

AGENTES
DE LA
NOCHE

THE
DRACULA
DOSSIER

Shadow
Largo

LIBRO DEL DIRECTOR

OPERACIÓN

EDOM:

LOS GATOS MONTESES ENCUENTRAN HIENAS,
LOS CHIVOS SE LLAMAN UNO AL OTRO;
ALLÍ REPOSA LILIT Y ESTABLECE SU MORADA.

- ISAIAH 34:14,
UNA PROFECÍA ACERCA DE EDOM

INFORME SÓLO PARA SUSTANIOS

En 1893, el visionario jefe de una red de espionaje de la División de Inteligencia Naval británica (NID), cuyo nombre en clave era «Peter Hawkins», puso en marcha un plan para reclutar al espía perfecto: un vampiro. Los agentes de inteligencia británicos destinados en la frontera turca, concretamente el médico militar George Stoker y el orientalista trotamundos Ármin Vámbéry, habían descubierto pruebas de la existencia de los vampiros durante la guerra ruso-turca de 1877-1878; tras investigar más a fondo durante la década posterior, recopilaron una plétera de misteriosos documentos ocultistas y estudios científicos poco conocidos para defender sus argumentos. Sus investigaciones proporcionaron a la NID una posible clave para despertar y controlar a los vampiros mediante la novedosa ciencia de la vulcanología. Las energías telúricas que vivifican y preservan a los vampiros (quienes sólo pueden descansar en su «tierra natal») bien podrían ser una

fuerza arcana o una ley natural secreta, pero los métodos eran lo bastante sólidos para realizar las primeras pruebas.

EXPERIMENTOS AUDACES

Bautizada «operación Edom» por la profecía vampírica de Isaías, aquella prueba inicial arrojó resultados prometedores. Hawkins contactó con un vampiro llamado Drácula, que había despertado o cobrado fuerza por el terremoto rumano del 17 de agosto de 1893. Se dispuso un encuentro y se establecieron un piso franco y un cuartel general en Inglaterra. Luego las cosas se torcieron. Drácula hizo prisionero a su contacto y traicionó a la NID, unos forasteros (posiblemente vinculados con servicios de espionaje extranjeros) se involucraron en la operación, y Hawkins solicitó una intervención. Entonces Hawkins desahuciado, y los agentes de Edom sobre el terreno tuvieron que hacerse cargo ellos

mismos de la operación. Expulsaron a Drácula de Inglaterra y le dieron caza en su tierra natal, donde (durante la gran erupción y terremoto del 31 de agosto de 1894) acabaron con él a base de cuchilladas y mala leche.

O eso creían.

La NID acudió a Bram, el hermano de George Stoker, para que redactara el informe posterior a la acción. Bram Stoker, quien ya había retocado las memorias públicas de George sobre la guerra ruso-turca con fines propagandísticos para el Ministerio de Asuntos Exteriores, entregó un borrador que, aun en su sensacional formato novelístico, revelaba demasiadas confidencias. El NID censuró su texto y le hizo reescribirlo, esta vez no como un informe final, sino como desinformación, una tapadera ficticia para los rumores que Edom pudiera haber suscitado. Pero también conservaron aquel primer borrador, el texto original no editado de *Drácula*.

MEDIDAS DESESPERADAS

En 1940, Gran Bretaña estaba sola frente a un Eje en expansión. Si Alemania lograba que Rumanía se incorporase a su alianza, tendría petróleo para continuar la guerra según los términos del Reich; si Gran Bretaña podía mantener a Rumanía neutral, aún tendría una oportunidad. El MI6 se agarró a un clavo ardiendo y reactivó Edom. Del informe de Stoker se desprendía claramente que Drácula no había perecido definitivamente; no lo habían matado del todo. Pero en vez de llevar a Drácula hasta Inglaterra, el nuevo plan consistía simplemente en liberarlo y volverlo contra el gobierno de Antonescu, aliado de Hitler; y de ser necesario, respaldarlo como nuevo líder de Rumanía. Edom instruyó a un equipo de la Dirección de Operaciones Especiales (SOE) y lo envió a Rumanía para despertar a Drácula e implicarlo en la guerra. El terremoto del 10 de noviembre de 1940 mató a 1.600 personas y derribó edificios desde Bucarest hasta el Mar Negro.

Aquel fue el primero en una serie de desastres. Antonescu se unió formalmente al Eje ese mismo mes. Drácula se hizo de rogar y tomó por tontos a los mandos de la SOE. La Guardia de Hierro fascista, irritada porque se le había negado su parte del botín, llevó a cabo un conato de golpe de estado contra Antonescu en enero, suscitado por el asesinato de un agente alemán de la Abwehr, el comandante Helmut Döring de la Luftwaffe. La Wehrmacht intervino junto con el ejército rumano para aplastar el levantamiento en medio de un pogromo masivo contra los judíos de Bucarest. Drácula había desaparecido sin dejar rastro, posiblemente muerto de nuevo, pero Edom había fracasado.

Uno de los agentes de la SOE dejó una especie de diario en forma de anotaciones en su informe de la misión: un ejemplar del *Drácula* no editado de Stoker. Aquel texto anotado se guardó una vez más a buen recaudo. Edom no; no del todo.

CACERÍAS SECRETAS

La búsqueda del «quinto hombre» estuvo a punto de destruir el MI6 en la década de los sesenta; la caza del topo de Angleton destrozó la CIA a principios de los setenta. En 1977 le llegó el turno a Edom. Los nuevos infiltrados llegaron

desde Rumanía. De algún modo, su Departamento de Información Exterior (DIE) y la Securitate habían fundado una red de espionaje en Gran Bretaña con un alcance casi sobrenatural. Secretos filtrados desde Londres aparecieron en Bucarest; la Securitate puso en marcha una prometedora red del MI6 en Transilvania; la identidad de Oleg Gordievski, el principal infiltrado del MI6 en el KGB, corría peligro de ser descubierta. El nuevo jefe del MI6 («C»), sir Maurice Oldfield, ordenó detener las fugas y localizar al topo. El aparato de Edom husmeó y prometió resultados con premura y discreción.

Edom debía hallar la red de espionaje que Drácula había dejado en Londres; después de todo, como concluyeron los analistas *a posteriori*, había tenido meses para establecerla en 1894 y el poder para mantenerla operativa mucho después de su supuesta muerte. Edom regresó a los Balcanes con el pretexto de asegurar los restantes activos del MI6. El 4 de marzo de 1977, otro terremoto sacudió Rumanía. Los agentes de Edom derribaron puertas en Whitechapel y eludieron preguntas en Whitehall, siguieron a espías en Bucarest e intercambiaron mentiras en Bonn. Durante un tiempo fue habitual en Londres presenciar detenciones a plena luz del día de las que nunca se hacían eco los periódicos. Y entonces todo acabó. Oldfield se retiró como «C» en febrero de 1978. En julio del mismo año, Ion Mihai Pacepa, jefe adjunto de la sección de inteligencia exterior de Rumanía, desertó y se pasó al bando estadounidense. Ceaucescu inició una purga cada vez más paranoica de subversivos y disidentes que acabaría por derrocarlo.

¿Qué ocurrió? ¿Había descubierto Edom al topo? ¿Era acaso el único topo de Drácula? ¿Fue toda la operación una excusa para despertar al conde como activo contra los comunistas, o quizá parte de una jugada del esbirro de Drácula infiltrado en el MI6 para desviar sospechas? ¿Hicieron otro trato Drácula y el MI6? ¿Se involucró la CIA en el juego? Un analista de Edom de nivel medio que operaba bajo el nombre en clave «Cushing» estudió el problema lo mejor que pudo. Llamó «Van Sloan» a su homólogo de la SOE en 1940; dos Van Helsing cinematográficos que habían dado caza a Drácula en dos generaciones distintas. «Cushing» añadió

sus anotaciones, pero pocas respuestas, al expediente Drácula. Luego lo devolvió a los archivos e instaló un sistema de notificación automática para que no pasara inadvertido.

ACTIVOS CLANDESTINOS

El 4 de octubre de 2011 un nuevo terremoto sacudió Rumanía, como tantos otros en la década previa. Pero éste disparó el aviso que «Cushing» había instalado en el sistema informático del MI6, que a su vez comprobó otros parámetros: pérdida de activos del MI6 en Rumanía, asesinatos en Londres, conversaciones en canales alemanes. Cuando todas esas condiciones fueron verificadas, se puso en marcha la segunda parte del plan establecido por «Cushing»: enviar advertencias a despachos del MI6 y el GCHQ. Edom detuvo la mayoría, pero no todas. Una analista no autorizada por Edom vio la alerta y se puso a indagar en los archivos. Lo que descubrió fue el expediente Drácula y la nueva encarnación de Edom. Tras los ataques terroristas del 7/7, Edom había recordado al MI6 que disponían del activo perfecto para las represalias: un asesino sobrehumano que había pasado décadas de su vida en guerra contra el islam. Y la existencia de Drácula se podía negar categóricamente: ¡era un personaje de ficción!

La analista comenzó a llevar su propio registro, añadiendo anotaciones al expediente como hicieran sus predecesores. Adoptó el nombre en clave «Hopkins» y tomó nota de las huellas ensangrentadas de Edom y el rastro de cadáveres dejado por Drácula. Para entonces el vampiro ya no sólo mataba a miembros de Al Qaeda, pero Edom seguía protegiéndolo, quizá subvertido por la conspiración del propio Drácula. O tal vez Edom confiaba en integrarlo plenamente en su red, perdonando o incluso justificando los daños colaterales, para triunfar por fin donde Hawkins y Harker habían fracasado.

Hopkins estudió el borrador de Stoker y sus anotaciones. Hizo copias de seguridad. Fue cuidadosa... pero no lo suficiente. Ahora ha desaparecido, pero no sin antes enviaros a vosotros el expediente Drácula.

Es hora de abrir el documento... y de dar carpetazo a Edom, y al propio Drácula, de una vez por todas.

COMO USAR ESTE LIBRO:

ABRIR

EL EXPEDIENTE

Estoy plenamente convencido de que los acontecimientos aquí descritos tuvieron lugar, sin ningún asomo de duda y por increíbles e incomprensibles que puedan parecer a primera vista. Y aún tengo más claro que deben seguir siendo incomprensibles en cierta medida, aunque los avances en psicología y ciencias naturales puedan, en los años venideros, ofrecer explicaciones lógicas a sucesos tan extraños que, en la actualidad, ni los científicos ni la policía secreta logran entender.

— Bram Stoker, prefacio del autor a la edición islandesa (1901) de Drácula

ANTES DE EMPEZAR ESTE CAPÍTULO, retrocede y lee el informe SÓLO PARA SUS OJOS si no lo has hecho ya.

¿QUÉ ES EL EXPEDIENTE DRÁCULA?

El expediente Drácula es un recurso ficticio del juego, el primer borrador del *Drácula* de Bram Stoker. Escrito originalmente como un informe posterior a la operación Edom en 1894, fue clasificado por el Gobierno de Su Majestad para orientar a los agentes de Edom en misiones posteriores sólo cuando fuese estrictamente necesario. Dos de esos agentes, asignados a misiones de Edom en 1940 y 1977, añadieron sus propias anotaciones a una copia del expediente, proporcionando algunas respuestas y muchas pistas. En 2011, esa copia cayó en manos de una tercera habitante del mundo de las sombras de Gran Bretaña, que añadió sus propias notas; y cuando

ella se desvaneció sin dejar rastro, el documento acabó en los ordenadores de los personajes jugadores (o en sus propias manos). El expediente Drácula es la versión anotada del *Dracula Unredacted*

The Dracula Dossier (en inglés y cursiva) es una campaña colaborativa e improvisada para *Agentes de la noche*, en la cual unos heroicos agentes darán caza y (esperemos) finalmente destruirán a Drácula, al tiempo que evitan (y probablemente desvelan) un programa secreto de vampiros del MI6 conocido como Edom. ¿Qué entendemos aquí por colaborativa e improvisada? En muchos sentidos, eso lo decides tú como Director.

Se trata de una *campaña colaborativa* porque no impone una perspectiva única. Bram Stoker planteó una mitología que nosotros hemos transformado de una lucha clara entre el bien y el mal a una especie de película sobre espías. En este libro proporcionamos un telón de fondo y varias docenas de pistas potenciales, pero tú puedes alterar esta trama y los jugadores no tienen por qué seguir esas pistas. Como Director, puedes responder por tu cuenta algunos de los grandes misterios de esta campaña, pero quizá los jugadores te sorprendan con sus propias conclusiones. ¡A veces resulta más divertido dejar que los jugadores lleven el hilo de la trama! Ellos deciden qué pistas

son importantes por el mero hecho de seguirlas; tú reaccionas a sus decisiones con información y peligros, siguiendo el ritmo y la estructura del cine de espionaje. Puede que los jugadores lleguen a un callejón sin salida del que tendrás que sacarlos sin perjudicar el flujo narrativo. O quizá se resistan a avanzar hacia el peligro, en cuyo caso deberás asegurarte de que el peligro avance hacia ellos. El resultado final puede ser épico, enrevesado, ingenioso y sorprendente; lo ideal es que esté cargado de suspense o sea francamente terrorífico.

Se trata de una *campana improvisada* porque los jugadores eligen su propio camino en la investigación del misterio partiendo de las numerosas pistas proporcionadas por el texto de ++*Dracula Unredacted*++. Los jugadores escogen las ideas y tramas que les parecen más atractivas o evocadoras, el orden en que quieren abordarlas y las medidas o tácticas que adoptan. Luego tú improvisas las respuestas a sus actos, tanto de los individuos con los que tratan como de los enemigos que acechan en las sombras: Edom y Drácula. Puedes decidir qué pistas resultan ser falsas o trampas mortales, o bien dejar que las decisiones de los jugadores simulen la intuición de espías y agentes veteranos: ¡dondequiera que decidan indagar será justo donde se profundice más en el misterio! Sus deducciones determinan tu conspirámid; las pistas que ofreces con los PNJ y dejas en escenarios de crímenes pueden conducirlos a descubrimientos sorprendentes y horrores escalofriantes.

No hay dos campañas de *The Dracula Dossier* que se desarrollen de la misma manera ni establezcan un mismo trasfondo. En una campaña, Quincey Morris podría desvelarse como un hombre lobo que trabaja para una novia descontenta de Drácula; en otra, quizá fuese un abnegado agente del Servicio Secreto dispuesto a darlo todo por sus amigos.

¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?

Las anotaciones de *Dracula Unredacted* constituyen pistas: este volumen ofrece docenas de significados potenciales para cada una de ellas. Con ambos libros dispones de la materia prima necesaria para dirigir una campaña abierta en la que los agentes de los jugadores seguirán las

pistas crípticas y referencias sospechosas que consideren oportunas.

INFORME SÓLO PARA SUS OJOS: Este capítulo ofrece una visión general del trasfondo de Edom. Los agentes avezados sabrán deducir todo lo que contiene esta sección a partir de las anotaciones del expediente Drácula, así que puedes mostrársela a los jugadores (o al agente que tenga la puntuación más alta de Espionaje) como ayuda de juego después de que los personajes hayan tenido ocasión de leer el expediente en el juego.

ABRIR EL EXPEDIENTE: ¡Es el capítulo que estás leyendo ahora mismo! En él se citan unas pautas básicas para facilitar la labor del Director, y se plantean ciertas preguntas que deberías responder (al menos provisionalmente) antes de empezar a dirigir la campaña. Algunas de esas respuestas cambiarán más adelante, y quizá prefieras variar o prescindir de nuestras premisas; es perfectamente normal.

LA RED DE 1894: En este capítulo se describe a los protagonistas de la novela de Stoker, los agentes originales de la primera operación Edom, y se les atribuye una variedad de posibles motivaciones que van desde víctimas inocentes hasta activos del gobierno, pasando por lacayos vampíricos. Después se ofrece una selección de *legados*, descendientes o sucesores del grupo original de 1894, todos con sus propias motivaciones y posibilidades.

ANTAGONISTAS: Este capítulo recoge las puntuaciones y habilidades de las fuerzas enemigas a las que se enfrentarán los agentes. En la primera sección se describen las fuerzas de oposición directa: soldados, espías y vampiros al servicio de Edom, Drácula o ambos. También se proporcionan detalles sobre *terceras fuerzas* que podrían llegar a intervenir: otros vampiros, monstruos y proyectos vampíricos dirigidos por gobiernos extranjeros.

PERSONAS: Sesenta y seis personajes, muchos de ellos mencionados en las anotaciones ya sea directamente o por su alias. Se presentan agrupados por fechas (1940, 1977 y 2011) y con tres versiones para cada uno: como inocente atrapado en el horror y el peligro, como activo de Edom u otra agencia de espionaje, o como esbirro

de Drácula y su conspiración. Se dan además nombres alternativos y distintas descripciones físicas para poder reutilizarlos como otros PNJ en caso de necesidad; también se les atribuye un papel en la trama que te permitirá colarlos en la Red de Contactos de los personajes jugadores o introducirlos en escenas aparentemente fortuitas.

NODOS: Veintinueve organizaciones o grupos a los que se alude en las anotaciones, o que con toda probabilidad aparecerán en el transcurso de la investigación. Cada uno se presenta con una fachada inocua, como parte de la red Edom o como herramienta en la conspiración de Drácula, para que puedas adaptarlos a tus necesidades narrativas. Con las conexiones adecuadas podrás introducir un nuevo PNJ o saltar a un nuevo escenario cuando sea menester.

LUGARES: Cuarenta y ocho lugares a los que se hace referencia en las anotaciones, que se definen como objetivos «fríos» (improductivos) y como pistas activas «calientes». Al igual que los nodos, estos también presentan una variedad de posibles conexiones en forma de personas, nodos y objetos que sirven para atraer (o empujar) a los agentes hacia el corazón del misterio. Otros catorce «planos generales» describen ubicaciones genéricas apropiadas para peleas o persecuciones, o bien para narrar en plan montaje el camino a la siguiente escena importante.

OBJETOS: Veintisiete objetos (libros, obras de arte y artefactos misteriosos) que los agentes podrían encontrar o tener que localizar. Cada uno de ellos se describe y presenta como un objeto importante, circunstancial o fraudulento. También se ofrecen posibles conexiones con la trama, entre ellas su paradero actual en el mundo de la campaña.

ESQUELETOS DE ESCENARIOS: Este capítulo muestra cómo combinar todo este material en una campaña satisfactoria de magnitud épica y terror gótico. Se incluyen ejemplos prácticos de cómo diseñar un escenario partiendo de unas pocas notas hasta darle una estructura propia del cine de suspense.

COLOFONES: Estos finales opcionales constituyen un cierre apoteósico hacia el que conducir la historia en vez de dejar que se desarrolle por sí sola. Si quieres que Drácula tenga un plan

DRÁCULA SIN EL EXPEDIENTE NO CENSURADO

Si por algún motivo no quieres dar a tus jugadores el placer bibliófilo de hojear el texto anotado de *Dracula Unredacted*, puedes utilizar un ejemplar normal de la novela (o alguno con anotaciones de un estudioso de *Dracula*, que ya hay varios publicados). Los agentes descubren que Drácula es real, que la novela es exacta en su mayor parte y que deben acabar con el conde (también puedes revelar la existencia de Edom desde el principio de la partida o bien mantener en secreto durante un tiempo la existencia de una operación para controlar vampiros en el seno del MI6). No dispondrán del material que Edom obligó a Stoker a suprimir de su informe, y carecerán de las conclusiones y revelaciones de las posteriores anotaciones, pero aun así tendrán bastante para dar caza a Drácula. Todo lo que tienes que hacer es darles un vector de entrada al misterio: un confidente moribundo, un documento

recuperado (como el expediente de Lennart mencionado en la página 206 del manual básico de *Agentes de la noche*), una transmisión interceptada... cualquier excusa que les dirija a uno de los encuentros descritos en este libro. A partir de ahí, pueden seguir el rastro hasta el castillo de Drácula sin necesidad de mirar siquiera la novela. Puede que George Smiley descubra conspiraciones a través de un meticuloso proceso de deducción, pero zurrar a los malos y gastar puntos de Interrogatorio funciona igual de bien. Tú procura que los agentes siempre tengan pistas clave que les lleven a cada escena, porque los jugadores no podrán consultar las anotaciones para buscar otras pistas cuando se queden atascados. Quizá de vez en cuando tengas que proporcionarles pistas adicionales o soplos de contactos, o pedir un gasto de Geografía Humana o Criminología que rellene algunos espacios en blanco de la conspirávide.

Ten en cuenta que al principio de la campaña deberás introducir los conceptos de la misión de la SOE en 1940, la caza del topo de 1977 y, lo que es más importante, la operación antiterrorista actual, de lo contrario los jugadores se centrarán en la información de 1894 y pasarán por alto lo demás. Deja pistas que los alejen del incidente original y apunten a la turbia historia de la operación Edom en los siglos XX y XXI. Un Director cruel podría mantener el «verdadero» expediente fuera de su alcance, convirtiéndolo en una leyenda del submundo del espionaje, un santogrial que los agentes tendrán que buscar mientras combaten a Edom y a los secuaces de Drácula. Un Director especialmente cruel podría hacer que Edom *creyera* que los agentes poseen el verdadero expediente, cuando lo único que tienen es una edición barata de la novela popular en formato rústico.

DRÁCULA SIN DRÁCULA

No vamos a juzgarte si no te gusta Drácula. Haces muy mal, pero no vamos a juzgarte. No pasa nada; tal vez opinas que el mito está muy trillado, que el vampiro tradicional ya no da ningún miedo. Quizá no puedas disociar a Drácula de todas las parodias y chistes que se han hecho sobre él. Puede que las malas imitaciones de Bela Lugosi sean para *Agentes de la noche* lo que la película *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* es para

D&D. Y lo que aún tiene más perdón: puede que tu concepto molón de los vampiros no encaje con el tratamiento que damos aquí a Drácula.

En ese caso, lo que tienes en las manos no es una aventura, sino un compendio de PNJ, lugares, nodos conspirativos, objetos y monstruos con escasa o ninguna relación entre ellos. Aunque tus jugadores no vayan a cazar a Drácula en Transilvania, vas a necesitar un montón de espías retirados, siniestros mafiosos

de Europa del Este, expertos excéntricos, contactos misteriosos y desafíos trepidantes para las partidas de *Agentes de la noche* ambientadas en cualquier otra parte del mundo (y admitámoslo, muchas van a suceder en Rumanía por poco que te guste Stoker). Clávale una estaca a Drácula, asume que Edom nunca existió (o que fue clausurada en 1894) y usa este libro como un surtido de recursos vampíricos para tus propias aventuras.

FORMATO DE LAS ANOTACIONES

Las notas al margen del *Dracula Unredacted* están numeradas y etiquetadas individualmente según su autor. Las iniciales VS corresponden a Van Sloan (pág. 87), CU es Cushing (pág. 92) y HO se refiere a Hopkins (pág. 117). Por ejemplo, si en este libro aparece la referencia HO137, sabrás que esa

anotación en concreto fue escrita por Hopkins, y que es la número 137 de *Dracula Unredacted*.

El índice de anotaciones de las páginas 347–349 te permitirá ir un paso por delante de los jugadores. Si deciden investigar la anotación 50, consulta el índice y te dirigirá a las secciones de

este libro más pertinentes para esa anotación. En este índice no figuran todas las anotaciones; algunas son notas evocadoras pero redundantes, callejones sin salida, pistas falsas u oportunidades para que establezcas tus propias conexiones con la conspiración.

épico (resucitar a una antigua deidad, conquistar Rusia) o que su muerte ocurra en una montaña o en su tumba, establece un colofón como meta de la campaña.

CAMPAÑAS ALTERNATIVAS: Este capítulo esboza algunas opciones para dirigir la campaña con influencias de otros géneros, como los Mitos de Cthulhu o las novelas de aventuras sobre proyectos

nazis secretos. El último entorno de campaña descrito, Cuarta generación, permite a los jugadores asumir papeles generacionales como activos de Edom en 1893, agentes de la SOE en 1940.

PREMISAS BÁSICAS

Incluso las campañas más improvisadas deben tener un punto de partida. *The Dracula Dossier* parte, fundamentalmente, de la novela *Drácula*, escrita por Bram Stoker. Esto proporciona al Director y a los jugadores una referencia común, tanto narrativa como de ambientación. Aún mejor, soslaya el problema potencial de tener una ayuda de juego tan extensa como es una novela: seguro que alguno de los jugadores la ha leído (y si no, deberían hacerlo, en serio), pero incluso quienes no conozcan la obra maestra de Stoker estarán más o menos familiarizados con su argumento, y como mínimo les sonarán algunos nombres (Van Helsing, Mina, Drácula, Transilvania). Con eso debería bastarles para ubicarse.

EL DRÁCULA PREDETERMINADO

Se asume que los vampiros de esta campaña pertenecen por defecto a la *Línea Dracula* descrita en el manual básico de *Agentes de la noche* (págs. 143–145), aunque no a esa conspiración específica. Según el manual básico, los vampiros de la *Línea Dracula* son un ejemplo de vampiros malditos, aunque también funcionan relativamente bien como vampiros sobrenaturales. En la página 59 de este suplemento se define al vampiro telúrico, una variante alternativa del origen mutante.

Si hasta ahora la naturaleza de tus vampiros ha sido distinta, simplemente trátalos como si hubieran sido manifestaciones aisladas sin relación con la corriente principal de la infestación, o bien considera que Drácula es un espécimen único engendrado por la confluencia del origen «normal» del vampirismo y las singulares energías geológicas que convergen alrededor de su castillo. De igual modo, si tu campaña ya ha planteado una conspiración vampírica diferente operando en Europa, Gran Bretaña o (sobre todo) Rumanía, puedes revelar que ha formado parte de la conspiración de Drácula desde el principio, o bien empezar a eliminarla: Drácula está moviendo ficha y apartando a sus rivales como hizo con sus enemigos feudales en vida.

Esta campaña también da por hecho que Drácula aún pretende gobernar Gran Bretaña, igual que en 1894, aunque ha aprendido a ser paciente desde entonces. Hasta qué punto han avanzado sus planes es algo que debes responder para tu propia campaña (ver pág. 28). También se asume que Drácula es un ser maligno, por muchas células de Al Qaeda que se coma.

Lo que esta campaña no supone es que el conde Drácula de la novela, el individuo que encabeza la conspiración, sea el mismo Vladislav III Drácula, también conocido como Vlad Tepes el Empalador, el histórico vaivoda de la Valaquia del siglo XV (y no de Transilvania). Stoker no tuvo suficiente acceso a los registros históricos para aclarar el asunto, y tergiversó deliberadamente el discurso de Van Helsing al respecto. La campaña funciona básicamente igual con independencia de que Drácula sea o no Vlad; en la página 29 se ofrece un análisis pormenorizado de las distintas posibilidades.

Puede surgir cierta confusión sobre el uso del término «Renfield» en este suplemento: con él nos referimos tanto al epónimo devorador de bichos original de 1894 (ver página 38) como a cualquiera de los esbirros dotados de poderes vampíricos por Drácula. El uso concreto debería quedar claro en su contexto. Cabe destacar que los humanos con poderes vampíricos al servicio de Edom (si los hay) no utilizan este término; se llaman a sí mismos «Jacks», por Jack Seward.

EL EXPEDIENTE PREDETERMINADO

Como todo buen recurso narrativo, el expediente Drácula sirve para justificar la trama. Edom matará para recuperarlo; Drácula (si sabe de su existencia) matará para destruirlo. La hipótesis por defecto es que «Hopkins» no subió el expediente a internet, ni siquiera a los servidores clandestinos donde sólo merodean servicios de seguridad, delincuentes y terroristas. ¿Por qué?

- «Hopkins» era físicamente incapaz de subirlo. Alguna característica del

expediente interfería con el escaneo, eludía su herramienta de reconocimiento óptico, cortaba la conexión por cable o modificaba la URL. O tal vez, como ocurre con el propio Drácula, tomar una imagen electrónica del expediente sea simplemente imposible. Quizá haya un poco de la sangre de Drácula en la encuadernación, derramada durante la operación de 1940. O puede que Edom le echase algún tipo de maldición goécica para evitar tal eventualidad. (En **HO147** se queja de los problemas que le da el escaneo.)

- «Hopkins» sabía que, si subía el expediente, el GCHQ la localizaría, el MI5 o Edom intervendrían y ella acabaría en un lugar muy desagradable. (Ésta es la explicación que da en **HO172**.)
- «Hopkins» no quería otorgar una gran victoria propagandística a Al Qaeda revelando la participación de Edom (y por tanto, del MI6) en un montón de asesinatos reprobables. (Cualquier agente con **Geografía Humana** puede predecir las funestas consecuencias para los civiles occidentales si esta historia saliese a la luz.)
- «Hopkins» no creía que fuera lo correcto. Su ética profesional y su condición de inglesa no le permitían hacer trampas en el juego y defraudar a los suyos emulando a Assange. (**Es-pionaje** o **Psiquiatría** pueden servir para deducir este motivo leyendo sus anotaciones.)

En cuanto a su aspecto físico, el expediente se asemeja a la típica carpeta gubernamental que prolifera en todos los cubículos de oficinas desde Járkov hasta Kansas City. Una vez que caiga en sus manos, los jugadores podrán plantearse almacenar o divulgar su contenido según estimen oportuno.

NOMBRES REALES Y EN CLAVE

Muchas de las anotaciones dan «KGB» (también llamados «nombres en clave») a las personas mencionadas. Además de reflejar la práctica habitual de espías y analistas, esto mantiene vivas la incertidumbre y la improvisación: si BULSTRODE puede ser un farolero del MI6,

un periodista inaguantable o un mafioso rumano, da más opciones de juego. Y por supuesto, cualquiera de esas personas podría hallarse bajo el control de Drácula, ser el último heredero de los Van Helsing o cualquier otra cosa. Esa parte depende de ti, aunque también puede insinuarse sola durante la campaña.

Así, al principio de un escenario, una vez que los jugadores se hayan fijado en una pista, consulta la *tabla de nombres en clave* (página 345) para ver quién podría desempeñar el papel del alias en cuestión. Tarde o temprano los jugadores podrían «deducir» que se trata de otra persona, pero la tabla te brinda unas cuantas posibilidades iniciales. Una vez que tengas decidida su verdadera identidad (ya sea por tu cuenta o, más probablemente, de común acuerdo con los jugadores), anota su nombre real en el espacio en blanco de la última columna.

Si el Director piensa que esto requiere demasiado papeleo, o que tanta improvisación es de *hippies*, puede limitarse a proporcionar de primeras a los jugadores el nombre real que ha escogido para el PNJ, y luego todos pueden hacer como si el nombre en clave no existiera.

De forma muy similar, este libro emplea los nombres familiares de Stoker para el elenco principal de 1894, tanto por su reminiscencia gótica como para evitar malentendidos y consultas constantes. Puedes decidir que, siendo una época más ingenua del espionaje, Stoker no se molestó en ocultar los nombres de los principales protagonistas, o bien obviar esta peculiaridad y disfrutar de la interpretación a la hora de buscar una casa que pertenece a «un tal Van no sé qué; ¿Hellman? ¿Helltown? Helsing, eso es» en un mundo en el que *Drácula* lleva más de un siglo publicándose y ha dado lugar a docenas de superproducciones cinematográficas. «Van Helsing». «Ah, ¿como en la película?». «Sí, como en la película».

O también puedes poner énfasis en la pregunta «¿quiénes fueron exactamente la primera generación de Edom?», manteniendo a los jugadores en la incertidumbre incluso sobre los nombres legendarios. Si Harker, Westenra, Seward y demás eran nombres en clave, hallar sus nombres reales es otra pista como que se puede investigar (en las descripciones de *Los originales* de las páginas ++32–40++ sugerimos algunos nombres reales para la red de 1894).

Descubrir que ese reportero gráfico o esa ejecutiva de una petrolera son en realidad herederos del pasado de Edom constituye una recompensa aún más gratificante.

LA CAMPAÑA PREDETERMINADA

Los detalles de una campaña de *The Dracula Dossier* dependen de ti y de tus jugadores, pero su estructura puede ajustarse cómodamente a la estructura de una campaña habitual de *Agentes de la noche* tal y como se define en las páginas 116 y 193–194 del manual básico.

LA CONSPIRÁMIDE DE DRÁCULA

My revenge is just begun! I spread it over centuries, and time is on my side.

— Drácula

Siendo Drácula el reaccionario medieval que es, su conspiración encaja perfectamente en la estructura de una conspirámide. Por ejemplo:

NIVEL 6: El mismísimo Drácula.

NIVEL 5: Sus Novias (pág. 57) si ha aprendido a delegar desde 1894, o bien Orlok (pág. 70), o en su defecto un legado vampírico de confianza. Si Drácula está al mando de la organización o la ha subvertido, el MI6 va aquí. Si controla toda Rumanía, su principal órgano de control nacional (el SRI [pág. 156], el Órgano de Control del Primer Ministro [pág. 153] o cualquier otro) encaja aquí. La secta satánica de Drácula (pág. 55) podría ocupar este nivel o alguno inferior, dependiendo de lo importante que sea para sus operaciones.

NIVEL 4: Un legado menos crucial, o un sicario de una Novia. Si Drácula sólo dirige Edom, esa organización va aquí, al igual que ciertas autoridades locales como el SRI (pág. 156) o la mafia rusa en Rumanía. Cualquier banco al que haya subyugado también podría estar en el nivel 4.

NIVEL 3: Los Ruvári Szgany van aquí o en el nivel 2, como controladores de ámbito provincial o local. Si Drácula sólo controla partes del gobierno de Rumanía, esas partes aparecen aquí: el Ministerio de Turismo, la Administración Forestal Nacional o las fuerzas especiales rumanas, por citar algunos ejemplos.

El nivel 2 y el nivel 1 se pueden dejar casi totalmente a elección de los jugadores: lo

primero que verán es un nodo de nivel 1, las pistas que sigan conducirán a un nodo de nivel 2, y así sucesivamente. Juega con los niveles 1 y 2 hasta que se hagan una idea de los peligros que les aguardan en la Europa de Drácula y la Inglaterra de Edom, y luego presionales para que vayan ascendiendo por la jerarquía.

No necesitas rellenar ni una sola casilla por adelantado, con la posible excepción de incluir Edom o el MI6 si decides que han sido subvertidos por el conde. Recuerda, Drácula no tiene que tomar todas las decisiones de una organización, dirigir sus operaciones ni lavar el cerebro a todos sus líderes para que aparezca un nodo en la conspirámide. Le basta con dominar a una o dos figuras clave, que luego impartirán órdenes (aparentemente legítimas) a sus subordinados u ofrecerán sugerencias a sus superiores. Pero si una organización aparece como nodo en la conspirámide, Drácula puede clavar las zarpas en cualquiera de sus miembros si eso hace que la aventura funcione mejor.

Al trazar tu esbozo inicial, tal vez quieras asegurarte de que haya al menos un nodo en cada nivel y una línea entre cada nivel de la conspirámide, o quizá prefieras confiar en que los jugadores descubran una conspiración que no necesites definir de antemano. En cualquier caso, es casi seguro que acabarás usando la conspirámide como un esquema de la historia (véase *Agentes de la noche*, pág. 159) a medida que los jugadores vayan aportando sus propios detalles.

Los nodos descritos en las páginas 140–164 son sólo algunas de las organizaciones que pueden o no formar parte de la conspirámide de Drácula. Las personas de las páginas 78–139 también pueden conducir a nodos, ya sea de forma implícita o explícita: la presencia de un periodista conlleva la existencia de un periódico o un canal de televisión, por ejemplo. Consulta las descripciones de los distintos niveles de la conspirámide en el manual básico (*Agentes de la noche*, pág. 158) y aplícalas a este escenario. Eres libre de especular, inventar y añadir cualquier cosa que te parezca apropiada, horripilante o ambas cosas.

UN EJEMPLO DE CONSPIRÁMIDE

La conspirámide de Drácula propuesta en la página 17 constituye un ejemplo de un esbozo inicial. Drácula está en la cima,

CONSPIRÁMIDE DE DRÁCULA DE EJEMPLO

6 NÚCLEO DIRIGENTE

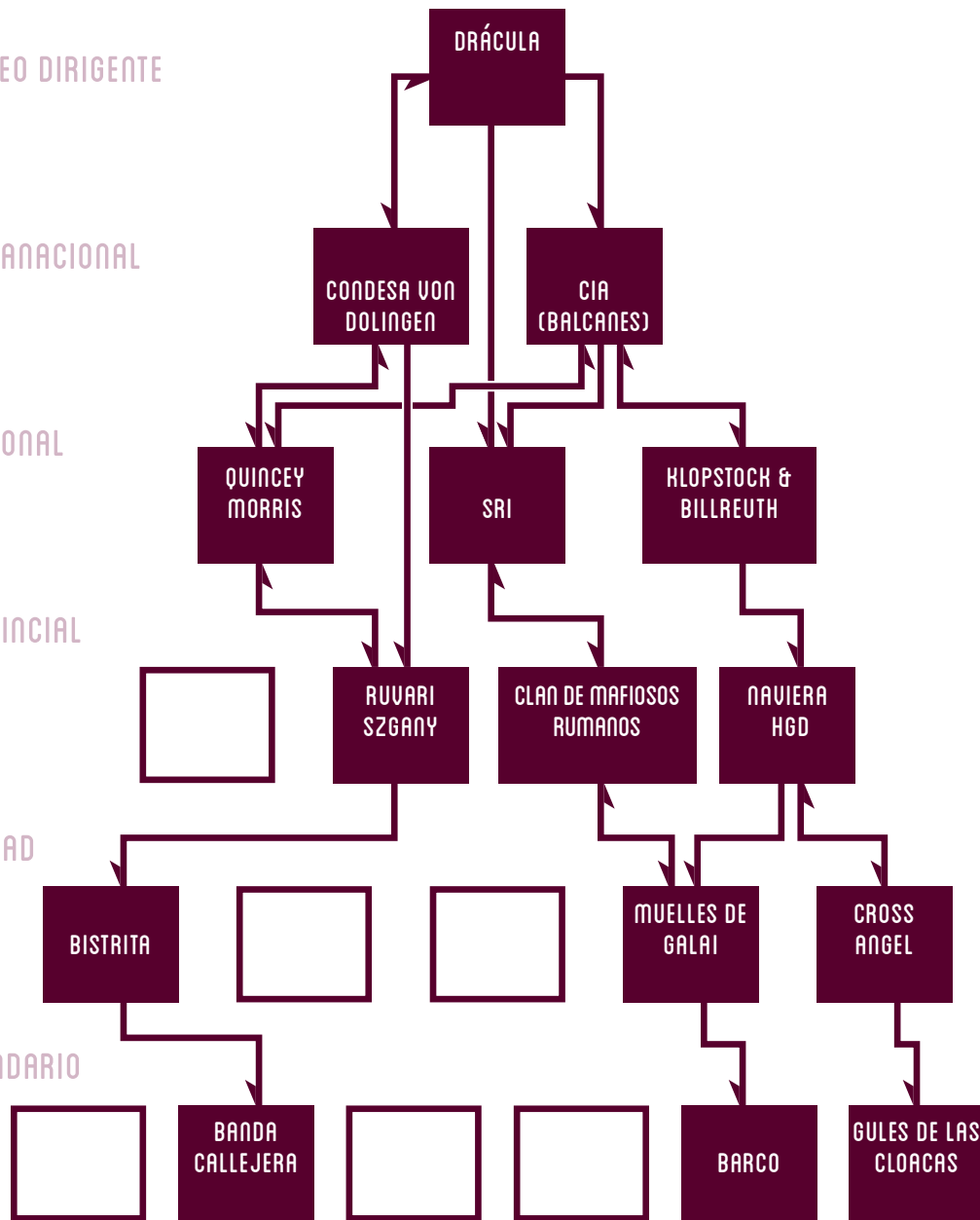
5 SUPRANACIONAL

4 NACIONAL

3 PROVINCIAL

2 CIUDAD

1 VECINDARIO



con la condesa von Dolingen (una de sus Novias, pág. 57) como principal lugarteniente. Para subvertir las expectativas, Drácula usurpó las operaciones de la CIA en los Balcanes. ¿Fue con la desertión de Pacepa en 1978? ¿Durante la guerra de Irak, cuando los estadounidenses agradecían contar con aliados voluntariosos? ¿A través de Quincey Morris, convertido en sicario inmortal por la condesa a las afueras de Múnich? La CIA, al ser grande, poderosa y con ingentes recursos, pasa al nivel 5, aunque Drácula sólo controle realmente su presencia en Europa del Este.

La CIA controla el SRI y considera a Morris un activo. Klopstock & Billreuth financia las operaciones de la CIA en los Balcanes, otra forma de que Drácula controle a la CIA. El resto es bastante simple: el banco controla la naviera, que a su vez lleva el almacén desde donde se controla a los gules de Londres; los Szgany de Morris cumplen la voluntad del Amo en la ciudad de Bistríta (próxima al castillo de Drácula). El nivel 1 está casi totalmente en blanco o muestra nombres genéricos: los jugadores decidirán lo que contiene

en función de las personas y lugares que investiguen.

Cabe señalar que puedes ampliar fácilmente esta conspirámide para añadir a Edom en el nivel 4, al M16 en el nivel 5, y así con otras. O incluir una compañía petrolífera para dar más protagonismo a Morris, la CIA y otros elementos estadounidenses. O sustituir a Quincey por el comandante no muerto Dörner de la operación de 1940, si los jugadores deciden que un espía nazi muerto merece ser un jefe de alto nivel. Esto es sólo un boceto, no hay nada grabado en piedra.

LA VAMPIRÁMIDE DE DRÁCULA

He must, indeed, have been that Voivode Dracula who won his name against the Turk, over the great river on the very frontier of Turkey-land. If it be so, then was he no common man; for in that time, and for centuries after, he was spoken of as the cleverest and the most cunning, as well as the bravest of the sons of the "land beyond the forest." That mighty brain and that iron resolution went with him to his grave, and are even now arrayed against us.

— Van Helsing

Drácula no es un adversario pasivo. Lo más probable es que sea un caudillo valaco de considerables dotes estratégicas. Aunque su vida anterior fuera más pacífica, el conde vampiro posee el instinto de lucha de un tigre que, citando a Van Helsing, «merodea sin cesar». El Director modela las respuestas tácticas de Drácula a los ataques de los agentes usando esta vampirámide personalizada. Funciona tal y como se explica en las páginas 189–192 del manual básico de *Agentes de la noche*, pero como corresponde a la naturaleza de Drácula, es mucho más peligrosa y brutal que las vampirámides convencionales.

FILA UNO: ESPIAR AL ENEMIGO

SEGUIMIENTO DE AGENTES (RATAS O BÚHOS): Drácula sigue los pasos de los agentes. Como es probable que hayan demostrado ser problemáticos o peligrosos, utiliza ratas en zonas urbanas y búhos en zonas rurales. Percatarse de un seguimiento tan poco convencional en una etapa tan temprana del enfrentamiento requiere una tirada de **Sentir el Peligro** de Dificultad 8 (7 si los agentes hacen un gasto de **Vampirolología** o de la habilidad más relevante entre **Supervivencia Montaraz** y **Supervivencia Urbana**). Ni siquiera las tiradas con éxito permitirán a los agentes determinar cuánto sabe Drácula, que siempre será más de lo que debería. El personaje será consciente de que es literalmente imposible permanecer fuera de la vista de todas las ratas de Londres, perros salvajes de Bucarest y búhos de Transilvania, pero gastar 2 puntos de **Vigilancia** o **Disfraz** por agente en cada sesión contribuye a minimizar su

exposición. Si los agentes no se dan cuenta de que los vigilan (o no hacen el gasto para pasar más desapercibidos), se aplican las condiciones de Rumanía descritas en la página 203 a todos los sitios a los que viajan.

SEGUIMIENTO DE FUENTE: Drácula envía esbirros para vigilar a tantos individuos de las Redes de Contactos, Fuentes de Estabilidad y demás allegados de los agentes como pueda, haciendo hincapié en las mujeres. Esto podría formar parte de un barrido general del perímetro de seguridad, o bien un acecho selectivo. Su objetivo es averiguarlo todo sobre los contactos humanos de los agentes, del mismo modo que identificó a Mina y Lucy en 1893. En Rumanía utiliza a los Ruvári Szgani (pág. 147) o a la policía rumana (pág. 154); en Gran Bretaña recurre a uno de sus activos convertidos allí, posiblemente el agente del MI5 (pág. 122), la periodista (pág. 120) o el farolero del MI6 (pág. 123), o bien les ordena que usen a sus propios subordinados o activos (ideal para personajes retirados en 1977, como el adjunto del MI5 descrito en la pág. 95). Observar a los espías y seguir su pista hasta sus superiores (con sendas Confrontaciones de **Vigilancia**) es un método estupendo para que los agentes asciendan por la conspirámide.

INTERROGATORIO EXTREMO: Drácula elige al agente más débil y entra en sus sueños, donde vence su resistencia y absorbe sus recuerdos y planes (hizo lo mismo con Renfield y Lucy en 1894.) Ha de estar en la misma ciudad que su objetivo; además, esta proyección onírica se ve bloqueada por ajos y crucifijos. Trata la proyección onírica de Drácula como un ataque mental (*Agentes de la noche*, págs. 127–128); el vampiro interroga al agente en sueños durante tres noches, y debe realizar con éxito el ataque mental en todas ellas. Gastará muchos puntos de **Aberración** para conseguirlo, sobre todo si sus primeros intentos fracasan.

PRIMERA NOCHE: El agente soñador revela detalles superficiales sobre el agente y su equipo; competencias generales, nombres en clave habituales, etc. Drácula y sus secuaces disponen ahora de una reserva genérica de equipo de 3 puntos (*Agentes de la noche*, pág.

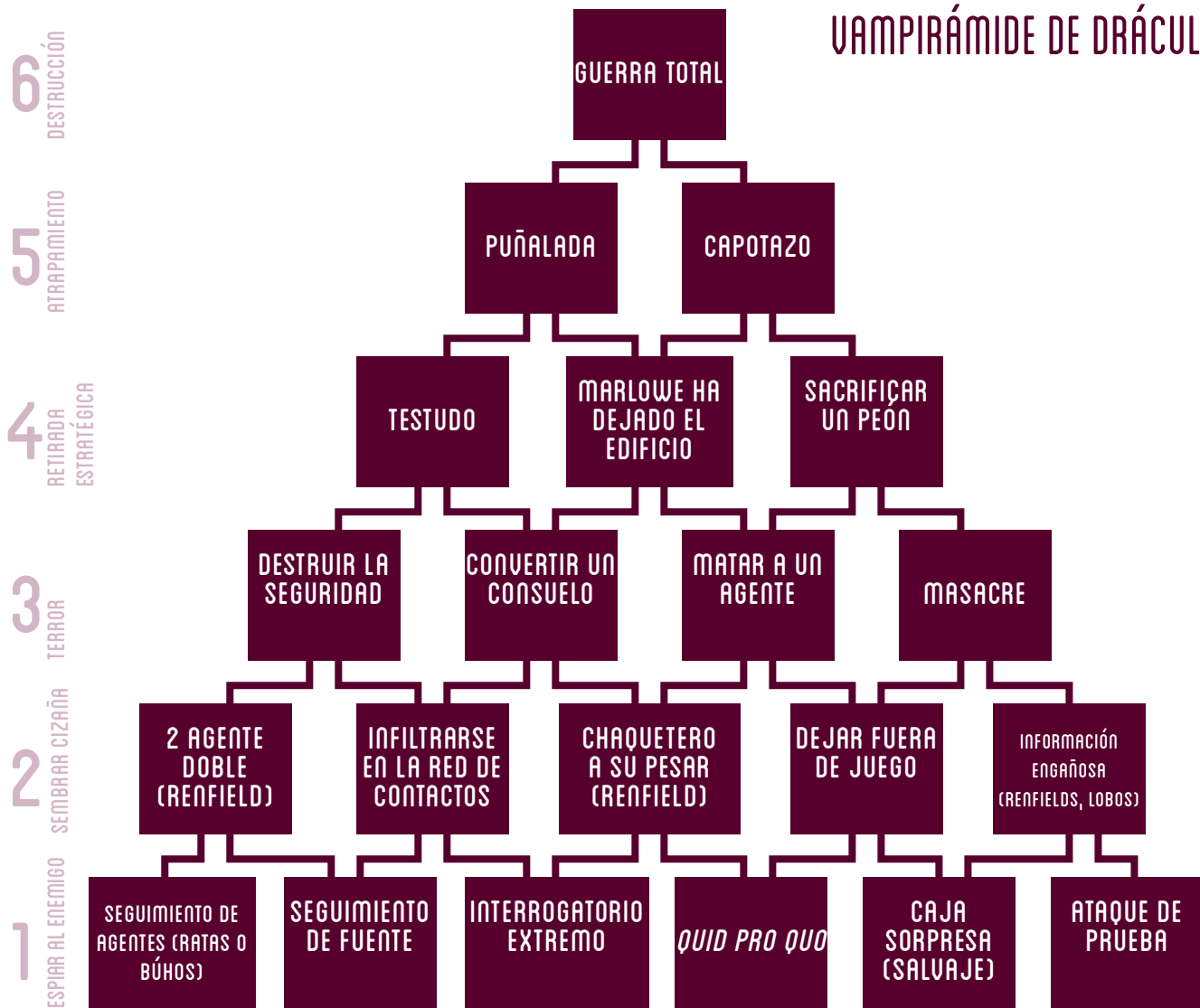
108) que puede utilizarse en cualquier Confrontación o combate contra los agentes durante una sesión.

SEGUNDA NOCHE: El agente soñador delata a todos los miembros de la Red de Contactos del equipo (incluidos los futuros contactos creados con carácter retroactivo con puntos no gastados), sus Fuentes de Estabilidad y los procedimientos operativos que conoce. Drácula y sus secuaces reducen en 1 la Dificultad (o aumentan en 1 la Dificultad de las contramedidas de los agentes) de todas las operaciones o Confrontaciones que lleven a cabo contra los agentes, incluidas las emboscadas (pero no así los Umbrales de Golpe).

TERCERA NOCHE: El agente soñador identifica todos los lugares de Seguridad del equipo y confiesa los secretos turbios o no incriminatorios que conoce. Drácula también introduce una «puerta trasera» en los sueños del agente que le permitirá reanudar sus indagaciones en noches futuras. Una tirada de Dificultad 5 de **Psiquiatría** o **Hipnosis** (pág. 31), o bien un gasto único de 2 puntos de **Farmacología**, permitirían al agente dormir sin soñar, aunque eso le costaría 1 punto de Estabilidad por noche. O también puede acostumbrarse a dormir rodeado de ajos y con un crucifijo en las manos. El agente recuerda haber visto a Drácula en sus pesadillas formulándole preguntas con su voz ronca y sepulcral, pero no retiene ningún detalle específico aparte de imágenes horribles (sangre, ratas y similares) entrelazadas con fugaces visiones de los rostros de sus compañeros y sus recuerdos más recientes.

QUID PRO QUO: Drácula concierta una reunión con un duque de Edom, probablemente Oakes (pág. 52), Hound (pág. 51) o Elvis (pág. 50), y exige que Edom le proporcione un informe completo sobre los agentes. Dados los recursos del GCHQ y su política de intercambio de información con la NSA, se trata de un volcado de datos bastante exhaustivo. Si los agentes se mueven deprisa, tal vez descubran el rastro del duque investigando la reunión o identifiquen la huella de Drácula en la célula terrorista que el vampiro masacrará para devolver el favor a Edom.

VAMPIRÁMIDE DE DRÁCULA



CAJA SORPRESA (SALVAJE): Drácula envía una caja de tierra de tumba rumana (pero *no* de su tierra natal) a la ciudad donde viven los agentes. Si no se percatan de su existencia, hará que unos esbirros fáciles de eliminar dejen pistas adicionales sobre su paradero. Tendrá un Renfield apostado para observar cómo buscan la caja; cuando la encuentren y la abran, descubrirán que contiene un vampiro salvaje (creado a partir de una de sus recientes presas; ver *Agentes de la noche*, pág. 152), un gul (si los utilizas en tu campaña; *Agentes de la noche*, pág. 150), o simplemente un montón de rodamientos de metal y C4 extraídos de una fábrica de bombas de Al Qaeda (explosión de clase 3; +6 al daño dentro del radio de escombros). El propósito aquí es doble: averiguar cómo localizan los agentes

sus ataúdes y disuadirlos de abrir los féretros cuando los encuentren. Tras el incidente, lo mejor que pueden hacer los agentes supervivientes es seguir la pista al Renfield por la jerarquía.

ATAQUE DE PRUEBA: Los soldados callejeros de Drácula tienden una emboscada al agente. Esto probablemente no baste para eliminarlo, pero ayudará al conde a evaluar la amenaza que suponen e identificar dónde consiguen sus armas y demás equipo especial. Es posible que encomiende a un Renfield observar el combate para llevar a cabo esta evaluación; con **Sentir el Peligro**, los agentes podrán advertir la presencia de este observador.

FILA DOS: SEMBRAR CIZAÑA

AGENTE DOBLE (RENFIELD): Drácula introduce a un agente doble en el círculo

del objetivo: tal vez un miembro de su Red de Contactos creado anteriormente, un rehén «rescatado» de un campo de exterminio que podría ser otro espía (págs. 105, 110 y 119) o un falso inocente (págs. 118, 120 y 136), o un individuo (quizá un legado, sea genuino o impostor) que se aproxima a los agentes con información jugosa sobre los planes de Drácula. Un agente triple de Edom, como el farolero del MI6 (pág. 123) o un falso «Hopkins» (pág. 117), también supone una opción excelente para este papel. Drácula no sacrificará a este agente doble hasta las filas cuatro o cinco si puede evitarlo. El doble no tiene por qué ser un Renfield; podría actuar bajo coacción o recibir un soborno.

INFILTRARSE EN LA RED DE CONTACTOS: Drácula se abre camino a través de las Redes de Contactos de los agentes.

DRACULA DOSSIER

