Sabotaje: Pentex** encontrarás un detallado análisis de las estrategias políticas/ambientales de Pentex y otros rastroseros planes.

El departamento de Defensa

Gran parte de la labor de I+D militar es llevada a cabo a través de entidades independientes, incluyendo subsidiarias de Pentex como Nastrum y Mars Electronics. Cada una de las tres grandes ramas de las fuerzas armadas algún programa secreto relacionado con lo sobrenatural. El Ejército ha iniciado el Proyecto Cagliostro; ubicado en una instalación de alto secreto en las Montañas Rocosas, este programa intenta (hasta ahora con un éxito limitado) descubrir los secretos de los magos. La Fuerza Aérea

no ha tenido mucha suerte en su estudio de los misterios de la mente con su Proyecto PSI. La Armada ha estado investigando la licantrópia desde la captura de un Rokea, u hombre liburón, en el Mar del Japón en 1976. Estos programas son secretos excepto para unos pocos escogidos, y los fondos para los mismos proceden de los libros negros.

El Congreso

Varias agencias sobrenaturales han hecho saber sus deseos —aunque de forma encubierta— en los corredores del poder que atraviesan el sistema del gobierno. Pentex es la principal fuente de dinero: con un ejército de cabilderos representando a cada una de sus empresas subsidiarias como compañías separadas, el megaconglomerado es capaz de ejercer un grado de influencia que ninguna otra corporación puede igualar. Recientemente, ha sido el bloqueo de la reforma del sistema sanitario.

Al igual que la corporación Pentex, la Tecnocracia ha ejercido un altísimo nivel de control sobre la legislación estadounidense, principalmente mediante fondos y servicios de cabilderos. Las dos principales convenciones de la Tecnocracia implicadas en la manipulación del congreso son el Nuevo Orden Mundial y el Sindicato.

De todas las tribus Garou, la de los Hijos de Gaia ha sido con seguridad la más influyente, realizando esfuerzos organizados para concienciar ecológicamente a la población. Los Hijos de Gaia fueron muy eficaces durante los años 60 y 70, aunque su poder se ha desvanecido un tanto en los últimos años. Políticamente, son progresistas, y han sido una fuerza importante en actividades ecológicas, la lucha por los derechos civiles y otros movimientos de justicia social.

Los grupos como el Sabbat, los magos de las diversas Tradiciones y la mayoría de las tribus Garou están generalmente demasiado divididos entre sí y faltos de interés por el mundo terrenal para llevar a cabo ningún esfuerzo sostenido a través del proceso político, prefiriendo la acción directa. De todas las organizaciones sobrenaturales que intervienen en los asuntos del Congreso, la Camarilla es probablemente la más experimentada. Sus relaciones con la institución se basan sobre todo en el uso de criados y la provisión de fondos a los cabilderos. Muy pocas cosas ocurren en el Congreso sin que la Camarilla lo sepa.

El Presidente

Algunos Presidentes del pasado, especialmente Thomas Jefferson y el obsesionado por el espionaje Harry Truman, tuvieron un cierto conocimiento de la

existencia de lo sobrenatural. El infausto William Harrison estuvo implicado en la matanza de una tribu de Parientes Wendigo combatiendo en las Guerras Indias en el Territorio del Noroeste. Como consecuencia, murió de neumonía un mes después de haber obtenido la Presidencia.

A pesar de la ignorancia del Presidente acerca de la existencia de lo sobrenatural, no es necesariamente un blanco fácil. Simplemente por razón de su cargo, está protegido de las influencias de los magos. El Presidente es una figura tan central y observada por el público que la menor pizca de Magia usada cerca de él atraería la mayor Paradoja posible sobre el autor.

Varias fuerzas sobrenaturales protegen indirectamente al Presidente, incluyendo el tótem del Sueño Americano (ver el **Libro de Tribu de los Roquesos**). Se rumorea que la Casa Blanca es una importante Morada, frecuentada por los wraiths de varios Presidentes del pasado.

Otros países

Estados Unidos no es la única nación con un servicio de inteligencia investigando (y a su vez siendo investigado por) lo sobrenatural.

Rusia

Mucho antes de que las fuerzas de la Cristianidad se extendiesen por Rusia, el país tenía una historia compartida con los Garou. Muchos de los primeros príncipes rusos eran Colmillos Plateados o Parientes suyos. Este esquema se prolongó con la ascensión de los zares. Durante siglos, Rusia fue uno de los pocos países con una presencia más activa en el gobierno por parte de los Garou que de la Estirpe. Pero esto cambió con el golpe Brujah de 1917, que coincidió con la Revolución Rusa. Durante otros setenta años los Brujah soviéticos dirigieron el KGB como su ejército privado. Sin embargo, el despertar de Baba Yaga, que acabó con los Brujah uno a uno antes de instalar a sus propios títeres en los puestos de mando, acabó con esto: sus lugartenientes más selectos, incluyendo a miembros del Sabbat y de los Danzantes de la Espiral Negra, manipulan los actuales servicios de inteligencia. Baba Yaga tiene un control casi absoluto sobre la estructura militar rusa.

Gran Bretaña

El Reino Unido es un trofeo codiciado tanto por los Ventrue como por los Tremere. Esta lucha interna dentro de la Camarilla ha salpicado las agencias policiales y de espionaje de la nación. Scotland Yard es leal a la Reina, el país y los tradicionalistas Ven-

true. Por otra parte, la inteligencia militar británica está muy controlada por los Tremere. Otras influencias en las Islas Británicas incluyen la implicación Fianna en ambos bandos de los problemas en Irlanda: esto ha puesto a los Fianna secesionistas en conflicto directo con los Vástagos ingleses, convirtiendo a los Fianna del bando republicano en aliados *de facto* de los vampiros. También hay una fuerte presencia Verbena en la política de las Islas, especialmente en Gales.

Europa

Europa es un baluarte de la más venerable tradición. En consecuencia, la Camarilla es más poderosa aquí que en cualquier otro lugar del mundo. Gran parte de la historia del continente está condicionada por sus intenciones, y una buena parte de la sangre derramada en las grandes guerras ha sido una expresión mortal de la Yihad. Varios clanes han metido las manos en las organizaciones de inteligencia de diversos países. El SDECE (Servicio de Documentación Externa y Contraespionaje) francés es una mera herramienta de los manipuladores Torreador. Los Tremere controlan Austria, y muchos clanes compiten con Sabbat, anarquistas y magos humanos en España.

Las fuerzas policiales han sido a veces peones en estas escaramuzas, pero todas tienen un firme núcleo interior resistente a las manipulaciones externas. La intervención Garou en la política humana europea ha sido mínima en el pasado, pero ahora está experimentando una cierta revitalización. En una muestra de solidaridad, las Furias Negras y los Hijos de Gaia (e incluso algunos Gangrel) han unido sus fuerzas: son los principales impulsores de varios movimientos de la "nueva izquierda", como los Verdes. Sólo el tiempo podrá decir si son capaces de hacer cambios frente a las bien atrincheradas elites europeas del poder sobrenatural.

Canadá

A pesar de las raíces coloniales de Canadá, el poder de la Camarilla no ha tenido nunca tanto peso en este país como en el Viejo Mundo. Gran parte de esto se debe a la fuerza de los Wendigo que, aunque no participan en el juego del gobierno, han credo una especie de vacío de poder. Varias fuerzas sobrenaturales —Vástagos, Garou y magos por igual— compiten por la ascendencia sobre el Parlamento canadiense, pero hasta ahora no la han conseguido. La presencia de los Wendigo hace que todos se comporten de forma honesta. Pentex ha gastado mucho dinero intentando explotar los recursos naturales del país, pero recientemente se ha topado con la oposición de una extraña alianza de Vástagos y Garou en Vancouver.

América Central y del Sur

Esta zona ha sido durante décadas un verdadero campo de batalla para los intermediarios y diplomáticos de Estados Unidos y la Unión Soviética, y los elementos sobrenaturales de estos gobiernos así lo reflejan. Actualmente, tanto Pentex como los vampiros del Sabbat tienen un gran poder en el área. Las diversas agencias sobrenaturales, así como la pura codicia, están detrás de las maquinaciones políticas que han llevado a la inminente devastación del Amazonas. Los Garou han entablado una guerra total contra ellos, y a medida que el conflicto se recrudece, los gobiernos locales van siendo atraídos también a la refriega.

Japón

Japón es una auténtica joya, codiciada por muchas organizaciones sobrenaturales de Occidente, pero este país no se encuentra a disposición del primero que llegue para hacerse con él. Extrañas y enigmáticas criaturas como los Gaki (vampiros orientales), los Kitsune (u hombres zorro), los Señores de la Sombra nativos, los Moradores del Cristal y la Yakuza (la mafia japonesa) controlan una gran parte del gobierno de la nación. Aunque diversos grupos occidentales han empezado a abrirse camino, tienen muy poca influencia.

Medio y Próximo Oriente

Esta zona, cuna de la civilización, tiene una larga y compleja historia de intervenciones de naturaleza sobrehumana. Muchos y variados grupos han conseguido hacerse con un cierto control sobre su tumultuosa y volátil escena política. El fervor religioso inunda la región, llevando a inevitables y feroces conflictos, en los que diversos grupos de carácter sobrenatural (Assamitas, Seguidores de Set, Caminantes Silenciosos, Nefandos, Ahl-i-Batin... por mencionar sólo unos pocos) escogen un bando, usando este telón de fondo para luchar entre sí. Puedes encontrar amplias explicaciones y detalles sobre las fuerzas sobrenaturales de la zona en **Mundo de Tinieblas 2ª Edición**.

El servicio secreto de Israel, el célebre Mossad, es muy posiblemente el más eficaz departamento de inteligencia del mundo, y ha descubierto muchas cosas acerca de lo sobrenatural. Tanto sus mandos civiles como los militares han intentado convertir al Mossad en un inexpugnable baluarte frente a los poderes sobrenaturales, ignorando que la agencia se ha convertido ya en una herramienta de la poderosa y maligna coalición de magos Nefandos y vampiros Setitas. Esta alianza aprovecha al máximo los recursos del Mossad para eliminar a sus rivales en la región.

Amos de títeres

...la sumisión de todas las formas de vida cultural a la soberanía de la técnica y la tecnología...

—Neil Postman, "Technopolio"

La Tecnocracia

La manipulación de la tecnología de la información es un rasgo común a la NSA y a la Tecnocracia (especialmente el Nuevo Orden Mundial), y estos grupos son muy parecidos en muchos aspectos. No resulta, por tanto, una gran sorpresa que la Tecnocracia se haya infiltrado en la NSA más profundamente que cualquier otro grupo sobrenatural. Fue la primera organización de esta especie que consiguió entrar en la agencia (a finales de los años 50), y ahora es la más firmemente arraigada. A pesar de ello, su historia en la NSA no es muy prometedora: quedó totalmente cegada por las organizaciones sobrenaturales que consiguieron penetrar más tarde en la agencia. Aunque espantada por la presencia del Sabbat y los magos de las Tradiciones, no puede atacarles hasta haber conseguido más información. La Tecnocracia ha estado ordenando a la NSA durante mucho tiempo, y la considera un indispensable recurso de inteligencia.

Aunque su tecnología aventaja con mucho a la de la NSA, la capacidad de proceso de datos de la agencia es bastante superior. El acceso a su base de datos le da a la Tecnocracia la facultad de observar las futuras tendencias del Consenso. Actualmente, la Tecnocracia tiene dos cábalas de alto secreto en la NSA, supervisadas ambas por el mismo hombre: el doctor Emil Zotos.

La Cámara de la Estrella

La Cámara de la Estrella es un selecto club de hombres de negocios de dos siglos de antigüedad, que mantiene su cuartel general (un elegante salón privado) en la zona antigua de la ciudad de Boston. El club está formado por multimillonarios y el ocasional millmillonario, algunos de los cuales son ghouls. Los objetivos de la organización son bastante simples: acumular riqueza y poder. Se sabe que han provocado el colapso económico de pequeños países para su propio beneficio. El gobierno es simplemente una de las vías que utilizan para conseguir lo que quieren.

El método más usual de la Cámara de la Estrella para conseguir información y servicios del gobierno es el soborno. Su informador principal en la NSA es Maurice Edwards. La Tecnocracia lo sabe, pero no tiene inconveniente en permitir que esto continúe, pues el Sindicato está infiltrado en la Cámara de la Estrella. Aunque no es una potencia en el sentido sobrenatural,

la Cámara de la Estrella tiene un poder económico casi ilimitado. Sus miembros (uno de los cuales incluso se presentó recientemente a las elecciones presidenciales) controlan muchas de las multinacionales de todo el mundo.

La organización tiene un cierto conocimiento de lo sobrenatural, en particular acerca de los Vástagos. Los miembros de la Cámara de la Estrella han tenido mucho cuidado de no molestar a los grupos verdaderamente poderosos, como la Camarilla o el Sabbat, atacando a cuantos Caitiffs y anarquistas ha resultado posible para aprovechar su sangre. Pero ha habido algunos errores...

Los Moradores del Cristal

Entre las tribus Garou, los Moradores del Cristal son los que tienen una mayor influencia en el seno de las agencias gubernamentales. Además de sus intrusos informáticos en la CIA, tienen diversos contactos personales en la NSA, concretamente las Malditas Urracas. Varios de los Garou implicados son Saboteadores, y esperan encontrar alguna información utilizable contra Pentex (efectivamente, la hay). Al ir extendiéndose su base electrónica en la organización, están descubriendo poco a poco la existencia de la Tecnocracia.

El Sabbat

El Sabbat no tiene mucha idea del importante servicio que puede prestar la NSA, y por lo tanto no la usa a su máximo potencial. No obstante, esto no ha impedido a la secta proteger fieramente sus intereses allí: han asesinado a más personas para mantener en secreto su presencia en la NSA que cualquier otro grupo. Estos asesinatos, por supuesto, han despertado las sospechas de la gente, lo que ha llevado a nuevos asesinatos, y así sucesivamente.

De todos los grupos sobrenaturales, el Sabbat es el que más posibilidades tiene de ser descubierto por los mortales tarde o temprano, para gran desazón de la Tecnocracia. Ahora el Sabbat es la tapadera perfecta para esta Convención, pues a pesar de su presencia relativamente menor en la agencia, atrae sobre sí gran parte de la atención. Para tantos esfuerzos, la influencia del Sabbat en la NSA es bastante limitada, y prácticamente no ha hecho uso de las prestaciones informativas de la agencia, aunque sí ha sabido explotar su tecnología y los fondos necesarios para emplearla. El Sabbat ha desviado más de 400 millones de dólares para construir un supercomplejo científico, una institución a la que han bautizado como el Zoo.

El Zoo es un laboratorio biotecnológico equipado con los dispositivos más avanzados a los que el Sabbat ha tenido acceso en los Estados Unidos. El complejo, cuyo personal está formado por cientí-

cos controlados por el Sabbat, está absolutamente libre del control de la NSA. Su propósito es estudiar la manipulación genética de las criaturas sobrenaturales. El desvío de fondos para el Zoo fue una tarea bastante sencilla, para la que bastó con Dominar a algunos funcionarios clave en los presupuestos y la manipulación del principal peón de la secta en la NSA, el subdirector Bruce Higgins. El vampiro Henri Moreau, un *antitribu* Tremere de 8ª generación, es la cabeza de puente del Sabbat en la NSA. Moreau es un devoto científico, sádico incluso de acuerdo con los criterios del Sabbat. Ha utilizado los fondos de la NSA para desarrollar sus propios estudios alquímico/biotecnológicos, y el Zoo es en gran medida su proyecto personal (el Sabbat no muestra por lo general mucho interés por la biotecnología). Henri Moreau tiene un aliado en los Progenitores, que garantiza que la Tecnocracia no cerrará el Zoo, a cambio de llevarse el mérito por algunos de sus descubrimientos. Moreau no le da mucho valor a la tecnología de la información, y tanto él como el Sabbat están en peligro de quedarse atrás y no poder recuperar el ritmo.

La Camarilla

Podría suponerse que una organización tan enorme y laberíntica como la comunidad de inteligencia de los Estados Unidos iba a resultar muy apropiada para los propósitos de la Camarilla, pero en realidad la secta no ha sido capaz de hacer gran uso de la misma. El mundo del espionaje moderno se mueve demasiado rápido para los antiguos: algunos vampiros más jóvenes han argumentado que podría ser una herramienta muy útil, pero los antiguos lo han declarado demasiado peligroso. Los jóvenes murmuran que la verdadera razón es que los antiguos no quieren ver a sus chiquillos al control de poderes que ellos ni siquiera comprenden.

Sin embargo, un pequeño grupo de vampiros de mentalidad tecnológica ha desobedecido las restricciones y se ha infiltrado en la NSA, Dominando a una de los subdirectores del DIB, Felicity Price.

Pero a pesar de todo, la verdadera influencia de la Camarilla en el gobierno viene de la encubierta manipulación del proceso político. Los éxitos aquí han sido sutiles y a la vez espectaculares.



Capítulo Seis: El contrato de St. Claire

"El contrato de St. Claire" es una historia para agentes novatos del gobierno pertenecientes a la División de Asuntos Especiales del FBI. Está diseñada para ser a la vez compleja y desafiante, sin exponer a los agentes a demasiado conocimiento (que llegará a medida que progrese la crónica). La historia puede ser alterada para personajes de otros juegos de White Wolf, aunque es posible que el Narrador quiera aumentar el nivel de poder de los antagonistas.

Se trata de una pieza bastante oscura, relacionada con algunas difíciles materias sociales, como los abusos conyugales e infantiles. Aconsejamos al Narrador que dé a estos asuntos el peso y la seriedad que merecen.

Prólogo

Al contrario que la mayoría de los casos del SAD, éste es del dominio público antes de que el departamento intervenga; los agentes pueden haber tenido noticias del caso en la prensa nacional una semana antes de que les sea asignado. Los periódicos describen cómo el pequeño pueblo de St. Claire, en el estado de Nueva York, se ha visto estremecido por una serie de secuestros. Los abducidos son todos niños de uno a seis años. Cada nuevo rapto ha sido exhaustivamente cubierto por la prensa, que ha aborda-

do la historia desde la perspectiva del crimen de la gran ciudad llegando a la América rural. Las crónicas pueden comenzar con "Esta es la soñolienta ciudad de St. Claire, un lugar todos los rostros son familiares y nunca ocurre nada malo..." La prensa ha bautizado al secuestrador como "Rapta Pañales", por razones desconocidas. La policía local afirma estar siguiendo algunas pistas, pero obviamente está siendo presionada por los medios informativos. La primera abducción tuvo lugar hace unas tres semanas, y los medios de ámbito nacional empezaron a cubrir la historia una semana después. Siete niños han desaparecido.

El secuestro es un delito federal, y el FBI tiene a varios agentes investigando el caso, sin mucha suerte hasta ahora. El caso es definitivamente raro. Los niños han sido abducidos de hogares cerrados sin indicios de entrada por la fuerza. La rama principal del FBI ha solicitado a regañadientes de la ayuda del SAD, debido a su historial de éxitos en casos similares. El SAD estará a cargo de toda la operación, excepto por un agente ordinario del FBI (Robert Danforth), que actuará como enlace.

El caso será asignado a los personajes por la Directora Regional de la Costa Este, Marsha Crowe. La información sobre el pueblo es bastante superficial. Crowe dirá a los personajes que es una "ciudad de la compañía" Pangloss Cosmetics, una corporación de

El túmulo fue consagrado al servicio del Wyrn a través de una serie de oscuros rituales, y su centro se convirtió en un lugar de agrias lujurias. Los alrededores se encuentran ahora afectados por las oscuras energías del lugar, aunque la influencia es sutil y muchos son capaces de resistir. Aun así, hay en la población local un instinto perverso mucho mayor que el que puede encontrarse en la sociedad en general. Siren designó pronto el lugar como la ubicación de su mayor y más avanzado centro productor. Los sociólogos de Pentex tomaron cartas en el asunto y se decidió que St. Claire serviría como una especie de laboratorio. La compañía diseñó y construyó la ciudad como un microcosmos de la ingeniería social que espera lograr en la segunda parte de su Plan Omega.

Más del sesenta por ciento de la población local trabaja para Pangloss, y la compañía ejerce influencia sobre muchas facetas de la vida de la ciudad. La fuerza policial de Pentex impone la ley en las calles de forma draconiana (como consecuencia, casi no hay delincuencia callejera). En contraste con esta apariencia de respeto a la ley, la policía hace la vista gorda ante asuntos de disputas domésticas, violación y abusos sexuales. Esto se debe a órdenes directas de la Consejera Delegada de Pangloss, que desea observar los efectos de la energía psíquica del pueblo sobre sus residentes. Pangloss no es muy conocida como empresa subsidiaria de Pentex, ni siquiera entre los que

saben de la materia (como los Saboteadores). Así pues, la necesidad de medidas de seguridad frente a los Garou ha sido mínima.

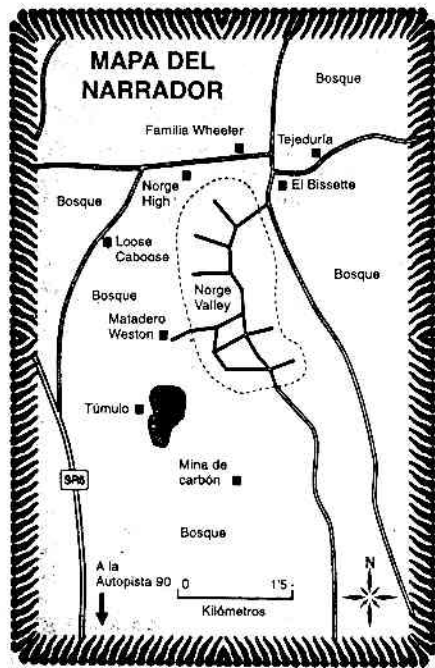
Naturaleza psíquica del lugar

St. Claire es un claro ejemplo de dualidad social. En público, sus habitantes son tan normales que casi da miedo, pero son perversos en privado. Esto se debe a los efectos gemelos del túmulo y los cosméticos Pangloss distribuidos gratuitamente a todos los empleados de la compañía... la mayor parte de la población. Estos elementos han servido para crear una extraña resonancia psíquica en la zona, una oscura corriente de fondo emocional que es a la vez sutil e irresistible. Muchos de los habitantes tienen pesadillas, usualmente de violentas experiencias sexuales, o dislocadas imágenes del turbulento pasado de la ciudad.

St. Claire está supervisada por Perdiciones de bajo nivel. Estos espíritus son la remota progenie de Karnala, e inducen y a la vez se alimentan de la lujuria humana, aunque todavía no son lo bastante fuertes como para poder Materializarse.

A cierta distancia, los efectos negativos del túmulo se manifiestan sólo por medio de sueños, aunque las secuelas de tales visiones se introducen en las horas diurnas. Más cerca, el túmulo puede inducir visiones de un temible realismo. La mayoría de los adultos que llevan mucho tiempo viviendo en St. Claire tienen pesadillas cada noche, pero las recuerdan sólo de forma esporádica. No obstante, resultan afectados por ellas. Los niños suelen ser menos susceptibles a los efectos del túmulo pues están basados en apetencias de adulto, pero últimamente han estado teniendo pesadillas sobre Rapta Pañales.

Los forasteros tendrán vividas pesadillas casi cada noche durante el primer mes de su estancia. Estos sueños pueden llegar a afectarles durante el día. Los personajes deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) cada noche. Un fallo significa que el personaje está cansado y alterado: suma 1 a la dificultad de todas las tiradas de Percepción y Astucia que haga ese día. Un fracaso, o dos fallos consecutivos, indica que los sueños están empezando a alterar la percepción de la realidad del personaje, que empezará a ver cosas perturbadoras por el rabillo del ojo. Además, debe hacer otra tirada de Fuerza de Voluntad: si falla, tendrá el impulso de hacer realidad sus sueños. Este impulso será todavía más fuerte si el resultado es de fracaso. Todo esto depende de la Naturaleza del personaje y debería ser interpretado. Este impulso se hará todavía mayor si el personaje está expuesto a los productos Pangloss. Ciertos arquetipos de Naturaleza (Vividor, Bizarro, Perverso, Fanático) serán atraídos por la ciudad y querrán permanecer en ella, mientras que otros (Niño, Protector, Tradicionalista) se verán repelidos por ella y querrán abandonarla cuanto antes.



Imaginería onírica

Hay varios temas comunes en los sueños que afrontarán los personajes. Verán imágenes del pasado de la ciudad, como las matanzas de los indios y la tormenta de nieve. También tendrán sueños acerca de sus propios deseos reprimidos. Es posible que tengan un atisbo de Rapta Pañales, que se ha convertido en una figura habitual de la psique nocturna de St. Claire. El Narrador debería mezclar estas imágenes con elementos de las vidas de los personajes.

Centro urbano

St. Claire tiene una población de alrededor de 25.000 habitantes, además de unos 10.000 estudiantes de la universidad local. El centro urbano es un perfecto modelo de comunidad de diseño, con un idílico surtido de adornos de ciudad pequeña. La zona comercial es encantadora; muchas de sus tiendas parecen haber sido construidas en edificios restaurados del siglo XIX, aunque es un efecto engañoso buscado a propósito. La mayor parte del centro fue construida por Pangloss en los años sesenta, pero se diseñó para que pareciera más "histórico".

En el centro de la ciudad se alza una estatua en honor a Wilhelm Norge. También hay una comisaría de policía, un parque de bomberos y una oficina de correos. En el extremo oriental de St. Claire hay un estadio de 20.000 asientos, que alberga los acontecimientos deportivos del colegio universitario y el instituto. El colegio (Instituto Politécnico de Nueva York, o "NYPI") es una comunidad autosuficiente situada al oeste de la ciudad. Los departamentos de biología y química del NYPI hacen algunos trabajos de investigación para Pangloss, y han llegado a ser bastante conocidos. Hacia el sur hay una profunda y boscosa garganta conocida como Norge Valley. Frecuentemente envuelto en la niebla, este valle está habitado por los residentes más pobres del lugar.

Norge High, el instituto local, domina el valle. El equipo de fútbol americano de Norge, los Stallions (Potros), está teniendo una excelente temporada, y es muy probable que consiga derrotar a Syracuse en el campeonato del estado.

El ayuntamiento es una anticuada casa estilo Cabo Cod en el extremo norte de la ciudad. La mayor parte de la administración local tiene aquí su sede; actualmente hay mucho movimiento de licencias de caza. Otros edificios públicos incluyen: un moderno centro comunal, una sala doble de cine (el Lyric), cuatro iglesias, seis restaurantes en el centro y cuatro hoteles. En los márgenes de St. Claire hay un hospital, una emisora de radio, una tejeduría cerrada y un matadero casi olvidado. En el extremo norte, cerca del lago Ontario, se encuentra el refugio para Mujeres de St. Claire. El centro, un edificio blanco y bastante austero situado en un risco que domina el lago, es un esfuerzo combi-

nado de las iglesias locales, y a pesar de su anunciado propósito, tiende a enviar a la mayor parte de sus pupilas de vuelta a quienes abusan de ellas.

St. Claire ofrece mucho más "entretenimiento para adultos", en forma de bares de strip-tease y librerías pornográficas, de lo que cabría esperar en una población de su tamaño. A causa de las ordenanzas urbanas, todos estos establecimientos están semiescondidos en las afueras de la ciudad. El más notorio es el bar de strip-tease y motoristas conocido como el Loose Caboose (algo así como "el furgón de cola desenganchado"), en la periferia de Norge Valley.

Hoteles

Hay cuatro hoteles en St. Claire.

El Ontario: El Ontario es un hotel estilo cabañas de caza y pesca, a unos tres kilómetros al este de St. Claire. Dispone de todas las comodidades, aunque también hay cabañas para los que prefieren algo más aventurero. Con la temporada de caza a punto de empezar, el establecimiento está haciendo un buen negocio.

El Iroquois Inn: Este hotel es con mucho el más convencional que hay en la ciudad, y pertenece a una cadena nacional. Es cómodo y relativamente barato. Absorbe gran parte del exceso de clientes (cazadores) del Ontario.

El Bissette: Es un siniestro y decadente hotel en la calle Tottlebein, en el extremo norte de Norge Valley. Recuerda un poco al motel de Norman Bates, y parece atraer a los vagabundos.

El Maple Leaf Inn: Un respetable establecimiento de cama-y-desayuno, que además hace las funciones de burdel local.

Escena Uno (Viernes noche/sábado)

(Consulta el calendario al final de este capítulo)

Los agentes llegan a la ciudad el viernes por la tarde, y se encuentran en el hotel Ontario (donde tienen reservas) con el enlace del FBI en el caso, Robert Danforth. El Ontario está lleno de cazadores y periodistas que han venido para cubrir la historia de Rapta Pañales. El agente Danforth hará un resumen de la situación a los personajes, e intentará hacerles al desgaire algunas preguntas sobre el SAD. Dice que el FBI ha decidido que el secuestrador puede estar usando las alcantarillas, aunque no exclusivamente. La policía local se ha mostrado dispuesta a colaborar, y las alcantarillas ya han sido registradas a fondo: se ha descubierto un pijama ensangrentado, identificado como perteneciente a uno de los abducidos. Los personajes pueden tener acceso a esta prueba, pero no les dará ninguna pista definitiva.

Agente Danforth

Robert Danforth lleva quince años en el FBI, y tiene un distinguido expediente como agente de campo. Es un hombre delgado y de poco más de cuarenta años, que está empezando a perder pelo. Como tiene dos hijos, está particularmente interesado en resolver el caso, y es un agente muy competente que respaldará a los personajes, si éstos no intentan cortarle las alas. También conoce a los periodistas que se encuentran en la ciudad, y puede ayudar a los personajes a mantenerse apartados de ellos. Los agentes del SAD, por supuesto, tienen órdenes de mantenerle en la ignorancia acerca de toda actividad sobrenatural. Danforth es lo bastante discreto como para no humear demasiado profundamente en los asuntos del SAD, pero es muy observador y puede atar cabos de todas formas. Los personajes harán bien en no subestimarle. Permanecerá en St. Claire mientras el caso siga abierto, pero respetará la autoridad del SAD.

Departamento de Policía de St. Claire (SCPD)

El sábado, Danforth lleva a los agentes a una cita con la policía local. Los policías se mostrarán por lo general dispuestos a colaborar, y pondrán a disposición de los agentes todas las pistas que tengan (incluyendo transcripciones de las entrevistas con los padres de los abducidos). La policía se opondrá a que los personajes realicen sus propias entrevistas, pero acabará accediendo si éstos insiste. Lo mismo se aplica a mostrarles las escenas del crimen, todas en residencias privadas. Además, los policías dirán —confidencialmente— que sospechan que ninguno de los niños está vivo.

Hay doce agentes a jornada completa en el Departamento de Policía de St. Claire, y varios comisionados voluntarios a tiempo parcial. Aunque pueden parecer policías modelo, es un error tomarlos por tales. Todos los agentes de la policía local están comprados por Pangloss, aunque sólo el jefe sabe algo de estas manipulaciones entre bastidores. Los policías tienen órdenes de minimizar, o ignorar por completo, las disputas domésticas. El SCPD está notablemente bien equipado para una fuerza policial de su tamaño.

Jefe Olson

El jefe de la policía local, Robert Olson, es un amistoso hombretón de algo menos de cincuenta años. Su estilo de dirección es abierto y afable, lo que le ha hecho ganarse el cariño y el respeto de la comunidad. El verdadero nombre de Olson es Frederick Bellows, y se le busca por asesinato en Carolina del Sur. Informa directamente al Director General del complejo de Pangloss, Michael Norge,

que conoce su secreto y lo usa para controlarle. Las huellas dactilares de Olson figuran en los archivos del FBI. El jefe de policía hará todo lo posible para no levantar las sospechas de los personajes.

Entrevistas

Si los personajes deciden no insistir para que la policía les permita entrevistar a los padres de las víctimas o examinar las escenas del crimen, sólo sabrán que a lo largo del último mes ha habido una serie de abducciones en casas cerradas con llave. Pero si deciden ocuparse personalmente del asunto, pueden descubrir mucho más.

Los padres están todos muy trastornados, y algunos se mostrarán hostiles con los agentes, especialmente si creen que no están haciendo lo suficiente para resolver los crímenes. Una pareja en particular, los Wheeler, puede ser interesante.

Tracy Wheeler, su hija de cuatro años, fue robada del dormitorio que compartía con ellos hace sólo dos noches. Ambos padres están desolados, pero el Narrador debería dar a los jugadores la impresión de que la pareja oculta algo (tirada de Percepción + Empatía a dificultad 7).

Los Wheeler viven en una pequeña caravana justo fuera de Norge Valley. Si los personajes registran los terrenos circundantes, puede que encuentren en el patio trasero la huella de dos días de antigüedad de una bota militar. Pertenecer a Rapta Pañales.

Anna Wheeler

Anna Wheeler es una mujer de pelo castaño y enmarañado, con un ligero exceso de peso. Tiene unos 35 años y trabaja en una cadena de montaje en Pangloss, siendo la única fuente de ingresos de la familia, pues su marido es un parado crónico. Se mostrará a la vez nerviosa y triste durante la entrevista. Su marido la maltrata de forma regular, y casi ha llegado a matarla en más de una ocasión. Anna no tiene señales ni magulladuras visibles, ya que usa el producto de Pangloss Rejuviderm, que es muy eficaz para ocultar "esas feas imperfecciones". Ha acudido al refugio de mujeres, pero allí hicieron que volviese a casa. Además de todo esto, piensa que en Pangloss hay gato encerrado. Anna no compartirá sus sospechas con los agentes, ni les dirá la verdad acerca de su marido. Si es presionada, negará que algo vaya mal. A pesar de su pasividad hacia su esposo, tiene reservas de fuerza y voluntad a las que aún no ha recurrido.

Frank Wheeler

Frank Wheeler es un borracho holgazán eternamente en el paro. Ha cometido abusos tanto contra su esposa como contra su hija, y teme ser acusado (erróneamente) de la desaparición de Tracy. Durante la entrevista, se comportará de forma adusta y

hostil con los agentes, aunque sin llegar a ser violento. Tiene algunos amigos en el bar local a los que podría convencer para tender una emboscada a los agentes, si llega a creer que sospechan de él. La pandilla que reúne estará formada por entre tres y cinco hombres con máscaras de esquí para ocultar su identidad, armados con escopetas, bates de béisbol y cuchillos de caza. También estarán bastante borrachos. Frank sólo llegará a esto si está convencido de que los agentes van a por él. La agresión buscará matar a los agentes.

En sus momentos de mayor lucidez, Frank se da cuenta de la inmoralidad de sus actos, y culpa de ello a "los humos". Como muchos otros residentes de Norge Valley y sus proximidades, tiene deformidades físicas debidas al tóxico y a los productos de Pangloss.

Escena Dos (Domingo)

El domingo es el primer día de la temporada de caza. Tanto el Ontarío como el Iroquois estarán vacíos durante el día, cuando cerca de 200 cazadores inundan los bosques de la zona. Por la mañana (posiblemente durante el desayuno) es probable que los personajes sean abordados por Cindy Crawley.

Cindy Crawley

Cindy es una joven periodista de una cadena local de televisión. Ha descubierto (sobornando al agente de guardia en la comisaría) que los personajes pertenecen al FBI, e intentará hacer que comenten algo sobre el caso. Es incansable y tenaz. Ya se ha hecho un cierto nombre con este caso, y es quien popularizó el apodo de "Rapta Pañales", aunque no es un invento suyo: oyó la frase entrevistando a varios de los niños de la ciudad que sufrían pesadillas. Cada uno de ellos le dio el mismo nombre al secuestrador, por lo que parece de forma independiente. Cindy, aunque en el fondo es una escéptica, ha especulado con la idea de que los niños puedan tener un vínculo psíquico de algún tipo con el secuestrador. No obstante, no ha mencionado esto por miedo a que pueda dañar su credibilidad. A partir de estas entrevistas, Cindy ha elaborado una descripción asombrosamente precisa de Rapta Pañales. También ha descubierto la elevada tasa de violencia doméstica de St. Claire, pero no ha informado de ella. Podría estar dispuesta a dar esta información a los personajes a cambio de los datos que ellos le den. Acompañada por su operador de cámara, Cindy tiene el hábito de aparecer en los momentos más inesperados e inoportunos. Tiene un contacto en el FBI, y si se entera de que los personajes pertenecen a una rama encubierta de la agencia, también intentará investigar sobre ellos. Cindy es muy competente (aunque impulsiva) y, como Danforth, no debería ser subestimada.

Los personajes pueden continuar con sus entrevistas durante el domingo, observando que la ciudad está preparando un festejo conmemorativo. Los adornos surgen por toda la ciudad, y, después de los secuestros, la fiesta es el tema de conversación más popular entre los residentes. En algún momento del domingo, Samuel Norge y su manada (los Lobos Errantes) llegan a St. Claire.

A las 8:30 de esa noche hay un incidente en el Loose Caboose. Si los personajes están escuchando su radio de banda policial, oirán que ha habido un asesinato en el bar y que un coche patrulla ha sido enviado allí. Si los personajes están ocupados en otra cosa, Danforth oír el mensaje y se lo comunicará. Si los agentes se dan prisa, pueden llegar a la escena del crimen antes que nadie, salvo el primer coche de la policía.

El Loose Caboose

El Loose Caboose es un destaralado bar de strip-tease en el confín norte de Norge Valley, frecuentado por motoristas y camioneros. El edificio es una estructura de madera sin ventanas, parecida a un granero, y decorada con luces amarillas parpadeantes y toscas pinturas de mujeres semidesnudas. Hay varias motos alineadas en el exterior, y una de ellas ha sido reducida a chatarra. El interior es un chillón conjunto de espejos y luces de neón. Hay una pasarela con espejos a lo largo de uno de los extremos de la sala y una barra de bar en el otro.

También hay una cabina de DJ, con las paredes de cristal. Hay dos agujeros de bala en el cristal, y algo de sangre ha salpicado el exterior, como si alguien que se encontrase frente a la cabina hubiese recibido unos disparos. Al retirar las balas, se verá que ambas tienen sangre, lo que indica que los disparos hicieron blanco.

Normalmente, el bar tiene una atmósfera bulliciosa, con música *country* a todo volumen, pero cuando llegan los agentes, un aire de tragedia embarga el local. Muchos de los clientes están aturridos: algunos se encuentran casi en estado catatónico, mientras que otros farfullan incoherencias. Dos hombres han sido heridos, aunque no seriamente. Un tercero ha sido despedazado como por obra de animales salvajes. Su mano arrancada, que está ahora en la mesa de billar, empuña todavía una pistola, que encaja con las balas de la cabina del DJ. Otros policías, ambulancias y Cindy Crawley (con su cámara) llegarán cinco minutos. Una vez hayan conseguido tranquilizarle, Tom Bland, propietario del bar, identificará a la víctima como un guardia de seguridad de Pangloss llamado Edgar Chase.

Los clientes darán varias versiones de lo ocurrido. Muchos están bebido, y todos parecen confusos. Algunos de ellos son residentes de Norge Valley, y hay más posibilidades de lo normal de que se pongan violentos si creen que les están "agobiando". Si entrevis-

tan a varios testigos, los agentes deberían llegar a la conclusión de que una banda de motoristas entró en el bar con un lobo mascota: atacaron a Edgar Chase, que hizo fuego con su pistola antes de que el lobo acabase con él. Una de las bailarinas añadirá que vio a los motoristas beberse la sangre de Chase, "igual que en aquella película de vampiros". La sangre sobre el cristal de la cabina es humana, y de un tipo distinto al de Chase. El forense local confirmará que la víctima murió a causa de múltiples mordeduras de un lobo. Ninguno de los testigos puede dar una descripción coherente de los motoristas, y dado que las afueras de la ciudad ven mucho tráfico de este tipo, es improbable que se les pueda encontrar. La policía intentará disuadir a los agentes de que investiguen el caso, alegando que se trata de un asunto local.

Pero no fue un simple lobo lo que mató a Edgar; se topó con los Lobos Errantes.

Los Lobos Errantes

Los Lobos Errantes son una manada vagabunda formada por tres Garou, supervivientes de una gran manada de la Camada de Fenris destruida en una emboscada conjunta del Sabbat y Pentex en la ciudad de Nueva York. La manada ha vagado sin rumbo fijo durante un tiempo, pero ahora tienen un objetivo, y esto es lo que les ha llevado a St. Claire. Se detuvieron en el Loose Caboose para beber algo y reunir información sobre la ciudad. La Contempestrellas de la manada, Caprice, percibió la fuerte corrupción del Wyrn de Chase, un asesino a sueldo de Pentex. Hubo una pelea, durante la cual Andrew Lee, el miembro más impulsivo de la manada, sufrió algunos impactos de bala (ordinaria) y adoptó la forma Crinos, lo que provocó el Delirio entre los clientes del bar. Chase fue descuartizado por la manada, que abandonó el bar sin más oposición. Tras el incidente, los Lobos Errantes tomaron habitaciones en el Iroquois, donde pasarán un par de días sin armar jaleo mientras planean su próximo movimiento.

La intención de la manada era llegar a St. Claire sin llamar la atención y hacer algunas discretas averiguaciones, pero dos de sus tres miembros son de la Camada de Fenris, y la sutileza y la estrategia no son lo suyo. Los sucesos del bar despertarán rápidamente las sospechas del personal de Pangloss. El líder de la manada es Samuel Norge, un descendiente directo de Wilhelm Norge, el fundador de la ciudad. Un espíritu ancestro le ha revelado a Samuel la corrupción de Wilhelm y la historia de St. Claire, y el líder de los Lobos Errantes está decidido a limpiar la mancha en el honor de su familia. Su conocimiento de la ciudad es bastante irregular, y no tiene un plan concreto. Samuel planea registrar la localidad en busca de manchas del Wyrn y confiar en que acabe apareciendo algo.

Tras su exploración, la manada se dará cuenta de que Norge Valley y Pangloss Cosmetics son los

dos epicentros de la actividad del Wyrn en la zona. Aún no saben que Pangloss es una subsidiaria de Pentex, ni que el Director General de la planta (Michael Norge) es el medio hermano de Samuel. Ninguno de los Lobos Errantes tiene antecedentes delictivos, y uno de ellos es abogado; será difícil arrestarlos sin un buen motivo. Marsha Crowe, la Directora Regional del SAD, ha oído hablar de ellos; si se entera de que están en St. Claire, intentará avisarles para que se mantengan apartados de los personajes (por el bien de ambos grupos).

Nota: Los Lobos Errantes son "los buenos", e intentarán evitar el conflicto con los personajes (esto violaría el Velo). No obstante, son sólo otro elemento de la historia. El Narrador debería resistir el impulso de dejarles robar el protagonismo a los jugadores.

Sucesos

La misma noche de la llegada de los Lobos Errantes, dos cazadores se encuentran con Rapta Pañales en la tejeduría abandonada en las afueras de la ciudad. Sus cuerpos serán descubiertos dos días después, a menos que los agentes aparezcan antes por allí.

La policía local no captará el verdadero significado del asesinato en el bar, pero Michael Norge, el director de la fábrica, lo hará. Michael sabe que hay Garou opuestos al Wyrn en St. Claire, aunque ignora que Samuel es uno de ellos. La planta industrial de Pangloss no tiene unas medidas de seguridad muy fuertes (al menos para los criterios de Pentex), y Michael teme un ataque inminente. También está preocupado por el asunto de Rapta Pañales y los agentes del gobierno que se encuentran en la ciudad. Llamará a Pentex para pedir un Primer Equipo de elite que refuerce la seguridad del complejo: lo que consigue en su lugar es a Dmitri.

Puede que los personajes se percaten de que los medios informativos locales no cubren el asesinato en el Loose Caboose. Pero la cadena de Cindy Crawley sí se ocupa del asunto. A menos que los personajes se tomen especiales molestias para evitar ser grabados por Crawley, se verán en las pantallas de televisión. A Osbourne no le hará ninguna gracia.

Escena Tres (Lunes)

Nota: Esta escena tiene lugar "fuera del escenario" a menos que alguno de los agentes se dedique a seguir a Anna Wheeler por la razón que sea. No obstante, sus consecuencias serán pronto obvias para los jugadores.

Es una jornada normal de trabajo, y Anna está en su puesto en la cadena de montaje como es habitual. Pero a la hora del almuerzo, las tensiones combinadas de los abusos de su marido y la desaparición de su hija son demasiado para ella: deja la planta sollozando

Samuel Norge

Posición: Líder de la manada.

Raza: Homínido.

Auspicio: Philodox.

Tribu: Camada de Fenris (Colmillos de Garm).

Naturaleza: Director.

Conducta: Alfa.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Callejeo 2, Esquivar 2, Impulso Primario 3, Pelea 4.

Técnicas: Armas de Fuego 3, Conducir 4 (moto), Liderazgo 3, Sigilo 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Ocultismo 3, Rituales 2.

Trasfondos: Parentela 2, Pura Raza 2, Recursos 2, Ritos 1, Tótem de Manada 4 (Oso), Vida Pasada 2.

Dones: (1) Róce Materno (mediante el tótem), Persuasión, Resistir el Dolor, Olor de la Auténtica Forma; (2) La Llamada del Deber, Interferir Tecnología.

Rabia 5, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6.

Rango: 2.

Ritos: Rito del Talismán Dedicado.

Fetiches: Rastreador de Espíritus.

Méritos/Defectos: Ancestro Aliado/Venganza (Pentex/Sabbat).

Imagen: Samuel es un hombre alto, esbelto y musculoso de algo menos de treinta años. Lleva el pelo rojo cortado al estilo militar. Afecta un comportamiento paramilitar, llevando monos de faena y una cazadora de cuero con parches e insignias de las Fuerzas Armadas.

Sugerencias de interpretación: No estás seguro de tu capacidad para guiar a los supervivientes de la gran manada. Los Lobos Errantes eran una de las más fuertes manadas de la Camada de Fenris en América antes de la matanza, y tu padre fue uno de los más grandes líderes que la Camada había visto en una generación. Todos lo decían. Tu padre y el resto de la manada murieron como héroes; tu deber es formar de nuevo la manada y mantener vivo su recuerdo. Si supieras cómo hacerlo...

Historia: Samuel descubrió su herencia Garou a una edad relativamente tardía (19), cuando servía como sargento en los Marines. Su padre, Robert Norge, estuvo con él cuando pasó por el trauma de su primer Cambio, y le dio un puesto en su manada cuando dejó el ejército. Samuel ignora que fue su padre quien organizó la emboscada de Pentex, traicionando a la manada por dinero, pero con la condición de que su hijo no sufriese daño. Pentex, a su vez, le hizo otra jugada y le mató con el resto de los Lobos Errantes. Su otro hijo, Michael, conoce la traición de su padre, y se la echará en cara a Samuel si ambos se encuentran. La familia Norge sufre una maldición a raíz de los crímenes de Wilhelm, y en cada generación, un miembro masculino de la familia servirá al Wyrn.

Samuel no es un pensador rápido ni profundo, pero sí tiene una buena dosis de sentido común. Aunque es joven y no se ha visto puesto a prueba, se ha ganado la confianza de los demás miembros de la manada. Pertenece al Campo de los Colmillos de Garm, y tiene una mentalidad algo más abierta que la del resto de la Camada. Samuel tiende a tomarse las cosas muy en serio. El líder de la manada es honesto y siempre cumple su palabra.

Equipo: Magnum .44, moto, mapas, biblia.



Andrew Lee

Raza: Homínido.

Auspicio: Ahroun.

Tribu: Cana de Fenris (Trueno de Mjolnir).

Naturaleza: Fanático.

Conducta: Bizarro.

Atributos Físicos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 5.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 4, Callejeo 2, Impulso Primario 2, Intimidación 4, Pelea 4.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas de Fuego 3, Conducir 3 (moto), Reparaciones 3, Supervivencia 2.

Conocimientos: Enigmas 2, Ocultismo 3, Rituales 2.

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 2, Recursos 1, Ritos 1, Tótem de Manada 4 (Oso).

Dones: (1) Roco Materno (mediante el tótem), Garras como Cuchillas, Resistir el Dolor, Roco del Derribo; (2) Interferir Tecnología, Sentir Plata.

Rabia 7, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6.

Rango: 2.

Ritos: Rito del Talismán Dedicado.

Fetiches: Colgante de Diente de Alee.

Defectos: Venganza (Pentex/Sabbat).

Imagen: Andrew Lee es un hombre impresionantemente grande y musculoso de poco más de treinta años. Lleva barba y una larga melena rubia. Se enorgullece de parecerse (al menos superficialmente) a la versión de cómic del dios Thor. Se viste con botas negras, pantalones vaqueros gastados, camisetas para marcar músculo y una cazadora de cuero. Siempre lleva encima un gran mazo.

Sugerencias de interpretación: Eres la mano derecha de Odín en la lucha contra el Wyrn. No, no estás loco, No cree de verdad que seas una deidad nórdica, pero has descubierto que actuar como un jueguista

guerrero vikingo es muy divertido y asusta de muerte a los engendros del Wyrn. Esos bastardos mataron al líder de tu manada. Robert Norge fue uno de los mejores hombres que has conocido, y sigues a su hijo por respeto a la memoria del padre.

Historia: Andrew Lee era un cachitas y un fanático del surf que vivía en el sur de California cuando se reveló su herencia Garou. Para él, el Cambio fue una puerta a un maravilloso nuevo mundo. Pasó un año como hombre lobo sin ninguna guía, empleando sus nuevas facultades para convertirse en el rey de la playa. Con el tiempo, los Lobos Errantes le descubrieron y le convencieron de que su vida tenía un propósito más noble que el de ganar trofeos de surf. Andrew viajó con ellos durante más de 10 años, convirtiéndose en un respetado miembro de la manada, conocido por su bravura y su habilidad en el combate. Desde la emboscada tendida por Pentex y el Sabbat, no ha desaprovechado la oportunidad de matar a todos los siervos del Wyrn que se cruzasen en su camino.

Andrew es un absoluto fanático anti-Wyrn. A veces lleva su guerra a extremos ridículos.

Equipo: Moto, cazadora de cuero, pistola .45, martillo de guerra (apodado Mjolnir; ver la ficha de Dan Cascanueces para una potencial rivalidad).



Andrew Lee

Caprice

Raza: Hominida.

Auspicio: Ragabash.

Tribu: Contemplaestrellas (Céfiro).

Naturaleza: Jueguista.

Conducta: Jueguista.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Actuar 2, Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 4, Esquivar 3, Expresión 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 5 (cuchillos arrojadizos), Conducir 3 (moto), Kailindo 4 (lucha Sin Luna), Sigilo 3, Supervivencia 1.

Conocimientos: Enigmas 3, Informática 2, Investigación 3, Leyes 3, Lingüística 1 (español), Ocultismo 3, Política 1.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 5, Fetiche 2, Recursos 3, Ritos 1.

Dones: (1) Equilibrio, Ojo Nublado, Abrir Sello, Persuasión, Sentir al Wyrn; (2) Interferir Tecnología, Armonía con la Superficie, Coger lo Olvidado.

Rabia 5, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 7.

Rango: 2.

Ritos: Rito del Talismán Dedicado.

Fetiches: Fuente de Falsa Energía (tarjeta de crédito).

Méritos: Memoria Eidética, Aliado Vampiro.

Imagen: Caprice es una esbelta y atractiva mujer hispana de unos 25 años. Tiene el pelo largo y negro, con un mechón de color blanco. Lleva lustroso cuero negro de motorista, y se viste de forma acromática (sólo blanco y negro). Tiene numerosos bolsillos cosidos en el interior de sus ropas para llevar sus cuchillos arrojadizos.

Sugerencias de interpretación: Vives para tu nombre. eres la quintaesencia del Ragabash caprichoso, y a mucha honra. pertenecer a los Contemplaestrellas te ha enseñado la virtud de la disciplina y la lógica (eres abogada, por el amor de Dios); tu naturaleza Ragabash te ha enseñado el valor del caos y la subversión. Bailas alegremente por el filo de la navaja. Bendecida con una memoria fotográfica, devoras toda pieza de conocimiento que encuentras. Llevas unos seis meses con los chicos de la Camada y es una pasada total. Bueno, Sammy es un poco serio, pero no más que tus colegas Contemplaestrellas.

Además, su mentalidad Fenris hace que burlarse de ellos sea jodidamente fácil. Fíjate: tres personas viajan juntas, dos de ellas son víctimas de constantes bromas pesadas... ¡y no se les ocurre quién puede ser el bromista! Te vas a quedar con ellos hasta que acabe la diversión. Los chicos te han hablado del legado de su manada, y es un asunto demasiado peliagudo para ti.

Historia: Caprice es una hispana de Los Ángeles experta en la calle. Nacida en la pobreza, se distinguió en los estudios, esforzándose hasta licenciarse en derecho. A los 21 años era abogada. También fue precoz como los Garou: su primer Cambio tuvo lugar a los 8 años. Su tío (también un Ragabash) guió a Caprice por los rituales de los Contemplaestrellas. Como mujer lobo urbana, Caprice ha hecho contactos que la mayor parte de los Garou consideraría ofensivos. Es amiga de un vampiro del clan Malkavian al que utiliza como fuente de información. A través de este contacto, se ha enterado de rumores acerca de una agencia del gobierno que investiga lo sobrenatural (el SAD).

Equipo: Moto, cuchillos arrojadizos.



Caprice

do y acaba en un bar cerca de la universidad. El bar es un sitio popular entre los estudiantes, y no pasa mucho tiempo antes de que Anna atraiga la atención de Robert Hill. Hill observa su insignia de empleada de Pangloss, y decide hacerle una pregunta por sus propios motivos. Anna está claramente perturbada, y cuando Hill le pregunta si le ocurre algo, todo aflora a la superficie. Dos horas (y varias cervezas) más tarde, ambos han comparado sus notas.

Anna lleva mucho tiempo sospechando de Pangloss, algo que basa en las extrañas cosas (y sensaciones) que ha percibido en la fábrica, y en sus recelos acerca de los efectos de los productos Pangloss en su vida familiar. Es una ávida lectora de noveluchas de misterio, y hasta ahora había desechado sus sospechas como producto de su imaginación hiperactiva. Pero ya no está tan segura. Le habla a Robert de su marido y su hija desaparecida, y su interlocutor se ofrece a ayudarla. También menciona a los agentes (si éstos la entrevistaron), y le dice a Robert dónde puede ponerse en contacto con ellos (si lo sabe). En otro caso, Robert investigará los hoteles hasta dar con ellos. Ni Anna ni Robert Hill se dan cuenta de que su conversación está siendo escuchada por un operativo de seguridad de Pentex. Ambos se despiden, pero acuerdan mantenerse en contacto.

Robert Hill

La sospecha de Robert Hill acerca de Pangloss tienen un origen interesante. Robert es un estudiante de química del NYPI. Él y su compañero de habitación estaban haciendo algunos experimentos con uno de los productos de Pangloss (Kyrysma), y poco a poco empezaron a sospechar que tenía propiedades que alteraban la mente. Realizaron experimentos behavioristas con animales, para acabar convencidos de que Pangloss estaba vendiendo deliberadamente drogas adictivas como supuestos cosméticos. Explicaron lo que pasaba a varias personas (incluyendo la policía) para pedir consejo, y una semana después, el compañero de habitación de Robert murió en un sospechoso accidente de tráfico. La policía lo consideró un accidente fortuito y se ha negado a seguir investigando.

Robert sabe que su amigo fue asesinado, y teme que él pueda ser el siguiente. Es un joven idealista y está interesado en el trabajo policial (como forense). Estará más que dispuesto a ayudar a los agentes si llegan a encontrarse, y puede ser muy útil. Además de sus habilidades como químico, ha estudiado criminología, y tiene algunas modestas aptitudes para la investigación.

Investigando sobre Pangloss

El incidente en el Loose Caboose puede hacer que los agentes se interesen por Pangloss. No es fácil encontrar información sobre la compañía, y los agentes pueden encontrarse con que muchos de sus métodos

de investigación fallan aquí. Todo parece estar por encima de ellos. Pangloss es, según todas las apariencias, una legítima compañía internacional de productos de belleza que goza de un extraordinario éxito. Sus conexiones con Siren son oscuras, pero pueden ser descubiertas con algo de esfuerzo. Las conexiones de Siren con Pentex son, por supuesto, casi imposibles de detectar. Los agentes tendrán que visitar la planta si quieren averiguar más cosas.

Pangloss Cosmetics

Siren es la segunda mayor compañía de cosméticos del globo, y está lanzada a por el primer puesto. Su combinación de productos de calidad superior y una publicidad ingeniosa la han convertido en un nombre familiar. La factoría Pangloss de St. Claire es relativamente poco importante en el esquema general de Pentex, pero Michael Norge está intentando cambiar esto. Ha creado un nuevo producto (Kyrysma™) y está usando St. Claire para sus "pruebas de mercado". Si tiene éxito en su proyecto será generosamente recompensado, probablemente con una promoción a la junta directiva de Siren.

La planta tiene pocas medidas de seguridad: hay cámaras de vigilancia, un sistema de alarma superior a la media y quince guardias armados; los guardias han sido entrenados por Pentex y son muy competentes (aunque no tienen un nivel de elite como los Primeros Equipos de la corporación). Van armados con fusiles de asalto de gran potencia con munición de plata, y disponen de gafas de visión nocturna. Si los personajes deciden investigar la planta por medio del espionaje, es muy probable que sean sorprendidos. En tal caso, serán escoltados hasta una habitación donde esperarán a la policía, y Pangloss iniciará acciones legales contra el FBI. Es mucho mejor que los personajes soliciten una visita organizada.

Si los agentes optan por la aproximación directa (pidiendo una entrevista para discutir el caso Chase), la compañía estará encantada de atenderles. Los personajes harán un recorrido parcial por la planta guiados por Brenda Thompson, la encargada de relaciones públicas. El complejo está dedicado sobre todo a la producción, pero también lleva a cabo algunas investigaciones. Debería resultar obvio para los personajes (tirada de Percepción + Alerta, dificultad 7, al menos un éxito) que están siendo alejados a propósito de ciertas zonas de la planta. Si le preguntan al respecto, la señorita Thompson explicará que hay ciertos secretos corporativos que deben ser protegidos (algo a lo que tienen derecho legalmente). Los agentes pueden observar también el elevado aire de sexualidad de la planta. Muchos de los empleados llevan máscaras. Si le preguntan a Brenda Thompson por el empleado asesinado, pretenderá estar asombrada ante la idea de que alguien quisiera matar a un hombre tan correcto y agradable ("era un hombre de familia..." y todas esas cosas).

Michael Norge

Posición: Director general de Pangloss.

Naturaleza: Depredador.

Conducta: Director.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5.

Talentos: Actuar 2, Alerta 4, Atletismo 4, Callejeo 2, Esquivar 3, Intimidación 3, Liderazgo 3, Subterfugio 4, Pelea 5 (karate).

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 4, Conducir 2, Etiqueta 2, Seguridad 2, Sigilo 4, Supervivencia 3.

Conocimientos: Burocracia 3, Ciencias 2, Finanzas 3, Informática 3, Investigación 3, Leyes 2, Medicina 2, Ocultismo 3 (Garou), Política 3.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Recursos 5.

Poderes: Michael es inmune al Delirio.

Fuerza de Voluntad 7.

Fetiches: Tiene un fetiche de Perdición que le da el Don de Homínido de Nivel Uno Persuasión, y otro que le da el equivalente al poder fomar Cuero del Wyrn (3 dados adicionales a las tiradas de absorción de daño).

Méritos/Defectos: Pariente Garou/Intolerancia (Garou).

Imagen: Michael es un hombre atlético que no ha cumplido todavía los cuarenta años. Se viste con elegancia, aunque de forma un tanto austera, con trajes hechos a medida. Lleva su cabello negro corto y ondulado, con algunas canas en las sienes. La impresión general que da es de dignidad. Aparte del pelo y la edad, es la viva imagen de su medio hermano Samuel.

Sugerencias de interpretación: No has sido bien tratado por Pentex. Eras el joven ejecutivo estrella de Magadon antes de aquel desgraciado incidente con el fomar. La criatura se había vuelto loca y estaba violando los protocolos de seguridad de Pentex, así que hiciste que la eliminasen. Fin de la historia, ¿no? Pues no. Resulta que aquel fomar en particular era un favorito del sociópata de Harold Hines. Después de aquello, tu carrera cayó en picado y empezaste a temer por tu vida.

Aquí en Pangloss estás relativamente seguro, pero tu carrera sigue sin ir a ninguna parte. Eres un pez demasiado grande para este estanque, y Pentex te va a dar lo que te corresponde. Con la creación de Kyrysma estás de nuevo en el carril rápido. Crees en el valor de la planificación a largo plazo. Aunque tu herencia Garou te fue negada, sabes que tienes por delante un gran destino al servicio del Wyrn, y te has preparado para ello.

Historia: Michael es el medio hermano de Samuel Norge, pero no es un Garou. A causa de esto ha desarrollado una aversión hacia los hombres lobo. Su desagrado alcanza a sus asociados de los Danzantes de la Espiral Negra, pero lo disimula bien. Su padre tenía una cierta influencia en Pentex y le consiguió un puesto en la compañía Magadon. Tras caer en desgracia ante el presidente de Magadon, Harold Hines (ver **Sabotaje: Pentex**), Michael fue degradado y transferido a su actual cargo en Pangloss. Aquí planea su vuelta y su venganza final.

Michael Norge es un sujeto muy serio e intenso, igual que su hermano. También es despiadado, pero prudente en el ejercicio de su poder. En caso de tener que enfrentarse a los agentes, agotará todos los medios legales antes de recurrir a la violencia.

Especial: En un esfuerzo por compensar el hecho de que no es un Garou, Michael se ha entrenado rigurosamente en las artes marciales. También está muy versado en el empleo de diversas armas, y es un oponente mucho más formidable de lo que su contenido comportamiento puede indicar. El agente que crea estar tratando con un mariposa corporativo puede llevarse una sorpresa. A pesar de sus habilidades de combate, Michael evitará todo enfrentamiento físico con los personajes.

Equipo: Mercedes negra, pistola automática calibre 9mm con silenciador, balas de plata de punta hueca, estilete de plata, trajes caros.

Michael Norge

Brenda Thompson

Es una mujer de algo menos de cuarenta años. Aunque no es atractiva, tiene muy buen gusto y viste bien. Su comportamiento es vivaz y afable (casi demasiado), y da la impresión general de que se trata de una animadora corporativa. Es muy locuaz cuando habla de la fábrica, pero se saldrá por la tangente si se la presiona en ciertos puntos. Brenda es una mujer de la compañía pura y dura, y es particularmente leal a Michael Norge, por quien se siente muy asustada.

A pesar de su fingido carácter amigable, Thompson es extremadamente despiadada, y capaz de cometer las mayores atrocidades por el bien de la compañía. Ahora está convirtiendo a una animadora del instituto local (Sharon Miller) en adicta a uno de los productos de Pangloss, para hacer de ella una operativa de Pentex. Ya le ha dado un suministro de Seducción (ver más adelante) para dos semanas y pronto le pedirá que haga algún trabajo para ella a cambio de dosis adicionales. Puede que menciona de pasada que Pangloss patrocina el desfile conmemorativo del instituto. También dirá a los agentes que el director de la fábrica está disponible para contestar a sus preguntas.

Brenda no tiene poderes sobrenaturales de ningún tipo, pero lleva una pistola calibre .38 cargada con balas de plata.

Productos Siren

Siren tiene una variada línea de productos mancillados por Perdiciones. Cuatro de ellos están en funcionamiento en St. Claire. Dado que la mayoría de los habitantes trabajan de una forma u otra para Pangloss, muchos residentes reciben productos Siren gratis. La incidencia de uso es por lo tanto mucho mayor aquí que entre la población en general. Es muy posible que los agentes se percaten de que los habitantes de St. Claire parecen mucho más saludables y atractivos que cualquiera a este lado de una playa californiana. Esto no se debe sólo al buen aire del campo y a la vida sana. Los efectos más dañinos de los productos Siren tienen su origen en las Perdiciones, y por lo tanto son difíciles de detectar desde una base científica. Pangloss fabrica una línea de imitaciones de productos Siren a precios más baratos. Su lema es que te dan "la mejor de las caras posibles".

- **Rejuviderm:** Llamado "lifting en tubo", Rejuviderm es una máscara facial de belleza que esconde todas las imperfecciones de la piel humana. Además, le da a la piel un brillo saludable y natural, y el usuario no parece estar llevando maquillaje. Rejuviderm añade un punto a la Apariencia de quien lo usa (hasta un máximo de 5). El inconveniente de Rejuviderm es doble. El efecto menos importante es la aparición de ligeras ronchas y asperezas en la piel durante un mes después de inter-

rumir el uso del producto. Pero el segundo efecto es mucho más insidioso: la Perdición que hay en la crema afecta a la mente del consumidor, volviéndolo extremadamente paranoico acerca de su aspecto físico. La más nimia arruga o imperfección se convierte en una obsesión devoradora. Sólo el uso ininterrumpido del producto puede acallar esta locura. La preocupación consumirá gran parte de la energía y autoestima de la víctima, haciéndole perder de forma permanente dos puntos de Carisma. Tras varios años de uso, el producto dejará de tener efecto para alrededor del 10% de los consumidores, dejándoles atrapados en un verdadero infierno de revulsión y autoabhorrecimiento.

- **Seducción:** Este es el maquillaje desarrollado por Siren para crear a sus esbirros, los Seductores (ver el **Libro del Wyrn**). Su coste es prohibitivo, por lo que Pentex lo emplea sólo con sujetos cuidadosamente seleccionados. Una chica local, Sharon Miller, es una candidata. La droga de Seducción es altamente adictiva, y muchos de los consumidores quedan totalmente enganchados en dos semanas. Los Seductores harán lo que sea por conseguir nuevas dosis de maquillaje, por lo que se cuentan entre los más leales agentes de Pentex. La conversión en Seductor tiene cuatro fases distintas; cada una de ellas (excepto la última) dura alrededor de una semana.

Fase Uno: Estado larvario — La primera semana de uso está marcada por la euforia. El usuario gana un punto de Apariencia y es más atractivo sexualmente para quienes le rodean. La actividad sexual mejora notablemente y el usuario tiene una sensación general de bienestar. Muy pocas personas son capaces de librarse de la casi instantánea adicción que surge durante esta fase.

Fase Dos: Semi-Seductor — Durante este período, el Semi-Seductor puede recuperar algo de raciocinio y librarse de la adicción si lo desea (tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6, hacen falta al menos tres éxitos). Es a lo largo de esta fase cuando comienzan los grandes cambios físicos en el usuario. La piel desarrolla glándulas que segregan una poderosísima feromona. El consumidor queda rodeado además por el Velo del Wyrn que hace a los Seductores tan irresistibles. Este Velo concede inmunidad al delirio.

Fase Tres: Pupa — Esta fase es la más peligrosa del desarrollo del Seductor. Durante la misma, el consumidor tiene todas las facultades de un Seductor maduro, pero no su control sobre ellas. La Pupa de Seductor experimentará salvajes cambios de humor, oscilando entre subidones sexuales y devastadoras depresiones. El Seductor no piensa de forma coherente a lo largo de esta fase, que es como un prolongado viaje de LSD. Algunos sufren enloquecidas alucinaciones que pueden afectar a quienes les rodean.

Obviamente, esta fase es muy peligrosa, y Pentex suele mantener secuestrados a los Seductores a lo largo de la misma. También es el último estadio de desa-

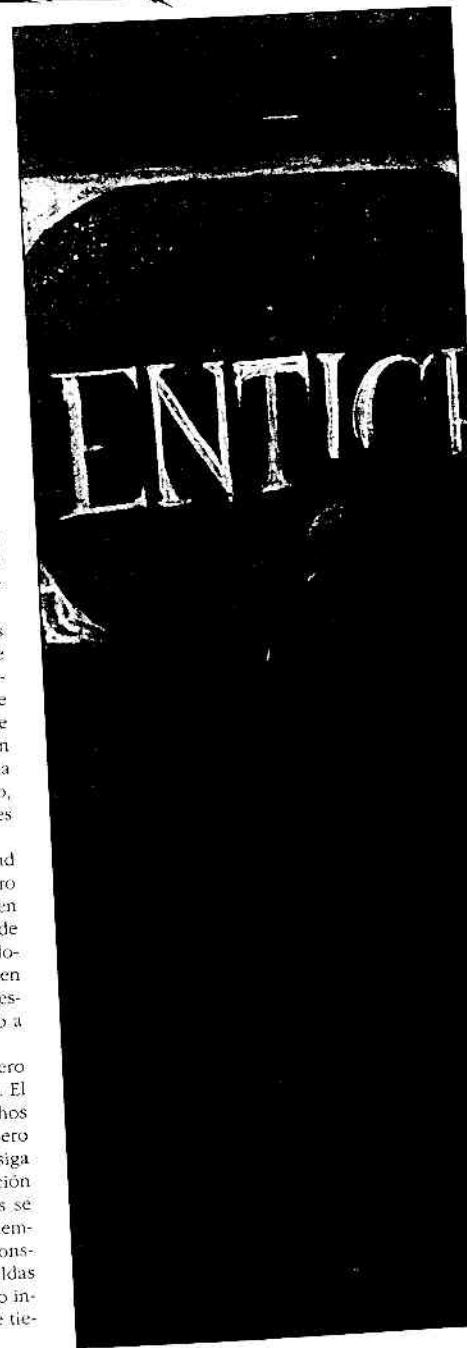
rrollo en el que un Seductor puede intentar expulsar a la Perdición que pretende poseerle. Si está a punto de conseguirlo, la Perdición puede invertir sus poderes de atracción, haciendo del Seductor el objeto del odio y la repugnancia de cuantos le rodean. La Perdición hará esto sólo como último recurso, pues no podría sobrevivir a la muerte de su organismo anfitrión. En esta fase el Seductor sufre también la metamorfosis definitiva: sus dientes se vuelven afilados y puntiagudos. En algún punto de este período, deja de necesitar el maquillaje para completar la transformación, pero sigue siendo adicto al mismo.

Fase Cuatro: Seductor — La fase final y permanentemente. El usuario es ahora un Seductor completo con todos los poderes propios de su especie. Los Seductores pueden fingir la forma que deseen, alterando su apariencia para embelesar y atrapar a sus víctimas. Son capaces de extraer imágenes de perfección directamente de la mente de su presa, e incluso embaucar a más de una persona al mismo tiempo, mostrando un aspecto diferente para dos personas distintas. Pentex usa a los Seductores para tender trampas a sus enemigos, o para seducirlos y hacer que entren al servicio del Wyrn. Los Seductores pueden ser de cualquier sexo, y por lo general reciben un sueldo generoso y son bien tratados en la organización.

- **Kyrysm:** Es el invento de la planta de Pangloss en St. Claire, y por ahora se usa sólo en las pruebas de mercado en la ciudad. Kyrysm atrae el sexo y la violencia desde su disfraz de perfume femenino: hace que la usuaria resulte sexualmente más atractiva para el sexo opuesto, pero la naturaleza de esta atracción es violenta; quienes se sientan atraídos por la usuaria desearán también hacerle daño. Con este producto, Michael Norge espera aumentar la tasa de violaciones y abusos domésticos en todo el país.

- **Sátiro Noche:** El protagonista de la publicidad de esta línea de colonia para hombres es un sátiro sonriente, siempre rodeado de sumisas modelos en ropa interior. Los anuncios prometen un aumento de la confianza en uno mismo, y en cierto modo, la colonia cumple lo prometido. El usuario se convierte en un depredador sexual que desea usar, degradar y desear a las mujeres. Si no es capaz de conseguirlo a través de la seducción, recurrirá a otros medios.

Los efectos de esta colonia son sutiles, pero acumulativos durante largos períodos de tiempo. El producto no es un superventas porque a muchos hombres no les gusta (les hace "sentirse raros") pero Pangloss lo mantendrá en el mercado mientras siga corrompiendo a una pequeña parte de la población masculina. Si la colonia es ingerida sus efectos se multiplican por 10, y quienes la usan durante el tiempo suficiente van desarrollando un deseo subconsciente de bebérsela. Pangloss se cubre las espaldas legalmente imprimiendo "no apta para consumo interno" en cada botella. Kyrysm y Sátiro Noche tienen un mutuo efecto de sinergia.



Otros sucesos

Ese día, dos miembros del equipo de fútbol americano del instituto local se enzarzan en una violenta pelea en las dependencias del mismo. Por la noche, Brenda Thompson le da a la animadora Sharon Miller otra dosis de Seducción. A cambio, se espera que "entretenga" a uno de los contactos empresariales de Michael Norge.

Los agentes observarán que sus pesadillas se van haciendo peores con el paso de los días.

Escena Cuatro (Martes)

Los cuerpos de los dos cazadores asesinados por Rapta Pañales son descubiertos en el exterior de la tejeduría abandonada. Se llama a la policía, y, dado que estas muertes están obviamente conectadas con los secuestros, la policía convoca a los personajes.

La tejeduría

El lugar es una gran estructura en forma de caja rodeada por el bosque, que lleva abandonada desde principios de los setenta. La tejeduría está cubierta de óxido, y los terrenos circundantes están siendo reclamados por el bosque. En el exterior, una investigación cuidadosa puede revelar algunas huellas de botas que encajan con la encontrada en casa de los Wheelers.

Los dos cazadores han sido despedazados de forma similar al guardia de Pangloss muerto en el Loose Caboose. Parece como si otros animales se hubiesen cebado después en los cadáveres, pero el verdadero horror está dentro del edificio. Tras una puerta cerrada con llave (el candado es completamente nuevo, mientras que la puerta está vieja y oxidada), una de las habitaciones ha sido transformada en la retorcida parodia de un jardín de infancia. Hay una cama con barandilla para niños, algunos juguetes y dibujos infantiles en las paredes. También hay un pare de pijamas de niño manchados de sangre, hechos una bola y embutidos en un rincón. En otro rincón hay un pequeño pozo de ventilación a nivel del suelo, con la tapa arrancada.

Una tumba excavada a poca profundidad contiene los cuerpos de dos de los niños desaparecidos. Ninguno es el de Tracy Wheeler.

A pesar de las apariencias, Rapta Pañales no vive aquí. Esto es sólo su "lugar familiar". Corre un aire escalofriante y los agentes se sentirán decididamente incómodos. La policía usará perros de caza con la esperanza de rastrear al asesino, pero los perros se mostrarán inquietos, negándose a seguir el rastro. La policía cree que es posible que Rapta Pañales vuelva, y ofrece a tres de sus hombres para vigilar el lugar. Puede que los personajes quieran unirse a ellos.

Conmoción en el instituto

Ese mismo día, el capitán del equipo de fútbol americano del instituto entra en el vestuario, saca del bolsillo la pistola de su padre y mata de un disparo entre los ojos a su mejor amigo. La terrible noticia se extiende como el fuego por toda la población. La policía intentará mantener a los agentes apartados del caso, afirmando (con razón) que se trata de un asunto local. Si los personajes quieren intervenir en el caso necesitarán alegar una muy buena razón. Tendrán que tirar de algunos hilos para conseguir permiso para entrevistar a los dos implicados: la policía retiene en custodia al capitán del equipo, y ha hecho acudir también a Sharon Miller, a quien el Jefe Olson está interrogando personalmente. No obstante, se trata de una pura formalidad, y pronto se le permite marcharse. Sus padres y su abogado están presentes, y se opondrán a cualquier intervención de los agentes.

Jack Stevenson: Jack Stevenson es el capitán del equipo del instituto, y siempre se ha sentido atraído por Sharon Miller. Esto pasó a ser una absoluta obsesión el mes pasado (cuando Sharon empezó a usar Seducción). Jack sintió celos de su mejor amigo, que parecía haberse ganado el favor de la animadora. En el curso de la entrevista se hará obvio que está sinceramente arrepentido de lo que ha hecho. Insistirá en que Sharon no tiene nada que ver con lo sucedido. Más adelante, confiará a los personajes que la mayoría de los alumnos del instituto (y algunos profesores) están totalmente prendados de ella.

Si los agentes consiguen (por lo legal o de otra forma) entrevistar a Sharon Miller, la encontrarán distraída, anonadada por lo ocurrido y casi irresistible.



Sharon Miller

Naturaleza: Protectora.

Conducta: Juerguista. Niña.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 5.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Actuar 2, Alerta 2, Atletismo 3, Empatía 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Música 2, Sigilo 2, Trato con Animales 3.

Conocimientos: Ciencias 1, Informática 2, Investigación 1, Lingüística 1 (francés), Ocultismo 2.

Trasfondos: Contacto 5, Recursos 1 (sus padres tienen Recursos 4).

Poderes: En el momento del asesinato, Sharon está en los últimos días de la segunda fase de su metamorfosis en Seductora. Los que se encuentren en torno suyo tendrán que pasar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) o quedar enamorados de ella. En cuestión de más o menos un día pasará a la tercera fase, con todos los poderes de los Seductores pero escaso control sobre ellos.

Realce: El Seductor puede convertirse en la pareja ideal de cualquier criatura viviente haciendo una lectura de la mente de su objetivo. Para ello debe pasar una tirada de Carisma + Empatía a una dificultad igual a la de la Fuerza de Voluntad de su oponente. Este poder también puede disfrazar al Seductor con una forma menos atractiva para esconderse o escapar.

El Volo del Sincubo: Este poder requiere una tirada de Manipulación + Subterfugio contra las Astucia + Impulso Primario del objetivo (o Fuerza de Voluntad si es humano y no Garou). Si el Seductor tiene éxito, el objetivo queda esclavizado y no quiere otra cosa que satisfacer sus caprichos.

Rabia 3, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 7.

Méritos: Voluntad de Hierro.

Imagen: Físicamente, Sharon Miller es el arquetipo de la reina de la fiesta. Es una joven de 18 años rubia, bronceada, exuberante y atlética. Viste bien y normalmente de forma discreta. No obstante, desde el mes pasado ha empezado a usar ropa más provocativa, para gran disgusto de sus padres.

Sugerencias de interpretación: Dios, tu vida se ha vuelto loca desde el mes pasado. Hace unas pocas semanas, estabas haciendo planes para el desfile conmemorativo, y después pensabas estudiar veterinaria en el NYPI (siempre te han gustado los animales). Pero ahora la señorita Thompson y ese siniestro señor Norge están hablando de contratos de modelo de 200.000 dólares al año, Hollywood y, no seamos ingenuos... prostitución. Lo más raro de todo es que te sientes verdaderamente tentada. En todo caso, le enseñaría a tu gente un par de cosas.

Las últimas semanas han sido lo más extraño, salvaje y, en muchos aspectos, mejor de tu vida. Estás en un subidón permanente, y sabes que tiene algo que ver con el maquillaje que te han dado.

Por una parte, te das cuenta de que lo que está pasando no es bueno. Es como si hubieses perdido el control, como si hubiese dos personas en tu cabeza. Pero por la otra, estás disfrutando como nunca. Las fiestas, el sexo, la atención... te asusta, pero sabes que no hay nada que no harías por más maquillaje. Si ese señor Norge no te causase tanta inquietud... ¿y la señorita Thompson? Es talmente Marilyn Quayle en un viaje de *speed*, tío.

Historia: Sharon Miller nació en el seno de una de las familias más adineradas de St. Claire. Sus padres ocupan los dos altos cargos en Pangloss y son absolutamente leales a la compañía. Ambos conocen la existencia del Wyrm y le siguen, aunque de forma bastante tibia. Saben que su hija ha sido escogida para ocupar algún tipo de puesto importante en Pangloss, pero no están al tanto de los detalles. Están dispuestos a dejarse manipular por Norge para avanzar en sus carreras.

Los padres de Sharon le dan mucho valor a la respetabilidad y están un poco descontentos con su hija, que nunca ha sido muy convencional. Sharon ha compensado el hecho de que sus padres se muestren distantes con ella teniendo una gran vida social en el instituto. Lleva algunos años siendo sexualmente activa. Le gusta a todo el mundo en el instituto, y no se ha limitado a relacionarse con un grupito cerrado. Se da por hecho que Sharon será escogida reina del desfile.

Sharon Miller es una chica de voluntad muy fuerte y está equipada con una buena (aunque algo confusa) brújula moral. Pero frente a estas cualidades se encuentra su adicción a una potente droga. El resultado no es en absoluto seguro. A pesar de su imagen de reina de las fiestas, Sharon es un poco marimacho. Sus padres insisten mucho en que acate las normas respetadas.

Equipo: Tarjeta de crédito, *spray* antiagresiones, ropa a la moda, coche deportivo rojo.

Nota: Sharon ha usado ya sus poderes al servicio de Pentex (para facilitar un acuerdo de negocios) pero aún no le han pedido que haga nada en contra de su ética personal. Si entra al servicio de Pentex, se le acabará pidiendo que colabore en el asesinato de alguien: aceptará si ya es una adicta completa, pero si intentan presionarla demasiado pronto, es posible que se rebelde.

Escena Cinco (Miércoles)

Dmitri y compañía llegan a St. Claire. Empleados de seguridad de Pangloss les reciben en el aeropuerto y les llevan al encuentro del director. La antipatía entre Dmitri y Norge es inmediata. El Danzante considera a Norge demasiado cauteloso y preocupado por las apariencias. Por si fuera poco, éste no se mostrará muy generoso en cuanto a proporcionar personal de apoyo, ya que necesita a todos sus hombres para proteger la planta. Dmitri es imprevisible, y a Norge le preocupa que pueda atraer la atención sobre la fábrica, así que le hará varios encargos: debe encontrar y matar a Rapta Pañales (es está perturbando sus experimentos sociológicos), eliminar a los Garou forasteros y mantener a raya a los agentes.

Dmitri ha traído consigo a su propio equipo (Janet Booth, Dan Cascanueces y Hard-Core). Son un conjunto leal y bien organizado. Todos llevan aparatos de radio de "manos libres" para mantenerse en contacto, y han sido condicionados por Pentex para ser inmunes al delirio. Son una banda de degenerados, y a causa de su llamativo aspecto permanecerán fuera de St. Claire; no obstante, disponen de suficiente dinero y abogados de Pentex para mantenerse al margen de problemas con la ley. La policía tiene órdenes de no interferir con ellos.

Todo está dispuesto. Dmitri decide ocuparse primero de los Lobos Errantes. Si llega a encontrarse con Rapta Pañales, quedará intrigado por él, y es posible incluso que establezcan una alianza. También muestra cierto interés por Sharon Miller: se pide a sus padres que arreglen un encuentro, pero la chula ha desaparecido. Después del asesinato en el instituto necesitaba apartarse de todo para pensar, y ahora está deambulando distraídamente por las afueras de la población. Es posible (si el Narrador lo considera oportuno) que se vea involucrada en alguna de las situaciones que van a tener lugar a continuación.

Irrupción en Pangloss

A lo largo de los últimos días, los Lobos Errantes se han portado de forma discreta, investigando por la ciudad. Caprice, haciendo indagaciones sobre la fábrica de Pangloss, ha descubierto que su director es Michael Norge, y se lo ha dicho a sus compañeros.

El miércoles por la noche, los Lobos Errantes irrumpen en Pangloss. Dmitri y su banda no se encuentran allí y llegan demasiado tarde para atraparlos. Dos guardias mueren. Observando las grabaciones de las cámaras de seguridad, Michael Norge se percata de su parecido familiar con Samuel: no enseñará la cinta a los agentes. Si éstos se enteran del suceso e

intentan investigar, la policía insiste en que es un caso local (y esta vez no cederá).

Lo Lobos Errantes no encuentran indicios directos de la presencia del Wyrn en la fábrica, y deciden visitar Norge Valley al día siguiente.

Escena Seis (Jueves)

Antes del amanecer del jueves, Rapta Pañales ataca de nuevo. Abduce a una niña llamada Carol Anne de entre sus padres dormidos, y se la lleva a la tejeduría. Está ultrajado ante la invasión de su "lugar especial". Es tan silencioso como la muerte, y es probable que sorprenda a los tres policías que vigilan el lugar. Si sólo hay policías, atacará, matando a dos de ellos (el tercero huye). Si los agentes están allí, las cosas serán distintas: puede atacar o no, pero Carol Anne les verá y gritará pidiendo ayuda. Si se encuentra con oposición, Rapta Pañales se retirará a su escondrijo, corriendo a través de Norge Valley.

Los personajes (o el policía superviviente si ellos no están) pueden percatarse de que Rapta Pañales está cubierto de lodo y polvo de carbón. Si los agentes le preguntan al policía qué significado puede tener esto, éste recordará que "Oh, sí. Hay una mina de carbón abandonada al sur de Norge Valley".

Rapta Pañales no piensa con claridad, y no se le ocurrirá pasar a forma Grinos (invocando así el Delirio para poder escapar) durante este primer encuentro. Se llevará con él a la niña en su retirada. Rapta Pañales corre aullando maldiciones a los bosques. Los agentes pueden emprender una veloz persecución.

Encuentro en Norge Valley

Los Lobos Errantes están investigando Norge Valley al mismo tiempo que Rapta Pañales lo atraviesa en su huida. Si nadie le persigue pasará desapercibido. Si está siendo perseguido por los agentes habrá probablemente mucho ruido (gritos, disparos), que atraerán la atención de los tres Garou.

Quando los Lobos Errantes entren en escena, se darán cuenta de que Powell huele fuertemente al Wyrn, y pasarán al ataque, después de adoptar la forma Grinos. Esto invocará el Delirio, lo que puede dejar a los agentes fuera de la acción: es probable que recuerden este encuentro como una lucha entre feroces perros salvajes.

El Narrador debería aprovechar al máximo este primer encuentro, especialmente si los personajes no han visto nunca un Garou. Sus dedos deberían congelarse sobre los gatillos de sus armas. Hay luna llena... ¿o no? Los árboles bailan en torno suyo como en una danza enloquecida. El Delirio puede ser aún peor debido a la naturaleza del valle (+1 a la dificultad en las tiradas de Fuerza de Voluntad). En lugar de cuatro lobos pueden ver a cientos... o quizá sólo oigan algu-

Dmitri

Raza: Hominido.

Auspicio: Theurge.

Tribu: Danzantes de la Espiral Negra (antes Colmillo Plateado).

Naturaleza: Perverso.

Conducta: Bizarro.

Atributos Físicos:

Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Atributos Sociales:

Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4.

Atributos Mentales:

Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 4, Empatía 2, Expresión 4, Impulso Primario 2, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3 (látigo), Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 3, Interpretación 3, Liderazgo 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Enigmas 2, Investigación 4, Leyes 1, Lingüística 3 (ruso, francés) Ocultismo 4 (Wyrn), Política 2, Rituales 1.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Pura Raza 3, Recursos 5, Ritos 1.

Dones: (1) Roca Materno, Persuasión, Lenguaje Espiritual; (2) Fascinación, Ordenar al Espíritu, Interferir Tecnología, Nombrar al Espíritu.

Rabia 4, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 6.

Rango: 2.

Ritos: Rito del Talismán Dedicado.

Fetiches: Látigo Diabolo.

Imagen: Dmitri es un apuesto demonio. Es alto y rubio, y se viste como una estrella de cine de los años 40 (sombrero de ala ancha, traje cruzado... etc.). Tiene unos dientes muy blancos y perfectamente alineados, con caninos prominentes. Hay algo depredador en él. En forma lupus, es un lobo blanco como la nieve, con una mancha negra entre los ojos en forma de diamante.

Sugerencias de interpretación: La vida está para disfrutarla. Si los fuentes deben conseguir su placer a expensas de los débiles, tanto mejor. Si ves algo que quieres, lo tomas. Norge no es más que un burócrata provinciano que no ve la imagen completa. ¿Y cree dirigir el espectáculo? No has llegado donde estás dejando que los chicos locales te digan lo que has de hacer. Llevarías las cosas a tu manera y disfrutarías haciéndolo.

Historia: Dmitri es un antiguo Colmillo Plateado de origen ruso. Aunque pertenecía a la clase alta y había sido criado para ocupar una posición de poder, sus simpatías estaban con el Wyrn. Tras llevar a los Danzantes la cabeza del líder de su manada como prueba de estima, pasó a ser miembro de su tribu. Su manada hacía trabajos ocasionales para Pentex. Antes de que pasase mucho tiempo se convirtió en un eliminador por cuenta propia al servicio de la compañía. Hay gran demanda de su trabajo. Su tapadera es la de propietario de una respetable compañía de importación y exportación. A pesar de sus métodos nada ortodoxos, su expediente policial sigue impecable.

El Danzante es un sádico y un perverso. Su trastorno de la Espiral Negra es la Habromanía (alegría enfermiza), que se manifiesta como un retorcido sentido del humor. Al contrario que muchos de sus compañeros de tribu, puede pasar por normal en la sociedad humana, pero sus secuaces (especialmente Janet Booth) tienen que refrenarle de vez en cuando. Caer en manos de Dmitri es seguramente lo peor que podría ocurrirle a Sharon Miller.

Equipo: Limosina a prueba de balas (prestada por Pangloss), dos pistolas calibre .45, traje cruzado, radio.





Janet Booth

Janet Booth (Humana)

Naturaleza: Depredadora.

Conducta: Solitaria.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Callejeo 4, Intimidación 3, Pelea 4 (Gojo Ryu), Subterfugio 2.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 4 (rifle), Conducir 2, Reparaciones 2, Seguridad 2, Sigilo 3, Supervivencia 2.

Conocimientos: Ciencia Militar 2, Cultura del Espionaje 2, Investigación 3, Ocultismo 2.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Recursos 4.

Fuerza de Voluntad: 6.

Méritos/Defectos: Lazos con el Hampa/Tuerta.

Imagen: Una mujer atlética de complexión media y pelo negro y corto, se viste con ropa adecuada para operar al aire libre (pantalones vaqueros, cazadora de cuero marrón, etc.). Le falta el ojo izquierdo, y tiene uno de cristal desparejado en su lugar (el ojo derecho es negro, y el de cristal azul). Suele llevar unas gafas de caza anti-destellos de color amarillo.

Sugerencias de interpretación: Dmitri es un buen líder y un asesino condenadamente hábil, pero necesita una mano firme al timón. Tú eres la que se asegura de que las cosas se llevan a cabo y los demás no se desmadren demasiado.

Historia: Una antigua agente de la CIA, atravesó el techo de cristal. Había sido asignada a muchas operaciones encubiertas (incluyendo asesinatos) en América del Sur y Central, y una de sus misiones hizo que entrase en contacto con Pentex. La corporación le hizo una oferta mejor. Es la única del equipo de Dmitri que no es una absoluta marginal y puede mezclarse fácilmente con la sociedad. No tiene antecedentes delictivos y la CIA aún intenta recuperarla.

Janet es una asesina fría como el hielo y la única persona racional del grupo, recibe una paga extra de Pentex por asegurarse de que Dmitri no se pasa demasiado de la raya. Procura evitar el combate, prefiriendo eliminar a sus objetivos a distancia por medio de su rifle de precisión.

Equipo: Rifle de francotirador de alta potencia con mira telescópica nocturna, pistola calibre .45 (con balas de plata), daga bañada en plata, gafas de visión nocturna, chaleco de Kevlar, radio.

Dan Cascanueces (Pariente)

Naturaleza: Bravucon.

Conducta: Bravucon.

Atributos Físicos: Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 4.

Atributos Sociales: Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 1.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Intimidación 3, Pelea 3.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4 (bate de béisbol), Armas de Fuego 2, Sigilo 2, Supervivencia 2.

Conocimientos: Investigación 1, Ocultismo 2.

Trasfondos: Contactos 3, Recursos 3.

Fuerza de Voluntad: 5.

Méritos: Lazos con el Hampa, Pariente Garou, Corpulento.

Imagen: Dan Cascanueces es un hombre calvo y con cuello de toro, de algo menos de cuarenta años. Su tamaño es impresionante y es extremadamente feo, con una cierta cualidad porcina en su persona. Lleva un tatuaje alrededor de la cabeza de un dragón rojo de aspecto nórdico, y una estilizada esvástica en la parte superior.

Sugerencias de interpretación: Trabajas pa' Dmitri, porque ahí es *andestá* la acción. ¿Cobrar por arrearle a la gente? Tío, no hay *ná* mejor que eso.

Historia: Cascanueces nació en la tribu de la Espiral Negra, y siempre ha sido leal a su causa. También es miembro de WAR (Resistencia Aria Blanca), un grupo racista de matones diseminados por toda la nación. Está amargado por el hecho de no haber nacido Garou, y se porta de forma todavía más violenta para compensarlo. Tiene un amplio expediente criminal (atraco, delitos racistas, intento de asesinato), pero ha cumplido su condena; no se le busca actualmente. Lleva encima una pistola (de forma ilegal), lo que puede dar a los agentes una excusa para detenerle, si descubren sus antecedentes delictivos.

Equipo: Pistola Desert Eagle .50 AE (con balas de plata), bate de béisbol remachado con clavos bañados en plata (inflige un daño de Fuerza + 2, y es apodado Mjolnir, lo que puede causar muchos problemas cuando Dan se encuentre con Andrew Lee), caja de cervezas, moto alquilada.



Cracker Dan

Hard-Core (Humano)

Naturaleza: Perverso.

Conducta: Perverso.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 2.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 4 (escalar), Callejero 4 (drogas), Esquivar 3, Pelea 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4 (alambre para estrangular), Armas de Fuego 2, Conducir 4 (huidas), Música 3 (guitarra eléctrica), Reparaciones 2, Sigilo 4.

Conocimientos: Informática 1, Investigación 2, Leyes 1, Ocultismo 3.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Recursos 3.

Fuerza de Voluntad: 4.

Defectos: Adicción (*speed*), Masoquismo.

Imagen: Hard-Core es un fililitero humano. Ha perforado casi todas las partes de su cuerpo (orejas, nariz, pezones, genitales, lengua). Lleva el pelo rapado en un lado de la cabeza y largo y teñido de varios colores en el otro. Lleva pantalones de cuero, una camiseta sucia y una cazadora de cuero (todo andrajoso a la moda). Su cuerpo está también adornado con numerosos tatuajes, en su mayoría obscenos.

Sugerencias de interpretación: ¡Que te jodan! ¡A-nar-que! en los USA!

Historia: Cuando era más joven Hard-Core solía viajar por el país en una furgoneta apodada el Misteriónóvil, en compañía de sus sanos y formales amigos y su perro. Los demás eran unos niños prodigio y jugaban a ser detectives. Uno era químico, y le enganchó al *speed*. Cuando empezó a actuar de forma enloquecida le dejaron tirado en la carretera con su perro. Desde entonces, ha estado en todas partes y hecho de todo (o al menos eso piensa). Es un competente guitarrista de fusión punk/metal. Es responsable de una larga serie de delitos (la mayoría relacionados con drogas), pero su expediente ha sido recientemente limpiado por Pentex.

Hard-Core no sabe si es un anarquista punk o un heavy. Sólo sabe que le gusta pegarse un buen acelerón, hacer mucho ruido y sacudirle a la gente en la cabeza. Es un absoluto loco del *speed*, y Dmitri usa su adicción para hacerle mantener la disciplina. De todo el grupo, es el que más posibilidades tiene de perder la cabeza en un tiroteo. Es muy sigiloso, y cree que puede pasar a la sombra y hacerse invisible. Su único amigo verdadero es su perro, Escape-Doo.

Equipo: Navaja bañada en plata, pistola calibre .38 (con balas de plata), guitarra eléctrica, garrote para estrangular con alambre y asas bañados en plata, drogas varias.



nos ladridos y vean pasar un perro vagabundo. Los residentes de Norge Valley que acudan a ver qué pasa también verán cosas, pero no estarán mejor equipados para enfrentarse a ellas que los agentes (aunque están acostumbrados a ver cosas raras).

Powell intentará huir en vez de luchar. Usando sus Dones de Ojo Nublado y Olor del Agua Corriente, puede volverse casi invisible e imposible de rastrear. Tiene bastantes posibilidades de escapar. Si todavía tiene a la niña consigo, los Lobos Errantes intentarán rescatarla, pero Powell no dejará que se vaya sin luchar. Si consiguen rescatarla, la dejarán con los agentes, ligeramente conmocionada pero por lo demás ilesa. Ninguno de los Lobos Errantes atacará a los agentes, a menos que sean atacados primero. Caprice puede intentar aligerar el bolsillo de alguno de los agentes aturridos por el Delirio (Don de Coger lo Olvidado) para descubrir quiénes son. También puede gustarle bromas (atar los cordones de sus zapatos, etc.). Si los Lobos Errantes consiguen matar a Rapta Pañales, los agentes encontrarán su maltrecho cuerpo en las cercanías.

Si escapa (lo que es probable), los Lobos Errantes no serán capaces de seguir su rastro, y dejarán la escena. Los agentes, por su parte, pueden enterarse ahora de la existencia de la mina (o hacerlo en St. Claire).

Nota para el Narrador: Para conseguir un mayor efecto dramático, quizá fuese mejor que los Lobos Errantes no consiguiesen rescatar a la niña, quedando eso para los personajes jugadores. Los agentes deberían darse cuenta de que el tiempo es la clave del rescate. La situación de Carol Anne debería forzar a los agentes a afrontar directamente los peligros de la mina de carbón sin más discusiones.

La mina de carbón

...muy pocas mangostas, por sabias y viejas que sean, se atreven a seguir a una cobra a su agujero.

—Rudyard Kipling, "Rikki-Tikki-Tavi"

La mina de carbón Harold & Harold se encuentra más o menos a un kilómetro y medio al sur de Norge Valley. Aunque lleva más de 30 años abandonada, la destrucción del entorno en sus proximidades sigue siendo impresionante. Si algún agente sabe algo de minería, se dará cuenta de que el daño al medio ambiente no hubiese sido mayor de haberlo buscado a propósito. La zona está ampliamente recorrida por las galerías; una de las principales se hunde profundamente en la ladera de la colina. Un cartel oxidado dice "Harold & Harold #217".

La entrada está parcialmente derruida (como muchos de los túneles). Los ruidos fuertes pueden provocar más derrumbamientos. Varios túneles están cubiertos de agua hasta la altura del cuello, y otros completamente sumergidos. En más de una ocasión, un par de huellas de botas llevan hasta un callejón sin salida aparente, con un agujero lleno de agua en el suelo. Los agentes tendrán que nadar a través de los

túneles si quieren proseguir la persecución. También hay ratas. Cientos de ellas.

Rapta Pañales conoce bien las cuevas, y las aprovechará para luchar con ventaja, retirándose y contraatacando. Si ha conseguido escapar con Carol Anne, la traerá directamente aquí. Si la niña no es rescatada rápidamente, no sobrevivirá a la experiencia. Seguir a Rapta Pañales al interior de la mina es casi suicida (pero ya conoces a los jugadores).

Los agentes no pueden llamar a la policía por miedo a violar la seguridad del SAD (si han deducido que Powell es un hombre lobo). Si llaman a la policía conseguirán hasta a cinco voluntarios (buena carne de cañón). Una llamada al SAD pidiendo apoyo no tendrá efecto hasta dentro de dos días, así que tendrán que actuar por su cuenta. En tal caso, debería ser una especie de climax para los personajes; como Narrador, asegúrate de resaltar el hecho de que los agentes están haciendo lo equivalente a seguir a una serpiente por su madriguera. Todo debería ser difícil. El suelo es resbaladizo, y está cubierto de barro y turba. Hay hoyos traicioneros e inesperados y pequeños pasajes laterales; también hay pozos que conducen hacia arriba, y Rapta Pañales puede estar esperando en alguno de ellos.

Los agentes pueden volver a St. Claire para hacer algunas compras (cuerda, linternas a prueba de agua, cerillas...). No obstante, las luces pueden perderse o romperse. El Narrador debería divertirse reduciendo el número de fuentes de iluminación una a una mientras los agentes se adentran en los túneles. También tienen muchas posibilidades de perderse si no marcan su camino (no se lo recuerdes, a no ser que alguno de ellos tenga el Mérito Sentido Común).

La mina es bastante grande, y tiene diversas salidas más pequeñas por todas partes, que, pueden proporcionar una vía de escape a los agentes (si se pierden o caen en una trampa), pero también a Rapta Pañales. Cerca de uno de los extremos de la mina, Rapta Pañales ha desenterrado los restos de 12 mineros muertos en el derrumbamiento de 1955. Los cuerpos han sido roídos, aunque no puede saberse si por las ratas o por el propio Powell. Investigaciones posteriores pueden revelar que Harold & Harold abandonó la búsqueda de los mineros porque no era "rentable".

Cuando Rapta Pañales se dé cuenta de que su hogar ha sido invadido, se volverá loco de rabia, pero no atacará directamente. En lugar de ello acosará a los intrusos, aprovechando al máximo la Umbrá, su conocimiento de la mina y sus sobresalientes aptitudes para el sigilo y la natación. Al menos un agente puede ser arrastrado por él a las oscuras y cenagosas aguas.

En un extremo de la mina hay un pequeño estanque subterráneo alimentado por la lluvia y manantiales bajo el nivel del suelo (¿alguien se extraña?). Es improbable que Powell pueda ser capturado vivo, así que o él o los agentes no saldrán por su propio pie de Harold & Harold #217. Si Powell escapa, puede encontrarse con Dmitri, que le está buscando, y llegar a entenderse con él.



Stu Powell (alias Rapta Pañales)

Se algo de abrir ventanas y puertas.

Se moverme en silencio, reptando por chirriantes suelos de madera.

Se dónde encontrar cosas preciosas en tus armarios y cajones.

... el intruso es feliz en la oscuridad.

-Peter Gabriel, "Intruder"

Raza: Homínido.

Auspicio: Ragabash.

Tribu: Ronin (antes Roehuesos).

Naturaleza: Masoquista/Mártir.

Conducta: Sicofante/Penitente.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 1.

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 4 (natación), Callejeo 2, Esquivar 3, Impulso Primario 2, Pelea 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Interpretar 1, Sigilo 5 (escabullirse), Supervivencia 3.

Conocimientos: Enigmas 3 (acertijos), Investigación 3 (espíar), Ocultismo 3, Rituales 1.

Trasfondos: Ritos 1.

Dones: (1) Ojo Nublado, Abrir Sello, Olor de la Auténtica Forma, Olor a Miel Dulce, Olfato de Sabueso Hambriento (ver **Libro de Tribu: Roehuesos**); (2) Madriguera.

Rabia 6, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 5.

Rango: 0 (antes 2).

Ritos: Rito del Talismán Dedicado.

Fetiches: El Llaverio Perdido (ver **Libro de Tribu: Roehuesos**).

Méritos/Defectos: Lastimoso, Elástico, Oído Agudo, Olfato Agudo/Embrujado, Pesadillas, Fobia Grave (Roehuesos/Nosferatu), Baja Autoestima, Sensible a la Luz, Amnesia, Compulsión (asesinato).

Imagen: Stu Powell es una figura desmañada, al estilo de Gollum. Tiene una piel mortalmente pálida, pelo enmarañado y ojos saltones. No camina, sino que se escurre, y tiene un permanente aspecto de temer que vayan a pegarle. Se viste con vaqueros rotos, una sucia cazadora de cuero, una gorra de béisbol (al revés) y botas militares. También lleva gafas oscuras porque es fotosensible. Una bola de billar con el número ocho cuelga de su cuello. Por supuesto, no es probable que le veas antes de que sus dedos se cierren en torno a tu garganta. Hay

algo anfibio en él. En forma lupus, es tan sarnoso que casi está calvo. Sus colmillos están torcidos y son de color amarillo. La bola cuelga de su cuello en cualquier forma que adopte.

Sugerencias de interpretación: Bonito, bonito, niño mono. ¿Por qué no cogerle? Te pegan, pegan, pegan, pegan. Intentaron matarte, pero conseguiste huir. Malos, malos Roehuesillos. Malos, feos muerdecuellos. Buen, buen Rapta Pañales. No quiere hacer daño a nadie. Sólo quiere jugar, nene, nene. Sólo es un juguete. Los recuerdas, a todos ellos. Te siguen. Te siguen. Siguen. Siguen. Intentas ser bueno. Juegas, pero los cochinos niños lloran y lloran. ¡Haz que paren! Chssst. Chssst. Chssst.

Historia: Stu Powell es tan despreciable como irredimible. Es un masoquista que ha encauzado su autoabhorrecimiento hacia el más vil de los crímenes, el abuso y el asesinato de niños. Se engaña a sí mismo llevándose los "para cuidar de ellos", quizá logrando la redención de sus crímenes del pasado. Inevitablemente, acaban siendo "demasiado frágiles" y mueren, tras lo cual Stu se castiga en un paroxismo de flagelación y autoabuso.

El pasado de Powell está envuelto en el misterio. Ni siquiera él recuerda su vida anterior, aunque es obvio que el abuso fue parte de ella. Sus recuerdos más tempranos son de Miami y principios de los años 70. Era el responsable de la muerte de seis niños. Sus actos eran una amenaza tanto para el Velo como para la Mascarada de los vampiros. Una alianza de Roehuesos y Nosferatu le persiguió por las alcantarillas hasta apresarle. Se formó un tribunal improvisado y los Roehuesos celebraron el rito de la Bola Negra (ver **Libro de Tribu: Roehuesos**). Esto no era más que una formalidad, pues Stu Powell había sido condenado a muerte. Sin embargo, logró escapar después de recibir una seria paliza. Desde entonces ha sido un paria, incluso entre los proscritos Roehuesos. Ha permanecido casi siempre en zonas rurales, pues es bien conocido entre los Roehuesos y éstos le matarían si entrase en alguna ciudad. Ha viajado mucho, extendiendo la miseria por diversos pueblos.

Si los agentes hacen alguna investigación sobre casos similares, encontrarán muchas semejanzas en varios pueblos a lo largo de las dos últimas décadas (Cindy Crawley también lo ha descubierto).

Powell es un cobarde y huirá si se le planta cara, pero en caso de verse atrapado, luchará como una rata acorralada. Le gustan las alcantarillas y la mina de carbón abandonada donde ha establecido su residencia. Es un gran nadador, y atacará a sus perseguidores donde el agua sea más profunda. Si se le derrota, gemirá y suplicará piedad.

Especial: Powell cree estar embrujado por los fantasmas de los niños a los que ha asesinado. Es cierto: los fantasmas le atormentan e intentan distraerle en los momentos de peligro. Esto da a los agentes un aliado invisible en el combate. Powell murmura para sí acerca de los "fantasmillas". Los personajes pueden oír esto y usarlo en contra suya.

Equipo: Cuchillo de desollar, oso de peluche, sonajero, guardapelo con el retrato de una mujer en su interior (posiblemente su madre; se trata de su única posesión de valor).



Escena Siete (Jueves noche/viernes)

Si los agentes consiguen capturar o matar a Rapta Pañales, su misión está oficialmente terminada... ¿o no?

Es probable que los agentes se hayan figurado ya que en St. Claire están ocurriendo más cosas aparte de los secuestros. Osbourne escuchará sus recomendaciones y les permitirá quedarse si lo solicitan. Si Rapta Pañales ha sido capturado de alguna forma, se ordenará a los agentes que vuelvan con él al cuartel general de inmediato. Ten en cuenta que mantener cautiva a una criatura que puede escapar a la Umbral es muy difícil. Si Rapta Pañales muere, los agentes recibirán la orden de notificárselo a la policía (pero no a la prensa). Tienen autoridad para impedir que el forense local haga una autopsia; un científico del SAD llegará al día siguiente, a menos que alguno de los personajes sea capaz de realizarla él (lo que exige Ciencias 2, Investigación 2 y Medicina 3).

Pangloss estará encantada de que el asunto haya terminado y no protestará por los métodos de los agentes. La autopsia no revelará facultades sobrenaturales en el cuerpo. El forense local extenderá el certificado de defunción y el cadáver será enviado al SAD para proseguir las pruebas. Un vez cerrado el caso, se notificará a la prensa. Los agentes pueden explicar lo ocurrido (eliminando las partes sobrenaturales) a Danforth, que se ocupará de los medios informativos. Finalmente (siempre que no haya alguna metedura de pata), los periodistas se darán por satisfechos, dirigiéndose hacia sus nuevos encargos (excepto Cindy Crawley). La policía agradecerá profusamente la ayuda de los personajes, sugiriendo de paso que ya es hora de que se marchen.

La nota

El jueves por la tarde, cuando los personajes vuelven a su hotel, encuentran un sobre que ha sido deslizado bajo la puerta de su habitación. La nota que contiene pide urgentemente un encuentro con los agentes a las ocho en punto en el Loose Caboose. No hay firma, pero el autor de la nota afirma tener información muy valiosa.

El Loose Caboose

La nota es de Robert Hill. Si los agentes siguen sus instrucciones, llegarán al Loose Caboose a una hora de gran afluencia de clientes: el local es ruidoso y está lleno de humo. Robert se sienta solo en un reservado de un rincón; se encuentra obviamente fuera de su elemento, va vestido intentando imitar a los motoristas y encadena los cigarrillos cuando en realidad no fuma.

Los agentes deberían notar rápidamente que Robert ha visto demasiadas películas de espías.

Robert comunicará a los personajes sus sospechas acerca del perfume Kyrissima. Aunque admite que no tiene muchas pruebas químicas, les hablará de sus experimentos behavioristas y de la sospechosa muerte de su compañero de habitación. No sabe qué hacer y está claramente asustado. Dirá a los personajes que sospecha que la policía está implicada y que Anna Wheeler puede respaldar sus acusaciones.

Anna Wheeler

Brenda Thompson ha sido informada de la conversación entre Anna Wheeler y Robert Hill, así como de la visita de Hill al hotel de los agentes; decide que la situación es peligrosa para Pangloss y que ha de tomar cartas en el asunto. Se pone en contacto con uno de los ejecutores de la compañía (el mismo que mató al amigo de Hill) para que asesine a Anna Wheeler. Su plan es sutil y no es fácil relacionarlo con Pangloss. Como Director de Recursos Humanos, está al tanto de la situación doméstica de Anna, y envía a su agente al abrevadero local que frecuenta Frank Wheeler. El agente invita a beber a Frank, provocándole mientras tanto en contra de su esposa. Además, le administra subrepticamente una pequeña dosis de Sático Noche. Un Frank Wheeler borracho y furioso va a su casa para darle a su mujer "un pateo en el culo de calidad extra".

Mientras los personajes están hablando con Hill, Frank se encuentra en casa apaleando y violando a su esposa. La paliza va subiendo de tono, y acaba estrangulándola. Anne morirá a menos que los personajes intervengan. Si llaman por teléfono (para verificar la historia de Hill) se encontrarán con un mensaje de teléfono averiado (el aparato ha sido arrancado de la pared). Si deciden acudir a casa de Anna, se encontrarán en medio del alfilerado. Frank Wheeler es fuerte y se encuentra enloquecido por el alcohol. Puede atacar a los agentes si éstos interfieren en el cumplimiento de su "deber", o puede hacerse un ovillo y romper a llorar. Si sobrevive a la paliza, Anna reunirá finalmente las fuerzas necesarias para dejar a su marido de una vez por todas.

Una buena noticia

El viernes por la mañana, la hija de Anna Wheeler es encontrada viva por dos cazadores. Aunque recibe tratamiento en el hospital, no parece haber sufrido más daño que el de haber pasado un tiempo a la intemperie. Si Anna sigue viva, habrá un lacrimoso reencuentro. La policía no impedirá que los agentes la interroguen, pues puede ser útil en el caso de Rapta Pañales. La niña describe a los personajes como el secuestrador podía "convertirse en perrito". Mencionará también que siempre estaba murmurando acerca de las cuevas. Logró escapar por un conducto de ventilación mientras Rapta Pañales se encontraba fuera.

Otros encuentros

En los dos días que faltan para el desfile el Narrador puede dar a los personajes una oportunidad de recobrar el aliento, o elevar la tensión un poco más. Si los agentes vuelven a Pangloss para entrevistarse con Michael Norge, se encontrarán con Dmitri y compañía. El encuentro será muy tenso y estará preñado de una velada sensación de amenaza. Es posible que Sharon también haya sido conducida a la planta, aunque Norge la esconderá de los agentes. Si éstos se mantienen vigilantes (observando la planta a distancia, etc.), pueden verla entrando y saliendo.

Dmitri seguirá a los agentes desde la Penumbra, intentando descubrir qué es lo que saben. Los personajes sentirán que algo les observa, y el Danzante puede convertirse en una figura prominente en sus pesadillas.

Cuando Dmitri conoce a Sharon, la encuentra muy "apetitiva", y decide que puede encajar en sus propios planes, así que empieza a pensar cómo apartar a la chica de Norge.

Norge no atiende a razones desde la invasión en Pangloss de la noche anterior, y empieza a actuar de forma poco usual en él. Puede que decida matar a todo el que considera una amenaza, y ya se preocupará más tarde por las consecuencias. A continuación hay algunos de los cursos de acción que puede adoptar:

a) Si Rapta Pañales vive todavía, Norge encargará a Dmitri que elimine a los agentes de forma que parezca obra de Rapta Pañales.

b) puede intentar utilizar a Sharon para llevar a los agentes (o al menos a uno de ellos) a una trampa. Es probable que Sharon se resista: la chica cree que si logra llegar al desfile conmemorativo todo se arreglará, por lo que intenta darle largas a Norge hasta entonces.

c) Robert Hill morirá en un incendio "fortuito" en su laboratorio.

d) Anna Wheeler será empujada al interior de una máquina en el trabajo (si está viva y ha vuelto a su puesto en Pangloss).

Los efectos de estos planes quedan a discreción del Narrador.

Escena Ocho (Sábado-desfile)

El día del desfile conmemorativo ha llegado por fin. Hace muy buen tiempo y la ciudad parece haberse sacudido el velo de hastío del último mes. Algunos de los residentes querían cancelar los festejos a causa de las recientes tragedias; sin embargo, el alcalde declaró en una animada alocución radiofónica que "de eso nada", así que las fiestas van a continuar de acuerdo con lo programado. Es sábado, y la ciudad está sumida en el jolgorio.

Por la mañana, el alcalde, el equipo de fútbol americano, los departamentos de bomberos y policía, algunos clubes locales y las animadoras toman parte en el desfile. Sharon Miller es una de los "ángeles adolescentes" de las animadoras; iniciando la tercera fase de la metamorfosis en Seductora, su sexualidad está en el punto álgido. Varias personas de la multitud se dan cuenta, y algunas deciden que definitivamente hay algo en ella que no está nada claro.

El partido

Con uno de sus mejores jugadores muerto y otro en prisión, St. Claire está algo pesimista acerca de sus posibilidades de derrotar a Syracuse. Sin embargo, el equipo está mentalizado. Las animadoras, con Sharon Miller a la cabeza, muestran una gran forma. La atmósfera del estadio está cargada de excitación, y la ciudad entera se encuentra sumida en una atmósfera de celebración. Sin embargo, parece que hay algo vacío y quebradizo por debajo de las festividades. A medida que avanza la tarde, el tiempo se vuelve ventoso y frío.

Pangloss envía una "carabina" para recoger a Sharon después del partido y asegurarse de que no causa más problemas, pero ésta le da esquinazo a su acompañante y desaparece. Si los agentes están siguiendo la pista de Sharon y actúan con rapidez. Si interfieren con la "carabina" (el mismo tipo que mató al amigo de Hill), éste sacará una pistola y empezará a disparar, lo que le dará a Sharon una oportunidad de escapar en el tumulto. Sharon puede controlar sus facultades lo bastante para utilizarlas en su huida (mezclándose con la multitud). Si es atrapada por los agentes, les obedecerá temporalmente, pero aprovechará cualquier oportunidad para darse a la fuga. No le importa usar sus poderes para escabullirse, pero no le hará daño a nadie.

La hoguera

Nota: La escena descrita a continuación no tiene lugar si Sharon Miller está bajo la custodia de Pentex o de los agentes.

La noche es fresca y clara. Un frío viento corre por los terrenos del instituto, mientras una pequeña multitud (unas 300 personas) va congregándose junto a la hoguera conmemorativa. Los agentes pueden encontrar algo vagamente familiar y desconcertante en la hoguera, un recuerdo de sus sueños. El instituto se encuentra en una colina que domina Norge Valley. Suele haber una carga negativa en la zona, pero esta noche la carga es todavía más fuerte de lo normal. La multitud no ha descansado y está inquieta. El entrenador del equipo, el director del instituto y el alcalde pronuncian discursos más largos de lo necesario con este frío. La muchedumbre va agitándose, aunque mantienen la apariencia del espíritu de equipo. El entrena-

dor sube al estrado para anunciar los nombres del rey y la reina de las fiestas. El rey es el nuevo *quarterback* del equipo, Martin Schwab. La reina es (lo que no sorprende a nadie) Sharon Miller.

Sharon asciende a la plataforma para aceptar su corona, pero es obvio que se está viniendo abajo. Una vez en el estrado, se tambalea y pronuncia un discurso desquiciado e incoherente. A lo largo del día ha hecho constantes y heroicos esfuerzos para sobrepoderse a los efectos de la droga. Aunque ha conseguido resistirlos durante un tiempo, el resultado no es seguro. La Perdición que la posee está empleando sus poderes de revulsión sobre la multitud, con la esperanza de intimidar a Sharon para que se someta. No obstante, sus poderes de atracción (así como el carisma natural de la chica) no están del todo anulados. El resultado es una multitud súbita y extremadamente polarizada. Algunos siguen sintiéndose fuertemente atraídos por Sharon, mientras que otros no entienden lo que dice desde el estrado; sólo saben que no les gusta. Un murmullo bajo recorre la audiencia.

Si los personajes están allí, deben hacer tiradas de Fuerza de Voluntad (dificultad 6, dos éxitos como mínimo) para evitar verse atrapados en el frenesí de la emoción. Si no lo consiguen, su Naturaleza (y su opinión general acerca de Sharon) decidirá con qué lado se alinea. La multitud está en contra suya más o menos en una proporción de 60/20. Los no afectados pueden elegir un lado, o simplemente intentar apartarse del asunto.

A pesar de su poder, Sharon no es más que la chispa que enciende la mecha. La zona es un polvorín psíquico, y el espíritu de la ciudad original es fuerte aquí esta noche. Las energías del túmulo están actuando como catalizador, extendiendo las descontroladas facultades de Sharon mucho más allá de sus límites normales. La naturaleza del túmulo (visiones) está haciendo que muchos de ciudadanos vuelvan a sus recuerdos ancestrales. Sus raíces puritanas emergen a la superficie. La escena está tomando un parecido cada vez mayor a la quema de una bruja. Varios de los presentes pueden incluso estar teniendo visiones directas de la quema de la sanadora Wendigo.

Para complicarlo todo un poco más, tanto Dmitri como los Lobos Errantes han centrado sus miras en los acontecimientos. Dmitri y compañía están observándolo todo tras la multitud (si aún vive, puede que Rapta Pañales se encuentre con ellos). Los Lobos Errantes están todavía un poco más atrás, escondidos entre unos árboles cercanos. En una especie de reversión de sus papeles habituales, Dmitri intentará "rescatar" a Sharon (para sus propios fines), y es posible que los Lobos Errantes intenten acabar con ella porque huele ligeramente al Wym.

La parte de la multitud que es hostil a Sharon acaba imponiéndose, y la chica es bajada a la fuerza de la plataforma y arrastrada hacia la hoguera. Algunos están entonando "¡Quemad a la bruja!". Otros comien-

zan a hablar en idiomas extraños y a temblar incontrolablemente. Incluso mientras la están bajando a rastras de la plataforma, los personajes pueden percibirse de que Sharon no pide ayuda, sino que parece estar luchando fieramente con algún conflicto interno. Si presentan un frente firme en su defensa (haciendo disparos al aire, etc.), pueden ralentizar un poco el proceso, pero la multitud no está con ánimos de escuchar a razones, y puede que también se vuelva contra los agentes.

Si Dmitri y los Lobos Errantes intervienen, adoptarán la forma Grinos, introduciendo un significativo factor nuevo en la ecuación. Muchos de los congregados sufrirán el efecto del Delirio: la historia de la ciudad suma 2 a la dificultad de sus tiradas de Fuerza de Voluntad. Los agentes pueden ser un poco más resistentes esta vez. Los Lobos Errantes no se apartarán de su camino para herir a la multitud, y la presencia de Dmitri impide que ataquen a Sharon. A Dmitri no le importa causar daño a espectadores inocentes, pero tiene cosas mejores que hacer, así que las bajas entre la multitud serán probablemente intencionadas.

Comienza un intercambio de disparos y golpes. Dan Cascanueces y Andrew Lee se enfrentan en combate singular para decidir cuál es el verdadero Mjolnir. Si los agentes mantienen todavía su consciencia, es posible que puedan desempeñar un importante papel aquí, cuando se den cuenta de cuál es su bando. A causa del Velo, la multitud no recordará lo ocurrido. Cualquier Garou que muera volverá a su forma humana, sin dejar pruebas.

Dmitri intentará llevar a Sharon a su coche para una fuga rápida. Si esto resulta demasiado problemático (está dispuesto a sacrificar a Dan Cascanueces y a Hurd-Core, pero no a Janet Booth), decidirá que no vale la pena y se retirará en pronta retirada. Si considera que ha sufrido demasiado en la misión, hará un breve alto en el camino para matar a Michael Norge (aunque tendrá que apresurarse para hacerlo antes que los Lobos Errantes).

Epílogo

El enfrentamiento en la hoguera es probablemente el clímax de la misión. Si Rapta Pañales ha muerto, las cosas deberían calmarse considerablemente. Los agentes pueden quedarse durante unos días más en St. Claire si creen que aún quedan cabos por atar, pero lo más seguro es que se les llame de vuelta. Puede ocurrir lo siguiente:

Si Sharon Miller sobrevive, es probable que se interrumpa su suministro de Seducción. Se encontraba en la fase de desarrollo decisiva en si iba a necesitar o no la droga para completar la transformación. Puede recuperarse del todo en unas cuantas semanas y llevar una vida normal, o también terminar la metamorfosis, en cuyo caso es posible que Pentex (o los agentes)

intente hacerse con ella. Si Michael Norge y Brenda Thompson están muertos, Pentex no tendrá ningún registro de Sharon (era un proyecto privado). Sharon podría incluso abandonar St. Claire.

La policía local y el servicio de seguridad de Pangloss conseguirán impedir que los agentes investiguen la planta. Los abogados de Pentex pueden frenar cualquier investigación indefinidamente, de todas formas, el SAD no querrá verse envuelto en ningún follón legal y potencialmente de alto nivel.

Un exhaustivo análisis químico de los productos Pangloss no ofrecerá ningún dictamen concluyente (los ingredientes activos nacen de las Perdiciones). Los estudios behavioristas demostrarán que tienen un fuerte efecto sobre el público. Estas pruebas llevarán varios años. Si llega al público, este conocimiento puede perjudicar a Pangloss (o multiplicar sus ventas).

Si Michael Norge sobrevive, puede que su carrera en Pentex quede todavía peor.

En caso de que Robert Danforth descubra demasiado de los aspectos sobrenaturales del caso, será reclutado por el SAD.

Si los Lobos Errantes sobreviven, harán acudir a otros Garou (incluyendo algunos Wendigo) para celebrar Ritos de Purificación en el túmulo. Con el tiempo, es posible que éste vuelva a su estado original, salvando el alma de St. Claire.

Si los personajes consiguen alguna prueba tangible, o información útil para el SAD, recibirán una mención. Un éxito extraordinario podría ser premiado con un ascenso.

Escenas móviles

Las siguientes escenas quedan fuera de la cronología principal de la historia. Pueden ser activadas a discreción del Narrador o iniciadas por los jugadores.

Escena A

Si los agentes salvan a Anna Wheeler (o son vistos con Hill, o interrogando a Sharon Miller), se convertirán en una amenaza a ojos de Brenda Thompson, que convencerá a Michael Norge de ello. Éste prefiere hacer las cosas sin violencia en este punto, y se pondrá en contacto con el alcalde (Edmund Richards), que a su vez hará una llamada al FBI, quejándose de que los agentes están abusando de su hospitalidad (embellece algo las cosas) y pidiendo que se actúe en consecuencia. Es amigo del gobernador y puede armar tal alboroto que el FBI presione al SAD para que retire a sus agentes. Si los agentes pueden defender sus actos ante el departamento, tanto Marsha Crowe como Osbourne intercederán por ellos. Fiske protestará, pero se verá acallado.

Al final, los personajes deberían conseguir permiso para quedarse, pero el resultado será dudoso por

un tiempo. Esta lucha interna burocrática es típica de la comunidad de inteligencia. El Narrador debería interpretarla al máximo, obligando a los personajes a luchar para seguir en el caso.

Este proceso llevará uno o dos días, durante los cuales estarán ocurriendo otras cosas. Si los agentes permanecen en la localidad, es posible que Norge se vea forzado a considerar la posibilidad de un "desgraciado accidente".

Si Rapta Pañales continúa con vida, prescinde de esta escena.

Escena B

Túmulo de Norge Valley

Nivel: 2.

Celosía: 4.

Tipo: Visiones (Pesadillas).

Estructura tribal: Abandonado (antes Wendigo/Danzantes de la Espiral Negra).

Nota: Esta escena tendrá lugar si los personajes deciden investigar Norge Valley.

A lo largo de la aventura, el Narrador debería dejar caer algunos indicios de que Norge Valley es el centro de algo muy malo. Puede resaltarlos en los sueños de los personajes, o hacer que se sientan nerviosos e incómodos al acercarse a su perímetro (en el Loose Caboose, la residencia de los Wheeler o el instituto). Es posible que al final decidan que es necesario hacer alguna indagación.

Boun: Los agentes encontrarán Norge Valley inquietante desde el principio. El Narrador debería empezar la excursión de forma sutil (con pequeños presagios y portentos), y después ir ascendiendo en un *crescendo* de horror si los agentes siguen la pista. Lo primero que pueden ver los personajes es el cadáver de un ciervo bloqueando la carretera: ha sido atropellado por un camión y los cuervos se están cebando en él. Uno de ellos le arranca un ojo y vuela sobre los agentes con él en el pico. Hay una cierta cualidad intemporal en el valle: incluso aunque los agentes lleguen con la luz de la mañana, quedarán inevitablemente sorprendidos al ver alargarse las sombras con la puesta del sol. El valle suele estar cubierto por una niebla que en algunos lugares se mantiene incluso en el crepúsculo.

Unas 400 personas viven diseminadas por el valle. Muchos de sus hogares son estructuras de madera medio en ruinas o remolques. Los residentes de la zona son, sin excepción, torvos y hostiles. Se negarán directamente a contestar a las preguntas de los agentes o se mostrarán deliberadamente evasivos. Si los agentes se portan de forma demasiado curiosa puede que se encuentren frente a una turba que les perseguirá en dirección al matadero. Éste se encuentra al final de una vieja carretera vecinal obviamente fuera de uso. Un cartel oxidado ("Carnes Weston") indica lo que hay en esa dirección.



Centro: El Matadero Weston era un importante proveedor de productos vacunos y porcinos de la cadena O'Tolley's (una compañía de Pentex). A O'Tolley's le agradaban las pésimas condiciones sanitarias y la innecesaria crueldad empleada aquí contra los animales, pero Weston quedó fuera del negocio cuando O'Tolley's trasladó la mayor parte de sus operaciones de producción de carne al Amazonas. El lugar lleva más de 10 años abandonado. El horror del valle se concentra aquí, aunque el matadero es un síntoma, no la causa. El área bulle de actividad espiritual maligna (de hecho es una Cloaca), pero los agentes no percibirán esto, sino sólo que algo no marcha bien.

El Narrador debería ser sutil al principio en su evocación del ambiente. Los jugadores pueden hacer varias tiradas de Percepción + Empatía. Al principio, los únicos sonidos serán los del bosque a su alrededor. Pronto, sin embargo, los ruidos del bosque se convertirán en lo que suena como cerdos siendo sacrificados. Estos sonidos se encuentran justo en el límite de la percepción, y los agentes no deberían estar seguros de si los oyen de verdad o no. El lugar es decididamente escalofriante, y una neblina cubre el suelo. Los chillidos de los cerdos empiezan a sonar como gritos humanos, aullidos de lobos y risas inhumanas. Los personajes deberán pasar varias tiradas de Fuerza de Voluntad (a una dificultad creciente) o caer en trances hipnóticos. Pueden sufrir golpes de calor, sudores fríos, alucinaciones momentáneas e impulsos violentos.

El matadero conserva gran parte de su equipamiento original, y hay viejas salpicaduras de sangre en el suelo. Los análisis forenses demostrarán que se trata de sangre de cerdo y vaca. Los sonidos de animales moribundos y maquinaria en funcionamiento (sierras para huesos, bastones eléctricos para ganado, etc.) se hacen aquí más audibles. Algunos pisos están aislados acústicamente.

Si los agentes registran los terrenos en torno al edificio, encontrarán un sendero que conduce a un angosto y rocoso terraplén: se trata del emplazamiento de la ciudad original (ver la historia). Hay indicios del primer asentamiento, como cimientos de piedra. En el centro de estas estructuras hay una gran losa plana con una inscripción semigastada grabada en su superficie. Dice así:

*Y miré, y vi un caballo pálido; y el nombre de quien lo montaba era Muerte, y el Infierno le seguía.
Que Dios tenga piedad de nuestras almas.
Capitán John Arneith - Enero (?) 1695*

La losa está parcialmente hundida en la tierra, firmemente anclada en el lugar por las raíces que han crecido sobre ella y su propio peso. Es casi imposible apartarla sin herramientas. En el matadero, los agentes habrán visto varias palas, en la sala de mantenimiento. Esto podría ser calificado de afortunada coincidencia si levantar la losa fuese una buena idea. Con las palas, no llevará más de una

hora. Las visiones y los ruidos cesan mientras los personajes cavan. Al apartar la losa, hay una vaharada de aire rancio, y esto es lo último que los agentes recuerdan por un rato.

Cada personaje debe obtener al menos dos éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para sobreponerse a la agresión psíquica. Quien lo consiga se tambaleará hacia atrás, aturdido y medio cegado por el dolor. Se dará cuenta de que sus compañeros (los que han fallado) se encuentran en un profundo trance, imposible de romper. Las visiones que asaltan a los estupefactos agentes son algo familiares para ellos a causa de sus sueños, pero mucho más reales. Hay imágenes del asentamiento original, mezcladas con elementos de la vida del agente. Cada personaje tendrá que enfrentarse a una pesadilla por separado, y el Narrador debería hacer un aparte con el jugador y describírsele en privado. Estas visiones son parte de la función original del túmulo. Los Wendigo las empleaban en busca de iluminación, pero la infección del Wyrn ha retorcido el túmulo en una oscura y maligna parodia de su antiguo ser.

Visiones

a) El agente está de vuelta en el edificio J. Edgar Hoover. El mismo Hoover hace su aparición: lleva un impresionante vestido de cóctel de color negro y dice al personaje que tiene una misión para él. El agente y sus compañeros vuelan hasta Norge Valley y se unen a un grupo de colonos puritanos para, encabezados por el agente, proceder a la matanza de un poblado de indios desarmados. Los cuerpos son arrojados a una profunda fosa común; algunos viven todavía e intentan arrastrarse hasta la superficie. El agente ordena que sean enterrados vivos: está cubierto de los pies a la cabeza con un manto de sangre que respira.

b) El agente dirige una buena quema de brujas al viejo estilo en Washington, D.C. La víctima es una mujer india (la sanadora Wendigo). Una multitud de políticos clama por su muerte. Hay vendedores de recuerdos aquí y allá. El personaje se acerca a la pira con una antorcha y enciende la hoguera. Cuando la mujer empieza a gritar, el agente se encuentra a sí mismo atado al poste en su lugar. Las llamas devoran su carne, y puede oír el ruido de su piel crujiente y de la grasa al quemarse.

c) El agente está atrapado por la nieve en una cabaña con su familia. El viento se lamenta amargamente mientras pasa a través de las grietas de las paredes, y sólo queda un leño para el hogar. No hay comida. La familia llora de hambre. El personaje los mira y sus sollozos se convierten en cloqueos de pollos. El hambre le obnubila, y coge un hacha.

d) El personaje está en la misma cabaña, pero fuera se oyen los aullidos de los lobos, que van acercándose poco a poco. El personaje tiembla incontrolablemente con una mezcla de miedo y frío. La puerta se abre hacia dentro en una lenta explosión de astillas y nieve. Hay unas sombras enormes y farfullantes en la entrada, que emergen a la luz del fuego. Se trata de Garou en forma Grinos, pero extraños y retorcidos (son Danzantes de la Espiral Negra). Al personaje se le niega la habitual locura del Delirio. Es obligado a contemplar cómo los monstruos le desuelan vivo lentamente. Lo último que oye son los gritos de su familia y una repugnante risa.

Animamos al Narrador a incluir algunas visiones propias, apropiadas para los personajes. Las visiones duran sólo unos pocos minutos (aunque parecen mucho más largas) y serán probablemente la experiencia más intensa de sus vidas. Hay grandes posibilidades de sufrir daño psíquico permanente: cada personaje debe pasar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Un fallo significa que el personaje sufre un desorden mental temporal (a discreción del Narrador) que puede durar alrededor de una semana. Un fracaso indica que el trastorno es permanente y sólo puede ser curado mediante psicoterapia intensiva.

El pozo

Durante las tormentas de nieve de 1695, la tierra se congeló y los habitantes no pudieron enterrar a sus muertos. En lugar de ello arrojaron los cadáveres al pozo del pueblo, que cubrieron con una losa. El pozo es un cilindro de piedra y mortero, de unos ocho metros de profundidad. En el fondo hay un montón de huesos humanos. Los restos están moderadamente bien conservados para su antigüedad, y un forense podría sacar mucha información de ellos. Algunos cráneos tienen agujeros, lo que indica una muerte violenta. Los huesos han sido roídos por dientes animales y humanos. También hay diversos efectos personales cuidadosamente dispuestos en el fondo del pozo, el más valioso de los cuales es un juego de vajilla de porcelana perfectamente conservado, por el que un coleccionista podría pagar más de 15.000 dólares.

El gran premio está cerca del fondo del pozo, en una caja podrida de madera. Dentro, envuelta en una tela negra, está la calavera de un lobo. Es mucho más grande que la de un lobo ordinario, y muestra también algunas características humanas (la más notable es su mayor capacidad craneal). Tiene un agujero de bala, y hay una bala de plata achatada envuelta junto a ella. Es un descubrimiento importante; si los agentes se lo llevan a Osbourne, éste quedará muy complacido.

CASO CERRADO

CALENDARIO DEL CONTRATO DE ST. CLAIR

Mañana	Tarde	Noche	Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Cynthia Crawley			• Encuentro con los agentes		• Encuentro con los agentes						
Agente Danforth			• Llega Caboose		• Llega Caboose						
Dimitri y su banda			• Encuentro con los agentes		• Llega Caboose						
Robert Hill											
Sharon Miller											
Repta Pañales											
Pangloss											
Policia											



Personalmente, yo no me lo trago (los poderes psíquicos), pero me he encontrado con algunas cosas que no puedo explicar.

—Kenneth Lanning, Unidad de Ciencias del Comportamiento del FBI, Quantico, Virginia.



Hay agentes de parainteligencia de todo tipo, edad, color y forma, cada uno con su propia actitud. Aunque todos los agentes pasan por algún período de adoctrinamiento y adiestramiento ("lavado de cerebro"), los agentes de parainteligencia tienden a tener más libre albedrío que otros agentes del

gobierno. La proximidad a lo sobrenatural les despierta y les tiene en continuo movimiento, aunque sus agencias suelen mantener un ritmo frustantemente conservador.

Quién sabe, puede que el tipo que se sienta a tu lado en el autobús sea uno de ellos...



Apéndice: G-Men

Limpiadora (Asesina de la NSA)

Cita: Lo siento, socio. Sólo hago mi trabajo (¡BLAM!).

Preludio: Eres una ex asesina de la CIA y ocasionalmente a sueldo de la Mafia, actualmente una limpiadora de la NSA y una patriota americana de una pieza. Justo, así eres tú. Los timoratos te tildaron de sociópata, pero lo que era un inconveniente en el ejército pasó a ser una ventaja en la CIA. Papá era de la CIA; no es de extrañar que su niñita siguiese sus pasos. Estuviste en Centroamérica, en Beirut y en aquel peligroso trabajo de Los Ángeles. Allí fue donde te metiste en problemas: cierto escritor subversivo cabeza de huevo iba a denunciar públicamente a la Compañía, y tenía información realmente comprometida. Le metiste dos balas en el corazón, a bocajarro. Y él se limitó a darse la vuelta y sonreír con aquella mueca enloquecida y llena de colmillos que te ha hecho despertarte gritando cada noche del último año. Conseguiste salir de allí, pero todo había cambiado. Aunque la CIA no quiso escucharte, alguien de la NSA lo hizo. Fuiste transferida un mes más tarde.

Sugerencias de interpretación: Tienes una fachada exterior de

disciplina militar, pero dentro de ti hay un hirviente caldero de violencia. Para ti, matar es una segunda naturaleza, como respirar. Eres fría y metódica, y te molesta que haya criaturas ahí fuera que son más despiadadas que tú...

Equipo: Equipo básico del G-Man, chaleco de Kevlar, subfusil Uzi, daga de doble filo.



PROYECTO CREPUSCULO

Nombre:

Naturaleza: Bravucon

Rango: 1

Jugador:

Conducta: Currante

Nombre en Clave:

Crónica:

Agencia: NSA

Concepto: Limpiadora

Atributos

Físicos	Sociales	Mentales
Fuerza ●●●●●	Carisma ●●●●●	Percepción ●●●●●
Destreza ●●●●●	Manipulación ●●●●●	Inteligencia ●●●●●
Resistencia ●●●●●	Apariencia ●●●●●	Astucia ●●●●●

Habilidades

Talentos	Técnicas	Conocimientos
Actuar ●●●●●	Arma C. C. ●●●●●	Burocracia ●●●●●
Alerta ●●●●●	Armas de Fuego ●●●●●	Ciencias ●●●●●
Atletismo ●●●●●	Conducir ●●●●●	Cultura del Espionaje ●●●●●
Callejeo ●●●●●	Etiqueta ●●●●●	Informática ●●●●●
Esquivar ●●●●●	Música ●●●●●	Investigación ●●●●●
Empatía ●●●●●	Reparaciones ●●●●●	Leyes ●●●●●
Intimidación ●●●●●	Seguridad ●●●●●	Lingüística ●●●●●
Liderazgo ●●●●●	Sigilo ●●●●●	Medicina ●●●●●
Pelea ●●●●●	Supervivencia ●●●●●	Ocultismo ●●●●●
Subterfugio ●●●●●	Trato con Animales ●●●●●	Política ●●●●●

Ventajas

Númenes	Trasfondos	Méritos & Defectos
●●●●●	Aliados ●●●●●	
●●●●●	Influencia ●●●●●	
●●●●●	Recursos ●●●●●	
●●●●●	Equipo ●●●●●	
●●●●●	Rango ●●●●●	

Fe	Fuerza de Voluntad
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Maniobra/Arma	Tirada	Dific.	Daño	Dist.	Cad.	Carga	Ocult.	Rango

Salud

Magullado	☐
Lastimado -1	☐
Lesionado -2	☐
Herido -3	☐
Malherido -4	☐
Tullido -5	☐
Incapacitado	☐

Experiencia

Maniobra	Tirada	Dificultad	Dado
Carga	Des + Pelea	7	Especial
Presa	Des + Pelea	6	Fuerza
Patada	Des + Pelea	7	Fuerza +
Puñetazo	Des + Pelea	6	Fuerza

Fe de erratas La Última Cena

Y una precaución más: los soldados están provistos de "varas de sangrado", bastones de metal de metro y medio terminados en una afilada cuchilla. Los soldados deben mantener sin sangre a los cautivos, no hasta dejarles secos, pero sí de forma que permanezcan atontados: tienen experiencia en esto (tanto con humanos como con vampiros), y son unos expertos juzgando en qué medida se debe sangrar a un prisionero para mantenerle quieto pero vivo. Guardan cuidadosamente la sangre extraída en jarras con tapa. Si alguno de los personajes se las ha arreglado para conservar su voluntad en la escena anterior, rindiéndose a Hardestadt, no se le sangrará a menos que cause problemas. Si todo lo demás falla, los guardias pueden abrir una ventana e inundar el carruaje con la letal luz del sol.

* Los personajes que permanezcan despiertos durante el viaje pueden intentar hablar con los guardias: los hombres son bastante lacónicos, y no dirán nada a los nuevos Vástagos aparte de que sirven fielmente a Hardestadt. Si los personajes empiezan a hacer demasiadas preguntas, los soldados aplicarán sus varas con más vigor sobre los preguntones.

El viaje es agitado y agobiante, pero muchos de los personajes estarán dormidos o todavía bajo los efectos del trauma de su repentino Abrazo y los resultados del mismo. A primeras horas de la noche siguiente, los carruajes llegan a su destino, el castillo Deverick.

Cuando en la Factoría recibimos un libro de la imprenta solemos abalanzarnos sobre él con pasión, con frenesí. Y por lo general, lo primero que detectamos son los errores. Cuando estás en este negocio percibes los libros con otros ojos, te fijas en los tipos de letra, en la proporción de los titulares, en la calidad de los escaneados,... lo cual te hace perder la perspectiva en muchos casos.... En otros simplemente la cagas con mayúsculas, y este ha sido uno de ellos.

En la fase final de La Última Cena leímos las pruebas de impresión, y echamos el vistazo habitual a los fotolitos, sin percatarnos de enorme error tipográfico del párrafo adjunto aparecido en la página 54 del libro original. Parece ser que a la fotomecánica le "saltó" el tipo de letra en esa página....

En fin, tirón de orjas para ellos y para nosotros, por supuesto por no percatarnos.

Para vosotros, un divertido pasatiempo (que ya inventara Marvel Comic al publicar las primeras Secret Wars). Aquí tenéis el párrafo original, sin trampa ni cartón....

Por cierto, estamos habilitando una sección de erratas en nuestra página de internet (porque hay más, sí y en otros libros... si queréis consultarla ya sabéis: www.distribucion.es. Y quedamos a la espera de vuestros comentarios, sugerencias e ideas....

Formulario

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza:
Conducta:
Agencia:

Rango:
Nombre en Clave:
Concepto:

Atributos

Físicos

Fuerza ●○○○○
Destreza ●○○○○
Resistencia ●○○○○

Sociales

Carisma ●○○○○
Manipulación ●○○○○
Apariencia ●○○○○

Mentales

Percepción ●○○○○
Inteligencia ●○○○○
Astucia ●○○○○

Habilidades

Talentos

Actuar ●○○○○
Alerta ●○○○○
Atletismo ●○○○○
Callejero ●○○○○
Esquivar ●○○○○
Empatía ●○○○○
Intimidación ●○○○○
Liderazgo ●○○○○
Pelea ●○○○○
Subterfugio ●○○○○

Técnicas

Arma C. C. ●○○○○
Armas de Fuego ●○○○○
Conducir ●○○○○
Etiqueta ●○○○○
Música ●○○○○
Reparaciones ●○○○○
Seguridad ●○○○○
Sigilo ●○○○○
Supervivencia ●○○○○
Trato con Animales ●○○○○

Conocimientos

Burocracia ●○○○○
Ciencias ●○○○○
Cultura del Espionaje ●○○○○
Informática ●○○○○
Investigación ●○○○○
Leyes ●○○○○
Linguística ●○○○○
Medicina ●○○○○
Ocultismo ●○○○○
Política ●○○○○

Ventajas

Númenes

●○○○○
●○○○○
●○○○○
●○○○○
●○○○○

Trasfondos

Aliados ●●●●
Influencia ●●●●
Recursos ●●●●
●○○○○
●○○○○

Méritos & Defectos

Fe

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Fuerza de Voluntad

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Salud

Magullado ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -2 ☐
Herido -3 ☐
Malherido -4 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Maniobra/ Arma	Tirada	Dific.	Daño	Dist.	Cad.	Carga	Ocult.	Rango

Experiencia

