

Vampiro La Mascarada

-El Poseído-

- Advertencia inicial: No he leído nunca otros manuales o guías que no sean los básicos de Vampiro La Mascarada y algún libro de clan, con esto quiero decir, que los aspectos del pj sobre el que girará la historia ha sido creado a mi libre albedrío no ateniéndose a ningún módulo concreto por lo que puede ser que no cuadre con lo que haya en algún manual sobre los poseídos o tan si quiera si es posible que existan. Así mismo, ni que deciros tengo que esta partida la tendréis que adaptar según el nivel y tipo de vuestros jugadores ya que las características de los antagonistas de esta historia los creareis vosotros.

Sin mas, espero que os guste.

Cita: *"Era solo cuestión de tiempo.... los humanos temen la oscuridad por que desconocen lo que en ella se encuentra. Durante siglos, la mayoría de nosotros pensamos que estábamos solos en esa oscuridad, acechando a nuestro inmenso rebaño, creyéndonos seres cuasi omnipotentes pero ahora; antes de ir a su encuentro, descubro con horror que hay otras criaturas mas horribles que nosotros en la oscuridad, y no precisamente de nuestro lado"*

Ventrué Nathaniel Moreau, antes de ir al encuentro de su enemigo.

➤ **El despertar una noche mas...**

Nathaniel Moreau, Ventrué de 8ª Generación, despierta en su mansión como muchas noches antes, no espera nada fuera de lo común ya que hace tiempo que no se le requiere para nada en particular. Se encuentra algo molesto por tener que mantener a un compañero nocturno en su mansión ya que por una desfachatez se encuentra buscado por la policía y ha perdido su casa. En principio y gracias a que el número de habitaciones lo permite, espera no verlo hasta que salga a comer.

Aun así, decide bajar a su imponente salón y ojear algo de prensa para no perderse detalle de lo ocurrido en la actualidad...y sus finanzas.

Todo transcurre con normalidad hasta que.....knock, knock.....

➤ **Una grata visita (aquí empieza realmente la partida).**

Desde el salón, Nathaniel ha escuchado el sonido de alguien llamando a la puerta y espera hasta que André, quien trabaja para él, abra la puerta. A los pocos instantes suenan de nuevo unos nudillos en la puerta del salón donde Nathaniel se encuentra, y tras indicar que pasen, las puertas correderas dejan entrever la inconfundible figura de André y de James Miller, un amigo personal, esporádico camarada y superior en el clan.

James comunicará a Nathaniel (o el pj que elijáis) las últimas habladurías del clan pero en un momento de la conversación, le hará partícipe de que se encuentra bastante preocupado por algo. El motivo de su preocupación es que desde hace tres noches, un importante abogado que trabajaba para él ha dejado de contactar periódicamente para informarle de las novedades diarias y tampoco contesta a sus llamadas. Todavía no ha indagado en ello pero tiene otros asuntos muy importantes que requieren su atención por lo que solicita de forma directa a Nathaniel que investigue el motivo y devuelva, si esa es la razón, la oveja descarriada al rebaño.

***** Os dejo a vuestra discreción el motivo por el que el pj acepte investigar el caso por si no os basta o no podéis adaptaros con lo anterior ******

Lo comentado por James es totalmente cierto, y facilitará al pj la información que este le solicite sin inconvenientes, salvo que sea indiscreta con respecto a las finanzas del propio James.

➤ **En el despacho del abogado.**

El abogado de James Miller se llama Andy Schwarz tiene 32 años y es de origen alemán. Su despacho se encuentra en la Avda. Saint Charles N° 171, en la parte alta de la ciudad en un bloque de viviendas típico estadounidense de 4 plantas con apartamentos de gran tamaño y fachada de ladrillos oscuros y grandes ventanales. El despacho está en la última planta y ocupa todo un ala mientras que la otra está deshabitada. El edificio tiene dos ascensores y escaleras, tanto internas como de emergencias.

Independientemente de como decidan acceder al despacho del abogado, una vez estén cerca de la puerta, detectarán fácilmente un olor nauseabundo que viene de detrás de la puerta.

Al acceder al interior la escena es algo desagradable, dentro del despacho hay dos cadáveres y todo está revuelto. Las señales de violencia son obvias. El primer cadáver se encuentra sentado en la silla de la mesa de recibimientos y tiene un puñal clavado en el lado izquierdo del pecho que le perforó el corazón. El segundo cadáver se encuentra en el suelo y tiene marcas de haber sido acuchillado en repetidas ocasiones. Ambos tienen aspecto de jóvenes recién salidos de la facultad y con un vistazo a sus carteras serán fácilmente identificables como Margaret Show (asiática) y Tot Slide (estado unidense).

Andy Schwarz ha desaparecido y no se encuentra en el despacho ni en el edificio. Con una tirada para buscar pistas o averiguar que ha ocurrido, la información que obtendrán será la siguiente. Tened en cuenta el éxito de la tirada o como se desenvuelven vuestros pj:

- Los estantes y archivos están revueltos, los atacantes estaban buscando algo.
- Dentro del despacho de Andy hay señales claras de lucha pero ni rastro del abogado o sangre de ningún tipo por lo que es probable que se hayan llevado al Abogado.
- Debajo de la mesa ha caído una daga, la cual tiene una extraña forma de serpiente y no es muy común.
- En una pared, está escrita la frase “Esclavo eras y Servidor serás ahora”
- En el despacho hay un estante etiquetado como “Últimos casos”. Está completamente revuelto pero Andy guardaba una copia de su último caso en el suelo, bajo un tablón cercano a la ventana. (Nota: Aquí podéis hacer que algún personaje pise por esa zona y escuche como las tablas suenan a hueco o algo similar)

En relación a las pistas.

Si investigan la daga, la información que obtendrán según realicen la investigación es que se trata de una daga ceremonial. Habitualmente este tipo de dagas, se utilizan para rituales de origen mágico pero en ocasiones también son utilizadas para sacrificios de tipo de satánico.

La frase escrita en la pared, tiene un claro significado en su primera parte ya que en ocasiones, determinadas “organizaciones” o cazadores tachan de esclavos a aquellos que sirven a la estirpe, pero en relación a la segunda parte, de momento no es asociable a nada concreto salvo que vuestros personajes conjeturen algo, claro.

El último caso que el Abogado estaba preparando, era para presentar una querrela contra una secta denominada “Secta del crepúsculo próximo”. La información que hasta el momento poseía era que la secta había atacado determinados intereses comerciales de la Corporación Miller por lo que habían encargado a Andy investigar el caso y llevarlos a los tribunales. En un polígono industrial, existen dos grandes bares de copas, uno pertenece a la corporación Miller y el otro a la propia secta. Durante algunas semanas se han producido ataques de diversa índole al bar de la corporación y esta ha decidido querellarse con el propietario legal del otro bar. El bar se llama “*Abierto hasta el amanecer*”. El informe no contiene mucha información mas, pero en las últimas anotaciones y sobre un poss it

está escrito: “*Entrevistarse dueño del Abierto hasta el amanecer*” con la fecha hora de hace tres días. (Nota: Salvo que así lo creáis oportuno, nada mas encontrarán en el despacho).

➤ **Un peligroso camino de retorno:**

Independientemente de a donde decidan los personajes dirigirse, los personajes tendrán su primer encuentro con “El Poseído”. Durante el camino y mientras vayan conduciendo, escucharán que se acerca el sonido de una ambulancia. Al llegar esta poco antes de su altura, observarán que la ambulancia conduce frenéticamente y pegando bandazos. De hecho cuando vaya a adelantar al coche donde vayan los personajes, la ambulancia los golpeará (Nota: salvo claro está que el conductor logre pasar una tirada de esquivar) y la ambulancia seguirá su camino. Aquí hay dos posibilidades que convergerán en un mismo punto:

- Si los personajes deciden seguir a la ambulancia por la escena, por el golpe al coche u otro motivo, en este caso os recomiendo que alarguéis la escena mediante algunas tiradas opuestas de conducir para que la persecución se haga interesante. Adornarla con todos los elementos que queráis.
- Si los personajes no deciden seguir la ambulancia, a una distancia media, la ambulancia dará un brusco giro de volante y entrará en un callejón, acto seguido escucharán el sonido inconfundible de un gran choque.

Si los personajes investigan el asunto, entrarán en el callejón tan solo algunos instantes después y verán la ambulancia estrellada contra la pared. La puerta del acompañante se encuentra abierta y por ella se asoma el brazo de una persona. Justo antes de llegar a la ambulancia escucharán un ruido metálico proveniente del edificio que tienen a su izquierda y donde se ha estrellado la ambulancia. Si deciden mirar hacia arriba, verán tan solo durante un instante una sombra que salta desde la escalera de incendios del edificio a la azotea para salir de la visión de los personajes. (NOTA: Da igual si los personajes deciden subir a la azotea y buscar ya que no encontrarán nada.....este no es el momento).

Cuando investiguen la ambulancia, en su interior la escena es dantesca, hay 3 cadáveres, el conductor y dos asistentes. Pero la forma en que han sido asesinados ha sido brutal. Todos tienen numerosas marcas por todo el cuerpo como si hubieran sido atacados por un animal y los cuerpos han sido mutilados en algunas de sus partes (NOTA: El gore os lo dejo a vosotros que a mí no me va). Por lo demás, en la ambulancia no hay mucho mas salvo una inscripción en sangre que reza: “Azazel renacido, vuestra hora ha llegado”

Nada mas encontrarán en la ambulancia.

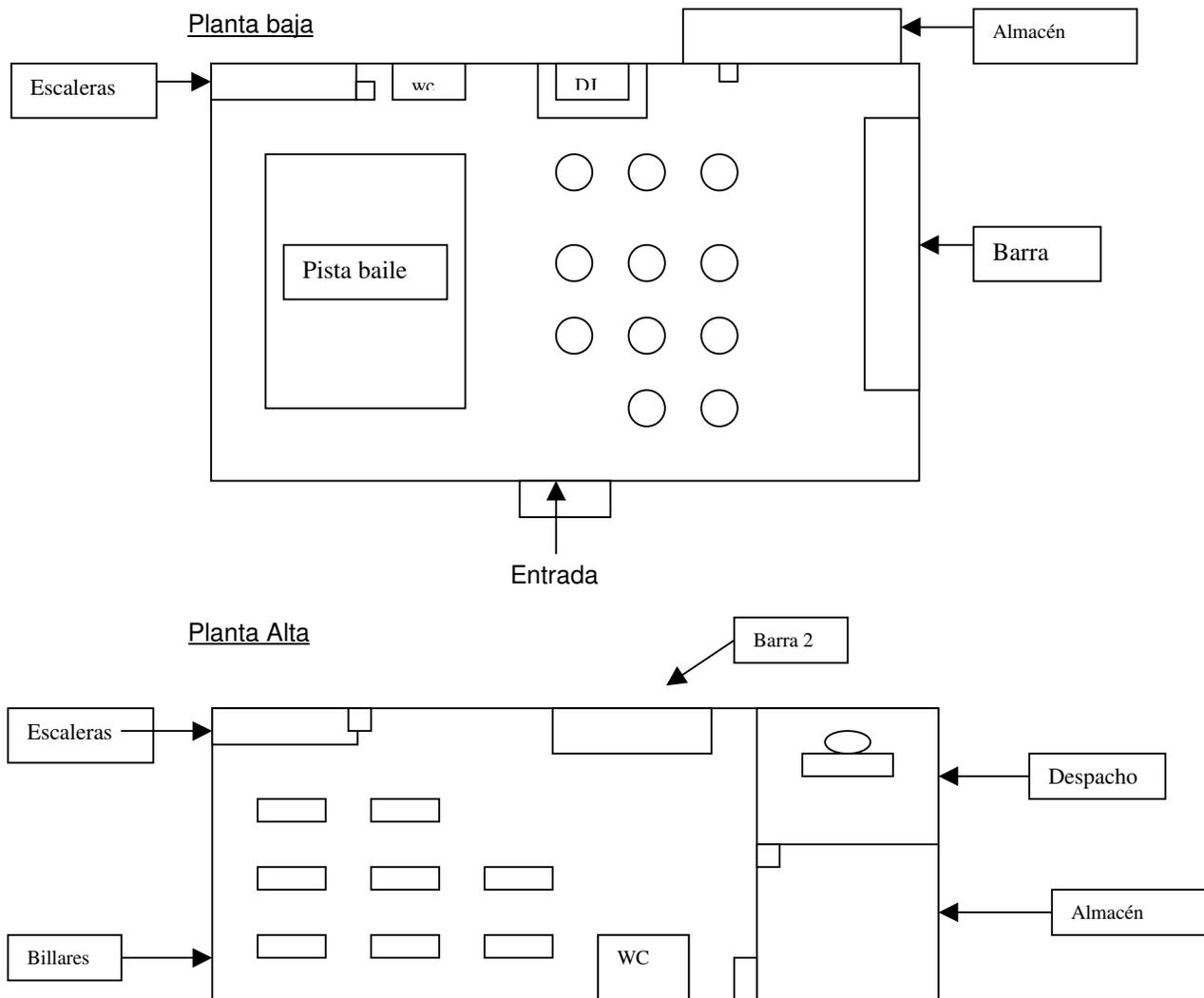
En relación al nombre “Azazel”

Si deciden investigar el nombre de Azazel de alguna forma (cosa que es muy probable que decidan hacer), en función de la investigación que hagan se debería facilitar la información o no. De todas formas, si lo hacen bien, la información que obtendrán es la siguiente: “*Cuentan las antiguas crónicas que durante las guerras ocurridas en el cielo entre los Angeles partidarios de Dios y los del Demonio, un general del bando de los sublevados tuvo especial relevancia por su crueldad contra sus propios hermanos. Este general fue Azazel quien sería posteriormente castigado contundentemente por sus actos. Cuando la rebelión finalizó con la expulsión del Demonio y su séquito de seguidores al Infierno, Azazel por mandato divino y consentimiento del Demonio fue desterrado a vagar por una dimensión vacía donde el tiempo y la soledad serían sus únicos testigos y los jueces de sus actos*”

➤ **En el Pub "Abierto hasta el amanecer":**

En el informe del abogado, aparece un pub perteneciente a la secta que los personajes están investigando. También disponen de su dirección y parece razonable que decidan ir a investigar en el pub. Si esta es su decisión, cuando lleguen a la zona verán que se trata de un polígono industrial donde en distintas calles se encuentran algunas discotecas y algunos pubs. En la calle Shalter se encuentra tanto el pub de James Miller como el de la propia Secta (Abierto hasta el amanecer). También se observa movimiento de gente a lo largo de la calle pero no está abarrotada.

El Pub "Abierto hasta el amanecer" puede tener una distribución como sigue, aunque os dejo a vuestra elección como queráis plantearlo.



Las personas que se encuentran en el bar son de distinta índole y no es muy habitual encontrarlas juntas en el mismo bar. Aun así, hay desde yupies a heavys pasando por gente de aspecto normal. En la planta baja hay 2 gorilas en la puerta, 3 camareras en la barra grande, una camarera de mesas, un Dj, y 3 guardias de seguridad repartidos por la planta.

En la planta alta hay una camarera, un responsable de las mesas de billar, un guardia de seguridad y el propio gerente del bar (quien está con una camarera y otro guardia en su despacho).

A excepción del gerente y la camarera que está en el despacho ningún otro personaje tiene mucha información, todos les indicarán que es un bar normal para gente "diferente".

Aquí, tenéis dos formas de hacer que los personajes logren algo de información importante, o bien que la obtengan del gerente o de la camarera.

Gerente:

Cuando entren en el despacho, el Gerente está amenazando a chillidos a una camarera la cual está muy atemorizada, detrás suya y armado se encuentra un gorila. Al ver entrar a los personajes, la actitud del gerente será irónica y calmada mientras que el gorila se pondrá algo violento y en alerta. El Gerente indicará en ese momento a la chica que se marche y le dirá que continuarán la conversación mas tarde.

El gerente no conoce la totalidad de las actividades de la secta ya que básicamente se encarga del local y será muy reticente a facilitar ninguna información sobre los dueños legales del negocio. Tan solo facilitará por voluntad una dirección de correo de una estafeta donde las cartas son redirigidas privadamente a los propietarios del local pero siempre de forma privada.....es que son muy reservados.

Sin embargo, el gerente es cómplice de las actuaciones de la Secta ya que habitualmente recibe llamadas telefónicas en las que le solicitan pedidos y hace entregas en una dirección concreta. Además el bar es utilizado eventualmente para almacenar "materiales" que luego traslada una dirección indicada en una fecha indicada.

Si los personajes obtienen la información anterior, la dirección será una vieja fábrica de cerámica abandonada de las afueras. Habitualmente entrega velas, sal, pintura e incluso animales.....aunque alguna vez ha llevado mendigos y prostitutas a dicho lugar.

Camarera:

Al entrar en el despacho, la escena la tenéis descrita algo mas arriba, tras indicarle que se marche, la camarera se quedará detrás de la puerta (aunque esto no lo advertirá ninguno de los personajes del despacho). Una vez los personajes vuelvan a la planta baja, verán a la chica allí sirviendo copas. Si deciden hablar con ella, se mostrará esquiva y reticente a decirles nada ya que está muy asustada. Aun así, dejará caer la bandeja con las bebidas sobre algún personaje y con la excusa de limpiar la mancha dejará un papel en el bolsillo de algún personaje con una cita dentro de una hora en la última calle del polígono industrial.

Cuando se encuentren con la camarera, está muy nerviosa y no deja de mirar a todos lados como si la estuvieran persiguiendo. Les dirá que no se atreve a ir a la policía pero que ha escuchado las preguntas que hacían al gerente mientras permanecía escondida detrás de la puerta. Les contará que se llama Mary y que tiene algo de información sobre lo que han estado investigando. No lleva una vida precisamente ejemplar pero siempre ha tenido su Fe como ayuda, sin embargo hace una semana ocurrió algo que la tiene muy asustada y pervirtió todas sus creencias. No es demasiado raro que Mike (el Gerente) se monteummm.... "*fiestecitas*" con las chicas del local. La semana pasada ella estuvo trabajando y Mike le comentó que se pasara por el despacho una hora antes de cerrar. Una vez allí estuvieron bebiendo y tomando diversas drogas hasta que estuvo tan drogada que todo parecía irreal, sin embargo y en lugar de cómo había ocurrido otras veces, Mike no la tocó. Poco después de que el púb cerrara, la montó en su coche y recuerda muy confusamente que salieron de la ciudad por la carretera 54, posteriormente salieron de la carretera y llegaron a una especie de edificio muy grande, pudo ser una fábrica o un almacén no lo recuerda con exactitud ya que durante el trayecto estuvo tomando mas drogas. A partir de ese momento Mary comenzará a llorar y hablará de forma entrecortada, contará a los personajes que justo antes de llegar tomó una pastilla que no reconoció y que a partir de ese momento todo está borroso, a veces le llega algunos flash en los que recuerda extraños símbolos y bastantes hombres con túnicas, recuerda cánticos y chillidos, confusión.....aunque lo que ha logrado recordar claramente es que fue violada por un gran número de los asistentes mientras los otros continuaban mirando realizando sus cánticos.

➤ **Una llamada inesperada:**

Lo normal es que tus personajes decidan ir a investigar en la fábrica pero que tal si incluimos otro cruce con nuestro misterioso antagonista.....

Justo después de que Mary se marche muy asustada en su coche, el personaje que hayáis decidido recibirá una llamada de James Miller (El ventrue que les encomendó la investigación). Les pedirá información sobre la investigación y lo normal es que se la faciliten.

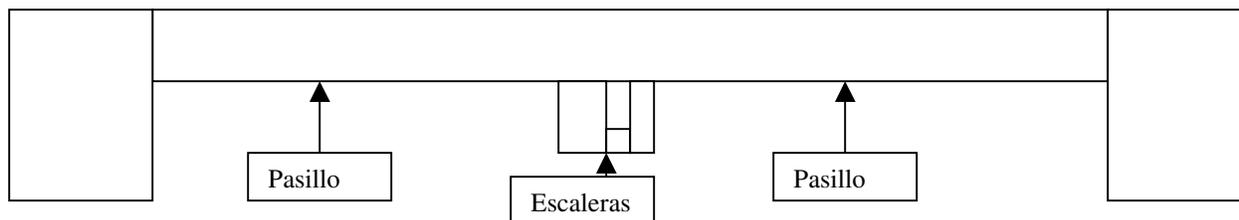
Siendo así, James entonces se mostrará preocupado y les informará que desde hace dos noches está recibiendo noticias de extrañas muertes muy violentas y que está conteniendo la información para que no salga a la luz. Estas muertes parecen hechas por un ser sobrenatural, pero los Hombres Lobo no tienen costumbre de hacer este tipo de cosas de forma gratuita, a humanos y en medio de la ciudad. Con respecto a nosotros también es poco probable que esto ocurra ya que estarían condenados por violar la mascarada.

Sea como fuere, les pedirá encarecidamente que vayan al St. James Memorial Center, es un Hospital bastante antiguo que se encuentra en un barrio exterior de la ciudad. Allí han llevado a la última víctima y quiere (mas bien les ordena) que investiguen el cadáver. Allí, pueden contactar con el Dr. Lance

➤ **Un peligroso encuentro en el Hospital**

Una vez que lleguen al Hospital el Dr. Lance les conducirá a través de unas escaleras con aspecto viejo a la planta -1, en realidad no es un planta como tal si mas bien un sótano un poco claustrofóbico. Justo donde acaba la escalera, hay un pasillo que solo tiene dos direcciones, derecha e izquierda ya que delante de ellos tan solo hay una pared con tuberías de distinto tipo que van desde el extremo izquierdo al derecho como serpientes.

Para que captéis la idea:



El pasillo es muy largo y justo en la pared de enfrente tienen un cartel que indica que a la derecha se encuentra la sala de calderas y la izquierda el depósito de cadáveres.

Cuando el Dr. Lance les haya indicado el depósito, les dará una nota en la que indica que el cadáver se encuentra en la 5-B (Columna 5ª, fila segunda) y les indicará que si le necesitan marquen en el teléfono que hay en la sala la extensión 7016. Si los personajes le preguntan algo sobre la víctima, les comentará que se trata de una Enfermera que fue asaltada en parking del Hospital, el vigilante del parking se dio cuenta que algo extraño pasaba y fue a verificarlo, entonces vio que alguien estaba encima de la víctima golpeándola reiteradamente. Al advertir su presencia el individuo huyó pero aunque la enfermera fue atendido con urgencia, sus heridas eran demasiado graves para salvarla.

Una vez entren en el depósito e investiguen el cadáver, la escena será la que ya conocen, un cuerpo destrozado con marcas de algo parecido a un animal. Si miran en la espalda de la enfermera, podrán ver claramente como han grabado en ella una gran “A” (Azazel).

Y ahora viene lo bueno.....una vez abandonen la sala y justo cuando estén a medio camino de las escaleras, las luces del pasillo se irán apagando por secciones de forma continuada hasta dejar a los personajes completamente a oscuras. Justo delante (o detrás como prefiráis) escucharán el sonido de una puerta que se abre y durante un instante verán como unos ojos parecidos a los de un gato relampaguean justo antes de quedarse a oscuras de nuevo. En ese momento escucharán como unos pasos avanzan corriendo hacia ellos y comenzará la acción.....

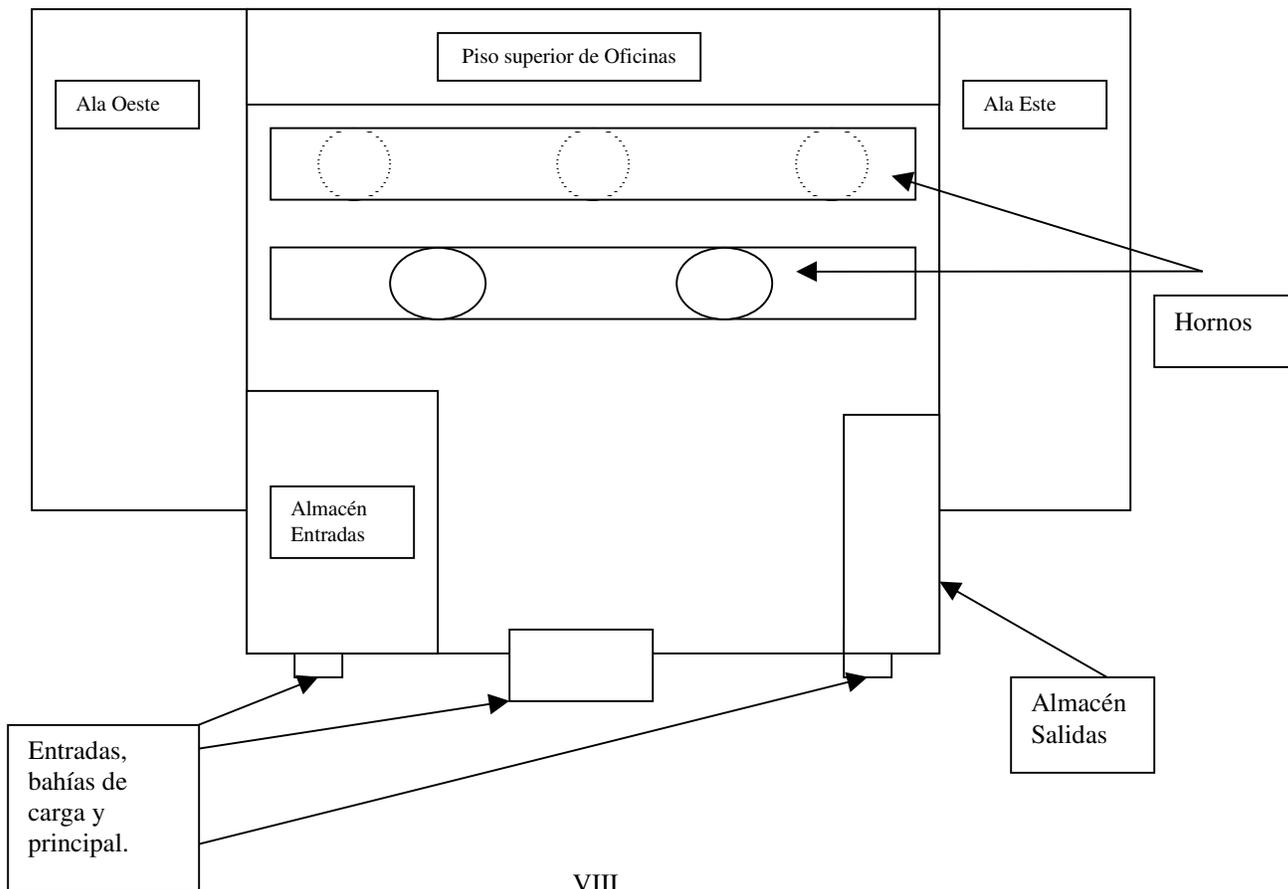
NOTA: Aquí tendréis que ser creativos y acojonar a vuestros personajes, haced que Azazel pase rápidamente junto a ellos, que adviertan su presencia justo detrás de su espalda, que los golpee con sus garras y les haga heridas, y todas las cosas que se os ocurra para meter presión a la escena. Por supuesto este no es el momento de finalizar la historia así que haced que se marche cuando pase algún tiempo o esté claramente amenazado. Otra cosa que tenéis que tener en cuenta es Protean (ojos rojos) y en menor medida disciplinas como auspex que puede dar mayor capacidad de percepción al personaje.

Por último y antes de que decidan ir a la fábrica, si deciden entrevistarse con el Guardia del Parking, este está ingresado en el área de psiquiatría y tan solo divaga cosas. Entre las cosas que habla: "Sus ojos, brillaron y se difuminaron"....."La golpeaba y golpeaba como si quisiera desmembrarla a golpes"....."Aquel ser no era humano, no podía serlo".

➤ **En la Vieja Fábrica:**

Lo mas normal, al margen de curarse, alimentarse o acciones similares, es que vuestros personajes decidan ir a la vieja fábrica abandonada de la que han tenido noticias o bien por el Gerente o bien la Camarera Mary. Tal como está descrito algo mas arriba, los personajes tendrán que coger un desvío de la carretera 54 que les llevará directamente a la antigua fábrica de cerámica. Esta fábrica se encuentra en un descampado a las afueras y hace años que se abandonó por lo que ni si quiera hay un guardia que la custodie. Su figura se recorta contra el cielo nocturno ya que se encuentra en la loma previa a un acantilado.

La distribución de la fábrica puede ser como sigue:



Una vez que los personajes estén enfrente de la entrada y dispuestos a entrar, oirán ruidos de disparos provenientes de su interior.

Si deciden entrar, la escena que verán es la siguiente:

- En medio de la explanada central hay dos coches una limusina y un todo terreno.
- En el suelo por distintos lugares no muy alejados hay 4 cuerpos inertes mas otro cuerpo en el lado del conductor de la limusina.
- Hacia una pared, se dirige un individuo que está arrastrando a duras penas a otro muy mal herido, ambos llevan trajes de chaqueta.
- Todos estaban armados, y en el suelo hay numerosos casquillos, pero ahora mientras el superviviente que aun puede moverse arrastra a su compañero hacia la pared mientras continua disparando su arma de forma frenética, un ruido seco y metálico le indica que se ha quedado sin munición. La expresión de su rostro se endurece y parece resignarse a lo inevitable.
- Por distintos sitios y de forma continuada se escuchan distintos ruidos como de individuos que varían su posición continuamente mientras el hombre realiza sus últimos disparos sin éxito y se prepara para morir.

Lo mas normal es que los personajes decidan socorrer a los dos humanos que se encuentran en apuros, bien por la humanidad, bien por la información que les puedan facilitar u otras causas. Si lo hacen (o si no) los ruidos de pasos y carreras continuarán retumbando por toda la vieja fábrica, son macabros y parece como si algo corriera mientras arrastra los pies. Eventualmente se escuchan extrañas risas como sofocadas y sibilantes.

Si logran salvar a los humanos y deciden hablar con ellos, comprobarán que tan solo queda vivo el que disparaba frenéticamente ya que el compañero que estaba arrastrando ha muerto. El hombre se llama John Lasetier, está herido (morirá en breve), lamenta que su compañero haya muerto y está algo desquiciado. Su aspecto es elegante aunque se le ve cansado y derrotado. (NOTA: No dejéis de incordiar a los personajes con ruidos, risas y chillidos mientras hablan con Lasetier).

John Lasetier:

John es una de las personas que manejan desde las sombras la secta "El Crepúsculo Próximo" junto con el compañero que acaba de morir y otro que desapareció hace un día (al margen de toda una gran organización). Hace tres noches asaltaron el despacho de Andy Schwarz por ser un esclavo de la estirpe y entrometerse en los asuntos de la secta con su querrela contra el pú. b.

Poco después en esta misma fábrica realizaron un ritual satánico de invocación en el que Andy fue el conejillo de indias. Teóricamente lograrían que un demonio menor habitara el cuerpo de Andy y fuera un baluarte mas contra los vampiros que amenazan la ciudad sin embargo algo salió mal y cuando Andy comenzó a convulsionarse y cambiar en una figura desproporcionada y de aspecto torturado, el ritual se les escapó de las manos.

La mayoría de los participantes huyó atemorizado ante la escena ya que aquel ser mató de una forma extremadamente cruel a la prostituta que estaba allí como ofrenda. Poco después pareció esfumarse en las sombras mientras gritaba "Azazel Renacido". Poco tiempo después las noticias de extrañas muertes comenzaron a llegar....

Ayer por la noche, yo y mis dos compañeros nos reunimos para planear como íbamos a devolver a aquel ser a la dimensión de la que había salido y acordamos venir hoy a por él. Hoy al anochecer recibimos una llamada que el móvil identificó como de nuestro compañero pero la voz era horrible, desgarradora y helaba la sangre. Nos dijo solo una amenaza que aún retumba en mi mente y que ahora se cumplirá sin remisión: "Vuestro compañero ya es mío, ahora preparaos para morir".

Aquel ser debió hacer algo extraño con nuestro compañero ya que cuando llegamos aquí lo encontramos muerto, destrozado.... pero por todos lados había señales de haberse realizado un ritual de conjuración. Creo que aquel ser *absorbió* la mente de nuestro compañero y aprendió a realizar rituales ya que no creo que nuestro compañero lo hiciera sabiendo lo que ello conllevaría. Lo que desconocíamos mientras observábamos la escena es qué había invocado.

Acto seguido comenzamos a escuchar los ruidos y los chichillos, como si fueran hienas, esos horribles gritos y después la confusión, los disparos y las muertes... uno tras otro sin la menor oportunidad y ahora todos están muertos.

En ese momento John morirá y los personajes serán atacados por las criaturas que Azazel invocó en esta fábrica. (Nota: ajustar el número de estos seres así como sus características). Ambos son dos demonios que Azazel ha doblegado para que le sirvan. Su aspecto os lo dejo a gusto, pero a mi me gusta la idea de unos seres parecidos a los orcos mas encorvados y torturados del Sr. De los Anillos.

➤ **De nuevo una llamada:**

Dejad que vuestros personajes se recuperen de la lucha, dadles algo de tiempo.....o no, pero cuando estiméis oportuno un móvil sonará con un número familiar. Este número es del John Miller pero la voz que escucharán al otro lado del teléfono, al igual que ocurrió con Lasetier, es una voz torturada y horrible que infunde pavor a aquel que la escucha.

El ser se presentará como "Azazel" y dirá:

".....Ya me estoy cansando de este juego por muy divertido que parezca, creí por el abogado que solo este patético ser, el Sr. Miller, podría investigar que pasó con su esclavo y saber algo de mi, después mis estúpidos e invocadores humanos decidieron eliminarme por que les entró miedo del ser que habían liberado.....pero yo me adelanté eliminando a uno de ellos y conociendo su patético plan de ante mano, de hecho ya han pasado a otro.....ámbito, ja!, ja!, ja!. Ahora, mis pequeños aprendices de vampiro, y en parte por la corrupta y ya extinta sangre de John Miller, os destruiré para siempre y ya nada podrá detener mi venganza contra el cielo y el infierno. Mañana!, será mañana cuando os veré de nuevo en el lugar que fue mi cuna y me serviréis para acrecentar mi poder como vuestro maestro antes que vosotros....."

La amenaza no es vacua ya que esta misma noche, Azazel ha asaltado el coche donde viajaba John Miller, tras derrotarlo se lo llevó a los muelles donde bebió su sangre (lo cual le confiere aun mas poder) y arrojó el cuerpo ya destruido de John Miller al mar.

➤ **Una lucha a muerte:**

Tan solo quedará el combate final, el cual, os dejo a vuestra elección como plantearlo. Tan solo os recomiendo una cosa, si van a llegar a la fábrica (exagerando mucho -> con un tanque y el cuerpo de marines), mejor haced que los encuentre algo mas adelante cuando sea un combate ellos contra Azazel.

En relación a Azazel: Andy Schwarz medía 1,85 y tenía una complexión ancha pero actualmente, poseído por Azazel, mide 2,00 y su complexión se ha agrandado. Su piel está como estirada, llena de surcos y tremendamente torturada ya que la criatura que habita en su interior parece como machacara el cuerpo intentando liberarse. Sus ojos son muy parecidos a los de un gato y le permiten ver en la oscuridad. Ha desarrollado colmillos tras haber "matado" a John Miller y en sus manos las uñas tienen un tamaño de varios centímetros que pueden ser usadas como garras (os dejo a vuestra elección el daño agravado o no). Otra característica de Azazel es su crueldad, y su facilidad para entrar en algo parecido al Frenesí que le posibilita ignorar las penalizaciones por daño. Por otro lado, su voz es cruel e intimidadora a la vez que puede imitar casi cualquier voz que haya escuchado antes.

De todas formas recordad que sois vosotros en vuestra calidad de master los que tendréis que diseñar a vuestro gusto o necesidad el personaje de Azazel. Así mismo podéis hacer que tenga cualquier disciplina extraña o simplemente sea un portento físico.....SUERTE !!

- Fin -

PD: Agradeceré todas vuestras críticas (constructivas), sugerencias o comentarios sobre esta partida.

E-mail: [Nathaniel Moreau@hotmail.com](mailto:Nathaniel.Moreau@hotmail.com) o dafervel@hotmail.com