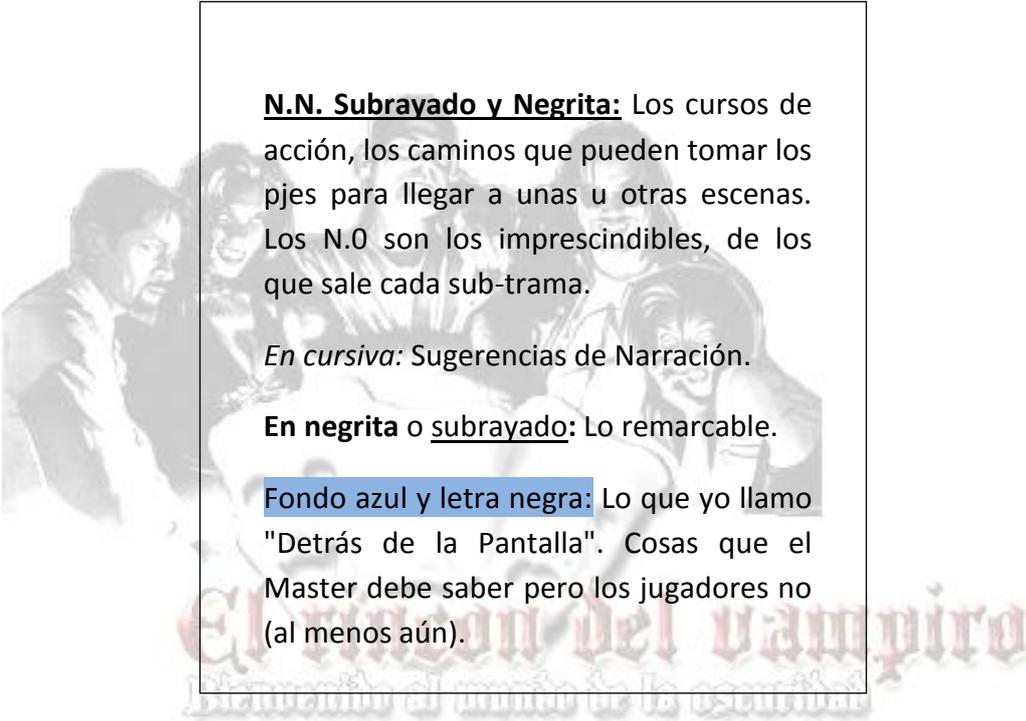


PRETENSIONES

by TF Famux ([Fam](#))

Partida de politiquero e investigación para entre 2 y 4 jugadores

LEYENDA



N.N. Subrayado y Negrita: Los cursos de acción, los caminos que pueden tomar los pjes para llegar a unas u otras escenas. Los N.O son los imprescindibles, de los que sale cada sub-trama.

En cursiva: Sugerencias de Narración.

En negrita o subrayado: Lo remarcable.

Fondo azul y letra negra: Lo que yo llamo "Detrás de la Pantalla". Cosas que el Master debe saber pero los jugadores no (al menos aún).

La obligada advertencia de sentido común: Esto es un juego, todo tiene que ver con una realidad alternativa que no es la verdadera. Los vampiros, que yo sepa, no existen, ni los hombres lobo, ni los magos más allá de los de feria. Si alguno de tus jugadores empieza a tener problemas para distinguir la realidad del juego, mejor será que se tome un descanso (definitivo, de ser necesario) de los juegos de rol, antes de que jodan más la fama de los juegos narrativos o, peor, cometan alguna barbaridad. He dicho.

Partida creada by Fam para [El Rincón del Vampiro](#)

RINCÓN DEL VAMPIRO

Introducción:

Nos situamos en el 13 de Noviembre de 2002 Varsovia está tranquila, pero algunos rumores la sacuden. Al parecer, uno de los más antiguos anarquistas de la ciudad (que se negaba a erigirse líder a pesar del apoyo de los suyos, por convicciones personales) ha aparecido muerto hace un par de noches. En concreto, fue desollado antes de exponerle al sol, el lugar escondido en que fue encontrado y en general el esfuerzo aparentemente invertido para que no fuese descubierto por mortales (no fue torturado allí, si no en algún lugar donde nadie pudiese oírle, el cuerpo fue trasladado sin llamar la atención y las autoridades humanas no han llegado a tener ningún conocimiento de los hechos) parecen indicar que no se trata de ningún ataque Sabbat (por otro lado, nunca se les ha visto interesados en tomar) destinado a romper la Mascarada, ni nada similar.

1.0 La asignación de la misión.

El Azote, junto a uno de los Primogénitos, hará llamar a la cuadrilla (lo PJs) para realizar una minuciosa investigación. Los datos que les da son los siguientes, junto con fotos de cada uno de los lugares e implicados:

- Pablo Martel fue encontrado en una cabaña de caza, a las fueras de la ciudad, en el SurEste. Estaba en el interior, y habían hecho una entrada de luz en el tejado, bajo la cual habían encadenado al anarquista. **Obviamente, para todo esto se necesita de una media preparación. Las cadenas tenían grilletes (¿eso dónde se consigue hoy en día?) y estaban ancladas al suelo, que era de cemento. Esto indica dos cosas: La primera, que se requiriere de alguien que comprara (o fabricara) los materiales e hiciera las chapuzas; la segunda que fue algo premeditado y planeado con un mínimo de unos días.**
- Los principales sospechosos son otros anarquistas. Al parecer muchos se sintieron decepcionados de que no adoptara el papel de líder cuando llegó hace un par de meses, e incluso ha habido enfrentamientos. Si los PJs quieren profundizar un poco en este tema, una de las posibilidades que se baraja es que el propio líder actual quisiera quitarse de en medio a un rival por el puesto, si este se decidía finalmente. Se les proporcionará la dirección del local donde suelen reunirse.
- Se sabe que desapareció la misma noche de la muerte, quedó confirmado que a las 12:45 estuvo en un bar de la "Zona Anarquista" de la ciudad, el dueño (humano) declara no saber nada y, por "medios", se sabe que dice la verdad. Se les proporcionará la dirección.
- Fue torturado en un lugar distinto al que se le encontró (no había demasiada sangre, aunque se encontró su piel a cubierto en una esquina de la estancia) pero estaba consciente en el momento de la muerte definitiva (una de las cadenas casi había sido arrancada del suelo). **Suena como a algo personal o un castigo ejemplar ¿verdad? Además ¿por qué llevar la piel hasta allí? ¿Alguien quería que estuviesen seguros de quién era?**
- Se encontraron huellas de un coche, que tras investigación, se ha descubierto que era un coche fúnebre, posiblemente propiedad de una funeraria que había denunciado su

RINCÓN DEL VAMPIRO

- desaparición días antes (6 antes del actual, para ser más concretos). El automóvil no ha aparecido. Se les dará el número de matrícula
- Las autoridades mortales no saben nada al respecto y, obviamente, esto debe permanecer así (ni siquiera los ghouls infiltrados en el cuerpo han sido informados, no tienen permiso para acudir a ellos).
 - El sitio en el que fue torturado no ha sido localizado.

Dicho esto, puede que alguno de los PJs se pregunte qué le importa a la Camarilla que un jodido anarquista de mierda esté muerto. Si le preguntan al Azote, éste eludirá la pregunta (“No tenéis que saber las motivaciones, sólo obedecer las órdenes”).

1.1 Los personajes pasan

Si los personajes no quieren seguir el juego al Azote (qué valientes ¿no?) a pesar de que el azote les indica que es una misión obligada, déjales que hagan su no-vida normal, aún queda algo por ocurrir para reengancharles. Llegado el momento, pasa al punto 3.0

2.0 Fase de Investigación

Bien, los personajes han decidido hacer caso (sabiamente) del Azote y empezar a investigar. Primero tendrán que ponerse de acuerdo en cuál va a ser la línea de investigación o dividirse para cubrir varios frentes.

2.1 La cabaña de caza

Bueno, uno de los puntos donde comenzar es la cabaña de caza donde encontraron el cuer... bueno, la piel y cenizas del desdichado. Es una cabaña de un solo piso, pequeña, nada llamativo. Al parecer, estaba abandonada (que raro ¿no? ¿Cómo le encontraron tan rápido en un sitio apartado y abandonado? Fácil: el que lo hizo quería que le encontraran e informó, si preguntan, fue un chivatazo anónimo). Aún hay cepos y otros utensilios de caza en el interior. En el tejado se agrandó un agujero que ya se había producido por el tiempo. No parece que se haya tenido mucho cuidado en que quedase uniforme, con que entrase luz valía, aunque tiene una maya puesta por encima puede que frene un poco, pero no mucho, la luz del sol (¡Qué cabrones! O no querían que la muerte fuese demasiado rápida o querían sacarle algo) El anclaje de la cadena al suelo está casi fuera de sitio. Le faltó poco al anarquista para liberarse. Las rodadas de fuera se han desdibujado con la lluvia de la mañana, poco (nada) se puede sacar de ellas.

2.1.1 Siguiendo los objetos

Bueno, si tus jugadores tienen un ataque de inteligencia y se preguntan de dónde han salido unas cadenas con grilletes que parecen del más nuevo y resistente acero inoxidable (dales ese detalle sólo si se fijan), pueden buscar en la ciudad, no será fácil, pero hay un herrero a la antigua usanza en la ciudad (sólo uno, máxima dificultad en la búsqueda) que hace replicas de armas, escudos, armaduras, instrumentos de tortura... cadenas y grilletes... ¡Bingo! ¡Él las hizo! Y concretamente

se las encargaron con casi tres semanas de antelación, pago en metálico, por un tipo... es curioso, pero no recuerda mucho de él... sólo que llevaba un sombrero.

2.2 Los anarquistas

Técnicamente, la zona anarquista no existe, es dominio del Príncipe porque es su ciudad... pero la realidad es que la mayoría de los allí residentes se declaran abiertamente anarquistas (aunque no tanto como para incumplir directamente los mandatos del Príncipe). Los Camarilla pueden, naturalmente, andar a sus anchas por esta zona sin que los anarquistas puedan dedicarles más que una mala mirada entre silencios incómodos. Así pues, los PJs pueden decidir ir a investigar a los anarquistas, que les recibirán como hemos dicho (malas miradas, silencios incómodos, ignorándoles algunos cuando les hablan, etc.), acudiendo a un Bar suyo habitual. Si se muestran demasiado insistentes (o chulos) pueden provocar alguna reacción levemente agresiva, pero los anarkas saben lo que les conviene. De todas formas si esto sucede (o si no, por verles ignorados) puede ser el momento de que introduzcas a un PNJ interesante, que podrá acompañarles (si quieren) o no, y que se mostrará amable con ellos, aunque anarquista hasta la médula (Punto 2.2.1). **Que tipo más majo, oye... claro, que no es anarquista, es un infiltrado del Azote.** También los PJs pueden decidir pedir hablar con el líder anarquista (Punto 2.2.2).

2.2.1 Jacks

El recién presentado, tan amable él, les dirá que se llama Jacks, que un placer conocerles y eso (no mostrará grandes modales, pero sí un mínimo de educación). Jacks el afable, les puede responder a algunas preguntas.

- ¿Tenía enemigos Pablo Martel?
Sí, algunos, ha tenido unos pocos enfrentamientos. Todos queríamos que fuera el cabecilla ¿sabes? El que hablara en nuestro nombre y nos guiara, pero... No quería, decía que ser nuestro líder no le haría mejor que un Camarilla... con perdón. El más conocido de ellos era Kamil Podolski, pero lleva tres semanas fuera de la ciudad, si estáis pensando en él como sospechoso.
- ¿Cómo era Pablo Martel?
Era un tipo muy tranquilo... hombre, como todos, si te tocan las pelotas... Pero vamos, no daba problemas, ni siquiera a los vuestros. Protegía la Mascarada y todo eso.
- ¿Podía andar detrás del liderazgo?
¡Ni de coña! Lo rechazaba de plano, y mira que se lo propusimos, incluso Danek lo hizo, pero nada, estaba empeñado en que eso le corrompería, como a todos, ya sabes "Ejercer el poder corrompe, someterse al poder degrada".
- ¿Cómo están los ánimos por aquí desde el suceso?
Hombre, no habéis llegado en muy buen momento, si hubieseis venido en otra ocasión igual se os hubiese tratado con más... cordialidad, pero vamos, dile a tu jefe que se esté tranquilo, no estamos planeando montar ningún circo.

Jacks el afable se ofrecerá a ayudar a los PJs con la investigación porque “Pablo era un tío cojonudo y quiere saber qué le ha pasado”, pero no insistirá, si no quieren que vaya con ellos, guay. De todas formas, les pedirá el número de teléfono, para avisarles si pasa algo.

2.2.2 Danek Radziwiłł

Danek no tendrá ningún problema en recibirles en su despacho. Sí, tiene un despacho, no es un despacho de ejecutivo, pero es una sala apartada, insonorizada y tranquila, con un buen poster (eso sí) de lucha obrera justo detrás de su silla. Tiene una mesa (redonda) y varias sillas (iguales a la suya) **Los detalles son importantes, el tío es anarquista, igualdad y libertad para todos, de corazón, es un idealista, hasta en los más pequeños aspectos, lo que puede dar una idea a los personajes de si pudo o no matar al otro. Se mostrará amable aunque admitirá estar molesto por lo ocurrido.**

Una acusación directa hará que el anarquista demuestre el temple que tiene (no se inmutará) y contestará que Pablo nunca mostró el más mínimo interés por su puesto, y que él mismo se lo ofreció abiertamente. No hubiera tenido el más mínimo problema en ceder ese “nombramiento puramente figurativo”. Además, él ya fue a hablar con el Príncipe respecto a esto, dado que pensó que *ejem, ejem* “alguno de los suyos” podía estar implicado. **Alguno de los suyos cojones, el propio Príncipe, pero no se lo va a decir a ellos, no te jode, quiere seguir con la cabeza sobre los hombros. Por cierto, que Jacks tampoco mencionará esta posibilidad.**

2.3 El bar humano

El dueño del bar, reconocerá a Pablo Martel como un “cliente” habitual. Sólo si le preguntan, comentará que alguna vez le vio discutir con un tipo de pelo largo poco cuidado, que siempre llevaba un sombrero raído **(este es, nuestro amigo Kamil Podolski)**. No sabe más.

2.4 La funeraria “Último viaje”

Hace seis noches, entre las 22:00 y las 23:30, el coche fúnebre desapareció (si algún jugador le interesa, no llevaba dentro ningún ataúd). El guarda estaba distraído porque, al parecer, a uno de los trabajadores le dio un ataque de histeria, aseguraba que uno de los cadáveres se había levantado. Comprobaron que estaba muerto (y embalsamado) y lo incineraron, sin más problemas.

Si se les ocurre hablar con el empleado en cuestión (y si el dueño lo permite) éste se mostrará aún inquieto, pero no ya histérico, dirá aturdido entre escalofríos algo como: *“Juraría que se había levantado... incluso me tendió la mano...”*

2.5 Nosferatus

Más conocidos como “esos que lo saben todo si puedes pagarles”. Siempre hay un jugador listillo que dice: “Seguro que los Nosferatu saben algo”. Pues mira, esta vez tiene razón, y no sólo eso, si no que proporcionarán esta información gratuitamente

RINCÓN DEL VAMPIRO

(sólo la relacionada con el asesinato del anarquista) porque “es un asunto sustancialmente importante para la Camarilla, y están siendo enviados por el Azote a quien no le negarían colaboración alguna”. Los Nosferatu no sólo responderán a sus preguntas, si no que pregunten o no les darán la siguiente información:

- Pablo Martel era bastante antiguo. Era español, y había estado presente en los días de la revuelta anarquista, cuando se reveló contra su Sire.
- El sire al que mató era un viejo aliado del Príncipe
- Kamil Podolski volvió al enterarse de lo sucedido, y acusó directamente al Príncipe frente a sus camaradas, de romper el tratado de Thorns (donde se acordó no castigar a los anarquistas por acciones en la revuelta, exceptuando los criminales más atroces y aún en ese caso, sólo los Justicars y sólo si daban con ellos en un año). Nadie sabe donde está ahora, parece que se ha escondido bien porque cree que puede haber represalias por parte del Príncipe.

3.0 El coche aparece

Recuerda llevar el tiempo adecuadamente, ir de un lado a otro de la ciudad lleva su tiempo, como charlar, esperar, cazar y esas cosas. A los dos días (15 de Noviembre) la cuadrilla recibe una llamada del Azote. El coche ha sido encontrado, abandonado en el parking de un cementerio. De momento, las cosas no han cambiado demasiado, con lo cual encontrarán más o menos las mismas respuestas en cada lugar al que vayan, así que si no han ido aún a alguno (o a ninguno) y quieren ir ahora, revisa los puntos anteriores.

3.1 No le sigo el juego

Los personajes siguen sin querer seguirle el juego al Azote (a pesar de que éste preguntará que tal la investigación). Cuelgan y le ignoran. OK, es su decisión, aún tiene que pasar algo más para reengancharles (último reenganche). Permíteles seguir a su bola y en el momento adecuado pasa al punto 4.0

3.2 Investigando el coche

A no ser que tus personajes sean CSI con acceso a laboratorio, poco van a poder sacar del coche en sí. La parte trasera, eso sí, tiene arrancada la moqueta, y hay barro en los bajos (camino de tierra... cabaña de caza...). En la guantera sólo están los papeles del coche y un carnet de conducir (si lo comprueban, es el del conductor habitual del automóvil, uno de los empleados de la funeraria). No hay huellas dactilares ni pisadas, aunque sí algo de sangre (Per + Inv dif 8).

3.3 Los Nosferatu Again

Si los PJs no han ido aún a hablar con los Nosferatu, estos les darán la información mencionada en el punto 2.5, pero no tendrán nueva información del coche fúnebre.

3.3 Siguiendo la pista al coche

Si a tus jugadores les da por investigar más a fondo, podrían averiguar (pateándose la ciudad) que el coche repostó en una gasolinera (es un coche fúnebre, esas cosas se recuerdan, tienen la suerte de que hubiese un chico que ponía la gasolina, que sólo pedirá unos pavos por la información). Llenó el depósito la misma noche de la desaparición, poco después del atardecer (¡El lugar donde lo tuviesen guardado debía ser cercano!). Luego tuvieron que ir a atrapar a Pablo Martel a la zona anarquista (el tiempo indica que fueran directamente), llevarle hasta donde le desollaran (¿quizás el mismo sitio donde escondían el coche?) y luego ir hasta la cabaña, y dejarlo después en el Parking del cementerio. Teniendo en cuenta que al depósito le falta un cuarto para vaciarse, a velocidad moderada (un coche fúnebre corriendo llama demasiado la atención), sabiendo lo que gasta el coche (tendrán que mirar en las especificaciones técnicas o/y hacer una tirada de Int + Per dif 7 para obtener ese dato) pueden presumir que el lugar donde le torturaron debía estar en un radio no mayor a 50 Km del punto medio entre la gasolinera y el lugar de secuestro.

3.3.1 El desolladero

Si tienen mucha, mucha, mucha suerte (esto es, una tirada de Int + Call dif 10 para conocer la posible zona y una tirada de Per + Call dif 9 una vez allí para encontrarlo) pueden llegar a dar con el lugar en la que nuestro amigo Pablo Martel fue sacado de ese traje de piel que le recubría. En concreto, es un garaje, en una zona bastante apartada, que antiguamente fue residencial, pero que por cuestiones de valores del suelo se ha convertido en una zona mucho menos transitada. El garaje en cuestión llama la atención porque tiene una puerta muy nueva. En su interior, está insonorizado, y allí encontraran la sangre que les faltaba, una silla anclada al suelo y preparada para retener a un vampiro con mucha fuerza, e instrumentos quirúrgicos que presumiblemente sirvieron para desollar al anarquista. Si preguntan al Azote, éste podrá decirles que el garaje pertenece a Kamil Podolski, el anarquista con el que había tenido sus más y sus menos. Bueno, parece que todo está claro ¿no? Si han llegado hasta aquí ya saben lo que ha pasado... ¿o... no?

4.0 Kamil Podolski

Al día siguiente (vamos por el 16 de Noviembre) hay un giro de acontecimientos cuando Kamil Podolski aparece muerto también. Qué curioso, justo el tipo que acusaba al Príncipe. Los anarquistas están que echan chispas, y la revuelta se respira en el aire. Hoy, no hay Camarillas en "su zona", y si los PJs preguntan, el Príncipe, según se dice, declara no haber tenido nada que ver, es más, considera que son cosas de anarquistas, que se comen entre ellos por carecer de normas cívicas. Obviamente, los anarquistas no están contentos. El Azote llamará también cabreado a la Cuadrilla (da igual que no tengan la culpa) para que presenten informe y exigirá resultados inmediatos, si no quieren que se les acuse de colaboración con los asesinos.

5.0 Secuestro

La noche del 17 de Noviembre, la cuadrilla se verá asediada nada más salir de su refugio. Serán "secuestrados" y conducidos a punta de escopeta por siete anarquistas que preferirán disparar

RINCÓN DEL VAMPIRO

y llevárselos rápidamente (presuponiendo que la cuadrilla tiene el refugio fuera de zona anarquista y no quieren quedarse a esperar a que les cojan) a tener una larga pelea. Si los PJs montan bronca, preferirán dejarles inconscientes (máxime en Letargo, no les conviene matarles) de inmediato y meterlos en una camioneta. Les desarmaran y les quitaran los móviles.

5.1 Con resistencia

Siete anarkas cabreados y armados, no suelen ser un grupo al que apetezca enfrentarse. No obstante, de ser así, lleva unas fichas de PNJs preparadas. El objetivo no será matarles, pero en un momento dado se les puede ir la mano (¡o pueden entrar en frenesí!). En cualquier caso, el objetivo es que el golpe sea lo más rápido posible.

5.2 Sin resistencia

Si los PJs no se resisten, no hay razón para que los anarquistas se muestren violentos, aunque estarán tensos y susceptibles.

6.0 Hablando con Danek

El líder anarquista se disculpará por la forma tan poco cortés de traerles, pero necesita que le digan la verdad: ¿Quién es el culpable? ¿Qué han averiguado? No se trata sólo de saber quien está dedicándose a matar a los suyos, si no que los anarquistas ya dan por hecho que la Camarilla está detrás de esto y no van a esperar a que los exterminen uno a uno, ya puestos, prefieren llevarse por en medio a cuantos Camarilla sea posible. En ningún caso empleará la fuerza si no que optará por el dialogo, siempre mostrando su preocupación por todo este asunto, por el enfrentamiento entre los suyos y la Camarilla, y por descubrir la verdad. Quiere todos los detalles de la investigación. Y por supuesto, negará toda implicación en los hechos (y **estará diciendo la verdad**).

7.0 Asalto

A los 40-45 minutos de estar hablando con Danek Radziwiłł, el Azote irrumpirá en el despacho. No se ha oído ruido de lucha fuera (de lo que se puede deducir que, o bien los anarquistas no han presentado batalla o no estaban en el local en ese momento), entrarán armados y apuntando a Danek que usará su Celeridad para coger de rehén al PJ más cercano y usarlo de escudo humano. En principio, el Azote y el traidor no dispararan, sólo declararán que Danek es reclamado por el Príncipe acusado de difamación (acusación infundada, como todos los PJs saben, y el líder anarquista les instará a decirlo) Además, Danek les recordará que, si le sentencian, no sólo reforzaran la opinión de los suyos de que están haciendo una “limpieza política” en la ciudad, si no que el próximo que asuma el mando no se preocupará tanto por que haya una situación sin tensiones entre la Camarilla y los anarquistas. En ese momento entrará Jacks (o, en caso de estar con el grupo, se posicionará con el azote, apuntando a Danek), y el líder anarquista rozará el frenesí acusándole de traición. La pelea es inevitable y el Azote clamará ayuda (“a mí los leales al Príncipe”) Llegados a este punto, los PJs deberán elegir un bando.

7.1 Ayudar al Azote

Lo más probable es que todos (o la mayoría) ayuden al azote (más por interés que por otra cosa. Pasar a 8.1

7.1.1 Pero las cosas se hablan

Es posible que aunque ayuden al Azote, quieran calmar los nervios y evitar que arresten al anarquista (lo cual no conseguirán por las buenas, el Azote tiene órdenes) Pasar a 8.1 si no actúan contra el Azote, pasar a 8.2 si le apoyan hasta el punto de usar la fuerza contra el azote para que no detengan al Anarquista

7.2 Ayudar a Danek Radziwiłł

Qué coño, si él no ha sido, a tomar por culo.

El Azote y Jacks en este caso, están en clara inferioridad, por lo que intentarán huir (por supuesto, Danek no permitirá que Jacks se vaya). En cualquier caso, una vez se calme, no matará a ninguno de los dos (no por falta de ganas). En cambio, liberará al Azote y retendrá de prisionero a Jacks.

8.0 Resolución

¿Ya? ¡Si no se sabe lo que ha pasado! Bueno, los PJs no siempre tienen que saber lo que ha ocurrido, esto puede dar pie a que en nuevas partidas vayan descubriéndolo.

8.1 Versión héroes

Tras llevar al líder Anarquista hasta el Elíseo para ser interrogado, a los PJs se les hará esperar en una antesala durante 3 o 4 horas (que considerado, el Príncipe). Después, Danek saldrá como si nada, sin dirigirles la palabra a los PJs (que se habrán ganado su enemistad ¡bravo, chicos!) y el Azote les informará de que el Príncipe está muy satisfecho con sus servicios, que contará con ellos en próximas ocasiones y que se han ganado un puesto de confianza... siempre que puedan mantener la boca cerrada (+1 a Posición, hasta un máximo de 2). Días después un chiquillo Nosferatu será acusado y rápidamente sentenciado por las muertes.

8.2 Versión Proscritos

Tras echar al Azote, éste regresará desarmado pidiendo parlamento con el líder anarquista, que finalmente accederá e irá a hablar con el Príncipe en un lugar público (hay que aprovechar eso de que ellos se preocupen más de proteger la Mascarada) y regresará intacto. Soltará a Jacks a cambio de que el Príncipe no tome represalias contra la Cuadrilla, que no obstante perderán el respeto de la Camarilla (-1 a Posición, campeones) pero se habrán ganado el apoyo incondicional de Danek

Vale, sí, lo que tú digas, pero ¿qué ha pasado?

Venga, va, te lo cuento.

Para empezar, sí, Pablo Martel formó parte de la revuelta anarquista, concretamente fue uno de los muchos Brujah españoles que asesinó a su Sire, el cual tenía vagas relaciones de alianza, puramente por interés mutuo, con el actual príncipe de Varsovia. Pero esto no significa que al Príncipe le importase un carajo lo que le pasara a una marioneta suya de hace más de medio siglo, y de hecho le daba lo mismo la estancia de Martel en su ciudad, siempre que supiera agachar la cabeza... y demostró saber hacerlo.

Entonces ¿quién le mató? Pues Kamil Podolski, un Ravnos al que siempre le ha parecido que la actitud de Danek Radziwiłł era demasiado pasiva, y estaba empeñado en desestabilizar el orden en la ciudad. Pero entonces... ¿Cómo es que apareció muerto? Bueno, su jugada de acusar al Príncipe de romper el Tratado de Thorns para alentar a los anarquistas a la rebeldía, le resultó tremendamente atractiva a un Pretendiente, concretamente el primogénito Nosferatu, que vio en ello la oportunidad de crear el caos y exigir la posición del Príncipe “legítimamente” por romper el tratado. Una vez el Príncipe interroga a Danek Radziwiłł y se da cuenta de que él no sólo no ha tenido nada que ver, si no que probablemente es uno de los más calmados y mejores líderes que podrá mantener a los anarquistas a raya sin que él tenga que molestarse en hacerlo, le libera. Las deducciones llegan más tarde, y la mano homicida del asesinato de Kamil Podolski es entregado por el propio Primogénito, ya muerto, claro, para que no le delate, así se sacude las culpas. Por otro lado, el Príncipe tiene la cabeza de turco que entregar a los anarquistas para que estén calmaditos.

Cronología

- Pablo Martel mata a un aliado del Príncipe en la revuelta anarquista (España)
- (10 de Septiembre) Pablo Martel llega a la ciudad
- (8 de Noviembre) Roban el coche fúnebre
- (11 de Noviembre) Martel es asesinado y se descubre su asesinato al día siguiente
- (12 de Noviembre) Danek Radziwiłł habla con el Príncipe
- (12 de Noviembre) Kamil Podolski hace correr el rumor de que el Príncipe ha roto el tratado de Thorns
- (13 de Noviembre) Primogénito y Azote ordenan a Cuadrilla investigar
- (15 de Noviembre) El coche fúnebre es encontrado
- (16 de Noviembre) Kamil Podolski muere
- (17 de Noviembre) Los anarquistas empiezan a revolucionarse
- (19 de Noviembre) El cabeza de turco es muerto y entregado al Príncipe

RINCÓN DEL VAMPIRO

PNJs

Azote

Nombre: Jakub Woźniak

Naturaleza: Juez

Conducta: Conformista

Clan: Toreador

ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
Fuerza _____ ●●●●●	Carisma _____ ●●●●●	Percepción _____ ●●●●●
Destreza _____ ●●●●●	Manipulación _____ ●●●●●	Inteligencia _____ ●●●●●
Resistencia _____ ●●●●●	Apariencia _____ ●●●●●	Astucia _____ ●●●●●

HABILIDADES		
TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
Alerta _____ ●●●●●	Armas C. C. _____ ●●●●●	Academicismo _____ ●●●●●
Atletismo _____ ●●●●●	Armas de Fuego _____ ●●●●●	Ciencia _____ ●●●●●
Callejeo _____ ●●●●●	Conducir _____ ●●●●●	Finanzas _____ ●●●●●
Empatía _____ ●●●●●	Etiqueta _____ ●●●●●	Informática _____ ●●●●●
Esquivar _____ ●●●●●	Interpretación _____ ●●●●●	Investigación _____ ●●●●●
Expresión _____ ●●●●●	Pericias _____ ●●●●●	Leyes _____ ●●●●●
Intimidación _____ ●●●●●	Seguridad _____ ●●●●●	Lingüística _____ ●●●●●
Liderazgo _____ ●●●●●	Sigilo _____ ●●●●●	Medicina _____ ●●●●●
Pelea _____ ●●●●●	Supervivencia _____ ●●●●●	Ocultismo _____ ●●●●●
Subterfugio _____ ●●●●●	Trato con Animales _____ ●●●●●	Política _____ ●●●●●

VENTAJAS		
DISCIPLINAS	VIRTUDES	
Celeridad _____ ●●●●●	Conciencia/Convicción _____ ●●●●●	← HUMANIDAD/SENDA →
Auspex _____ ●●●●●		● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Dominación _____ ●●●●●		
_____ ●●●●●	Autocontrol/Instintos _____ ●●●●●	→ FUERZA DE VOLUNTAD →
_____ ●●●●●		● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
_____ ●●●●●	Coraje _____ ●●●●●	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
_____ ●●●●●		

Lingüística: Polaco y Francés

RINCÓN DEL VAMPIRO

Infiltrado

Nombre: Jacks

Naturaleza: Confabulador

Conducta: Arquitecto

Clan: Malkavian

ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
Fuerza _____ ●●●●●	Carisma _____ ●●●●●	Percepción _____ ●●●●●
Destreza _____ ●●●●●	Manipulación _____ ●●●●●	Inteligencia _____ ●●●●●
Resistencia _____ ●●●●●	Apariencia _____ ●●●●●	Astucia _____ ●●●●●

HABILIDADES		
TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
Alerta _____ ●●●●●	Armas C. C. _____ ●●●●●	Academicismo _____ ●●●●●
Atletismo _____ ●●●●●	Armas de Fuego _____ ●●●●●	Ciencia _____ ●●●●●
Callejeo _____ ●●●●●	Conducir _____ ●●●●●	Finanzas _____ ●●●●●
Empatía _____ ●●●●●	Etiqueta _____ ●●●●●	Informática _____ ●●●●●
Esquivar _____ ●●●●●	Interpretación _____ ●●●●●	Investigación _____ ●●●●●
Expresión _____ ●●●●●	Pericias _____ ●●●●●	Leyes _____ ●●●●●
Intimidación _____ ●●●●●	Seguridad _____ ●●●●●	Lingüística _____ ●●●●●
Liderazgo _____ ●●●●●	Sigilo _____ ●●●●●	Medicina _____ ●●●●●
Pelea _____ ●●●●●	Supervivencia _____ ●●●●●	Ocultismo _____ ●●●●●
Subterfugio _____ ●●●●●	Trato con Animales _____ ●●●●●	Política _____ ●●●●●

VENTAJAS		
DISCIPLINAS	VIRTUDES	
Ofuscación _____ ●●●●●	Conciencia/Convicción _____ ●●●●●	← HUMANIDAD/SENDA →
Auspex _____ ●●●●●		● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
_____ ●●●●●		
_____ ●●●●●	Autocontrol/Instintos _____ ●●●●●	→ FUERZA DE VOLUNTAD →
_____ ●●●●●		● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
_____ ●●●●●	Coraje _____ ●●●●●	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
_____ ●●●●●		

Lingüística: Polaco e Inglés

RINCÓN DEL VAMPIRO

Líder Anarquista

Nombre: Danek Radziwiłł

Naturaleza: Arquitecto

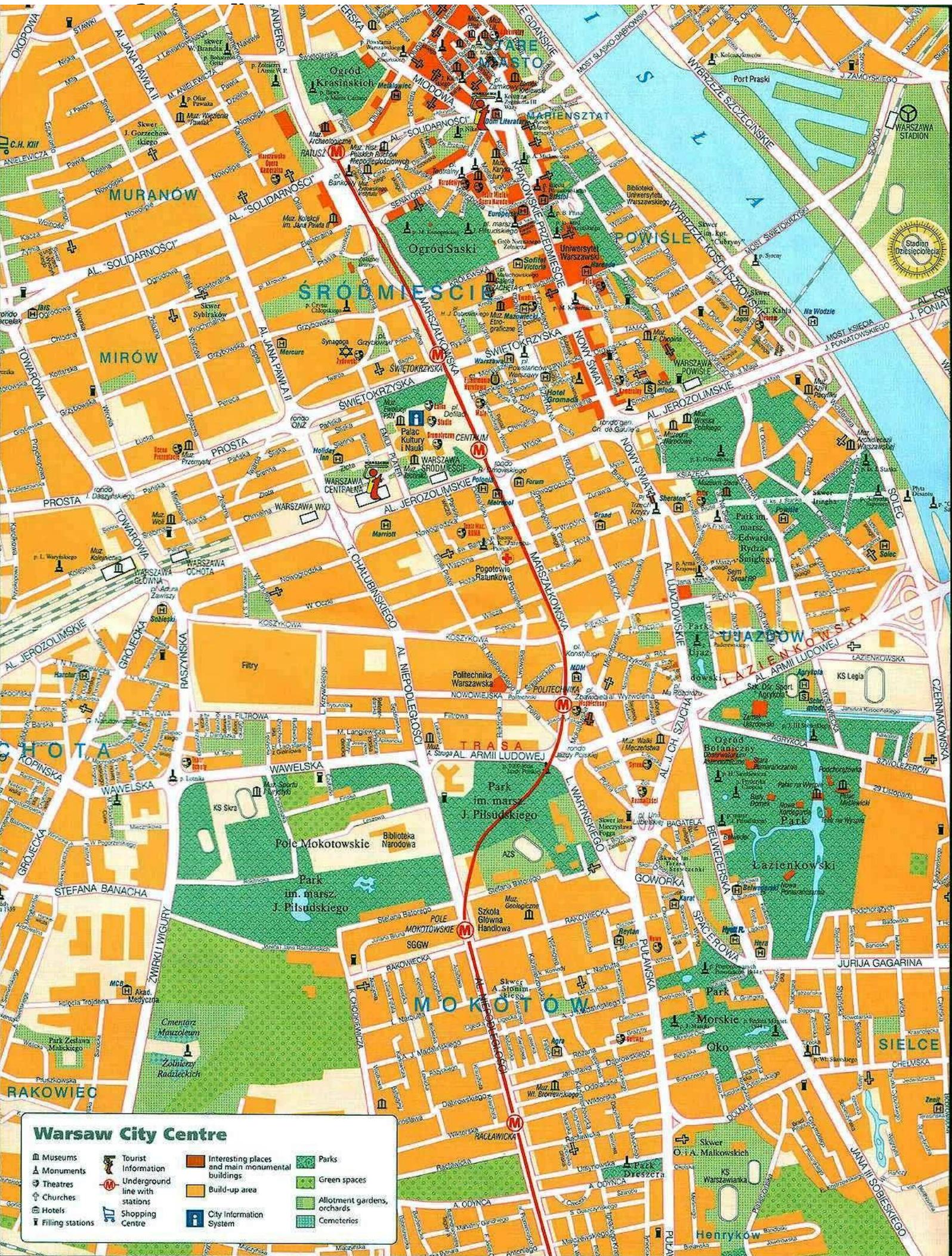
Conducta: Conformista

Clan: Brujah

ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
Fuerza _____ ●●●●●	Carisma _____ ●●●●●	Percepción _____ ●●●●●
Destreza _____ ●●●●●	Manipulación _____ ●●●●●	Inteligencia _____ ●●●●●
Resistencia _____ ●●●●●	Apariencia _____ ●●●●●	Astucia _____ ●●●●●

HABILIDADES		
TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
Alerta _____ ●●●●●	Armas C. C. _____ ●●●●●	Academicismo _____ ●●●●●
Atletismo _____ ●●●●●	Armas de Fuego _____ ●●●●●	Ciencia _____ ●●●●●
Callejeo _____ ●●●●●	Conducir _____ ●●●●●	Finanzas _____ ●●●●●
Empatía _____ ●●●●●	Etiqueta _____ ●●●●●	Informática _____ ●●●●●
Esquivar _____ ●●●●●	Interpretación _____ ●●●●●	Investigación _____ ●●●●●
Expresión _____ ●●●●●	Pericias _____ ●●●●●	Leyes _____ ●●●●●
Intimidación _____ ●●●●●	Seguridad _____ ●●●●●	Lingüística _____ ●●●●●
Liderazgo _____ ●●●●●	Sigilo _____ ●●●●●	Medicina _____ ●●●●●
Pelea _____ ●●●●●	Supervivencia _____ ●●●●●	Ocultismo _____ ●●●●●
Subterfugio _____ ●●●●●	Trato con Animales _____ ●●●●●	Política _____ ●●●●●

VENTAJAS		
DISCIPLINAS	VIRTUDES	
Potencia _____ ●●●●●	Conciencia/Convicción _____ ●●●●●	← HUMANIDAD/SENDA →
Celeridad _____ ●●●●●		● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Presencia _____ ●●●●●		
_____ ●●●●●	Autocontrol/Instintos _____ ●●●●●	→ FUERZA DE VOLUNTAD →
_____ ●●●●●		● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
_____ ●●●●●	Coraje _____ ●●●●●	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
_____ ●●●●●		



Warsaw City Centre

Museums	Tourist information	Interesting places and main monumental buildings	Parks
Theatres	Underground line with stations	Build-up area	Green spaces
Churches	Shopping Centre	City Information System	Allotment gardens, orchards
Hotels	Filling stations		Cemeteries