



LOS ARCHIVOS STOKER
VOLUMEN I

La trama del hechicero



"La oscuridad sólo esconde
los miedos que no sabemos plasmar en un papel"

(LORD BYRON)



ÍNDICE

LOS ARCHIVOS STOKER VOLUMEN I

Introducción a París	3
Plano de localizaciones en París	4
Introducción para el narrador	5
Introducción para los personajes	5
Principales Personajes no jugadores	6
Resumen de escenas	7
La trama del Hechicero	8
I. La visita al Príncipe	8
II. Buscando el corazón	9
III. De vuelta con el Príncipe	10
IV. Buscando a Maximillian	11
V. Buscando en el Musée d'Orsay	13
VI. El Pub Nuits Covertes	14
Esquema del Pub Nuits Covertes	15
VII. La Iglesia de los Soldados	16
VIII. Las Catacumbas de Montsouris	17
IX. El Cementerio de Montparnasse	19
Recompensas	21
Dramatis Personae	22
Nathaniel Velloix	22
Constantine	23
Veronique des Chants	24
Maximillian Amoète	25
Symon Varken	25
Keltus D'aal	26
Vincent Noreis	27
Otros personajes	28
Cazadores humanos	28
Lupino de Ste. Péline	28
Guardián ghoul del Nuits Covertes	29
Mastín de Maximillian	29
Manada de ratas	29
Sirviente del Demonio	29
Zombie	29
Ficha técnica y agradecimientos	30

Introducción a París

Población humana	10,1 millones de habitantes
Población vampírica	115 vástagos aproximadamente

París, ciudad situada en el centro norte de **Francia**, capital y mayor ciudad del país, situada a orillas del río **Sena**, a unos 370 km de su desembocadura en el océano Atlántico, en Le Havre. París se encuentra localizada en una cuenca a baja altitud cuyo relieve en el interior de la ciudad es aún menor, aunque la elevación aumenta de forma gradual desde el río hasta las colinas que rodean las afueras de la ciudad. La colina de Montmartre es la elevación natural de mayor altitud dentro de la misma ciudad (129 m). Con una población estimada de unos 10,1 millones de habitantes para el área metropolitana de París, lo que supone casi el 20% de la población del país, domina de forma esencial la economía y vida política y cultural de Francia. La política centralizadora de los distintos gobiernos a lo largo de la historia ha favorecido a la ciudad, aunque desde la década de 1960 se está intentando reducir la desmesurada influencia de París sobre la política del resto de las ciudades francesas y fortalecer el papel de las distintas regiones y ciudades de segundo orden.

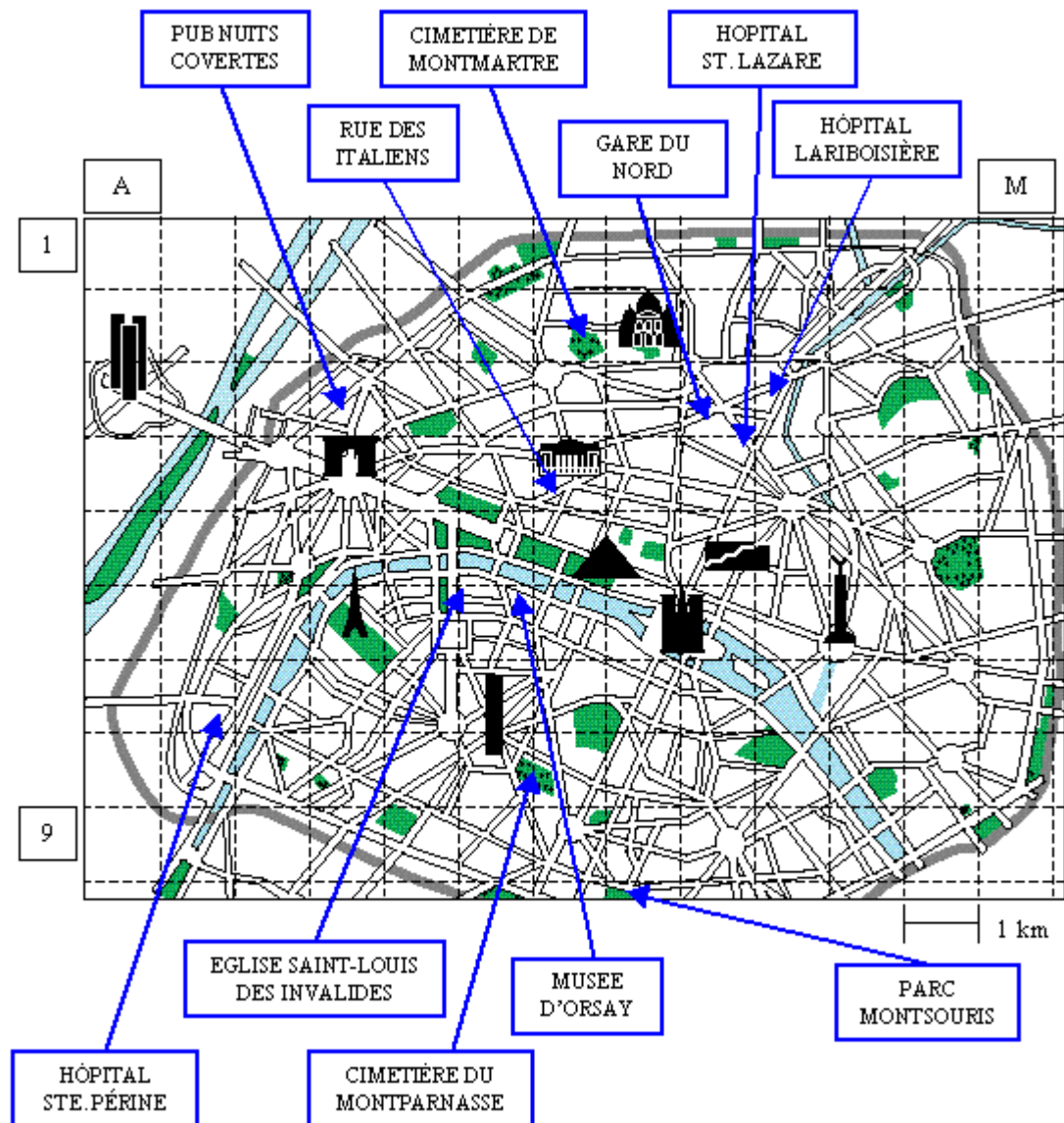
Paisaje urbano

De trazado circular, París está dividida por el Sena, que entra por el sureste y gira hacia el norte antes de dejar la ciudad por el noroeste. El río forma dos islas: la isla de la Cité y otra más pequeña, la de Saint Louis. París estuvo situada al principio en la isla de la Cité, concretamente en la margen izquierda del río. Los romanos fundaron aquí una colonia en el siglo I de nuestra era, que se expandió de forma circular durante años y quedó cercada por una sucesión de murallas defensivas. Cuando estas murallas se deterioraron, fueron demolidas y transformadas en calles anchas y elegantes bulevares, creando vías de acceso vitales al interior de la ciudad. Hasta hace pocos años, la altura de los edificios de París estuvo limitada a 20 m (o seis plantas) con lo que la ciudad, aún estando densamente poblada, conserva un bajo perfil arquitectónico.



Su clima moderado ejerce una importante influencia en la vida de la ciudad. Goza de inviernos templados (la temperatura en enero es de 2,8 °C de promedio), veranos frescos (en julio el promedio es de 18,9 °C) y precipitaciones bien distribuidas durante todo el año, lo que permite la instalación de cafés al aire libre, mercados abiertos y otros muchos lugares que conforman el escenario urbano, de los que se puede disfrutar en cualquier época del año.

PLANO DE LOCALIZACIONES EN PARÍS



- A3 - La Défense
- D4 - Arc de Triomphe
- D6 - Tour Eiffel
- F8 - Montparnasse
- G4 - Place de l'Opera de Garnier
- G5 - Musée du Louvre
- H2 - Basilique du Sacre Cour
- H6 - Notredame
- I5 - Centre G. Pompidou
- K6 - Place de la Bastille.

Zonas/monumentos especiales reseñados
De izquierda a derecha y de arriba a abajo

Introducción para el narrador

Época Actual. Finales de enero.

Sol

Salida: 07:35 - Puesta 17:15

La aventura se desarrolla en la ciudad de París y pretende mezclar las dotes de investigación de los personajes junto con sus más salvajes instintos. Para ello, en un primer momento deberán averiguar qué es exactamente lo que está sucediendo y obrar en consecuencia, mientras que a medida que avanzan en la aventura los combates y la violencia se sucederán de una manera cada vez más indiscriminada.

La idea se basa en que durante una visita a París uno de los arcontes bajo la protección del Justicar del Clan Stoker, Jahzed Noir, ha sido brutalmente asesinado sin que quedara apenas rastro alguno de lo sucedido. Tras montar en cólera, Noir consiguió el permiso del Vampiro Maestro del Clan Stoker para reclutar y enviar a París una cuadrilla en tareas de investigación y, probablemente, exterminio. La labor de los personajes será hallar pistas sobre lo sucedido y buscar al asesino.

Por desgracia, París se halla bajo el control de un Príncipe Toreador de la Camarilla, quien no ve con demasiada alegría la llegada de vástagos de otros clanes a la ciudad, sobre todo si éstos llegan en grupo y con intenciones poco claras. Además, la presencia de otros seres de la oscuridad, unida a la interferencia de las bandas urbanas, a los caprichos del Príncipe y a los crímenes de un ghoul asesino psicópata complicarán más si cabe la caza.

Recuerda, además, que uno de los rasgos del Clan Stoker es el odio que sienten hacia los Tremere. En el mismo lugar donde conseguiste esta aventura deberías poder encontrar el “*Libro del Clan Stoker*”, que puede serte útil para tu propia información y por si decides que los jugadores deberían saber ciertas cosas acerca de éste. Además, y teniendo en cuenta que la crónica se desarrolla en París, sería conveniente que intentaras utilizar una fonética todo lo francesa que puedas. No nos engañemos, no es lo mismo decir ‘*Nataniel Belloiks*’ que ‘*Næzaniel Velluá*’.

Introducción para los personajes

Las campanas de las iglesias señalan la medianoche con su tañir. Todos los personajes (excepto uno escogido por el narrador) inician la aventura en la Gare du Nord (Estación del Norte) tras haber tomado un tren que les ha traído desde el aeropuerto de Roissy/Charles de Gaulle.



Con el personaje restante la cosa es un poco más trabajada. Representa un encuentro entre él y un agente del Clan Stoker. Dicho agente le entregará una carta cerrada con el sello del Clan Stoker escrita por Jahzed Noir (la carta está en un documento aparte, puedes hacerlo bonito y meterla en un sobre e incluso aplicarle cera a modo de sello o alguna virguería similar). Además, le explicará que cuando se reúna con los demás vástagos, y no antes, deberá abrir la carta. No le des más detalles, déjalo a su imaginación. Tan sólo dile que la carta debe ser destruida después de haberla leído y desaparece entre las sombras.

Cuando comience la aventura, si los personajes son nuevos deja que hablen entre ellos para conocerse un poco, y cuando decidan irse de la estación o hacer algo relevante, introduce al personaje de la carta. Hasta ahora, tienen la única orden de abrirla. Sea como fuere, que tus personajes conozcan su contenido y empiecen a ver de qué va la cosa a partir de esta carta. Cuando se hayan empapado bien del texto y destruido la misiva comenzamos la aventura propiamente dicha.

Principales personajes no jugadores



Nathaniel Velloix
Príncipe de París
Toreador (9ª)



Constantine
Asesino del Arconte Stoker
Tremere (9ª)



Maximillian Amoête
Buscado por el Príncipe
Nosferatu (10ª)



Veronique des Chants
Sirviente del Príncipe
Toreador (10ª)



Vincent Noreis
Dueño del pub Nuits Couvertes
Brujah (11ª)



Keltus D'aal
Habitante de las catacumbas
Demonio



Symon Varken
Cazador de Brujas
Humano

Resumen de escenas

I. La visita al Príncipe: los personajes deben visitar al Príncipe de París a fin de cumplir con la quinta tradición y para informarse del lugar donde sucedió el crimen.

II. Buscando el corazón: el Príncipe les reclama el corazón de un niño recién nacido como pago por la información. Deberán dirigirse a un hospital a fin de conseguirlo.

III. De vuelta con el Príncipe: le entregan al Príncipe el corazón y éste les da la información. Les ofrece un mapa y un guía para desactivar las alarmas del museo si le traen a Maximillian, un Nosferatu al que permitirá diabolizar tras haber hablado con él.

IV. Buscando a Maximillian: Maximillian tiene su refugio en un cementerio, al que los personajes deberán acudir para cazarle, pero se encuentran con la inesperada presencia de un cazador de vampiros.

V. Buscando en el Musée d'Orsay: ya en el museo, los personajes deberán evitar los sistemas de seguridad hasta llegar al lugar donde se cometió el crimen e investigar para descubrir dónde encontrar nuevas pistas.

VI. El Pub Nuits Covertes: el jefe del lugar les dirá que no sabe por qué su pub aparecía en las pintadas, pero que podría tener alguna relación con otras extrañas inscripciones aparecidas la noche anterior en la parte trasera del local.

VII. La Iglesia de los Soldados: los personajes se encuentran con una misa negra. Deberán acabar con el celebrante, y verán como Constantine, el asesino, huye. Una nota les dirige hacia las catacumbas de Montsouris.

VIII. Las Catacumbas de Montsouris: deberán hallar la estancia de un diablo, quién les dirá que aquél a quién buscan se les adelanta, y les espera para acabar con ellos en el cementerio de Montparnasse.

IX. El Cementerio de Montparnasse: en esta escena final se producirá la batalla entre los personajes, Constantine y su séquito.



Y mis manos serán garras

I. LA VISITA AL PRÍNCIPE

Tal como se dice en la carta de Jahzed Noir, lo primero que deberán hacer los personajes será acudir a la residencia del Príncipe de París, Nathaniel Velloix, quien vive en la Rue des Italiens, cerca de la Place de l'Opera de Garnier. El edificio es una antigua casa cuya limpia fachada rebosa de decoraciones de varios estilos. El Clan Stoker ya se ha movido, de manera que el Príncipe ya estará avisado de la llegada de los personajes, quienes con tan sólo identificarse ante los dos guardianes del lugar podrán entrar en el edificio. Los guardianes son dos ghouls del propio Príncipe. Los personajes no deberían tratar de entrar a la fuerza, pero si lo hacen indiscriminadamente saldrán innumerables vampiros de la casa, que los apresarán y presentarán al Príncipe, a quien tendrán que explicar el por qué de su actitud hostil.



En caso de que entren pacíficamente, tras ser acompañados por otros dos guardianes a través de varias salas ricamente decoradas, los personajes llegarán en el piso superior hasta el salón principal a través de una doble puerta de madera maciza. La sala es impresionante. Del techo cuelga una enorme araña de cristal de bohème y brillante como ninguna. Las paredes rebosan de piezas de arte, muchas de ellas mundialmente reconocidas y todas ellas auténticas. El suelo está recubierto con una alfombra roja magistralmente bordada y que traza un camino a cuyos lados se alzan diversas estatuas de bella factura, y las cortinas parecen bordadas en la más fina seda. En el centro de la estancia, el Príncipe descansa sobre un sillón de cuero, con una copa de vino en la mano que agita lentamente mientras observa acercarse a los personajes. Varios vástagos están de pie tras él en actitud firme, atentos a cualquier movimiento amenazante.

Tras explicar al Príncipe el motivo que les trae hasta la ciudad de las luces, éste accederá a ayudarles (juega con la interpretación del Príncipe para que sufran para convencerle), pero les reclamará el corazón de un niño no bautizado como pago por la información. Si se le pregunta para qué lo quiere, les dirá que es para usarlo en varios asuntos que tiene entre manos, sin especificar más. Cualquier tipo de intento de sacarle información hablando provocará que el Príncipe comience a enojarse y, si deciden usar alguna disciplina para ello, el Príncipe o alguno de sus hombres probablemente lo detectará, de manera que el Príncipe reclamará la ayuda de sus vasallos y les pondrá en un compromiso, amenazándoles con matarles si vuelven a intentarlo. Además, ahora el Príncipe pedirá, aparte del corazón del niño, una joven virgen viva. Si alguien se propasa durante esta escena, puedes usar este mismo recurso para meterlos en cintura. En ambos casos, que el Príncipe deje muy claro de quién es la culpa, de manera que surjan ciertos celos por parte de la cuadrilla para con el personaje en cuestión.

Durante la charla, el Príncipe les preguntará para qué quieren la información y, dependiendo de la credibilidad de sus respuestas, decidirá que sean seguidos y vigilados. Si es así, tendrás que hacer que lo sientan, transmitiéndoles la sensación de que algo oculto les sigue los pasos, aunque tendrán que ser muy ingeniosos para dar con ello, pues siempre estará perfectamente escondido cuando lo busquen. El vampiro que les siga sería Veronique des Chants, que igualmente aparecería más adelante.

II. BUSCANDO EL CORAZÓN

De alguna manera, los personajes tendrán que informarse de que en París hay principalmente tres hospitales con servicio de maternidad: Lariboisière, St. Lazare y Ste. Péline.

Si deciden ir al hospital de Ste. Péline, por los alrededores se encontrarán con un borracho que les abordará repetidamente. Una tirada de percepción llevada a cabo por un jugador del Clan Gangrel les puede evitar muchos problemas, ya que si lo maltratan lo suficiente, verán como de hecho el borracho es un lupino, que cambiará a forma de combate y les atacará inmediatamente, si bien su lamentable estado etílico merma seriamente sus capacidades (es decir, que no mates a ningún personaje, pero que se den cuenta que un lupino, incluso borracho, es un adversario a tener en cuenta).

Cuando lleguen a alguno de los hospitales, encontrarán médicos hablando de misteriosos robos generalizados de plasma sanguíneo. Dependiendo de si los personajes sacan buenas tiradas de percepción+investigación, consiguen acceder a según qué datos o hablar con las personas adecuadas y descubrirán más información, como que en los hospitales donde ocurrió se encontraron extrañas marcas pintadas en las paredes y suelos e incluso que algunas de dichas marcas estaban hechas con un líquido rojo parecido a la sangre, aunque un análisis químico de la misma arrojó unos resultados más bien desconcertantes respecto a su composición molecular.

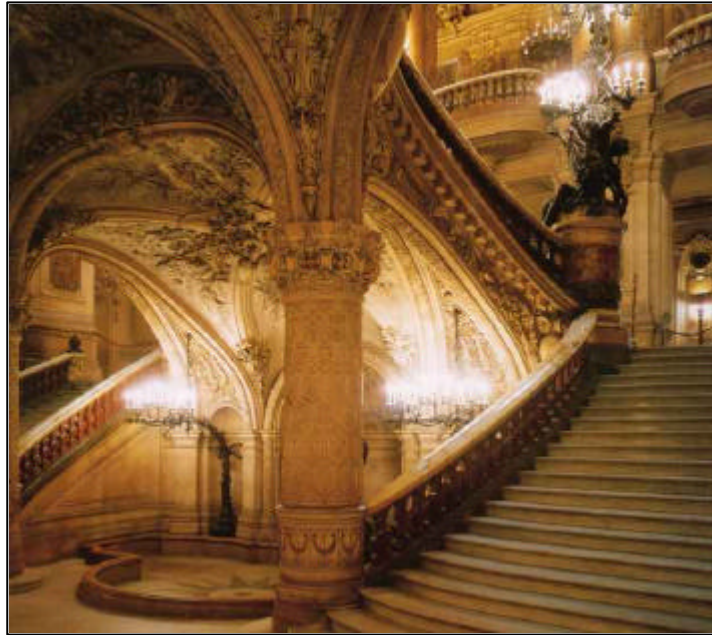
A la hora de coger el corazón los personajes tienen varias posibilidades: o bien se llevan al niño a lo vivo, o lo anestesian o bien le extraen allí mismo el corazón. Si utilizan el tercer camino, pero sin preocuparse de conservarlo (metiéndolo en algún tipo de contenedor de órganos, por ejemplo) el corazón llegará hasta el Príncipe en mal estado, con la consecuente ira del Príncipe, quien se sentirá engañado y provocado (transmíteles que si vuelven a fallar, tienen los días contados), además, que los personajes tengan que volver a por otro corazón. Si se les ocurre volver al mismo hospital, tendrán problemas con los guardias de seguridad. En ambas ocasiones, si deciden llevarse al niño vivo pero sin anestesiar, el Narrador deberá tirar 1D10. Un resultado inferior o igual a 4 provocará que el crío lllore justo cuando pasen delante de algún médico o enfermera, poniendo a los personajes en apuros.

Si algún personaje decide tirar para percepción+alerta a la entrada o salida del hospital, se dará cuenta de que hay una sombra que les sigue y que resulta ser Symon Varken, aunque la identidad del mismo los personajes no la sabrán de momento. En cualquier caso, Varken y el posible vigilante enviado por el Príncipe no se interferirán en ningún momento. Si quieres poner más leña en el fuego, puedes montar una escena en la cual los personajes se encuentran con dos cadáveres que han sido brutalmente exterminados. Esto no tiene nada que ver con los vástagos, sino que es el resultado de una lucha de bandas. Si los jugadores se quedan mucho tiempo en el lugar, comenzarán a oírse sirenas de policía aproximándose para investigar las dos muertes.



III. DE VUELTA CON EL PRÍNCIPE

Una vez entregado el corazón en correctas condiciones, el Príncipe les dirá a los personajes dónde se cometió el crimen (en el Musée d'Orsay) y les ofrecerá un guía (Veronique des Chants) para llegar e información sobre el sistema de seguridad del lugar si son capaces de traer a su presencia a un Nosferatu llamado Maximillian Amoête (es importante lo del apellido, que sólo será mencionado lo justo por el Narrador) que se encuentra en el Cimetière de Montmartre. Lo que no les dirá es que este cementerio se encuentra 1.5 km al norte de la Ópera, que Maximillian es un maestro en la disciplina del Animalismo (gran perro), que utilizará ampliamente para atacar a los personajes si se ve obligado, y que el Príncipe y Maximillian tienen algunas cuentas pendientes. De hecho, en el mismo momento en que Maximillian caiga en poder del Príncipe está acabado, y Maximillian lo sabe, así que se defenderá con todo lo que tenga. Si los personajes preguntan por qué el Príncipe busca a Maximillian, sacando dos éxitos a dificultad normal en manipulación+carisma, se enterarán de que se debe a la desaparición de una joven en el cementerio, quien acabó víctima de la sed de Maximillian, con la consecuente ruptura de la Mascarada. De hecho, aunque los jugadores no lo sabrán, la joven no fue asesinada por Maximillian, pero eso es lo que indicaban todas las pruebas. El asesinato lo cometió un ghoul psicópata que tendrá su papel más adelante.



Además, el Príncipe les dice que sería conveniente que le prestaran su ayuda en este caso (que es como decir que o le ayudan o que no les pase nada) y que, si traen vivo a Maximillian a su presencia - y no antes - les permitirá diabolizarlo una vez haya hablado con él. En cualquier caso, tienes que lograr que los personajes vayan a por el nosferatu.

El Príncipe también les advierte de la presencia en la ciudad de un miembro de la Sociedad de Leopoldo. Por mucho que le pregunten, no les dará más información (si insisten, el Príncipe actuará igual que en el primer capítulo). Tan sólo les avisa de que es uno de los cazadores de brujas más activos y peligrosos, y les ordena que no lo maten ya que últimamente ha habido muchas revueltas de extraño origen en la urbe y ahora más que nunca debe respetarse la Mascarada. Si los personajes intentan acabar con Varken (pase lo que pase, no lo permitas) y el asunto llega a oídos del Príncipe (a criterio del Narrador), se verán envueltos en un buen problema, pues el Príncipe tomará las medidas que considere necesarias (aquí entra el juego la inventiva del Narrador, pasando desde un simple castigo al decreto de una caza de sangre si los personajes se han excedido demasiado) a fin de cubrir el suceso y evitar que algo semejante vuelva a suceder.

IV. BUSCANDO A MAXIMILLIAN

Los personajes tendrán que buscarse la vida para saber la localización del Cimetière de Montmartre. Cuando lleguen, verán que un muro de seis metros, coronado de pinchos al antiguo estilo, rodea el perímetro, y que la verja principal de entrada está hecha de grueso hierro colado montada sobre sólidos goznes del mismo material. Echar abajo o romper la puerta provocará una pequeña ruptura de la Mascarada (importante para repartir puntos de experiencia). Si alguno de los personajes utiliza destreza+seguridad en una tirada extendida y consigue 5 éxitos de dificultad normal, conseguirá abrir la puerta sin más problemas. En cualquier caso, no les permitas pasar por encima del muro, sino que se las ingenien para abrir o echar abajo el portalón.

Sea como fuere, tienes que hacer que los personajes se aproximen a la caseta del vigilante nocturno. Cuando lleguen, verán que dentro hay luz y que la puerta golpetea con el viento (recrea una escena lúgubre, pero sin pasarte, que si no los jugadores irán más alerta de lo debido). Si entran, verán un pequeño cubículo de cuatro por cuatro metros, con varios útiles de escritura, un libro abierto sobre la mesa (un libro de registro) y una puerta lateral entreabierta. En la habitación de al lado se ve luz y de ella emana un extraño olor. Cuando entren en esta habitación (porque tienen que entrar) verán que es otro



cubículo similar pero en el que tan sólo hay varios armarios y, en el centro, una antigua mesa de autopsias, bastante sucia, tras la cual se oyen extraños ruidos. Rodeando la mesa, debajo encontrarán al vigilante del cementerio. El hombre se encuentra acurrucado, pálido, en estado de shock, lloriqueando y con los ojos como platos mientras recita una y otra vez el Padre Nuestro. Si tratan de sacarle información, lo único que conseguirán es unos balbuceos en los que el hombre dirá: *‘Está aquí. Lo veo. Viene a por mí. Dios bendito’* y se santiguará una y otra vez. A estas alturas, ya debería ser evidente para los personajes que Maximillian es el causante de esto.

Si los personajes deciden buscar en el libro de registro (o lo que sea que tengan en un cementerio) y sacan 3 éxitos a dificultad normal en inteligencia+investigación verán que existe un panteón dedicado a la familia Amoête. Si no es así, puedes hacer que vaguen por el cementerio y se encuentren alguna que otra sorpresa, antes de encontrar el susodicho panteón (algún animal ghoul o cualquier otra cosa a criterio de la aviesa mente del Narrador). Una vez allí, la verja de entrada está aparentemente cerrada, pero se abrirá con forzarla un poco. Hay unas oscuras y estrechas escaleras en escuadra que conducen a un nivel inferior, en el que parece vislumbrarse una ténue luz. Si los personajes entran sin tomar precauciones, haz que tiren percepción a dificultad 9 (si tienen alguna otra cosa como Detectar trampas o similares, también ponlo en juego). A no ser que saquen una tirada excepcional, activarán una trampa. La trampa es un cable que rompen con los pies al pasar (lo oirán). En la pared de enfrente se abre un espacio y un terrible crujido resuena en el cementerio. El túnel actúa a modo de raíl y un enorme tablón sembrado de estacas sale de él. Si ellos no lo han especificado, decide en qué orden bajaban los personajes o tira dados en secreto para ordenarlos.

- El primer jugador es empalado en el corazón, el abdomen y un ojo. Tira un dado de diez. Si sacas 9 o más el jugador recibe además un terrible estacazo que le cercena la pierna derecha a la altura de la rodilla. Si no, simplemente le atraviesa la rodilla rompiéndosela.
- El segundo y sucesivos jugadores pueden hacer una tirada de esquivar de dificultad 7 y sucesivas (6 para el tercero, 5 para el cuarto...) para no quedar atrapados y ensartados. Si alguno es ensartado, una estaca le atravesará en un lugar definido por el narrador o tirando para localización de impacto. Una pifia en la tirada de esquivar puede suponer mutilaciones, rotura de miembros y similares. Si no, simplemente son estacados.

El madero se mueve hasta la entrada del panteón, bloqueando la entrada y empujando fuera y tirando al suelo a todos los personajes que no hayan sido ensartados por la trampa de estacas. Con la luz de la noche se puede ver una palabra escrita con sangre en el tronco: “*VARKEN*”. La sangre es de vampiro, aunque esto solo lo sabrán los que tengan un olfato privilegiado y los que tengan Auspex. Con otra buena tirada de Auspex, el jugador tendrá una visión de Varken acechando vampiros. Con una buena tirada de percepción, el jugador verá una figura recortándose a contraluz. En ambos casos, trata de recrear la figura de Varken como algo romántico (capa, sombrero y similares).

Ahora tienes que conseguir que los personajes vuelvan a entrar en el semiderruido Panteón (se oyen ruidos abajo, hay un extraño resplandor... cualquier excusa es buena). Cuando lo hagan se encontrarán primero con un montón de huesos y, finalmente, con el cadáver descuartizado de una joven muchacha. Esta escena debería ser cruda hasta el extremo para crearles nauseas a los jugadores. Deben pensar que Maximillian es una bestia sin remordimientos ni conciencia alguna, quien ha llevado la Sed un paso más allá. Como ya hemos dicho, esto no es cierto, pero ayudará a lo que sigue.



Cuando decidan salir del panteón, se toparán con el propio Maximillian, acompañado de un gran perro. La trampa había sido preparada por Varken para cazarle, pero Maximillian interpreta que los personajes han destruido su refugio, así que probablemente irá a por ellos. Aquí se entablará una conversación entre los personajes y el Nosferatu, quién debería comenzar por preguntarles qué hacen ahí y por qué han destruido su refugio. En teoría, los personajes lo negarán, le acusarán del crimen y tratarán de que les acompañe, cosa que obviamente no entra en los planes de Maximillian, de manera que el combate está servido.

Si los personajes consiguen vencerlo, deberán llevarlo ante el Príncipe (en el estado en que esté). La pregunta es: ¿se les ocurrirá cometer Diablerie y luego atreverse a volver a la Rue des Italiens? Si lo hacen, ya pueden prepararse una buena excusa para que el Príncipe no ordene su muerte por haber transgredido la Sexta Tradición.

Si no lo hacen, al volver ante el Príncipe éste les pedirá que retrocedan y le dejen ‘hablar’ con él. Ahora debes narrar como Nathaniel Velloix utiliza Protean para sacar sus garras, se lanza sobre Maximillian y de un sólo y terrible golpe le decapita. El Príncipe mirará ahora a los jugadores con mirada amenazadora y, con ligeros gruñidos, les dice que así acaban en su ciudad todos aquellos que transgreden la Mascarada o le importunan. Si a los jugadores se les ocurre quejarse porque les había prometido cometer Diablerie, el Príncipe contestará con absoluta prepotencia diciendo que es su privilegio el cambiar las reglas del juego cuando quiere, pues en su ciudad su palabra es ley, y quienes no la acatan acaban como el nosferatu: *‘Todos pueden entrar en mi ciudad, pero sólo yo decido quién sale vivo de ella’*.

Ahora es cuando les hará saber a los jugadores que no estaba tan claro que fuera Maximillian quién cometió el crimen de la joven, pero... ¿quién vive para siempre? Se supone que con esto los jugadores entenderán que han sido utilizados por el Príncipe y que no han sido más que peones en una partida en la que el regente ha dado jaque mate a un inocente que le molestaba por alguna razón.

El Príncipe les despide diciéndoles que continúen con su investigación y no le importunen más. *‘Largaos de una vez e id a Orsay a buscar lo que habéis venido a encontrar’*. Veronique des Chants marchará con ellos hacia el Museo.

V. BUSCANDO EN EL MUSÉE D'ORSAY

En el Musée d'Orsay hay seis vigilantes, todos humanos. Además, dos vigilantes más controlan las cámaras de circuito cerrado de televisión. Básicamente la seguridad se resume en que hay dos vigilantes en cada una de las tres plantas, que patrullan separados el uno del otro, más los dos de la sala de control. Hay que tener en cuenta que hay una cámara de circuito cerrado de televisión en cada sala. Un personaje Lasombra podría tener muchas facilidades aquí. Si no, deberán acabar con los guardias de la sala de control o bien desactivar las cámaras de alguna manera (el control primario está situado en el sótano del lugar). Toda esta información tan sólo la conocerán si van acompañados de Veronique des Chants, quien poseerá la información prometida por el Príncipe.

Si los personajes intentan entrar a las bravas por la puerta principal, saltará la alarma, lo mismo que si intentan forzar alguna ventana. Para entrar por estos lugares deberán conseguir cinco éxitos a dificultad ocho de destreza+seguridad. Existe una entrada por el subsuelo del museo, a la que deberán acceder guiándose por la alcantarilla o algo así. Igualmente, si mueven cualquier objeto de los expuestos en el museo, acudirá corriendo la pareja de guardias de seguridad de ese piso para comprobar la anomalía. Que hagan una tirada de Astucia+sigilo. Si no la superan, o a la tercera vez que lo tengan que hacer, saltarán todas las alarmas. Si esto sucede vendrá la policía y en cinco minutos el museo se convertirá en un hervidero de fuerzas del orden. Los personajes deberían optar por huir y tratar de conseguir los datos de otra manera (informes policiales, sobornos, lo que sea...) porque si no se producirá una masacre de mortales, cosa que no tendría mucho que ver con el respeto de la Mascarada que se supone deben seguir los personajes a lo largo de esta aventura.

El crimen se cometió en los aseos del nivel superior. La dirección del museo tan sólo encontró unas extrañas marcas hechas con lo que ellos creyeron que era pintura roja en la pared. Un rápido análisis de las mismas no reveló que fueran sangre, sino simple pintura roja, de manera que los administradores del museo no entienden lo ocurrido y han decidido no avisar a la policía para evitar publicidad negativa, ya que consideran que tan sólo fue un acto de vandalismo.

Las marcas representan un gran número de pequeñas cruces invertidas sobre las cuales hay un enorme círculo del que salen algunas líneas en dirección radial. Debajo se encontró garabateada una inscripción en latín: “*Nunc est vitam bibendum ille Noctis Cooperites sperat*”. Junto a este documento deberías encontrar en un fichero de imagen – *inscripciones.jpg* – que deberías imprimir y presentar a tus jugadores cuando sea el momento. Se supone que son dos fotografías tomadas por los investigadores del museo en las que se muestran claramente las pintadas que fueron encontradas.



Si alguno de los personajes domina el idioma latín, con dos éxitos de dificultad normal sabrá que significa “*Es la hora de beber. El Noches Cubiertas espera*”. Si no, tendrán que buscarse la vida para descubrirlo (Veronique no sabe latín). Quizá el hecho de que tan sólo *Noctis Cooperites* se escriba con mayúsculas debería darles alguna pista de que es algo importante. Si no, serás tú quien tendrá que buscarse la vida para hacerlos llegar hasta el local. Este es un buen momento para que los personajes desarrollen su capacidad de investigación.

VI. EL PUB 'NUITS COVERTES'



El *Nuits Couvertes* es un típico pub de fiesta para gente joven. Nada más entrar te choca la enorme cantidad de gente que hay dentro, la poca luz reinante y el elevado volumen de la música. House, dance y progressive es lo que retumba en los altavoces de manera histérica. Los estroboscopios relucen y los diferentes tipos de proyectores de luz hacen las delicias de los clientes. Para avanzar tienes que abrirte paso por ti mismo, pues pese a que el local es grande, el espacio de paso es reducido debido a la cantidad de gente que no para de moverse al son de la música.

En la entrada, dos enormes guardias de seguridad – uno blanco y uno negro - evitan el paso de menores y de gente vestida inadecuadamente. Dichos guardias (ghouls de Vincent Noreis, dueño del local) no dejarán entrar a alguno de los personajes si lleva simbología extremista en la ropa, va con la cabeza rapada o calza deportivos (tendrán que buscar otro tipo de vestimenta y/o calzado). Dentro del bar, en las barras, bellas camareras se mueven de un lado para otro tratando de satisfacer la sed de alcohol de sus clientes. Al fondo a la izquierda están los servicios y en medio de la pista de baile se alza un podium donde un buen número de gente no para de mover sus cuerpos frenéticamente. Al fondo también se hallan unas escaleras que comunican con la planta superior. En ésta se encuentra la cabina del DJ y el LJ, verdadero pulmón del lugar. También se pueden encontrar cuatro reservados y dos privados, el segundo de los cuales tan sólo es accesible a través del primero, en cuyo interior se hayan dos ghouls más de guardia. A priori en todo el local no se ve un sólo vampiro. Podría decirse que Vincent utiliza el lugar como simple mesa para su cena.

La sensación que debes transmitir a tus personajes sobre el local es que es un lugar oscuro y abrumador por la música y la cantidad de gente. Los humanos bailan de manera despreocupada y sin sospechar siquiera lo que se mueve entre ellos. Arriba, la cosa está algo más tranquila, pero no mucho. Cuando suben las escaleras por primera vez, se les acerca un hombre (Symon Varken), quien se les queda mirando, les hace una foto y sigue su camino hacia la salida. Si los personajes le persiguen, se quedará en medio de la multitud mirándolos desafiante hasta que sepa que no están por él, y huya.

Los personajes tendrán que abrirse paso hasta arriba para llegar al despacho privado. Cuando hablen con el ghoul de guardia, éste les dirá que el dueño del local, *monsieur* Vincent Noreis, está ocupado en este momento, y que vuelvan al cabo de una hora. Los personajes deberían irse a pulular por ahí, y cuando vuelvan se encontrarán con que ahora no son dos los vigilantes, sino cuatro. Al entrar en el despacho verán a Noreis acompañado de una bella mujer morena tanto de cabello como de piel, con dos espectaculares ojos verdes y un cuerpo fantástico, quien resulta ser la amante de Vincent. Jeanette Deveraux no es una vampiresa, pero Vincent le ha prometido que algún día le dará la vida eterna, cosa que obviamente no piensa hacer. Debes mostrar a esta mujer como algo realmente tentador, transmitiendo a los personajes la sensualidad que irradia su figura. Tiéntales, acércasela, que se insinue, y a ver si tienen el valor de tratar de intimar con ella, cosa que no hará mucha gracia a Noreis.

A Noreis no le importará darles a los personajes toda la información que le pidan, aunque disfrutará jugando con ellos mientras habla, comentando razonamientos filosóficos y cualquier cosa que pueda importunar a los personajes, de manera que les cueste un buen rodeo conseguir la información que quieran. Si los personajes comienzan a dar muestras de impaciencia y agresividad, los guardianes ghoul se aprestarán a defender a su amo.

Finalmente, les hará saber que no tiene ni idea de por qué razón se mencionaba su local en la inscripción de la pared, pero que ayer mismo apareció otra extraña pintada en la fachada posterior de su local, y que quizás deberían echarle un vistazo.

Aquí se supone que los personajes irán de cabeza a mirar tal pintada. Ésta se encuentra en el callejón posterior del Nuits Covertes. Debes describir este callejón como algo oscuro y tenebroso. Puedes incluso volver a hacer aparecer alguna sombra que inquiete a los personajes. De hecho no existe ninguna trampa, pero es una buena forma de mantener en vilo a los jugadores, para que no bajen la guardia ni un sólo momento.

La pintada es la misma que había en el Museo, con el símbolo redondo del que salen líneas concéntricas. Esta vez, empero, el número de cruces bajo el círculo es igual al número de jugadores de la partida, y así se lo debes hacer notar a ellos.

Igualmente, bajo la pintada aparece un texto, que deberá darles a los jugadores la pista necesaria para seguir adelante en la aventura:

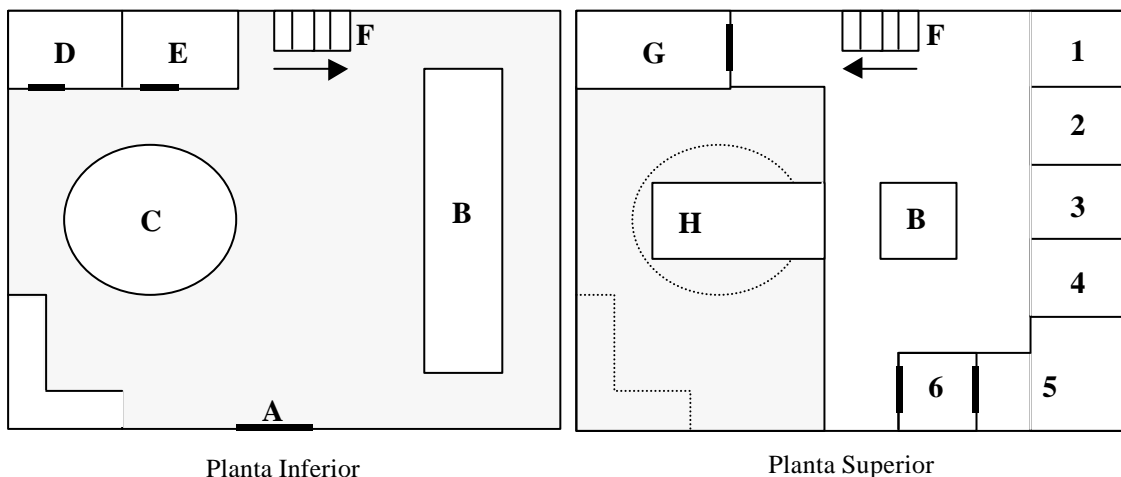
Permanecí de pie,
entre ellos, pero no de ellos;
en una mortaja de pensamientos
que no eran sus pensamientos.
Y en la iglesia de los soldados
ya nunca pasa el tiempo.

Nota para el narrador: como curiosidad, este pasaje pertenece a “*Childe Harold's Pilgrimage*”, de Lord Byron. Aún así, los dos últimos versos han sido añadidos para poder dar una continuidad a la historia.

Es probable que descubran que la Iglesia de los Soldados es la pieza clave, pero que ninguno de ellos sepa de qué va exactamente la cosa, de manera que será Veronique des Chants quien desvele el misterio, indicándoles la existencia de la susodicha iglesia, que se encuentra un par de kilómetros al sudeste del Nuits Covertes.

ESQUEMA DEL PUB NUITS COVERTES

- | | | | |
|----------|-------------------------|------------|--------------------------|
| A | → Entrada y guardarropa | F | → Escaleras |
| B | → Barras | G | → Cabina del Disc-Jockey |
| C | → Podium | H | → Pasarela |
| D | → Aseo Señoras | 1-4 | → Reservados abiertos |
| E | → Aseo Caballeros | 5-6 | → Privados |



VII. LA IGLESIA DE LOS SOLDADOS

Se trata de la Eglise Saint-Louis des Invalides, también conocida como La Iglesia de los Soldados. Cuando llegan al lugar, ya nada más entrar los personajes oyen un canturreo constante filtrándose por las más recónditas esquinas del templo. Cuando avancen, se encontrarán con que se está llevando a cabo una tenebrosa celebración.

Delante del altar principal de la Iglesia se alzan un número incontable de velas rojas. Ante el altar se encuentra un Cristo de metro y medio de altura, con varios puñales clavados en el cuerpo, que por alguna arcana razón rezuma sangre por las heridas. Si los personajes observan la escena desde arriba, verán que las velas forman un círculo perfecto. En el centro del mismo se encuentra, tendida en el suelo, una mujer completamente desnuda y totalmente cubierta de sangre, bien sea propia o ajena. Sea como fuere, la mujer no se mueve un ápice mientras una extraña figura, envuelta en una túnica negra que no permite ver sus facciones, canturrea ininterrumpidamente los versículos de un libro de negras tapas. La figura tiene una extraña aura de luz a su alrededor. Un poco de humo procedente de algún lugar ignorado rodea la escena.



El figurante no es otro que el psicópata del que hablan los periódicos, y que resulta ser un ghoul de Constantine. Lo que está llevando a cabo es un simple sacrificio de sangre en honor a un diablo al que su amo trata de complacer. Si los personajes tratan de atacar al ghoul se encontrarán con que al acercarse a las velas, éstas aumentan su llama formando un muro de protección infranqueable para los personajes. Cualquier sujeto o cosa que trate de pasarlo, se fundirá en el acto. En los vástagos, acercarse demasiado a las llamas les provocará un nivel de daño agravado, y más cuanto más se acerquen (vete avisándoles a medida que los vayan sufriendo). Si intentan traspasar rápidamente el círculo, la primera vez que los personajes lo intenten no los carbonices, sino que hazles saber claramente el peligro que corren. A partir de ahí, es cosa de ellos el suicidarse (el fuego se considera equivalente a un fuego químico, dificultad 9, 3 niveles de daño directo debido a la exposición). La única forma de sobrepasar el muro es simplemente apagando cualquiera de las velas que forman el círculo, de manera que el hechizo de protección dejará de hacer efecto. Hasta que lo hagan, el psicópata ni se dará cuenta de que están ahí, por mucho que hagan o dejen de hacer.

El psicópata no les revelará ningún tipo de información a los personajes, más que nada porque Constantine tuvo la precaución de cortarle la lengua cuando entró a su servicio. Además, se defenderá con uñas y dientes, si se ve acorralado y sin escape se suicidará y si es capturado seguirá luchando hasta que escape y siga combatiendo o se suicide de alguna manera. Sea como fuere, el ghoul tiene los minutos contados.

Una vez muerto el psicópata, aparecerá Constantine, quien lanza otro puñal contra el Cristo, clavándolo en el corazón, y huye del lugar sin que los personajes apenas le vean más que fundirse con las sombras mientras emite una risa demoníaca.

Llegados a este punto, los personajes deberían revisar la escena. Hay varios libros sobre el altar, aunque ninguno de ellos les será de interés (salvo para aprender un ritual o algo, ¿quizás?). Igualmente, cientos de papeles diseminados por el suelo llamarán su atención, pero tampoco les valdrán para nada. Si superan una tirada de percepción de dificultad 6, verán que todos los puñales que estaban clavados en el Cristo han caído excepto el último lanzado por Constantine. Al examinarlo, verán que en la hoja está grabada una inscripción que habla de manera poco clara acerca de las catacumbas que se encuentran en el subsuelo del Parc Montsouris. Si los personajes no encuentran esta inscripción, tendrás que hacer que se dirijan a las catacumbas. Una posibilidad es que lean el periódico o vean las noticias locales respecto a las reformas que se están realizando en ellas para adecuarlas a la visita y a la muerte hasta el momento de tres trabajadores en extraños accidentes.

VIII. LAS CATACUMBAS DE MONTSOURIS



Bajo el Parc de Montsouris se encuentran unas antiquísimas catacumbas cuya existencia muy pocos parisienses conocen y muchos menos aún han visitado. El consistorio local decidió adaptarlas y ofrecerlas a la ciudadanía como una opción turística más, pero las obras de adecuación han tenido que ser detenidas tras las acciones llevadas a cabo por los sindicatos en respuesta a la muerte de dos trabajadores y a la desaparición de un tercero durante las apenas dos semanas de trabajos.

La única entrada está vetada por las típicas vallas metálicas de construcción, tras las cuales se encuentra un semiabierto portalón de metal oxidado, único acceso al subsuelo.

Lo que no saben los personajes es que en las profundidades de Montsouris, escondido en una cripta a los ojos de propios y extraños, habita Keltus D'aal, un veterano demonio con amplios poderes, entre los que se encuentra la piroquinesis. Además, cualquier personaje con fobia a los espacios cerrados va a tener serios problemas a lo largo de esta parte de la aventura.

Tras el portalón tan sólo pueden ver un agujero de apenas un metro de diámetro con unas escaleras verticales clavadas en la roca que descienden una profundida a priori no calculable por los personajes (12 metros), de manera que bajarán sin tenerlas todas consigo. El primer personaje de peso superior a 50 kg que baje, verá como uno de los peldaños cede y tendrá que realizar una tirada de destreza+atletismo para no caer desde 7 metros (daño 2). Nada más llegar abajo se encuentran en una amplia sala cuadrada de paredes de roca de unos ocho metros de lado. En las paredes se pueden observar extraños símbolos pintados, la mayoría de ellos de carácter religioso o anti-religioso. La pintada que más llama la atención es la situada justo encima de la única salida de esta sala, que reza: "*Cuando cae la noche, mi único dios es Satán*". En esta sala habitan un gran número de ratas. Puedes tirar 1D10 (una tirada igual o inferior a 3 implica un ataque de las mismas) o bien hacer que las ratas respondan sólo si los personajes comienzan a patearlas o así...

Las catacumbas consisten básicamente en un largo tunel de aproximadamente un kilómetro de largo y un par de metros de altura, con pequeñas corvaturas y alguna que otra esquina cerrada. Hay varios subtúneles a ambos lados, pero ninguno de ellos conduce a ningún sitio en particular e incluso algunos de ellos están semiderruidos. El túnel tiene unos dos metros de altura, excepto una sección ya hacia el final del mismo de unos cuatro metros de longitud y de ancho por cinco metros de altura y está algo más elevada que el resto del complejo, de manera que el agua no les llega a los pies de los personajes. Una vez salgan de la sala inicial de las inscripciones en las paredes, a los veinte metros los personajes deberán meterse en el agua, pues la galería desciende súbitamente hasta un nivel en que ésta alcanza aproximadamente los noventa centímetros de altura. No es agua estancada, aunque está sucia y es imposible ver bajo su superficie, sino una corriente, y eso es algo que debes hacer notar a tus jugadores, pues es importante para luego.

Puedes hacer que alguno de los jugadores tropiece con algo oculto bajo las aguas. Cuando traten de sacarlo a la luz, verán que es el cadáver de un hombre. Está vestido con mono de trabajo azul. Su cara está absolutamente desfigurada, el cuerpo ha padecido graves quemaduras y lo que queda de él está en avanzado estado de descomposición. El hedor que desprende es terrible.

Un rato después, puedes hacer notar a los personajes que una sombra se aproxima flotando con la corriente. Cuando está más cerca, verán que se trata de otro cuerpo de apariencia humana, que se desliza suavemente sobre las aguas, flotando bocabajo. Cuando llegue a la altura de los personajes, de repente el ser se levantará (como no) y emitiendo un sonoro rugido atacará al personaje que esté más cerca (tira dados en secreto para saber esto). Se trata de un Sirviente del Demonio (sus características están detalladas más adelante, en la sección de *Dramatis Personae*). Nunca se rendirá, aunque su estado de salud sea deplorable, y luchará hasta caer muerto. Su imagen es como la de un humano, sólo

que su carne parece estar literalmente pegada sobre sus huesos, aunque su fuerza es mucho mayor de lo que esto podría dar a entender. Sus ropajes están destrozados y no emite ningún tipo de palabra. Lucha en silencio y aunque se le hiera, no emitirá quejido ni lamento alguno.

Los personajes pueden ir recorriendo el túnel arriba y abajo todo el tiempo que quieran si no descubren la salida, o todo el tiempo que a ti te interese marearlos, pero si tienes que acabar por ayudarles, tenlo en cuenta a la hora de asignar los puntos de experiencia por dotes de investigación.

En la cámara ligeramente elevada sobre el nivel del agua, si los personajes tiran por percepción+investigación (dificultad 6) y consiguen acumular ocho éxitos, encontrarán un pequeño resorte oculto. Al pulsarlo se abre una sección de la pared, dando acceso a otro pasadizo que baja y cuyo final no se ve. A medida que vayan avanzando por el mismo, verán una luz al fondo. Cuando estén a punto de llegar al umbral de la misma, oirán una voz: *Pasad, hijos de Caín, y dejad vuestra violencia fuera si no queréis ser destruidos como todos los que os precedieron*.

Cuando entren, se encontrarán al fondo de la sala con Keltus d'Aal, quien descansa sobre un lecho de huesos, la mayoría de los cuales son de apariencia humana. El lugar es circular y de unos quince metros de diámetro, pestilente, con paredes llenas de cadenas y grilletes en los cuales aún se distinguen los cuerpos de varias de las últimas víctimas de Keltus.

'Sé qué habéis venido a buscar aquí, cainitas' - dice d'Aal - *'y no tendré ningún problema en ayudaros. Pero todo tiene un precio en esta eternidad que contemplamos'*. Keltus quedará en silencio, resoplando. Cuando sea preguntado, exigirá a los personajes un tributo en sangre. Sus años sobre la tierra son muchos ya y su sed no se aplaca fácilmente. La vitae de los humanos y animales apenas puede satisfacer sus ansias. Los lupinos ya no osan acercarse a este lugar y sus alrededores. Les exigirá poder beber de su propia sangre vampírica. Les dice que no les matará, pero que su sed es muy grande y que desea la sangre de todos excepto de uno de ellos (se salva, por orden: Nosferatu, Tremere, Giovanni, Ravnos, Setitas, Malkavian, Stoker, Gangrel, Tzimisce, Lasombra, Ventrue, Toreador, Brujah y Assamita). No cambiará de presas digan lo que digan los personajes.

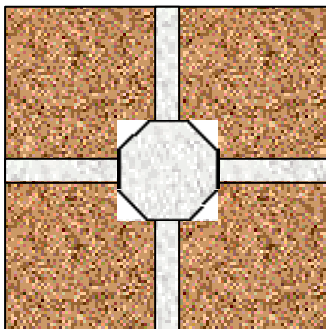


Una vez estén de acuerdo, deberás retratar la escena de la alimentación de Keltus con la mayor crudeza posible, explicando claramente cómo se abalanza sobre la presa y sin miramiento alguno bebe de ella hasta dejarla con apenas dos puntos de sangre y hacerle un nivel de daño agravado. La parte que desconocen los personajes es que Keltus es portador de un gran número de enfermedades, así que una vez haya bebido de todos, tira dados para cada uno de ellos para saber si les ha contagiado. Si sale un tres o menos el personaje ha sido infectado con algún mal, a escoger por el narrador, que le durará hasta que purguen su sangre (no es muy importante pero para unos neonatos que no controlen en exceso las reglas, saberse infectado por el SIDA es un punto psicológico a favor del narrador). Los jugadores deben realizar además una tirada de Fuerza de voluntad. Entre los que fallen, el que menos éxitos saque recibirá un trastorno mental, igual que los que fracasen. Si los personajes deciden no darle su vitae, además de perder la pista a Constantine, D'aal primero les intimidará y si no rectifican, actuará de la misma manera que si le hubieran atacado. Una vez esté saciado, Keltus les dirá que aquél a quien buscan podrán encontrarlo en Montparnasse, tras lo cual les ordenará que se vayan de su morada.

IX. EL CEMENTERIO DE MONTPARNASSE



En el Cementerio de Montparnasse se va a desarrollar la escena final del drama. El lugar es extremadamente lúgubre, y esto debes transmitírselo a tus jugadores para que se atemoricen. Hazles saber también que la lluvia arrecia, lo que será importante para un toque dramático inminente. Ahora es el momento de sacar tu mejor música lúgubre y de bajar las luces de la habitación. Llega el clímax de la aventura, lo que los personajes han estado persiguiendo durante ocho escenas.



El Cementerio de Montparnasse, también llamado Cementerio del Sur, tiene una superficie de 7 km² y fue inaugurado en 1824. Está situado en una colina y lo único que evita que la gente entre (o que los de dentro salgan) es una pequeña valla de madera de apenas un metro de alto. Es éste un cementerio con tumbas a nivel de suelo, sarcófagos, algunos panteones y elementos parecidos, pero nada de hileras de nichos ni similares. El cementerio es una superficie prácticamente cuadrada y dividida en cuatro por cuatro caminos que forman una cruz, en cuya intersección se encuentra una “plaza” octogonal adornada por innumerables estatuas de ángeles y en el centro de la cual una cruz de dos metros de altura se alza sobre un pedestal. Constantine se encuentra sentado en este pedestal. Los caminos están hechos de piedra y los cuadrados guardan las tumbas, árboles y demás elementos del lugar.

Cuando los personajes lleguen al centro del cementerio, Constantine se levantará y hablará pausadamente para saludarles. Caminará lentamente mientras habla de cómo ha ido jugando con ellos para moverles por toda la ciudad (narrador: haz un balance de todos sus errores) mientras, sin que se dieran cuenta, les observaba. Aprovechará la ocasión también para burlarse de cosas evidentes (esa terrible deformidad del Nosferatu, ese brazo que alguien perdió en un combate anterior...) y a mitad de conversación comentará que la lluvia le es molesta y que le disculpen un momento. Pronunciará entonces unas palabras como susurros y alzando sus brazos y cabeza hacia el cielo, la lluvia cesará.

Bajará entonces la cabeza y mirará a los jugadores como con despreocupación: '¿por dónde iba'? Continúa la conversación con los personajes picándolos cada vez más hasta que veas que están a punto de atacarte. En ese momento lanza un dado en secreto (pura comedia).

Constantine pone sus ojos en blanco y se dirige a los personajes: *'Permanecí de pie, entre ellos, pero no de ellos; en una mortaja de pensamientos que no eran sus pensamientos'* [pausa dramática, con voz grave] *'Ne invoces expellere non possis. Mors principium est'* (No invoques lo que no puedas controlar. La muerte es el principio). Entonces tensa las manos dirigiéndolas primero hacia el suelo y luego hacia el cielo, tras lo cual de la tierra surgen tres zombies, dos de ellos enfrente de los jugadores y el tercero al lado de uno de los personajes y le agarra por el tobillo. El personaje al que agarre queda a criterio del Narrador: puede ser aquél que creas más impresionable, el más poderoso, uno escogido al azar...



A partir de aquí comienza el combate. Constantine no intervendrá hasta que le ataquen o hayan caído sus tres zombies. Si Constantine muere y queda algún zombie en pie, éstos también caen. Ten en cuenta que Constantine, sabiendo que había llegado el momento del enfrentamiento definitivo, ha llevado a cabo el ritual de Desviación de la muerte de madera. Trata de jugar con los personajes al máximo utilizando los poderes del Tremere como taumaturgo (El encanto de las llamas, Dominio elemental, Control atmosférico y Movimiento mental) para llevar a tus jugadores al límite. Que se trabajen la victoria sobre el Hechicero. Si uno de ellos está a punto de morir, Constantine pasará de él y atacará a otro de los personajes... se siente invencible, y esta actitud es una forma demostrarlo. Durante el combate, que Constantine disfrute sádicamente con los fracasos o las heridas de tus jugadores. Que se ría de ello y los incite al frenesí.

Cuando esté a punto de morir o caer puedes hacer un final dramático en el que Constantine se detiene por un momento y, usando toda su fuerza de voluntad consigue decir: *'Ahhh... escuchad del cuervo el llanto...'*, tras lo cual, caerá.

Cuando Constantine caiga existen varias posibilidades:

- Si sigue vivo deberá ser llevado en este estado fuera de la ciudad. Cualquier forma lógica de sacarlo será válida (incapacitado en una caja de mercancías, en un avión privado...) Una vez fuera de París, la aventura se da por finalizada.
- Si ha muerto, los personajes deberán llevar una prueba de su muerte según lo pedido en la carta con que se iniciaba la aventura. Recuerda que cuando mueren, los vampiros se vuelven polvo o una masa informe de carne a los pocos minutos, de manera que tendrán que buscarse la vida pensando qué se llevan (la hebilla del cinturón es una buena idea).
- Si alguien decide diabolizarlo, dile que el Príncipe controla todo lo que sucede en la ciudad, y que si no sale en un tiempo prudencial de ella (a las 2 horas de despertarse de la noche siguiente), tendrá graves problemas. Por cada dos horas que continúe en la ciudad más allá del plazo, suéltale alguna criatura, hasta que muera o huya. La primera criatura debe decirle que el Príncipe ha decretado una caza de sangre contra él.





Recompensas

Final de sesión

1 PX por cada sesión de juego (duración mínima de la sesión a criterio del Narrador)

Final de la crónica

2 PX por terminar la aventura.

1 PX si se han demostrado especiales dotes de investigación y combate.

1 PX para el personaje que más haya destacado - de largo - sobre los demás.

1-2 PX por actuar respetando la Mascarada.

Logros

2 PX por llevar vivo a Constantine ante el Clan Stoker.

1 PX por matar a Constantine.

1 PX por aportar pruebas de la muerte de Constantine.

1 PX por matar a Maximillian.

2 PX por llevar con vida a Maximillian ante el Príncipe.

3 PX por matar a Keltus D'aal.

1 PX por matar al Lupino.

Dramatis Personae

Nathaniel Velloix

Clan	Toreador
Actividad	Príncipe de París
Sire	François Vellon
Naturaleza	Hosco
Conducta	Visionario
Generación	Novena
Abrazo	1478 d.C (nacido en el 1423 d.C)
Edad aparente	Poco más de cuarenta
Físicos	Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 6
Sociales	Carisma 3, Manipulación 6, Apariencia 2
Mentales	Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 8
Talentos	Alerta 3, Empatía 3, Intimidación 5, Liderazgo 1, Subterfugio 2
Técnicas	Armas cuerpo a cuerpo 4, Debate 7, Etiqueta 3
Conocimientos	Ciencia 3, Filosofía 7, Leyes 3, Lingüística 6, Ocultismo 4, Política 3
Disciplinas	Auspex 6, Celeridad 2, Dominación 5, Fortaleza 2, Presencia 5, Potencia 3, Protean 3
Trasfondos	Aliados 4, Contactos 4, Criados 4, Mentor 5, Posición 6, Recursos 4
Virtudes	Conciencia 5, Autocontrol 2, Coraje 3
Humanidad	6
Fuerza voluntad	9
Equipo	2 puñales cruzados en el pecho bajo la chaqueta
Notas	Idiomas: francés, alemán, inglés, español, latín, griego e italiano.
Imagen	Velloix presenta una imagen noble y elegante. Va bien vestido, aunque con prendas algo antiguas, pertenecientes a los grandes salones de celebraciones de la Francia del siglo XIX. Su presencia intimida por su porte regio. Es serio y jamás altera un músculo sin que sea necesario. Se mueve lentamente, como esperando al acecho, y siempre de manera inteligente tratando de prever el próximo movimiento de su adversario.
Interpretación	Es un personaje con poder sobre los suyos, y eso es algo que debes transmitir. Tiene una voz grave y seria que intimida. Su porte es serio, controlando cada uno de sus movimientos. Hace pausas hablando, con lo que crea momentos de tensión. Cuando le toca su turno en una conversación no habla inmediatamente sino que aguarda un momento mientras piensa lo que va a decir. Velloix es un vampiro orgulloso y que no admite insubordinaciones. Él manda en su principado y oponerse a sus designios u ofenderle es jugarse la existencia.
Refugio	La propia Rue des Italiens. Como buen Toreador, le gusta dormir las horas diurnas cerca de un lugar de cultura como es la ópera de Garnier. Si los personajes pretenden atacar al Príncipe en su propio terreno, son carne de muerte definitiva. Sin paliativos
Influencia	Como Príncipe de la capital del país, Velloix mantiene cierta influencia sobre los demás Príncipes Toreador de Francia, así como un elevado grado de respeto por parte de los Príncipes de otros clanes presentes sobre tierra francesa. Dentro de la propia ciudad, Velloix mueve todas las piezas a su antojo. Desde las sombras, controla todo lo que sucede y ha extendido sus tentáculos hacia los poderes principales del lugar, monitorizando el gobierno, las fuerzas del orden y los principales partidos políticos presentes. En resumidas cuentas, pocas cosas de importancia suceden en París sin que Velloix reciba informe de ellas, lo que le ha ayudado a mantenerse con vida durante largos años.

Constantine

Clan	Tremere
Sire	Jean de Corben
Naturaleza	Confabulador
Conducta	Hosco
Generación	Novena
Abrazo	1943 (nacido en 1883)
Edad aparente	Casi sesenta
Físicos	Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3
Sociales	Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2
Mentales	Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 5
Talentos	Actuar 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Subterfugio 6
Técnicas	Armas cuerpo a cuerpo 3, Conducir 2, Etiqueta 3
Conocimientos	Burocracia 3, Finanzas 3, Leyes 5, Ocultismo 6
Disciplinas	Auspex 3, Dominación 3, Fortaleza 1, Taumaturgia 5 (El encanto de las llamas 3, Dominio elemental 3, Control atmosférico 5, Movimiento mental 2)
Rituales	La defensa del refugio sagrado, Despertar con la frescura de la tarde, Comunicarse con el Sire del Vástago, Desviación de la muerte de madera, Llamar al espíritu inquieto, Ojos del Pasado, Ilusión de muerte pacífica, Endulzar la tierra.
Trasfondos	Contactos 3, Criados 1, Influencia 3, Mentor 4, Recursos 5, Posición 3
Virtudes	Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3
Humanidad	4
Fuerza voluntad	9
Equipo	Traje balístico ligero, Sable de caballería, Glock 21
Notas	Es ambidiestro
Imagen	Constantine luce una larga gabardina de cuero, con unas botas altas que le llegan casi hasta las rodillas, pantalones también de cuero y un sombrero de ala ancha que le tapa siempre parte del rostro. En el cinturón lleva como hebilla un pentagrama. Luce dos anillos en la mano izquierda, uno de los cuales es el símbolo de su Clan y el otro el de la Camarilla.
Interpretación	Es un personaje misterioso que trata de ocultarse en las sombras siempre que puede. Le gusta jugar con sus presas, de la misma manera que hizo con el arconte Stoker antes de matarlo. Se regocija con su presa y si tiene a los personajes a punto de morir, disfrutará haciéndoles sufrir de todas las maneras que se le ocurran. No es un sádico, pero sí le gusta sentirse superior a los demás vástagos que se le cruzan en el camino. Es quien ha montado toda la trama de pistas a seguir por los personajes, con la única intención de burlarse de toda la Estirpe y del Clan Stoker en particular. Mientras no se encuentre en pleno combate, se mueve pausadamente y habla también de manera suave, como si tratara de razonar con su interlocutor, si bien lo que está haciendo es estudiarlo. Le gusta jugar con la ironía y el sarcasmo hiriente, y burlarse de los más débiles para convertir su ira en debilidad. Si tiene la posibilidad de diabolizar a una víctima, no la perderá.
Refugio	Pasa las horas diurnas en la capilla Tremere de la propia París. Al igual que muchas otras capillas de los Brujos, ésta posee una protección mística que evita la entrada de otros cainitas ajenos al Clan, de manera que aunque los personajes encuentren el lugar (situado al lado de la Plaza de la Bastilla) no podrán hacer nada al respecto. El Príncipe sabe de su existencia pero, ya que no le molestan, prefiere no meter baza en ello.
Influencia	Constantine es uno de los miembros más veteranos de la reducida comunidad Tremere instalada en la ciudad de las Luces. Gracias a ello, tiene cierta autoridad para ordenar que varios vástagos de su mismo clan le obedezcan y ayuden, así como para tratar con el Príncipe de París, quién no está informado del crimen cometido por el Hechicero, pues si no ya habría puesto precio a su cabeza.

Veronique des Chants

Clan	Toreador
Sire	Judith Deés
Naturaleza	Vividora
Conducta	Vividora
Generación	Décima
Abrazo	1722 (nacida en 1698)
Edad aparente	Casi treinta años
Físicos	Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3
Sociales	Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4
Mentales	Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3
Talentos	Actuar 3, Alerta 3, Atletismo 4, Callejeo 1, Esquivar 3, Empatía 4, Liderazgo 2, Pelea 2, Subterfugio 4
Técnicas	Armas cuerpo a cuerpo 2, Armas de fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 4, Música 3
Conocimientos	Burocracia 3, Finanzas 2, Leyes 2, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 2
Disciplinas	Auspex 4, Celeridad 3, Dominación 2, Fortaleza 1, Presencia 5
Trasfondos	Criados 2, Fama 4, Influencia 2, Recursos 4
Virtudes	Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3
Humanidad	6
Fuerza voluntad	7
Equipo	Daga (en una liga en la pierna derecha), S&W 4006 (en el bolso)
Notas	Idiomas: francés, alemán, ruso, árabe y español. Diestra.
Imagen	Veronique siempre lleva ropa provocativa. Tiene un cuerpo bien formado y lo aprovecha al máximo en su beneficio, sobretodo a la hora de cazar y alimentarse. Es una mujer rubia de cabellos largos y ojos claros, casi metro ochenta y elegante y sensual en todo su porte. Hace las veces de sierva del Príncipe, aunque en más de una ocasión han tenido contactos más íntimos.
Interpretación	A Veronique le gusta que le sirvan, la admiren y ser el centro de atención, pese a lo cual - por órdenes expresas del Príncipe - no meterá mucha baza en la aventura. Sí se ofrecerá voluntaria para seducir a mortales o para cualquier otra cosa que implique utilizar su gran belleza. Veronique habla suave, casi susurrando, y tiene un deje en la voz capaz de helar la sangre a aquél que se descuide. Es, en resumidas cuentas, una conquistadora sensual nata.
Refugio	Duerme, al igual que el Príncipe, en la Rue des Italiens. El Príncipe la tiene bajo su protección, de manera que si alguien la agrediera, podría verse en graves apuros.
Influencia	Apenas ninguna, aunque una palabra suya al Príncipe en contra de un vampiro que no esté muy bien visto a los ojos del gobernante, puede precipitar las cosas.

Maximillian Amoête

Clan	Nosferatu
Sire	Vedrak
Naturaleza	Mártir
Conducta	Protector
Generación	Décima
Abrazo	1825 (nacido en 1802)
Edad aparente	Indeterminada
Físicos	Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4
Sociales	Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 0
Mentales	Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3
Talentos	Alerta 2, Esquivar 3, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 4
Técnicas	Armas cuerpo a cuerpo 5, Armas de fuego 1, Etiqueta 1, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con animales 3
Conocimientos	Conocimientos del Medio-Oeste 4, Investigación 2, Lingüística 1, Política 3
Disciplinas	Animalismo 3, Auspex 1, Celeridad 1, Dominación 2, Fortaleza 1, Ofuscación 4, Potencia 3
Trasfondos	Aliados 4, Contactos 2, Recursos 3, Posición 1
Virtudes	Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 5
Humanidad	6
Fuerza voluntad	6
Equipo	Lleva un bastón reforzado con plata cuya empuñadura esconde una estaca.
Imagen	Además de lo que ya de por sí conlleva ser un miembro del Clan Nosferatu, Maximillian no se preocupa en absoluto de su imagen. Viste ropas desgarradas y sucias, él mismo presenta incontables rastros de inmundicia y jamás se preocupará por arreglar su estado. Maximillian es un impresionante Vástago de 2.13 metros de altura, constitución fornida y todos los males que pueda presentar una Rata de Cloaca.
Interpretación	Maximillian es el perfecto prototipo de ermitaño malhumorado. Raramente se avendrá a razones y atacará verbalmente a los personajes. Sus modales carecen de toda finura. Insulta, arremete, blasfema y vuelve a insultar. Vive sólo en el panteón de su familia, de manera que no trata con otros vástagos ni reconoce a nadie. Cualquiera que se aproxime es un enemigo a batir. Alberga las más traicioneras artes y el honor para él no consta entre su vocabulario.
Refugio	Nunca se mueve de su zona de caza, que pasa por un círculo más o menos ensanchable alrededor del cementerio que alberga el panteón de la Familia Amoête. Si se ve acosado, dormirá en cualquier sitio seguro, pues poco le importa las condiciones que éste presente.

Symon Varken

Tipo	Humano
Actividad	Miembro-investigador de la Sociedad de Leopoldo
Atributos	Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3
Habilidades	Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo (bastón-estoque) 3, Conducir 1, Esquivar 2, Expresión 2, Ocultismo 3, Pelea 2, Sigilo 2, Teología 3
Humanidad	8
Fuerza voluntad	9
Fe verdadera	1
Equipo	Bastón-estoque, Rosarios, Crucifijos, Estacas, Biblia, Soplete de propano
Imagen	Varken es un hombre de casi 50 años pero con la agilidad y forma física de uno de 30. Cabello corto y barba perfectamente peinados. Viste una cazadora tejana con un chaleco de kevlar debajo. Pantalones también tejanos. Sus ojos están inyectados en sangre. No se conoce su historia, pero odia a muerte a los Vástagos.
Interpretación	Su semblante es serio y nunca sonríe. Cuando habla, sus palabras son tajantes. Piensa las cosas antes de decirlas. Mira fijamente a tu jugador cuando hables con él, manteniendo una mirada amenazadora y turbadora en la medida de lo posible.

Keltus D'aal

Tipo	Demonio Cambiaformas
Naturaleza	Solitario
Conducta	Mediador
Edad aparente	Ninguna
Físicos	Fuerza 9, Destreza 4, Resistencia 9
Sociales	Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 0
Mentales	Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 6
Talentos	Actuar 4, Alerta 4, Intimidación 7, Liderazgo 2, Pelea 7, Subterfugio 6
Técnicas	Armas cuerpo a cuerpo 5
Conocimientos	Burocracia 4, Investigación 2, Lingüística 4, Ocultismo 7, Política 1
Disciplinas	Auspex 4, Celeridad 1, Daimonion 5, Dementación 2, Dominación 1, Fortaleza 5, Nigromancia 5, Obtenebración 1, Ofuscación 2, Potencia 5, Presencia 5, Protean 2, Quimerismo 2
Concesiones	Cola Fustigadora, Sentir Magia, Oler el Miedo, Piel del Infierno, Invocar Diantres
Trasfondos	Aliados 3, Criados 5, Influencia 1, Mentor 6, Posición 3
Virtudes	Traición 3, Crueldad 5, Coraje 5
Méritos	Olfato Agudo, Corpulento, Voluntad de Hierro
Defectos	Exceso de Confianza
Fuerza voluntad	9
Reserva	Actual: 4. Alberga hasta 45 puntos de sangre y puede gastar un máximo de 9 por turno. La recupera destruyendo carne humana o por sacrificios en su honor.
Equipo	Lleva con él un látigo de espinas para usarlo cuando está particularmente furioso.
Notas	Keltus tiene poderes de Piroquinesis.
Imagen	Idiomas: latín, griego, hebreo y árabe. Su carne es marronácea. De su cuerpo salen prolongaciones óseas en brazos, hombros y espalda, dándole un aspecto terrorífico e intimidador. Su rostro es como el de una bestia, con largos y amenazadores colmillos. Sus ojos son literalmente rojos y desprenden una extraña luz atenuada del mismo color. Sus poderosos músculos transmiten una sensación de enorme fuerza a los que le ven. Su cola está sembrada de espinas, y no dudará en utilizarlas para ensartar a los personajes (Pelea dif. 7, Fuerza daño agravado) si éstos deciden atacarle. Por todo su ser se ven prolongaciones venosas. En sus manos descansa un látigo de espinas. De sus nudillos salen unas garras de veinte centímetros de longitud, aunque retraídas apenas alcanzan los tres centímetros. Las utiliza como método intimidatorio, pero no dudará en atravesar a sus oponentes con ellas.
Interpretación	Keltus D'aal ha paseado su cuerpo sobre la tierra a lo largo de miles de años, tantos que sus ansias de seguir haciéndolo tocaron a su fin. Ahora vive bajo la tierra de Montsouris y no permite que nadie le moleste. Le incomoda que Constantine le haya utilizado como intermediario para dirigir a los personajes hacia él, pero cree que no merece la pena acabar con él. Keltus lleva una no-vida de contemplación y continuo entrenamiento para superar sus ya de por sí tremendas habilidades. Algún día saldrá de su refugio y toda criatura tendrá razones para temerle. Su voz es ronca, gruñe y de tanto en tanto lanza profundos bufidos. Su semblante es todo lo serio que una faz como la suya puede representar. No tiene ningún inconveniente en ayudar a los personajes, pero siempre a cambio de su sangre. Si le atacan dejará a todos incapacitados excepto a uno, que será quien deba recoger los cuerpos de sus compañeros. Siempre tratará de llegar a un acuerdo con los personajes, pero no cesará de amenazarles y provocarles, incluso esgrimiendo varios recursos intimidatorios como pueden ser sus garras o bien prendiendo fuego a algunos objetos de la instancia. El objetivo es que los personajes vean que tienen ante sí a un enemigo inmensamente superior y que, por mucho que les provoque, tienen que autocontrolarse y abstenerse de atacarle si no quieren ser destruidos.

Vincent Noreis

Clan	Brujah
Sire	Erika
Naturaleza	Conformista
Conducta	Rebelde
Generación	Duodécima
Abrazo	1968 (nacido en 1944)
Edad aparente	Veintipocos
Físicos	Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3
Sociales	Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3
Mentales	Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3
Talentos	Alerta 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 3, Subterfugio 2
Técnicas	Armas de fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 1, Seguridad 2, Sigilo 2, Supervivencia 1
Conocimientos	Investigación 1, Leyes 2, Ocultismo 2
Disciplinas	Auspex 4, Celeridad 3, Potencia 2, Presencia 2
Trasfondos	Aliados 2, Rebaño 2, Recursos 2
Virtudes	Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3
Humanidad	6
Fuerza voluntad	6
Equipo	2 pistolas Nova (en pistoleras pectorales cruzadas), PM Makarov (en la tobillera derecha)
Notas	Si los personajes importunan a su amante, Jeanette Deveraux, Vincent Noreis montará en cólera y se negará a ayudarles. Si persisten en su actitud, les atacará hasta que muera o los deje realmente mal parados, dependiendo del grado de ofensa demostrada por los personajes para con Jeanette...
Imagen	Noreis es un vampiro de casi metro noventa, cabellos morenos y constitución atlética, aunque no fornida. Viste un traje elegante pero informal, sin corbata. Lleva el pelo engominado y con mechones en punta. Bajo el traje, una camisa gris y un chaleco de kevlar camuflado. Además, luce perilla completa y dos cicatrices en el pómulo izquierdo, recuerdo de un encuentro con un lupino del que apenas escapó con vida.
Interpretación	La palabra que define a Vincent Noreis es ‘pasotismo’. La verdad es que muy pocas cosas le importan en su no-vida. Se ha montado un bar por el simple hecho de poder ver gente, alimentarse con calma de algunos de ellos, y tener algo de diversión cuando se aburre. Si se le viniera abajo el negocio, tampoco le importaría mucho, ya se le ocurriría otra cosa. No le preocupa casi nada y no se suele complicar la vida, aunque tampoco da su mano a torcer a las primeras de cambio. Cuando le solicitan ayuda, por lo general no se opone, aunque deja bien claro que está en su derecho de hacer lo que le venga en gana. Le gusta burlarse de la gente y dar confusos rodeos mientras habla con otros Vástagos. La única cosa que no puede soportar es que alguien - Cainita, mortal o de otra naturaleza - ose siquiera molestar lo más mínimo a su amante, Jeanette. Si esto sucede, Noreis se convertirá en un vampiro sediento de muerte y destrucción, al que nada parará hasta que destruya al agresor. A fin de cuentas, ¿quién dijo que los vampiros no podían disfrutar de los placeres del sexo?
Refugio	Noreis duerme en una casa situada cerca del Arc de Triomphe. Allí, junto con otros Brujahs de la ciudad, pasa las horas diurnas protegido por la acción conjunta de los ghouls de todos ellos. El lugar es una especie de pequeño chalet enclavado en París, con un jardín de tamaño considerable y todos los sistemas de seguridad que se puedan imaginar. Algunos de los Brujah de la ciudad - Noreis entre ellos - cuentan con Sueño Ligerero, de manera que incluso una vez rebasados los sistemas de seguridad y reducidos los ghouls, un hipotético asalto a la casa tiene todos los visos de convertirse en una auténtica carnicería.

Otros Personajes

Cazadores humanos

Tipo	Inquisidor
Atributos	Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3
Habilidades	Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 3, Conducir 1, Esquivar 2, Expresión 2, Ocultismo 3, Pelea 2, Sigilo 2, Teología 3
Humanidad	9
Fuerza voluntad	9
Equipo	Bastón-estoque, rosarios, crucifijos, estacas, Biblia, soplete de propano, revólver S&W M686
Fe verdadera	2

Tipo	Humano cazavampiros
Atributos	Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3
Habilidades	Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 3, Armas cuerpo a cuerpo 1, Armas de Fuego 4, Conducir 2, Seguridad 1, Sigilo 2, Supervivencia 3, Cultura de los Vampiros 1, Investigación 2, Leyes 1
Humanidad	7
Fuerza voluntad	7
Equipo	Escopeta Remington 870, colt Python con balas de plata, machete de supervivencia, daga de plata, fusil de asalto M-16 A2, camioneta, traje oscuro.

Tipo	Humano entrenado
Atributos	Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3
Habilidades	Alerta 3, Armas cuerpo a cuerpo 2, Armas de fuego 3, Atletismo 2, Conducir 3, Esquivar 3, Informática 1, Investigación 4, Ocultismo 1, Pelea 3, Sigilo 2
Humanidad	7
Fuerza voluntad	7
Equipo	Revólver S&W M29, machete, traje negro, gafas de sol

Tipo	Humano normal
Atributos	Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3
Habilidades	Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 1, Armas de fuego 2, Atletismo 2, Conducir 2, Esquivar 2, Informática 1, Investigación 2, Pelea 2, Sigilo 2
Humanidad	6
Fuerza voluntad	7
Equipo	Colt Python, daga, gafas de sol, tejanos y camisa

Lupino de Ste. Périne

Recordemos que se encuentra en estado de embriaguez, por lo que sus facultades están muy mermadas.

Tipo	Lupino
Atributos	Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3
Habilidades	Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Armas de fuego 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Intimidación 3, Investigación 2, Liderazgo 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Pelea 3, pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con animales 2
Disciplinas	Celeridad 3, Potencia 1, Protean 4
Humanidad	7
Fuerza voluntad	5
Gnosis	4
Equipo	Puñal de 30 cm con baño de plata

Guardián ghoul del Nuits Covertes

Atributos	Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3
Habilidades	Academicismo 2, Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Armas de fuego 2, Conducir 2, Empatía 3, Esquivar 2, Etiqueta 4, Finanzas 2, Informática 1, Liderazgo 2, Lingüística 1, Medicina 2, Ocultismo 1, Pericias 2, Subterfugio 3
Disciplinas	Potencia 1, Fortaleza 1
Humanidad	7
Fuerza voluntad	4
Equipo	Daga y Beretta M92

Mastín ghoul de Maximillian

Atributos	Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3
Fuerza voluntad	5
Niveles de salud	OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque	Mordisco de 5D, Garra de 4D
Habilidades	Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3
Reserva sangre	2

Manada de Ratas

Atributos	Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 3
Fuerza voluntad	4
Niveles de salud	7
Ataque	3 (toda la manada)
Habilidades	Alerta 2, Esquivar 3, Pelea 1, Sigilo 3
Reserva sangre	¼
Iniciativa	3

Sirviente del Demonio

Tipo	Humano muerto y resucitado mediante rituales demoníacos desconocidos
Atributos	Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 4, Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3
Habilidades	Alerta 4, Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Atletismo 3, Esquivar 3, Intimidación 4, Ocultismo 1, Pelea 4, Sigilo 3
Disciplinas	Fortaleza 1, Potencia 1,
Humanidad	0 (No están realmente vivos. Sólo obedecen órdenes)
Fuerza voluntad	4
Equipo	Machete
Reserva sangre	0 (Se mueven por simple control de su creador)
Niveles de salud	Como un vampiro

Zombie

Tipo	Humano muerto y resucitado mediante artes mágicas
Atributos	Fuerza 3, Destreza 1, Resistencia 4, Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0, Percepción 0, Inteligencia 0, Astucia 0
Habilidades	Alerta 2, Pelea 3, Atletismo 2, Esquivar 2
Humanidad	0 (No están realmente vivos. Sólo obedecen órdenes)
Fuerza voluntad	3
Equipo	No lleva equipo
Reserva sangre	0 (Se mueven por simple control de su creador)
Niveles de salud	14 (OK,OK,OK,-1,-1,-2,-2,-2,-4,-4,-5,-5,-6,Incapacitado) Resistencia grandes daños
Notas	Un zombie se mueve lentamente y por control de su amo, es decir, no tiene voluntad propia y perecerá si su amo lo hace. Si se le corta un miembro, no recibe niveles de daño adicionales ni pierde sangre extra.

FICHA TÉCNICA

Título	La trama del Hechicero
Crónica	Los Archivos Stoker
Volumen	Primero
Autor	Iker Gutiérrez Avendaño (Nakam Stoker)
Fecha de creación	Septiembre 2002
Secta	Recomendado: Camarilla
Número de PJs	Recomendado: 3-4 neonatos
Escenario	París
Información adicional	Libro del Clan Stoker, Lex Vampirica Stoker
Documentos requeridos	Carta de Jahzed Noir, Imagen de fotografías
Documentos opcionales	Módulo de música
Contacto con el autor	iga@tinet.org

Agradecimientos

Jacob Roca ‘Jacks’

por ayudarme en los primeros pasos por el mundo de Vampiro y aportar ideas varias.

Carlos Carrillo ‘Thakul von Nicht’

Eva Cáceres ‘Nelliana di Desma’

Lluís Solé ‘Kaur Veskimeister’

Mariano Domingo ‘Nick Wallace’

por ayudar a probar y balancear esta aventura.

No permitamos que las pasiones nos consuman
Mi cerebro gobierna mi camino.
Mi corazón sólo vale para mantenerme con vida
Los sentimientos tan sólo debilitan.

NS

Nakam Stoker