

[WWW.TEMPLODEHECATE.COM](http://WWW.TEMPLODEHECATE.COM)

# Sangre con Intereses

UN MODULO PARA MUNDO DE TINIEBLAS  
POR KETHER

# Sangre con intereses

*El dinero y no la moral es el principio de las naciones fuertes.*

–Thomas Jefferson

Módulo breve para el nuevo **Mundo de Tinieblas** (pero puedes adaptarla al Mundo de Tinieblas *clásico*, ver más abajo) en el que unos personajes de la policía o la Interpol deben descubrir el conflicto de intereses que existe entre dos vástagos de Viena.

Nota que algunos detalles quedan al libre albedrío del Narrador para ajustarlo a la historia y necesidades de la crónica de los personajes. La narración presupone que los personajes jugadores pertenecen a algún cuerpo de policía de alto rango, la policía científica o la Interpol que es reasignada para llevar el caso. Si cambias la ubicación del módulo (por defecto en Viena, Austria) a otra como Chicago, Estados Unidos, la policía de alto rango podría ser el FBI.

Necesitarás para jugar este módulo el **Libro básico de Mundo de Tinieblas** y, en menor medida, **Vampiro El Réquiem**.

## MUNDO DE TINIEBLAS CLÁSICO

Si lo prefieres, puedes jugar **Sangre con intereses** en el viejo/clásico Mundo de Tinieblas. Sólo necesitas un **Vampiro La Mascarada** y es recomendable el suplemento del “Año del Cazador” **Proyecto Crepúsculo** para crear los personajes jugadores humanos. Considera a Max como un Vampiro de 11ª generación y sus disciplinas son: Potencia 1, Fortaleza 2, Dominación 2 y Fascinación 1.

## Trasfondo

El príncipe vampírico de la ciudad de Viena, Franz Weisner del Clan Ventrue, es también propietario del importante banco *Investor Brothers* de Austria con inversiones de todo tipo dentro y fuera de la nación, y que posee generosos beneficios gracias a negocios “sucios” como armas, “fármacos”, especulación inmobiliaria, etc., todo ello convenientemente enmascarado por innumerables empresas tapadera.

Una de estas inversiones estaban destinada a un club de juegos de apuestas de Viena, *Money Dispenser*, que a su vez era propiedad de otro vampiro, también del Clan Ventrue, conocido como Max Geld; sin embargo, en el mes de abril del año pasado el Sr. Geld no pudo hacer frente a los letras del crédito del banco del príncipe, y este se hizo con todas las propiedades del vástago. Desde entonces *Money Dispenser* lleva operando bajo el régimen de un comité ejecutivo compuesto por cinco hombres de confianza Kurk Schosser, el ghoul de Franz Weisner que hace las veces de CEO de *Investor Brothers*.

Max Geld se sintió ultrajado por el robo de su negocio (y de su “rebaño” para alimentarse). Lleva planeando su venganza desde entonces, y piensa acabar con los mortales que ahora regentan *Money Dispenser*,

es decir, los cinco miembros del comité ejecutivo nombrados por el banco. Para ello se ha valido de convertir en un ghoul-esclavo a un miembro de un grupo radical marxista llamado “Sichel” (“Hoz” en alemán). El ghoul, Gernet Bloch, es un joven de 28 años algo violento que se ha valido de la fuerza obtenida por la sangre vampírica de Max para cumplir su ideal bajo el concepto maquiavelico de que “el fin justifica los medios” y para cuando los personajes han sido llamados para investigar los sucesos, ya se habrá cobrado dos víctimas.

Ni Weisner ni Schosser piensan que Geld está implicado en estos asesinatos, puesto que en verdad las personas del comité ejecutivo de *Money Dispenser* realizan muchas más funciones dentro de la jerarquía del banco y no han descubierto aún la relación.

## Hilo de la narrativa

La aventura es libre para que los personajes investiguen las pistas a su placer y tú como Narrador hagas “girar” la historia hacia el camino que sea más satisfactorio de cara al suspense y la diversión. A continuación describimos algunas pistas que podrían investigar los personajes y escenas que podrían ocurrir a lo largo de la aventura. En el apartado de protagonistas podrás encontrar descripciones de los personajes no jugadores y otras pistas que podrás ofrecer a los investigadores.

## Los puñales

El homicida utiliza siempre el mismo modelo de puñal para asesinar o “marcar” a sus víctimas. Los cuchillos tienen un pomo ornamentado con pseudo gemas de cristal rojo y formas serpentiles. Si buscan por Internet (Astucia + Informática) sabrán que se venden en una tienda de Toledo (España) y son el modelo “Dragón”. Si preguntan directamente a la tienda de Toledo, les indicarán que venden a otras tiendas de Europa, y no les costará convencerles de que les pase un listado del registro de ventas (Manipulación + Persuasión) en el que una tienda de armas antiguas de Viena figura que se hizo un pedido de 5 dagas. El tendero de la tienda local recordará haber entregado esas cinco dagas por encargo a un hombre alto y bien parecido que pagó la mercancía en efectivo hace 2 meses. Si le preguntan la hora a la que recogió las dagas, recordará que antes de cerrar (que ya era de noche).

## Los bares de Benjamin

Puede que los personajes visiten la zona de bares donde dejó el coche Benjamin Egger para averiguar si alguien vió algo (si preguntan en el banco a alguna secretaria, Benjamin era conocido por buscar “pare-

## MUNDO DE TINIEBLAS

jas” de forma... insistente). En el *superpub* “Aperture”, cuya entrada individual ronda los 75 euros, una tirada de Astucia + Callejeo les llevará hasta un camarero que recordará que el último día que Benjamin pasó por el pub (que fue el día de su muerte) uno hombre, rubio, con rastas y de aspecto sospechoso andaba por ahí. Lo recuerda porque desentonaba mucho. También recuerda que se fue antes que Benjamin. (Nota para el Narrador: sí, se trata de Gernet Bloch, su asesino).

### Sichel

Si se informan sobre las actividades de Sichel (preguntando a Paul Renner o mirando periódicos, en Internet, et al.), podrán saber que en su haber tienen muchas protestas, la más radical la protagonizaron hace 7 meses delante de *Money Dispenser* quemando algunos bienes públicos

Si los personajes visitan la casa *okupa* de Sichel (ver en protagonistas a **Minerva Zweig**), no encontrarán nada de valor en su investigación, excepto una declaración de que esa gente está en contra de las actividades sin ética de *Investor Brothers* pero que negarán (y se escandalizarán) que estén implicados en los asesinatos. No obstante sí admitirán que quemaron algunos contenedores delante de *Money Dispenser* hace 7 meses, algo de lo que no están orgullosos pero de lo que tampoco se arrepienten. Si preguntan sobre Geld (Presencia + Persuasión) pueden averiguar que él fue el que incitó esa protesta; el resto de la gente de Sichel le considera algo “violento” e incluso cambiado desde lo del *Money Dispenser*. No saben porque, pero lo encuentra distante y errático.

### Persecución

En algún momento de la investigación, cuando estén intentando dar con Geld (del que no hay constancia de residencia habitual, excepto la casa ocupa de Sichel), puede que le vean de lejos y este inicie una carrera para escapar de los personajes. Si se ve acorralado luchará (y demostrará su poderío físico), pero no hasta la muerte. Luego podrán interrogarlo, pero pasará al menos dos días antes de que siquiera vaya a colaborar con una dirección (hasta que la sangre de su amo sea diluida de su cuerpo, momento en el que se sentirá menos “apegado”). Puedes usar las reglas de persecución de **Mundo de Tinieblas**, página 61.

### La lista de víctimas

En la lista de objetivos de Geld hay cinco víctimas. Las dos primeras ya han muerto, la tercera morirá el tercer día (a menos que los personajes jugadores sean muy rápidos en sus pesquisas) y el resto, probablemente, puedan salvarse si los investigadores actúan a tiempo, pero como Narrador puedes optar por darles un destino más macabro, si consideras apropiado.

Todas las víctimas morirán a manos de Gernet Bloch puesto que su “amo” vampírico, Max Geld, no desea ensuciarse las manos para evitar que sigan un rastro hasta él.

- **Benjamin Egger (Muerto)**: soltero, 37 años, murió hace dos semanas, se le encontró en su vehículo (un turismo negro) con un puñal en el corazón, aunque la muerte se produjo por la ruptura del cuello. Su defunción fue certificada hace 16 días y está ya enterrado, necesitarán una orden para desenterrarlo que llevará 3 días. *Narrador: Bloch le estaba esperando en el asiento de atrás, forzó la puerta mediante fuerza bruta (gracias a la potencia de su sangre y la disciplina física Poderío).*
- **Werner Raich (Muerto)**: casado, 49 años, tenía dos hijos de 23 y 19 años, murió en su casa (en la cuarta planta), la puerta no fue forzada, su familia estaba de vacaciones en París. Su cadáver se encontró en su cama, con un puñal clavado en su corazón y esta sí fue la causa de su muerte. Su defunción se certifica hace 3 días y es el detonante para llamar a los personajes jugadores “especializados” a investigar el caso. *Narrador: Bloch subió por los balcones usando su Poderío para completar su crimen mientras Raich dormía.*
- **Joseph Goldberger**: 36 años, recientemente divorciado, será asesinado al día siguiente de que comiencen a investigar los personajes los homicidios en la calle “de atrás” de *Money Dispenser*, mientras estaba orinando, después de haber bebido de más (a causa de la pena de su divorcio). La muerte será producida nuevamente mediante la penetración en el corazón de una cuchillo.
- **Claudia Haider**: 52 años, viuda, madre de cuatro hijos ya emancipados. Severa y calculadora, pero algo tensa cuando descubra que el homicida posiblemente cuente con matarla a ella también.
- **Roland Schega**: 61 años, casado, sin hijos. Bastante mayor, detesta especialmente a los antisistemas y los culpará de los homicidios.

## El final

El fin último para terminar el misterio es que los personajes encuentren el refugio de Max Geld. Para ello, una vez hayan descubierto la relación que hay entre los cinco posibles víctimas (*Money Dispenser*), sabrán que el anterior dueño era Max Geld y que tiene motivos para querer deshacerse de ellos. Antes vivía en el propio *Money Dispenser*, pero no se conoce ubicación conocida actualmente en los archivos de la base de datos de la policía de Austria. La mejor manera de averiguarlo es hablando con su ghoulish-peón, Gernet Bloch. También pueden poner un anuncio en la prensa, y al día siguiente una persona anónima llamará diciendo que vive en su mismo edificio, en el sótano.

El vampiro hablará un poco con los personajes, pero está hinchado de orgullo y de hambre, y piensa que podrá con todos los investigadores (y es posible que así sea), por lo que les revelará que, en efecto, él es cerebro de la trama de asesinatos de banqueros y que se han metido en un lío que van a pagar con sus

vidas.

Luego les atacará.

Si crees que los personajes no saldrán de esta y quieres darles otra oportunidad, tras un par de turnos de combate, puede reventar la puerta un enviado del príncipe, **Franz Weinsner**, que atravesará el corazón de Max con una estaca, salvando a los jugadores.

Les dirá que si quieren respuestas, pueden acompañarle, si insisten en saber quién es él, les dirá que es alguien que trabaja para *Investor Brothers*.

## El príncipe

El enviado les llevará en una limusina hasta los sótanos de *Investor Brothers*, un piso inferior al parking de vehículos. Allí les recibirá Franz Weinsner y tras las presentaciones les dirá lo siguiente:

*“Llevo siguiendo vuestros progresos desde que la policía local empezó a investigar los asesinatos de mi gente. Para mí, sois como una inversión, para evitar pérdidas, pérdidas mortales en este caso. Y estoy satisfecho con vuestro trabajo. Antes de que me preguntéis nada, debéis saber que no sé lo que habéis visto o lo que creéis que habéis visto, pero la policía me ha dicho que el caso está cerrado ya con la captura y confesión del chico antisistema. Una desgracia para su familia y un fracaso para la sociedad, que lástima. Os pido como aliado que no intentéis indagar más sobre este asunto, pues hay cosas que deben quedar en el ámbito privado. Lo digo por vuestro propio bien.”*

*“Eso es todo. Gracias por vuestros servicios agentes. Tengan una buena noche.”*

Franz Weinsner no aceptará preguntas y les invitará a retirarse.

## Epílogo

Lo que ha dicho el príncipe es cierto. Todas las vías de investigación quedarán cerradas para los personajes, y el juez culpabilizará a Bloch de los asesinatos por ideología política. Si insisten en querer profundizar en el asunto, serán llamados al orden y sus superiores les pedirán que vuelvan a la central. El caso está cerrado. Por ahora.

## Protagonistas

### Minerva Zwëig

**Cita:** “No vengáis de guais conmigo por favor, ya sé que sois la pasma.”

**Trasfondo:** 26 años. Feminista, pacifista, organizadora del movimiento marxista “Sichel” de Viena. No se lleva especialmente bien con Bloch, pero no aceptará ninguna acusación sin pruebas. Hace unos meses su organización, animados por Bloch, prendieron fuego a algunos coches y contenedores delante de *Money Dispenser* a modo de protesta, lo que supuso algunas detenciones. No está orgullosa de ello pero aun así defenderá a su gente.

### Habilidades

**Persuasión (reserva de dados 5):** Minerva sabe guardar un secreto delante de la policía.

**Empatía (reserva de dados 6):** no es fácil engañar a

esta señorita.

### Paul Renner

**Cita:** “Es curioso que cuando muere una persona rica, el cuerpo (de policía) no escatime en recursos humanos para dar con el criminal...”

**Trasfondo:** 37 años. Inspector de policía de Viena. Asistente de los personajes en su pesquisas sobre los asesinatos. Al cargo de la investigación hasta que es reemplazado por los jugadores, pero no se lo ha tomado como algo personal, sin embargo está molesto con la jerarquía de la policía por haberle reemplazado por “evidentes” presiones de *Investor Brothers*. Ayudará a los personajes sin interponerse en su camino.

### Habilidades

**Armas de fuego (reserva de dados 7):** Renner es un buen tirador.

**Empatía (reserva de dados 5):** el olfato de todo buen policía para descubrir las mentiras.

**Política (reserva de dados 4):** lo que hay que hacer y como para salir indemne de cualquier enfrentamiento con la jerarquía política de la policía.

### Kurk Schosser

**Cita:** “Apreciamos la neutralidad y diligencia de la policía para esclarecer estos asesinatos, pero me gustaría recordarles que *Investor Brothers* ha donado una generosa cantidad de dinero a su departamento para que investiguen todos los cauces posibles.”

**Trasfondo:** ascendido a CEO de *Investor Brothers* hace 15 años, Kurk aparenta tener 40, pero en realidad ronda los 55. Su envejecimiento se detuvo cuando se convirtió en el gohul de más confianza de Franz Weinsner. Desde entonces ha seguido fielmente las órdenes de su amo vampírico haciendo las tareas “diarias” que el no puede hacer por la luz del sol.

**Consejos de interpretación:** si los personajes visitan *Investor Brothers*, la recepción pasará a los personajes directamente con Schosser. La conversación con Schosser no tendrá muchos frutos, excepto que no le darán información confidencial de ningún tipo sobre los clientes o inversiones que hace el banco y les pedirá que sean diligentes con la investigación de los asesinatos, sugiriéndoles que la organización Sichel probablemente están detrás de esto.

### Habilidades

**Subterfugio (reserva de dados 7):** de la boca de Schosser suelen salir más mentiras que verdades.

**Sociedad (reserva de dados 7):** protocolo es todo lo que hace falta saber en su posición de CEO de *Investor Brothers*.

## MUNDO DE TINIEBLAS

### Gernet Bloch

**Cita:** “¡No entendéis nada, pero toda esa gente eran alimañas detestables y están mejor muertos!”

**Facción:** Sichel

**Clan:** Ventrue

**Atributos:** Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 2, Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 2

**Habilidades:** Academicismo 2, Ocultismo 2, Pericias 2, Política 3, Armamento 2, Atletismo 3, Fullerías 3, Pelea 3, Sigilo 2, Callejeo 2, Intimidación 2, Subterfugio 1

**Méritos:** Aliados 2 (Sichel)

**Moralidad:** 5, **Voluntad:** 4

**Virtud:** Justicia, **Vicio:** Ira

**Iniciativa:** 5, **Defensa:** 3, **Velocidad:** 11, **Salud:** 8

**Disciplinas:** Poderío 2, Vigor 1

**Vitae por turno:** 3/1

**Equipo:** puñal ornamentales (daño 1L)

### Max Geld

**Cita:** “La venganza es un plato que se sirve con intereses...”

**Clan:** Ventrue

**Alianza:** Independiente

**Abrazo:** 1993

**Edad aparente:** 30 años

**Atributos:** Inteligencia 3, Astucia 3, Aplomo 2, Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4, Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 3

**Habilidades:** Academicismo 2, Ciencia 1, Ocultismo 1, Política 3, Armamento 2, Armas de fuego 1, Atletismo 1, Conducir 2, Pelea 3, Empatía 2, Expresión 1, Intimidación 2, Persuasion 3, Sociedad 3, Subterfugio 4

**Humanidad:** 4, **Voluntad:** 5

**Virtud:** Prudencia, **Vicio:** Envidia

**Iniciativa:** 6, **Defensa:** 3, **Velocidad:** 10, **Salud:** 8

**Potencia de sangre:** 3

**Disciplinas:** Poderío 1, Vigor 2, Dominación 2, Pesadilla 1

**Vitae por turno:** 12/1

**Equipo:** ninguno de importancia