

# *¡Quo Vadis?*

**Partida de Abnoctia Nocturna para 1-4 PJ's**

**Por Lord Tzimize**

## PRELUDIO

*El no muy señor Grimbergen entra en el salón con su prominente barriga en cabeza, de lo que sería la carrera de miembros que componen su monstruoso cuerpo.*

*Lleva un Frac de color negro. Bajo la chaqueta, un chaleco negro atravesado por líneas blancas en posición vertical por toda su superficie, con los últimos dos botones sueltos, no porque le gusté así, sino porque no es posible ponerlo de otra forma en semejante corpulencia. Sin embargo, conseguía de alguna forma, esconder la piel de su vientre tras la camisa de color blanco, que sobresalía tanto del chaleco, como de la chaqueta. Sobresalía de todo su cuerpo. Llevaba un sombrero de copa de charol, al igual que sus zapatos, ambos brillantes, que saltaban a la vista, a consecuencia de llevar los calcetines blancos y los pantalones demasiado cortos, la última cuarta parte de su pierna, quedaba descubierta, mostrando esos impecables calcetines.*

*Se movía de una forma ridícula, hacía un fuerte esfuerzo para levantar un pie, avanzar menos de diez centímetros y fundarlo en el suelo en un movimiento de liberación, para repetir el movimiento por el lado inverso. Cualquiera persona puede notar el esfuerzo que le supone caminar con sólo mirar por un momento a su cara completamente roja e hinchada.*

*Sudaba como un cerdo, litros salían por cada poro de su cabeza.*

*Su cabeza tenía la forma de un trapecio, muy ancha por la mandíbula, muy estrecha en la parte superior del cráneo, pero esto quedaba disimulado por su llamativo sombrero de copa.*

*Al entrar, su sonrisa no puede ser más amplia, se pasea por el pasillo más repleto de prostitutas de todo el salón, acariciando los muslos de todas ellas al tiempo que avanzaba hacia una mesa, dirigiéndoles palabras bastante pegajosas y dedicándoles la más repulsiva de sus sonrisas. Algunas chicas le besaban la cara, llamándole "papaito", otras le acariciaban su brazo y otras se limitaban a sonreírle educadamente, de forma poco provocativa, teniendo en cuenta el oficio que ejercían.*

*Grimbergen no les prestó mucha más atención, se limitó a coger a la que notó mas atrevida por la mano, para pasarle su brazo por encima del hombro y llevarla a que le hiciera compañía.*

*La mesa redonda a la que se dirigía estaba vacía, tenía un cartel que señalaba estar reservada.*

*Tonelito Grimbergen, es como le llamaban sus difuntos hermanos, se quitó su sombrero en ademán caballeroso, mostrándole a su recién adquirida amante el camino hacia todo lo opuesto a la pulcritud.*

*Al quitarse el sombrero se podían ver sus rizos completamente aplastados pegajosamente contra el cuero cabelludo. Los rizos super-absorventes de sudor, absorventes, sí, pero la sensación de verlos enchumbados y aplastados contra la piel, era más asquerosa de lo que sería ver un chorro de sudor deslizarse de arriba a abajo en una calva.*

*La chica, muy avispada sabía perfectamente lo que le pedía, pues en aquella mesa no había más que un asiento, y tenía muy claro que no era para ella. Además de que, probablemente, no fuese la primera vez que le prestaba servicio a este personaje.*

*Sin atrasar más el momento, se puso de rodillas, dedicándole a Grimbergen una sonrisa traviesa, y caminando a gatas se introdujo en el faldón que cubría la mesa, desde su superficie hasta el suelo. Aquella era la única mesa con semejante faldón, las demás, no tenían ni manteles, ni siquiera posavasos.*

*Grimbergen en un gesto bastante refinado, se sube ambas mangas de sus pantalones cogiendo la tela por encima de sus rodillas y estirando el pantalón hacia arriba unos centímetros y se sienta.*

*Tras unos breves segundos y un sonido de bragueta, su rostro se relaja, en una sonrisa de recompensa. Recompensa por caminar desde el coche hasta ahí, desde ese momento, habrá merecido la pena.*

*En la mesa había una reluciente campana dorada, bastante grande.*

*Grimbergen la coge con la mano derecha, mientras su izquierda se encontraba oculta bajo el faldón de su mesa, y menea la campana ampliando su sonrisa más, y más a la vez que crecía su sonrisa elevaba el volumen de las campanadas, y más risueña era su expresión.*

*Éste jolgorio de campanadas y felicidad, acaba con gemidos, inútilmente pretendiendo estar disimulados por el sonido de las campanadas, y con su cara mirando al techo, con la boca muy abierta y los ojos cerrados.*

*El camarero se acercaba, en ese momento estaba libre de la mirada de Grimbergen, y en su cara se notaba perfectamente, la expresión de repulsión que le provocaba aquel personaje.*

*(Y aguantar a éste mastodóntico burgués, que no se corta en eyacular delante de todos los presentes, creyendo que disimula con la estúpida campana, a la que yo acudo como un perro faldero, y encima debo tratarle con educación... ¡Debería cobrar el doble!)*

*-¿Que tal el día Señor Grimbergen?, Le iré poniendo lo de siempre, para que se relaje usted.*

*El camarero le ofrece un vaso con hielo, una botella sin etiqueta de un líquido marrón y otra de agua, con el envase de cristal repleto de gotitas de agua condensadas.*

*-Hasta ahora no ha llovido más que mierda, ¡pero ésto ya es otra cosa!.*

*-Bueno, que disfrute de su estancia, no dude en tocar la campana, como siempre, para lo que necesites.*

*Según se aleja el camarero, el señor Grimbergen levanta el mantel lo suficiente como para ver el rostro de su acompañante y a continuación le ladra:*

*-¿Acaso te han pedido que pares?, Traga y continúa.*

## INTRODUCCIÓN

Esta es una partida de investigación, con poco combate, destinada mayormente a que los Pjs se familiaricen con Abnoctia, pero tampoco es un tutorial de la Play Station que les ira sacando flechas para decirles por donde ir, o a que botón pulsar. Mas que una PARTIDA, podríamos definirlo como una TRAMA, ya que realmente no hay una partida hecha. No hay recuadritos que leer cuando los PJs entran a una habitación (aunque la descripción lo es todo), o escenas muy claras en que de una pasas a otra. Aquí se proporciona la idea, la trama, las explicaciones, los porqués, los movimientos que puedan hacer los PNJs entre bastidores sin que los Pjs se enteren, pero lo que no se da es una trama lineal “Después de esto el príncipe les manda a...”

Hay muchas posibilidades de que esta trama quede inconclusa (Y bastantes menos de que los Pjs acaben destruidos, pero también las hay) Cada narrador hace con su partida lo que quiere, pero tal y como el autor (osea, yo) entiende el arte de narrar y de escribir partidas, una partida no se toma con la postura por defecto de que los Pjs van a concluirla, una partida, una trama, se presenta, sin mas, y esta, como descubriréis, no sería raro que los PJs no lograsen descubrir que está sucediendo. Están sueltos en un MdT que es el del narrador, con plena libertad sobre sus actos, y el narrador no debería encauzarles en un sentido o en otro. Si no se enfocan en la dirección adecuada, nunca lograrán solucionar el caso. ¿Pero que esperaban? Si no lo resuelven, probablemente, ellos sigan buscando cuando el caso ya esté totalmente perdido, sin siquiera saber que han perdido su oportunidad. Perfecto, real y libre como la vida misma, no les interrumpas, dejales que pasen meses investigando la cuestión, al final se rendirán, o Antonio les dirá que lo dejen que “ya es agua pasada que no moverá el molino” Sin represalias, sin amenazas de “O lo logras o la luz del sol besará tu rostro”

Esta es solo la investigación (¿unas noches?) rutinaria de un grupo de vampiros de Abnoctia, sin ninguna complejidad tras de sí, mas que saber hacerlo bien, y en la cual el narrador no debería precipitar los hechos para lograr un desenlace, las palabras clave de esta trama son LIBERTAD, y CONSECUENCIAS.

## ANTECEDENTES

Ha habido un doble asesinato en Abnoctia. La noche anterior al inicio de la partida, en un callejón de la calle [Monegros](#), una patrulla rutinaria de la policía (Sargento Gonzalo Pascual, y Cabo David Pérez) descubre dos cadáveres.

El resto de la noche (ayer, Viernes) la noticia llega a Antonio, y la policía comienza a trabajar. Pasa el día de hoy, y con la llegada de la noche, comienza la partida (ver Escena 1; La convocatoria). Algunos vástagos podrían ya tener conocimiento de lo sucedido, pero la gran mayoría lo desconoce. Antonio accede al informe policial como primera medida.

Los muertos (Un vampiro de humanidad baja, es mas probable que inconscientemente hable de muertos, que de víctimas) son Ernest Grimbergen, (alemán residente en Zaragoza desde hace 10 años, 57 años, empresario de fortuna, 2 hermanos muertos en Alemania en accidente de tráfico, con obesidad mórbida, y 2 ataques al corazón a sus espaldas) y Erika Villa, (residente en Huesca, 28 años, vive en un piso con unas amigas, parada)

Según el estudio forense, cada uno había consumido medio gramo de cocaína aproximadamente, y Grimbergen algo de alcohol. Grimbergen llevaba en un bolsillo, en la cajita de plástico de un huevo kinder y envuelta en plástico, unos 2 gr de cocaína en el momento en que lo mataron.

La reconstrucción forense afirma que los 2 muertos acababan de entrar al callejón, cuando un sujeto golpeó a Grimbergen por detrás en la nuca con una fuerza anormal, reventándole el cráneo, causando la muerte inmediata. La chica tuvo tiempo de gritar, ya que los vecinos dan fe de ello de forma coincidente, eran entre las 4:10 y 4:20 de la madrugada, según los relojes de los vecinos, lo cual coincide con el análisis forense que tasa la hora de las muertes sobre las 4:15. El grito cambió en un segundo a un gorgojeo, y en otro segundo cesó.

El primer vecino en mirar desde la ventana miró entre las 4:15 y 4:17 encontrando a Grimbergen boca abajo saliendo sangre a borbotones de su nuca destrozada, y al lado, boca arriba a la mujer, con la garganta desgarrada, soltando igualmente profusa sangre. No hubo mas incidencias.

Al parecer, no les robaron sus pertenencias, y su presencia en el callejón se piensa que podría obedecer a un inmediato consumo de cocaína.

Quedó un cierto rastro de sangre (de los muertos) que salía del callejón y podía seguirse sin problema unos cuantos metros por la acera (a todos luces, las manos del asesino, que goteaban) hasta que desaparece el rastro.

Antonio desea respuestas, y no va a perder tiempo haciendo circular la voz de que se acuerda una reunión en el Elíseo a la que toda la ciudad debe acudir. Hará uso junto con su senescal Fernando de su excepcional maestría con la Presencia, e invocarán a todos y cada uno de los vástagos con los que la noche anterior no pudiese contactar a su presencia en la AEPRO (Ver guía de Abnoctia, pag 36)

¡Pobre No-tan-Señor Grimbergen!

Que se joda. Ahora está muerto. Y su puta también. Oh, claro, parada, viviendo con unas amigas, y con Grimbergen, ¿no está claro que es una puta de Huesca? Pues así es. La pregunta es que esta pasando realmente aquí, ¿no?

Pues sucede que Grimbergen tiene negocios con su buen amigo Don Cesar (ver guía de abnoctia, pags 34 y 41) y estaba en viaje de negocios (vamos, coca, whiskey, y putas) para hacerle una visita y cerrar unos negocios (esto es, comprarle unas esclavas)

Tonelito salió de Zaragoza, pasando por Huesca por el Sachas (ver el prelude), donde decidió que se llevaría con él a esa chiquilla (Erika) a Abnoctia, condujo el resto de la noche llegando a la ciudad, y se dedicó con Erika a buscar algo abierto (era Viernes), para disfrutar la noche. Entraron al Isis sobre la 1, y al Lágrima sobre las 2. (Ver guía de abnoctia pag 37) Finalmente sobre las 3 se marcharon a buscar una pensión o algo, parando un momento en un callejón en la calle Monegros para ponerse dos filas (1 fila, 1 mamada, es el trato), momento en el que son asesinados.

Grimbergen ni se enteró, iba a sacar la farlopa cuando ¿sintió? el impacto, y entre la sorpresa, el dolor, y la caída, estaba muerto. Erika chilló, lo que fuere que vio, se lo llevó consigo a la tumba (y es que las putas son muy discretas) por que a ella el golpe la vino de frente. Al parecer alguien clavo su mano en el cuello de Erika, desgarrando las cuerdas vocales, y salpicando mucho. Ese alguien debió de agarrar con la otra mano mientras Erika borboteaba, y reventar la garganta metiendo las dos manos en la herida y tirando como quien abre una puerta de ascensor atascada. Aunque no os lo creáis, hay que estar fortote para ir por la vida reventando craneos, y clavando la mano en el cuello de la gente, por eso (y por que sería una mano-garra) la policia forense no acaba de tener claro si fué a mano desnuda. Claro que Antonio se huele que ha sido algún vástago, y porsupuesto, todos sabemos cual va a ser el castigo, solo tiene que saber quien ha sido...

Don Cesar se entera de esto el sábado y se queda muy calladito. No tiene ni puta idea de nada, ni tenía ningún problema con Grimbergen, era un cliente más, pero tampoco lo quiere tener ahora, así que por motivos de negocios, con una coartada solida, el sábado por la tarde hace reforzar la seguridad por lo que pudiera pasar (Y no hace mas sutiles sus operaciones, por que mas sutiles no pueden ser)

Y recordad a Peter Griffin (o a Jack El Destripador), nos hemos reído mucho matando putas y puteros, pero recordad; las putas ya están muertas por dentro.

¡O no! ¡según a quien preguntes!, las hay que son felices, cobran más que yo, y se lo pasan mejor. En cualquier caso, al Trono de Hierro esto del drama social y humano le importa una puta mierda, el asesinato en si es irrelevante, se trata de localizar a un vástago (debe ser un vástago) que va jugándose la vida.

# ESCENA 1: La Convocatoria

La primera escena es una escena de enganche. La noche (Sábado) comienza con los Pjs despertando en su debido orden (Humanidad) en sus debidos lugares de refugio, como otra noche cualquiera. Algunos podrían a discreción del narrador estar informados del asesinato, pero la mayoría no lo estarán.

En estas escenas debe primar la rutina. No existen motivos un día cualquier para que un vampiro actuase como si esperase una fabulosa aventura (oh! corazonada!) Los Pjs deberían hacer su rutina nocturna sin mayor preocupación

Recuerda amigo narrador que en Abnoctia está prohibido ir armado, y además las cosas están como para hacer tonterías, ir de duros, o empezar broncas en los bares. Si cualquier acción es susceptible de atraer atención policial, De La Cruz declarará caza de sangre. Sin discursitos ni amenazas, no autorizará la diablerie en la caza de sangre, pero incentivará a que todos los vampiros de Abnoctia vayan detrás del transgresor. Y esto, los Pjs deberían saberlo. Quizás hasta sean lo suficientemente astutos como darse cuenta de lo peligroso que es que alguien que puede invocarte (Presencia 4) te esté buscando... máxime por que no tienes por que saber que se prepara tu destrucción (el resto de la ciudad sí!)

En algún momento de su rutina nocturna (o no tan rutina, según en lo que anden) los Pjs sentirán simplemente el **DESEO** (les apetece, ellos quieren) ir a la **AEPRO**, donde tienen la corazonada de que encontrarán a Antonio, el Príncipe, o a Fernando, su senescal y chiquillo (Según quien les esté reclamando ante su presencia) Los Pjs deberían saber que en otras ocasiones ha habido audiencias que se han concertado así, cuando no hay tiempo de preparar una audiencia a días vista. Deberían darse cuenta de que simplemente están siendo convocados a audiencia en el **Elíseo**, pero en ultima instancia, si su paranoia se desbordase, o desearan tomar medidas, aplica estrictamente las reglas de Presencia 4 del básico de **Máscarada** (y hazles tener en cuenta que esto es un jdr, y si el poder tiene éxito, ellos **DESEAN** encontrarse con su invocador, no es un fuerza magica que les empuja ante la que deban pedir a sus aliados que le retengan, el es **PARTIDARIO** de acudir)

¿Que es un poco despótico usar este sistema para concertar una reunión? Si, y Antonio lo sabe, y no abusa de ello, pero en ultima instancia, no le llaman el **Trono de Hierro** a su gobierno por nada.

Los Pjs y el resto de la población no-muerta de Abnoctia irán llegando, en base a su velocidad de viaje, y a su puntuación de humanidad (marca cuando se van despertando) No es necesario un conteo exacto, simplemente intenta que los de humanidad 4 no lleguen antes que los de humanidad 6 si vienen mas o menos de la misma distancia. El propio Antonio, amigo narrador, considera que tiene Humanidad 4 en este tiempo.

## ESCENA 2: La AEPRO

La AEPRO es una asociación cultural (fachada) que acoge un Elíseo en Abnoctia. Consta de una sola planta, pero es grande, y además de baños, dispone de una sala de reunión, biblioteca, zonas de trabajo, mesas, varias líneas telefónicas, sala de video y proyección de diapositivas y fotos, etc. Las reuniones suelen celebrarse en la sala de reuniones.

Allí irán llegando (esperemos que con discreción, el edificio está habitado!) los vampiros, y se esperará a que todos estén presentes. Resulta evidente que se va a tratar el tema del asesinato del ganado en el callejón de Monegros, y resulta evidente que De La Cruz quiere cortar cabezas, en su sentido literal.

Se trata de pasar desapercibidos, así que se intenta no hacer ruido, como si fuesen ladrones allanando oficinas (de hecho, es algo muy similar) Las luces permanecen apagadas, se habla en susurros, bien, nunca se es lo suficientemente discretos. Los Pjs pueden hablar con los pobladores de Abnoctia, De La Cruz mantiene una pose serena, no es dado a numeritos, si tiene que ordenar que destruya a alguien, no le tiembla el pulso (como si lo tuviese...), no hay segundas oportunidades con el Trono de Hierro. La Estirpe de Abnoctia se comporta como si apoyasen totalmente la política de Antonio, cara al público, todos son ferreos partidarios de su gobierno, aunque todos saben que son apariencias.

Finalmente, estarán reunidos, la mayoría podrán sentarse a la mesa (no hay sillas para todos) Antonio preside la mesa, enfrente, tiene a su senescal, a su diestra, a Jaume, a su izquierda, a Alfredo, y en segundo orden, a su derecha a Maria Estela, y a su izquierda a Elisa. Creneo se sienta a la derecha de Fernando, y ala izquierda de este, Francesca.

Esto no es fortuito. Bienvenido al Elíseo.

En lugares como estos, lo que procede son tiradas como etiqueta, política, expresión, empatía, subterfugio... Aquí no importa quien la tiene mas grande (la espada, o la pistola) si no el complejo baile de la política. Se pueden encadenar una buena serie de diálogos y tiradas para cosas tan banales como “me siento a la mesa”

En los bailes de los vampiros, hasta los cambios de parejas, el movimiento por la sala, y absolutamente todo, reflejan y expresan algo sobre política (hay ejemplos en la trilogía de novelas de edad victoriana, para quien necesite ejemplos) y esta disposición en la mesa, resulta bastante clara.

Antonio preside, resulta obvio. No puede permitirse otro sujeto presidiendo en el otro extremo de la mesa, y una mesa redonda es impensable, así que sitúa a su segundo enfrente suyo. Luego, las posiciones de su partidarios están muy claras (ey! mirad el trasfondo de Alfredo en la guía! ¿Será todo una mascarada?)



Otros primogénitos mantienen alianza con él, por supuesto, pero de forma tan férrea, por lo que se ubican con Fernando (que a efectos, representa al Trono de Hierro igualmente) y los nosferatu, como “fieles informadores” han logrado una posición mas ventajosa que los Malkavian.

Esto no hace justicia a algunas realidades. P.ej, Jaime quizás no esté correctamente representado a la diestra del Príncipe, pero a veces las cosas salen así, o simplemente se sabe que no pueden ser otros quienes estén, luego no es tanto quien está, si no que otros no pueden estar. También influyen factores tan simples como “yo llegue antes y escogí el sitio que quise” Aunque como replica, todo vástago sabe donde se mete si llega pronto y se sienta a la diestra del Príncipe. A alguien le estas quitando ese sitio cuidate mucho de que no te la guarde

Podríamos hablar durante horas de esto, que si tiradas de per+pol a 6, o per+etiqueta a 8, pero al final esto es algo que el narrador tiene que implementar en sus partidas, no podemos dedicar 2 paginas a esto cada ve que haya una reunión, y por otro lado, estas sutilezas son comunes y transversales a a rutina de los no-muertos. No es que estén en el elíseo, es que ellos viven así.

No hablan de esto, lo sabe n reaccionan a ello, lo interpretan, y se dan a entender con us cófdigos y sus convenciones, pero nadie le diría a nadie “sientate tu mejor aquí que tu estas mas aliado con eso”

Bienvenido al baile de la política. Bienvenido a la gran farsa. Bienvenido al mundo de las sonrisas falsas y la daga en la espalda Bienvenido a los apretones de manos mientras preparas su asesinato, bienvenido a la puta Camarilla. Lo vamos a pasar de muerte.

**En cualquier caso, en un momento dado Antonio mirará unos segundos por la sala, con los Arcontes de pies detrás suyo, y todo el mundo entenderá que oficialmente comienza la farsa. Antonio explicará el dossier al cual ha tenido acceso dando a conocer los detalles del asesinato, y al concluir agregará “No ha sido ninguno de nosotros, ¿verdad?”**

**La pregunta es muy clara, no lo está preguntando (per+temp dif 5) esta diciendo aquello que es evidente, piensa que alguno podría haber sido, y anuncia públicamente que va a ser ejecutado por ello, pero que no sabe quien es. A la vez, se cubre ante el hipotético suceder de que alguien confesase y, quien sabe, argumentase (quizás eran ghoules sabbat con algún extraño propósito, quien sabe, cosas mas raras se ven en estas noches finales) de alguna retorcida forma. Si así fuese, no puede permitirse mostrar que ya estaba predispuesto a ejecutar, se levanta una fachada que llegado un improbable caso, le permitiese vender una imagen de aserttivo y dialogante, un príncipe que lleva la ciudad por una buena gestión.**

**Como era de suponer, no es el caso, nadie confiesa haber sido responsable, por lo que De La Cruz, sin jugar un rol de víctima en ningún momento dirá “Evidentemente. No esperaba que fuese de otra manera, pero por el bien de todos es mejor, y estoy seguro de que lo entendeis, que nos aseguremos y no demos nada por sentado”**

El narrador podría inspirarse en la dialéctica del agente smith de matrix para transmitir esta actitud de "Soy un orador tranquilo, que tiene la sartén por el mango, y yo ni me enfado ni te chillo ni amenazo por que al final va a ser lo que yo diga, y si te pones tonto me duras nada, y se que lo sabes"

Hablar con un Príncipe es una ocasión perfecta para estas tiradas de per+temp, como en este caso, donde por si no resulta claro, lo que esta intentando decir es que una puta mierda, que va a recurrir a otros sistemas para conocer la verdad, y ya de partida vende una premisa ("todos estaréis de acuerdo") con la que pretende que nadie se oponga (y si lo hacen, no es que vaya a decretar que lo maten, al menos, no por una vez, pero probablemente si exija luego una audiencia privada mas propia de la Gestapo, aunque eso si, siempre con guante de seda, educación, y sin salpicar)

Llegados a este punto, Azedarac y Ruben sin mediar palabra (cabrones! lo tenían acordado!) Mirará a Azedarac y Ruben (Ruben, no RubÉN) quienes le devolverán miradas de "todo en orden" (nuevamente, per+temp y todo lo que quieras, las tiradas sociales también existen, no solo las de "tiro para esconderme" "tiro para ver". Esto son casos donde no pretenden pasar desapercibidos, pero si esti fuese el mus, perfectamente per+temp contra mant+sub, enfrentada)

Evidentemente, (o no tan evidentemente, ¿y si es un farol?) los Arcontes han estado mirando los recuerdos de los presentes. Parecen indicar que no han encontrado ningún traidor. Uno se preguntaría por que estaban haciéndolo ya ANTES de que el Príncipe diera la oportunidad de confesar, ciertamente hay otras formas de gobernar, pero para eso están aquí los Arcontes.

Hay que entender que esto no es un "os han leído las mentes y saben que..." Esto, como todo, tiene unas reglas, (Auspex 4), no se pueden asumir según que cosas libremente. Los Arcontes no han pretendido (como algunos jugadores harían) ir tirando y tirando hasta sacar 5 éxitos en cada vampiro presente, han ido uno por uno, han mirado sus auras, han escuchado sus pensamientos, han intentado hacerse una visión global, que reconocen, perfectamente podría no ser definitiva. Con algunos igual ni han superado la tirada, pero el narrador debe aprender a juzgar estas circunstancias en global, no ponerse a tirar tras la pantalla dados para 20 vampiros (igual que si estallase una revuelta, no es apropiado andar haciendo todas las tiradas... aunque tampoco que parezca que el tumulto es un fondo pintado tras los pjs y que ellos están "por encima", para eso existen las estimaciones, o los [lanzadores de dados](#))

Con unas ciertas garantías de que el asesino no se haya entre ellos, De La Cruz empieza a centrarse en la idea de que sea un vástago no reconocido en la ciudad el culpable (Y los primeros en los que piensa es en los Baali, ver Guía de Abnoctia, pag 28)

Antonio está algo sorprendido, pero es un profesional, e intentará no mostrarlo (per+temp, contra 10, su mant+sub, e igualmente, sus 10 dados contra la per+temp de quienes tiren, restando exitos, es una tirada enfrentada) Sorprendido por que el asesino no sea ninguno de ellos, seguirá con su discurso de Príncipe de la concordia. deja que esta tirada parezca relevante, que se emparanoién.

**"Entendí que esta medida era necesaria, ahora podemos seguir avanzando dando por seguro que el asesino no se haya entre nosotros. Debemos investigar este suceso. Debemos unir esfuerzos y trabajar juntos para identificar a quien pone en peligro nuestra existencia discreta. No podemos permitir que nuestros intereses como sociedad se vean puestos en mas que serio peligro por los caprichos de alguna criatura irresponsable. Todos debemos colaborar de una forma u otra, pero en estos momentos es cuando más necesita el Principado la ayuda de quienes voluntariamente se dediquen a tiempo completo a investigar el asunto"**

**Que bonito el discurso, jodido cabrón. Pero bueno, el mensaje es bastante claro; se buscan aventureros, si queréis verlo así.**

Es muy importante en las partidas no forzar el grupo, no cargarnos la suspensión de la realidad. Además de que no podemos mezclar tranquilamente tremere, tzimisce, setita y ventrue, y lanzarlos a desfacer entuertos, (con armadura, y lanza, y todo) tampoco podemos recurrir al clásico "os encargo la misión a vosotros" (oh, claro, justo a nosotros, claro) Enganchar a los pjs en la trama debe ser ruto de su libertad, idealmente. Aunque podamos empujar un poco en la dirección adecuada. En este caso, intentaremos que los JUGADORES cojan la idea, pero si no la cogen, o no quieren presentarse, bien, no pasa nada. Más adelante lo trataremos. Partimos de la base de que i no quieren, no quieren, no saldrá ningún voluntario, y punto. Allá ellos si no quieren explorar la trama, están en su perfecto derecho y no deben ser obligados (Además, piensa que todos estos folios no los has escrito tu)

**Nadie dirá que él se encarga. Se verán inclinaciones de cabeza asintiendo, miradas hacia De La Cruz como esperando que continúe, manos que se rascan el mentón analizando la situación, incluso caras que miran a ver quien va a ser el que se encargue, pero nadie dice nada. Cualquiera que se proponga (esto es, cualquier PJ) será automáticamente aceptado sin reservas por el Príncipe, al primero que acepte le dirá "Perfecto. No podía haber mejor propuesta. Honras a tu Príncipe en un momento de necesidad, no dudes que te será tenido en cuenta" A esto en la alta política, se le llama comer mucha polla (e intentar que los demás se suban al carro, prometiendo cosas que igual no son verdad)**

**Lo ideal sería que los Pjs se subiesen al carro, pero puede ser que no salga así. A nadie se le impondrá. A partir de ahora la partida ya no se presenta por escenas, se presenta por cursos de acción, y solo la mesa de juego determinará como se orquestan las escenas. Existen varios posibles escenarios;**

- Todos los Pjs se apuntan: Cojonudo macho, ojalá siempre tengas tanta suerte.

Continúa con la escena, que se hable, se estudien hipótesis, que se pregunte con respeto si puede ser cosa de los Baalis, rolea reunión, al final los Pjs cunado Antonio de por concluida la reunión deerán organizarse entre ellos para empezar hoy las pesquisas (habrán comenzado la reunión pasada la 1, ya es domingo) o empezar a la noche siguiente.

- Algunos Pjs se apuntan: Bien, lo mas normal del mundo. Procede como en el punto anterior, con la diferencia de que ahora tienes que tomar una determinación. Dejar a quienes no hayan querido apuntarse viviendo una fabulosa rutina en la que nada relevante sucede, y se limitan a andar por el escenario, esto es, se quedan sin partida (o todavía mas drástico, invitarles a no jugar, ya que la cámara no se está centrando en ellos, y p.ej, ponerles tu videojuego favorito) o darles una ultima oportunidad (en cuyo caso, mira el curso de acción: Reenganchando Pjs)

- Nadie se apunta: Procede como en el punto anterior, pero no termines el resto de la reunión igual, mirate el curso de acción "I need a hero" Por lo demás, gualmente puedes dejar a los jugadores viviendo fabulosas rutinas, intentar reengancharlos, dejar atrás esta aventura, y seguir adelante en el tiempo, o directamente cerrar los libros, servir unos cubatas y hablar de como os va la vida mientras les dices que en la próxima partida seguís que solo tenias este material preparado. Muy importando, cuando te lloren y se arrastren con sudores fríos pidiendo que les dejes ayudar al príncipe, diles que no, que no hay ningún problema, que no es ningún castigo no estas enfadado, que es solo por el bien de la crónica, que confíen en ti. Y es verdad, no es un castigo pero así a buenas, verán que son totalmente libres de no vivir las aventuras que no quieran vivir. Esto es un poco duro, pero si cierras los libros, no vuelvas a abrirlos como si fuese un castigo.

### Curso de acción: I need a Hero

La reunión (Escena 2) prosigue, pero De La Cruz comentará; “¿Nadie está dispuesto a encargarse del asunto? ¿No estaréis pensando que pueda tratarse de lupinos o algún ser extraño? ¡Por Dios! Hablamos de un vástago, un único sujeto que no puede escapar a nuestra atención, no se os pide que le deis caza, solo que investigéis el asunto!” Esto ha sido la última oportunidad, ha continuación dirá “Muy bien, comprendo que tengáis recelos, de acuerdo, veamos que podemos hacer sin exponernos a peligros” y la reunión continuará sin mayores problemas. Esto es malo, Antonio no va hacer nada, pero toma cuidadosa nota de esto. Esto será cobrado en algún momento. Su voluntad estaba clara y no ha sido atendida.

### Curso de acción: No resuelven el caso, o no lo juegan (Siguiete sábado, octava noche)

Son muy libres de hacer lo que deseen, pero si en 7 noches (osea, al amanecer el siguiente sábado) no han llegado a una resolución, o directamente nunca lo intentaron, este evento queda sin resolver. (el asesino, o lo que fuere, se marchará de Abnoctia el sábado, y ya no habrá mas problemas) A efectos, utiliza el curso de acción Misterio resuelto, pero lógicamente para los personajes no será lo mismo que las cosas acaben así habiendo resuelto o no el misterio.

No presiones bajo ninguna manera a los jugadores, ellos no deberían percibir ninguna presión de tiempo, aunque el sentido común podría decirles que a mas tiempo pase, mas se complica la investigación, pero deben tener muy presente que su “misión” no es ni hacer justicia, ni atrapar al asesino, siquiera.

Tampoco les cortes la partida al octavo día, dejales seguir a su ritmo, aunque sepas que ya no tienen posibilidades.

### Curso de acción; Misterio resuelto

En un par de semanas, tras un desenlace u otro, Antonio mueve unas pruebas falsas que permiten que un cabeza de turco pague el pato y el caso se archive como concluido. (Puedes utilizar influencias terrenales, o disciplinas vampíricas como dominación para “crear” u asesino con recuerdos etc, a preferencia de tu historia, cada una tiene su lógica)

Antonio puede creer lo que le digan, esto no es un tema de abogados, ni de meterse en comisaria a robar pruebas. No tienen que llevar pruebas, grabaciones, o escuchas telefónicas. Su palabra tiene valor. Tiene valor por que está en juego. Si se inventan una verdad, bien, Antonio puede creerles (esta vez no hay sondeo de mentes ni nada similar, no es conveniente) a nada que mientan un poco bien y sea algo coherente y sólido, pero si algún día se descubre que han mentido (Por defecto, Antonio contrastará la información en la medida de sus posibilidades) en sus conclusiones; caza de sangre. No hay más.

Si simplemente han interpretado libremente, o su investigación no tiene lógica (y se descubre), bien, mala fama, ridiculizados por las Arpias, o lo que fuere, para eso hay un narrador en la mesa. Salvo que el caso sea bañado, Antonio tendrá en cuenta (por que le interesa) como de voluntarios se mostraron. Si fueron voluntarios, Antonio no quiere dar la imagen de que a quienes le ayuden bien dispuestos pueden acabar perjudicados si lo hacen mal, no le interesa para el futuro.

#### Curso de acción: Cuervo habla (Domingo, segunda noche, o sucesivos)

Cuervo estuvo en la reunión del sábado, sabe que se espera cooperación. Tiene ghoulés en el Lágrima. Activamente el propio sábado al salir, visita por su cuenta para ganarse unos puntos su local, y pregunta. Efectivamente. La chica tenía un polvo, pero como todas, lo que es inevitable es el gordo con pintas de asqueroso que iba con ella. "Evidentemente" el gordo debía estar forrado de pasta, por que si no una tía así no está con eso. Si, se liaron un par de veces, si, se metieron al baño juntos y estuvieron un ratillo, vale, la tía era una fresca. ¿Una puta? Pues igual si, pero mas parecía una fresca. Estuvieron más o menos de 2 a 3 el Viernes.

Según como se esté investigando el asunto, Cuervo podría intentar contactar con quien lo esté investigando. El Domingo se lo hará saber a Antonio, probando (con suerte) a localizarle en el club Frederic (Guía de Abnoctia, pag 42) La información en si no dice nada, pero si puede se la comunicará a quien competa después de haberse apuntado un tanto con el principe.

Podría darse el caso de que si ninguno ha sido convocado a la reunión de hoy (Curso de acción: Quiero reengancharles) todo el mundo sepa que pasaron por el Lágrima, excepto ellos, quiz Cuervo no logre localizarles. No pasa nada. Se ha juzgado el dato como irrelevante.

#### Curso de acción: Otra más (Lunes, tercera noche)

Lunes al alba. Iglesia de San Viator (Guía de Abnoctia, pag 43). Se descubre otro crimen. El párroco abre la capilla al público a las 7 de la mañana y descubre 2 yonkis asesinados cerca de la puerta.

Se inician las pesquisas policiales, relacionándolas con el anterior asesinato del Viernes. La policía está de acuerdo en que se trata del mismo asesino. Los forenses tasan a lo largo del día la hora de la muerte sobre las 23:30 de la noche del Domingo. A esa hora la capilla ya está cerrada, el padre Daniel Castell la cierra todos los días a las 22.

Según la reconstrucción forense, los yonkis (Javier Jiménez y Francisco Jiménez, dos conocidos hermanos de mala fama, con multitud de expedientes policiales de atracos con arma blanca, incluso con denuncias mutuas por haberse apuñalado mutuamente) debieron ser asaltados por el llamado "asesino de Monegros". y este debió de acercarse a ellos por la espalda, apresando a Javier y desgarrándole el cuello desde atrás con algún tipo de garra metálica.

Francisco debió gritar al asesino "Hijo puta te voy a rajar" ya que aunque el párroco ha declarado que se despertó por la noche, y que le pareció escuchar algo, pero que como no escucho nada, acabó por volver a dormirse, otros vecinos han declarado escuchar el grito, aunque lo achacaron a cosas de los hermanos (los cuales, piensan, lo mejor que pueden hacer es morirse)

Dejando agonizando a Javier (sin cuerdas vocales para gritar) en el suelo, el asesino debió encararse con Francisco y matarlo acuchillándolo con su garra hasta matarlo, reventándole 4 costillas. No hay huellas dactilares, como en Monegros, pero en esta ocasión, tampoco hay rastro de sangre. Javier llevaba una navaja, cannabis, un librito de ocb, y tabaco, y Francisco 2000 pesetas y su navaja (tirada junto a su cadaver).

¡Pobres yonkis!

Que se jodan. Ahora están muertos. (Esto me suena...) Lo que en realidad ocurrió es que este quiensea les salió por detrás y los mató (Nuestro chico es bueno siguiendo sin ser visto). Efectivamente, fue Francisco el que gritó (la garganta rajada de Javier indica que fue el primero, con quien el asaltante perdió el elemento sorpresa) y saco su navaja, pero nuestro chico (o chica!) se tiró encima de él, le tapó la boca y se dedico a hacerle lo que quiso (intentar llegarle al corazón, aunque finalmente lo dejó estar. Demasiadas ventanas cerca.)

En esta ocasión no hay rastro de sangre. El viernes el asesino goteó unos metros hasta que se limpió (pero tu dejales seguir pensando que se convirtió en murciélago, que seguro lo están pensando), en esta ocasión, se limpió antes de moverse y no goteó.

Nuevamente Antonio accederá a este informe forense en la noche del Lunes, y lo comunicará en la reunión que tendrá lugar sobre las 2 de esa noche (Ver curso de acción I need a Xero)

San Viator es suelo sagrado. Cierra a las 22, pero si de alguna forma un vampiro quisiese entrar, sentiría malestar ante su puerta, y dolor al traspasar esta. Su piel comenzará a humear levemente, y fingir un aspecto humano se hará imposible. Las reglas para los vástagos que uieran pisar este suelo sagrado se publicarán en Secretos de Abnoctia.

Y si a alguien le da por vigilar el único periódico de Abnoctia... hay bonus track ! (en forma de parodia)

En la edición del Martes del [Diário del alto aragón](#), se atribuirá (sin periodismo alguno, por que ellos lo valen) el asesinato a un jugador de rol que está jugando su partida en Abnoctia, pretendiendo hacer similitudes con el [caso Rosado](#) de hace 2 años (1994)

La policía declarará el Miércoles que "El caso Rosado no fue un problema de rol, si no de psiquiatría, el rol se ha demostrado no es perjudicial" y que "además esos chicos que juegan al rol son quinceañeros gorditos introvertidos y flojuchos, no entran en el perfil, de la super nintendo saben mucho pero para hacer estas atrocidades no basta con creerse un caballero del Rey Arturo"

Real como la vida misma

Lo siento, no pude resistirme. Real incluso en esto. En un principio pensé que fuese la poli quien pensase en “una banda organizada de jugadores de rol profesionales” pero pensé que esto era mucho mas real (incluyendo una visión estereotipada de los roleros)

Lo mas probable es que esto se descubra el **Lunes** (**Curso de acción: Quiero reengancharlos**) pero de todas formas, si los **Pjs** explicitan que pasan por **San Viator**, a esas horas, deberían encontrar los cadáveres. Si no son discretos y alteran lo prefijado, ellos definen, no son esclavos de ninguna trama escrita, el **parroco Daniel** (o los vecinos) podría volver a despertarse y cambiar su declaración, o podrían intentar limpiar la escena... en fin, que si eso sucede amigo narrador, adaptes sobre la marcha, pero no creo que se pongan a visitar iglesias, máxime cuando esta les repele.

#### **Curso de acción: Quiero reengancharlos (Lunes, tercera noche)**

Muy bien, quieres reengancha a 1 o más de los jugadores que no han querido implicarse con la investigación, ok. Deja que pase el **Domingo**, que no parezca forzado, y el **Lunes** que vuelvan a ser invocados (quienes pudieran estar investigando el caso, no, si alguien pregunta sobre su ausencia, **Antonio** afirmará que “Se ha reunido a quienes parecían tener problemas para entender la problemática que tenemos entre manos” Los **Arcontes** tampoco estarán (supuestamente, deben de andar investigando también...además **De La Cruz** ni quiere, ni necesita, aparentar que necesita ser respaldado por los **Arcontes**, su voluntad se defiende por si misma)

Esta escena obedece a que anoche domingo (ya estamos en la tercera noche de las siete que tienen. ¡Pero sin saberlo, no les metas ninguna prisa!) tuvo lugar otro suceso (Este suceso acontecerá igualmente participen o no en la aventura, se detalla en el curso de acción Otra mas)

Llegados a este punto, debes valorar el que algún **PNT** sucumba a la presión de **Antonio** y se involucre, tanto por realismo, como por que se vea que los **PNT** también tienen sus trama sy no solo son adorno, si no que son activos, tanto como para ayudar a recalcitrantes a animarse.

Si tras otra oportunidad, siguen sin apuntarse, procede como debas (pag 12) Esta reunión igualmente sucederá si los **Pjs** están involucrados solo que no lo sabrán (por que no se les convoca) hasta que se lo cuenten o lo descubran de alguna manera.

En esta reunión, comentará el dato averiguado por **Cuervo**



### Curso de acción; A patearse las calles

El viejo sistema detectivesco de gastar suela. Un clásico.

Era Viernes, pueden probar la zona de bares. Si preguntan a alguien que estuviese allí (los camareros, antes que preguntando uno por uno si salió anoche y vio a un gordo) descubrirán que no han sido vistos, excepto en el Isis y en el Lágrima. (Ver curso de acción: Cuervo habla) Fue lo mismo en los dos bares, pero a distintas horas.

Por lo demás, no hay constancia de ellos. Pueden preguntar donde quieran, llegaron en coche y no estuvieron en mas sitios, no hay mucho testigo que interrogar.

### Curso de acción; Tirar de contactos

Con lo contactos adecuados (a veces un aliado puede servir como si fuese un contacto) se podrían conseguir algunos datos, irrelevantes, en su mayoría, pero cada cual los valore como quiera. Se indican que tipos de contacto podrias ser los necesarios, aunque es una guia, no un listado cerrado

Hostal: Solo hay un hostal en Abnoctia, y el Jueves anterior al asesinato de Monegros se registró un individuo con gabardina gris, vaqueros azules y deportivas blancas, camiseta de lycra negra y lleva una bolsa de deporte de Adidas que parecía pesada. No se presentó ni comentó nada de sí mismo. Le faltaba un diente. En 2 semanas ha sido el único registrado. Hay que tener en cuenta que Abnoctia no atrae turismo, el propio hostal son 3 habitaciones en un segundo piso que la señora Gilda usa para sacar esporadicamente algo de dinero para añadir a lo que cobra de su pensión de viudedad (¡Pobre Francisco!).

Forense: La tía tomaba la píldora y llevaba condones en el bolso.

Policia: Debieron venir en coche, el gordo tenía llaves de un Audi. Matricula de Zaragoza, se ha localizado el coche y la policía científica lo ha procesado sin éxito. Debieron bajar y nunca volver a subir. Estaba aparcado en linea amarilla. En el maletero había dos maletines con cerradura, las llaves las tenía él, que contenían 1 millón de pesetas cada uno. Ver curso de acción "Fiar-se de las apariencias"

Urbanismo: El Jueves (anterior al Viernes del asesinato) un empleado en las alcantarillas detecto indicios de que alguien podía haber andado por allí abajo (y a ellos no les constaba que nadie hubiese bajado) Había unos objetos desplazados, y nadie debería haberlos movido...

Hacienda: Posesiones de Grimbergen (varias, sin herederos) y de Erika (ninguna)

Bancos: Movimiento de dinero de Grimbergen. Importantes. Puntualmente retiraba cantidades que hacen pensar que realizaba algunos pagos fuertes en negro. Hay registrada una ocasión en que retiró 1 millón de pesetas. El Miercoles había retirado 2 millones de pesetas en metálico.

**Nosferatu:** Muy típica, pero vamos, sería de tontos, los Nosferatu saben lo mismo que cualquiera, lo único, quizás Teodoro (ver su propio curso de acción)

**Bajos fondos:** Muy recurrentes los bajos fondos, muy típicos, y en esta ocasión hasta tienen algo que decir. (Pero que no se acostumbren, son un entorno muy centralizado, parece que todo se mueve en los bajos fondos, y que con una copa y pelo largo uno puede enterarse de todo)

El Jueves anterior al asesinato de Monegros, a los punkies del chalecito se les acercó por la tarde, sobre las 19, un tío alto, grande, cachas, con pelo largo descuidado y barbas. Vestía una gabardina gris, vaqueros azules y deportivas blancas, camiseta de lycra negra y lleva una bolsa de deporte de Adidas que parecía pesada. No se presentó ni comentó nada de sí mismo, les habló desde fuera del jardín. Le faltaba un diente. Les preguntó si sabían donde podía conseguir farlopa. Le dijeron que en el Joker igual podía pillar algo.

Al Joker llegó sobre las 19 un tío alto, grande, cachas, con pelo largo descuidado y barbas. Vestía una gabardina gris, vaqueros azules y deportivas blancas, camiseta de lycra negra y lleva una bolsa de deporte de Adidas que parecía pesada. Le faltaba un diente. Pidió una caña, un paquete de Ducados, y entabló conversación con el camarero sobre autobuses de salida (el camarero le recomendó mirar en la estación) hasta que le preguntó si "tenía un poco de farlopa para pasar". Le vendió dos gramos y se marchó. Evidentemente, el camarero tendrá que ser mas que presionado para reconocer que vendió farlopa (Ya que sabe que si lo reconoce, le harán quedar como que fué una cosa particular suya y perderá el trabajo)

Hablando (y teniendo contactos, si no mandarán a tomar por culo) con los punkies o en el Joker de la forma adecuada podría llegar a conocerse esto.

### Curso de acción; Irse de putas

¿Por que? Aquí nadie ha hablado de putas, que los Pjs sepan. Por que un gordo que entre con una chica guapa (apa 3, que ya está bien) a meterse unas filas a un callejón ¿se va a relacionar con putas?

Podrían profundizar en la investigación forense (oh, si, los Príncies no siempre lo hacen todo perfecto) y descubrir que Erika tomaba la píldora, que relevante, y llevaba condones en el bolso, vaya, curioso, o no, desde luego nada hace pensar que sea puta. Legalmente era parada, cobraba en negro. La policia no la ha espiado, no sabe si curraba en ese club o no. Grimbergen no es conocido, oficialmente no consta que sea putero. Sus negocios son perfectamente ocultos, sería necesario la policía y hacienda trabajando conjuntamente (seguro que con orden judicial para acceder a según que datos) durante un tiempo para descubrir sus chanchuyos, tirar de la manta, y descubrir el cacao (salpicando a Don Cesar, al cual le sobran contactos para impedir que eso suceda salvo que caigan con él jueces, y otros altos cargos, empezando por el alcalde de Abnoctia)

Una capacidad de investigación así lleva tiempo (en primer lugar), y capacidades que están por encima de la cuadrilla media (O no, el juez adecuado iniciando una investigación, aunque sospechoso, puede hacer milagros) Incluso en ese caso, Don Cesar podría quizás pararla. Además, el Trono de Hierro ha dejado muy claro que a Don Cesar no se le moleste, si esta investigación le salpica, quienes la inicien lo van a pagar (mas les vale enterarse de que les salpica y pararla)

Mas que sus conocidos de Zaragoza, no hay por donde vincular a Tonelito con las putas.

Erika no tiene amigas fuera del Sachas (y dentro tampoco) Sus padres piensan que está en el paro y da clases particulares cobrando en negro.

Nunca habían estado en Abnoctia. Aunque preguntes (¿pero por que?) a las putas de Abnoctia (Guia de Abnoctia, pag 37) nunca en la vida habrán oído esos nombres.

Enfocar la investigación desde el putiferio no veo como podría arrojar algún dato.

El propio Don Cesar está muy tranquilo, ni siquiera se ha ido de Abnoctia por si alguien dice lo de "vaya, que casualidad que se pira justo ahora"

### Curso de acción; Fiarse de las apariencias

En cualquier investigación partiendo de la nada, llega un momento en que tienes que agarrarte a algo. ¿Por que encauzar la partida los jugadores fiándose de que el hombre de la descripción es su sujeto? No hay un porqué, quizás tenga pinta de nuevo en Abnoctia (lo es) quizás sea sospechoso (estos fumadores de Ducados...), podría ser perfectamente un turista, pero la verdad es que no, el destino ha querido que sea nuestro hombre. No siempre las cosas son así, pero en esta ocasión, si, si se fían de que ese tio puede aportar algo a sus pesquisas, van por buen camino.

Un tio con esas pintas es relativamente facil de seguir, si tienes gente a quien preguntar.

El tipo llegó el Jueves antes del asesinato a Abnoctia sobre las 18:00 en autobús, a las 20:30 o así pago una semana de habitación en el hostel (esto PODRÍA dar una pista a los personajes de que tiene pensando marcharse la madrugada del sabado, ya ue ha pagado hasta la noche del viernes, incluida) y desde entonces se ha limitado a andar por Abnoctia, volver muy tarde por las noches, dormir hasta tarde, y ver pelis porno en su habitación (la señora Gilda lo ha escuchado, aunque no lo reconocerá, lo que la mujer no sabe es que ve porno, ve gore, y tiene 2 snuff )

Si, su tele tiene video y TV, es la única del hostel, preguntó específicamente por ello.

La policía no es tonta, y ha comprobado las llegadas a la ciudad, interrogará a este personaje. Según que contactos tengan los Pjs, a partir del Martes posterior al asesinato (le interrogan por la mañana, despertándole) podrán acceder a estos datos.

Se le interrogó en comisaria, delante de un abogado de oficio ya que este caballero (Andrés Ortiz Bon) no tiene abogado (Recursos 1) No pudo ser detenido, si no que se le solicitó que compareciese, cosa que hizo (se le veía nervioso, según los psicólogos, podría ser el asesino) y no se pudo registrar su habitación en la posada por falta de una orden de registro (una pena, por que tiene una bonita garra metálica lavada en el baño pero que todavía contiene sangre de las víctimas)

En la declaración consta que según él, solo se encuentra en Abnoctia de paso unos días, haciendo turismo (y de paso aprovechando para matar a alguien, que le pone hasta correrse, pero eso no lo declara) mientras se dirige desde Barcelona hacia Cantabria, hacía un pueblecito costero llamado Castro Urdiales, con la intención de verse con un contacto suyo para comprarle una peli porno de coleccionista (en realidad, una snuff, pero esto tampoco lo comenta)

Curso de acción: Pues le seguimos!

Pudiera ser que los Pjs ya tuviesen el dato de hasta cuando tiene habitación, y cual es su destino. Ahora, tu, amado narrador, ya sabes por que solo tienen esos días para solucionar el asunto (igual que la policía, que no lo logrará, ver curso de acción; Misterio resuelto) Llegado el caso podrían intentar seguirle.

Bueno, la partida no está escrita así, la idea es mostrar un mundo realista donde las cosas son dinámicas y puedes tener unos plazos para cumplir unos objetivos, o tener que estar a una hora en un sitio para ver algo, vamos, que tu te mueves por la trama, no la trama gira alrededor de tí, esperando que vayas a cierto sitio apra encontrarte azarosamente con tal pnj, vayas a la hora que vayas (son diferentes formas de entender las tramas, que además, se pueden compaginar) Si los Pjs insisten en seguirle, yo no he escrito así la partida, así que no me meto en ello, tu mismo.

Si diré, al margen de esto, que el trono de hierro no tolerará (los Pjs podrian intuirlo, ast+política a 6) que se salga fuera de sus dominios un temporada considerable sin informar (temporada considerable depende de como regules la vida social de la estirpe en tu MdT, para mi, dado que los vampiros pueden pasar noches sin verse, una semana es un tiempo despreciable, 15 dias ya es algo, y 1 mes si sería para informar al principe), tampoco tolerará que por un insignificante caso de asesinato de ganado, varios vampiros abandonen la ciudad. Si los Pjs siguen a ese sujeto por que puede ser él, no vale la pena ausentarse, si nada parece indicar que se trate de un vampiro, logicamente no lo será, Antonio desde luego no será partidario de su marcha (ni se la permitirá si informan de ella, les informara de que pueden marcharse si lo desean pero no volver) ¿Por que? No es conveniente que una parte sustancial de los subditos de Abnoctia dejen la ciudad por meros asesinatos, máxime cuando pudiera esto estar orquestado desde Zaragoza para que bajasen la guardia.

## **Además, recuerda los problemas de los vástagos para viajar**

¡Venga va, te lo cuento!

Ya va siendo hora de contarle al narrador de que va esto.

Andrés era un niño normal y tal y cual hasta que se volvió un jodido pajillero, pero bueno, peor fué cuando descubrió que tenía una obsesión con el porno, y peor todavía cuando se dió cuenta de que se la cascaba lo mismo (o mejor!) con gore que con porno.

Y ya cuando se dió cuenta que a él lo que le hacia correrse de verdad era el snuff, ya fué la ostia.

Desgraciadamente, el snuff de verdad (no las emulaciones que pretendían pasar por snuff ) es dificilísimo de conseguir, unas pocas cintas por España y absolutamente secretas. A Andrés lo que le gustaba del snuff era esa mezcla de gore (o sexo, o lo que quisieras hacerle a la puta en cuestión) y realidad. Y snuff de verdad nunca había visto (aunque algunas pelis que le pasaban juraría que lo eran, pero no podían serlo, ¿o sí?)

Conoció un tipo que tenía un videoclub y le gustaba el gore. Esporádicamente podía conseguirle auténtico snuff (a saber [quien se lo conseguía a él](#), era americano, eso fijo), y cintas de importación americana de temática gore y snuff, distribuidas por una empresa llamada Slaughterhouse Video, que decía que eran lo mejor que tenía en la sección de gore.

Estas cintas cautivaron enseguida a Andrés, eran producciones pensadas para pasar por auténticas (hasta el punto que se preguntaba si alguna no lo sería) y sus argumentos y tramas le parecían super curradas (“Ey colegas! Salgamos a descuartizar unos cuantos negros esta noche!”, “La muy perra me ha dejado, voy a quemar su puta casa con ella y su puta familia dentro!”, “Cabrón! Me has rayado el coche! Te voy a triturar!”, “Oh, no! Aunque les quemé a todos dentro de casa resulta que la muy puta se había ido con otro! Ahora tengo que hacer lo mismo a otra familia!”, “Follémonos unos cuantos cadáveres!”. o similares)

Comenzó a devorar las cintas de Slaughterhouse Video, mientras su mente ya de por sí enferma se iba pervirtiendo, y mientras un espíritu maligno (una perdición) se iba apoderando de él, atraída por los productos del sello Slaughterhouse Video, con la intención de adueñarse de él hasta convertirse en un fomor. Solo recientemente la perdición ha terminado su trabajo, y este perro del gore todavía se encuentra “recien nacido”, motivo por el cual sus asesinatos son puntuales, y no excesivamente gore. Son víctimas azarosas que ha escogido siguiendo sus apetitos, aunque en cuanto llegue a Castro Urdiales, este perro del gore, iniciará una carnicería, una orgía de vísceras que acabará llevándolo a cometer un error, y a la cárcel (también intentará matar allí) o a ser tiroteado por la policía en algún caso detenido a salir en los telediarios de todas las cadenas nacionales.

Esta intención suya de viajar a Castro Urdiales estando en Abnoctia solo de paso, y el futuro incierto de este perro del gore, es lo que da nombre al módulo.

### Curso de acción; Preguntar a Teodoro

**Teodoro impone su precio. no hay regateo, si no aceptan su precio, que se vayan.** Saber, **Teodoro no sabe nada, pero por 1 favor (1 favor que le deberán cada uno de los presentes, y los favores, deudas, o contraprestaciones en la Camarilla se cobran) podrá decirles algo dentro de 3 noches (Las gestiones, el boca a boca, lleva tiempo, si quieren algo mas rápido, lo que quieran, pero solo podrá aportar algo la tercera noche)**

**Teodoro pondrá a los nosferatu (ofuscación 3) y a sus ghoules a moverse y hacer preguntas, hasta averiguar la información del curso de acción "patearse las calles" relativas a los bajos fondos. Logrará ubicar a un sujeto como el descrito en el único hostel de Abnoctia. Incluso si la declaración del sujeto a la policía ya ha sucedido, también obtendrá los datos del curso de acción: Fiar-se de las apariencias.**

**No, la hechicería de Teodoro no puede localizar a un desconocido, ni aunque supiese su nombre, o tuviese algún objeto personal**

**Si los Pjs no han acudido a Teodoro para que complementase sus datos, si no apra pedir "todo lo que pueda" y ver si les cae algo, dales los datos aquí comentados, claro, pero eso no significa nada ni tiene pinta aparentemente de que sea relevante (pienso yo) Así que da realismo al asunto y se quieren todo lo que tenga, dale tres o cinco veces esa informacion relativa a otras cosas, dales tambien la información del curso de acción: Tirar de contactos, e inventa algunas cuantas cosas para que sean ellos quienes decidan lo quee relevante y lo que no.**

### Curso de acción; A las cloacas

**Típico de jugadores, pero comprensible. Basta que les digas que algo raro pasa en las cloacas, para que se hagan a la idea de que la partida va de meterse en las alcantarillas como si de un dungeon se tratase. Pues que se metan donde quieran. Intenta narrar unas cloacas realistas, por que por lo demás, tales objetos movidos, es cierto que se movieron, pero por un Nosferatu descuidado que los manipuló y dejó cambiados de sitio. Lo mas que pueden sacar por aquí los Pjs es condenar al PNJ, o intentar chantajearle si averiguan quien es (con lo cual se ganarán la enemistad nosferatu) Y todo por coger una puta linterna, no tener pilas, coger unas de recambio, y dejar las cosas movidas.**

**A mi no me gustaría enemistarme con los Nosferatu...**

## Curso de acción; Al Kostal

Andrés vuelve al hostel a media madrugada, duerme hasta la hora de comer, come, pasa la tarde viendo sus cintas, o haciendo otras cosas, pica algo, y vuelve a salir. Cuando está fuera, es cuestión de azar, y queda a discreción del narrador.

El Kostal (Sin nombre, el cartel es blanco, y en letras rojas pone "Kostal") son 3 habitaciones en un segundo piso que la señora Gilda usa para sacar esporadicamente algo de dinero para añadir a lo que cobra de su pensión de viudedad (¡Pobre Francisco!). Se entra por el portal, es un viejo edificio (reformado en su año, pero sigue siendo viejo) de dos plantas, en cuya segunda planta se encuentran las 3 habitaciones (con un baño) y en el primero la casa de la señora Gilda.

Según se entra la planta baja, hay dos puertas, mano derecha y mano izquierda, de vieja madera oscura, gruesa, rustica, pero resistente. La de la derecha suele estar abierta y da a recepción, un mostrador tras el cual hay un pequeño espacio para registrar a los huéspedes, contabilidad, etc.

De esa habitación sale una puerta que comunica con un pasillo que lleva a la otra mano de la planta baja, la propia casa de Gilda.

Ya en el primer piso, subiendo por unas escaleras de madera oscura que hacen ruido al subir (salvo que se indique claramente que se intenta no hacer ruido, requiriendo Destreza+Sigilo a dif 7, contra la Percepción+Alerta de Andrés a 6, si está despierto) solo hay una puerta, a mano derecha, la cual da a un pasillo que gira hacia la izquierda, en el cual hay 4 puertas (las 3 habitaciones y el baño) Una de esas puertas es la de Andrés. (Figura registrado abajo, en el libro de clientes, ver curso de acción; fiarse de las apariencias)

La policía le interrogó el Martes por la mañana, despertándole. Por suerte, no contaban con orden de registro, ya que tenía su garra a la vista, lavada pero todavía con restos de sangre. A partir del Martes, la garra estará escondida. Cuando Andrés alquiló la habitación, encima del armario había una caja de reebok vacía. Junto a esta caja, había una caja gruesa de un viejo juego de niños, [el tragabolas](#).

Ahora, la garra está en la caja de reebok, la cual está dentro de la caja del tragabolas (con el propio tragabolas) Como la caja está puesta sobre el armario tumbada, no se ve a simple vista.

Cuidado cuando los personajes se pongan a describir lo que registran, que [puede tener su miga](#)

Incluso aunque alguien la viese desde algún ángulo (p.ej subiéndose a la cama) no tendría por que darle mayor relevancia a un "tragabolas". Examinándola acercando una silla y mirando sobre el armario (o similar, o pasando la tirada) se ve la marca de otra caja mas pequeña en el polvo que ha estado al lado. (Per+investigar dif 6, 2 éxitos para reparar en ella si se registra la habitación)

Si necesitas aparentar que todo está en orden, que no hay información oculta en la habitación, o quieres desviar la atención de unos jugadores/personajes que no pasan sus tiradas de investigar, puedes, en primer lugar, pedirles sus hojas, mirar sus reservas y lanzarlas tú, y en segundo lugar tirar de algunos clásicos como “la cisterna del baño no tiene nada más que agua dentro, tras ella tampoco hay nada” “no hay posibilidad de puertas secretas” (como si pudiesen ponerse en un piso!!), “Bajo la cama solo hay polvo” “Bajo la almohada tampoco hay nada” “por fuera de la ventana solo hay una cornisa insignificante sin nada” “En suelo y techo no parece haber trampillas”

Golpea sus mentes con una mezcla de clichés y cosas originales (que no puedan distinguir esta ocasión de otras futuras en las que REALMENTE no habrá nada) pero mundanas que les haga pensar que efectivamente no hay nada. ¡Cuidado! No sueltes tus mejores ideas para esconder cosas, en forma de sitios donde miran sin encontrar nada, guarda esas ideas ¡te harán falta!

**La garra es un guantelete estilizado (sin la malla interior, es un simple guante de acero) fabricado con los medios del s. XX (nada medieval tosco) el cual, dispone de prolongaciones en los dedos de unos 3 cm, y desde esas puntas hasta la articulación de los dedos, dispone de hojas cortantes (claramente usadas, y manchadas de sangre vieja) Esta garra salió de un pedido privado (pagado con el despido improcedente de Andrés) a una empresa de soldadura y calderería de Barna, pero al estar pagada en negro como un acuerdo verbal, no es posible de rastrear.**

**Se usa con la habilidad pelea. Su código de daño es (F) Letal. Su ocultación es C, siempre que no se lleve puesta, si se lleva puesta, su ocultabilidad puede reducirse a N, u obligar a tiradas de Astucia+Seguridad a dif 8 contra Percepción+alerta a dif 6 para pasar desapercibida. Otras formas creativas para ocultarla pudieran ser posibles si el narrador las encuentra funcionales.**

### **Curso de acción; A ostia limpia**

**Esto no significa que una vez llegados al hostal los Pjs tengan que enfrentarse al fomori, ni mucho menos, pero es una posibilidad que esto suceda, en el hostal (adios, Mascarada, adios) o donde sea.**

**Mientras el fomori piense que se enfrenta a humanos, razonará con un primer propósito en la cabeza, no meterse en más problemas todavía, y aunque atacará, no está interesado en hacer nada que no pueda pasar como legítima defensa. Ahora no es el momento de hacer el cafarna y llenarlo todo de vísceras, ya habrá tiempo, ya tiene a la poli encima.**

**Pero si se da cuenta de que se enfrenta a enemigos sobrenaturales que no tinen al sistema de su parte, no dudará en entrar al combate y **DISFRUTARÁ ENORMEMENTE CON ELLO.****



En combate, Andrés hace uso de su furia Berserk, su capacidad de regeneración, y su FV para ignorar penalizadores por heridas (o comprar exitos en el ataque, si es necesario y no es un despilfarro) La buena reserva de Andrés (unos 9 dados) le permite realizar un par de acciones o quizás más, según le convenga, además de su furia Berserk. Andrés no se olvidará de defenderse, y podría combinar las acciones por Berserk (recuperada a medida que vaya hiriendo a sus enemigos) con acciones múltiples para plantear un digno adversario para una cuadrilla de neonatos (en principio, no versados en combate, aunque se beneficiarán probablemente de ser adversarios múltiples)

El narrador debería mostrar con la estrategia de combate de Andrés una mezcla entre loco homicida y cauto asesino que se protege. Solo los locos pegan y pegan (aunque Andrés puede estar muy loco cuando se pone)

Andrés, lleva una pequeña motosierra en esa aparentemente pesada bolsa de Adidas (también lleva un par de mudas y un cuchillo de carnicero). No requiere licencia, no le implica con los crímenes, la poli no la ha visto, y no da la nota por la calle...hasta que la enciende y comienza a chupar gasolina.

Si La Mascarada es dañada o se permiten excesos sobre la misma en virtud del combate, la responsabilidad ante el Trono de Hierro recaerá sobre todo el grupo presente, y quienes sean inocentes serán quienes deban demostrarlo. (Ver curso de acción; pagando el pato)

En Abnoctia, todo se subyuga a La Mascarada, es preferible que dejen al asesino huir y dejar una senda de cadáveres mutilados, antes de que el ganado tenga el mas leve atisbo de realidad.

Observemos que los Pjs no tendrán ningún indicio de que Andrés sea algo mas que un psicopata, salvo por su capacidad de curación y su rabia (atribuible perfectamente a cualquier tara mental)

#### Armamento:

- Garra metálica (F) Letal. Usa la habilidad pelea, 9 dados
- Puñetazo, (F) Contundente, 9 dados
- Cuchillo de carnicero (F+2) Letal, 10 dados.
- Motosierra, (F+4) Letal, Usa la habilidad Armas CC, 10 dados. Dif +1. A dos manos.

## Andrés

*"Debería matar a esa zorra. Debería matarlas a todas. ¡Debería meterlas una pica por el coño y ver como se escurren hasta que las salga por la puta boca!"*

**Descripción física:** Un tío alto, grande, cachas, con pelo largo negro descuidado y barbas. Viste una gabardina gris, vaqueros azules, deportivas blancas, camiseta de lycra negra marcando musculos de gimnasio. Le falta un diente. Puede ser visto transportando una bolsa de deporte de Adidas, que es todo su equipaje.

**Sugerencias de interpretación:** No eres un puto pervertido, no eres un asesino, ni eres un pajero de mierda, quizás Andrés fué eso, pero recientemente has acabado de poseerlo y ahora eres un fomori recién llegado al tablero. Es hora de empezar a moverse en serio, pero sin prisa y sin cometer errores. Acaba el trabajo. Llega hasta Castro, coje la puta cinta (o no, o meala encima, que la den por culo) pero ante todo dale una de **TUS** cintas de Slatterhouse a ese pringado, vuelve a Barna y dale la otra al capuyo del videoclub. Dejales a su puto rollo. Sal, y clava en pinchos muy grandes a todas esas putas zorras que andan por las calles como las perras que son. Dentro de una temporada, esos dos cabrones, serán como tú, las cintas tienen que rular, hay demasiada carne para uno solo. Es facil, violar y matar (¿grabar?) y vuelta a empezar, es facil, las muy putas lo están pidiendo.

Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 6  
Carisma 1 Manipulación 1 Apariencia 2  
Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 4

Pelea 4, Atletismo 2, Intimidar 3  
Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Sigilo 5, Conducir 1  
Academicismo 2, Leyes 1, Ciencia 1, Informatica 1,

**Trasfondos:**

Contactos 1, Colega gorefilo del videoclub  
Recursos 1, Subsidio del paro (Ex-repartidor de Telepizza)

Fuerza de Voluntad: 8

**Berserk:** Andrés tiene 3 puntos de rabia. La rabia sirve para tener acciones extra, ignorar aturdimientos o penalizaciones por herida. Como inconveniente, es capaz de entrar en frenesi de la misma manera que lo hacen los garou. Andrés recupera la rabia invertida entre historias, mediante frustración, violencia, peligro, etc

**Inmunidad al delirio:** Inmune al miedo sobrenatural enterrado en su anfitrión humano

**Regeneración:** Andrés regenera daño casi instantaneamente de la misma manera que lo hace un hombre lobo. Se cura un nivel de daño contundente o letal por turno de descanso. En combate, puede tirar resistencia a dif 8 para curarse en combate.

### Curso de acción: Pagando el pato

Si por alguna razón los Pjs fuerzan La Mascarada (durante el combate con Andrés, o como fuere) y esto llegase a conocimiento de algún otro vástago, asume que los hechos son notificados (quizás al de unos pocos días) a Antonio.

La justicia de La Estirpe no es inmediata, podrían pasar días, aunque nunca se tardará tanto como en cerrar el asunto (Curso de acción; Misterio resuelto)

La justicia del Trono de Hierro es directa y rápida. Los Pjs serán convocados (como en la escena 1) al club Frederic, donde estarán esperando Antonio (príncipe, pag 46 de la guía de Abnoctia), Fernando (senescal, pag 47 de la guía de Abnoctia) los Arcontes, y Jaume (Pags 69 y 56 de la guía de Abnoctia, respectivamente)

El narrador debería preparar sus acciones con cuidado, e inteligencia, preparandose para lo peor, disponiendo de ghoules, o lo que considere.

Quizás los PJS no sean necios y vayan precavidos, pero desde luego estos PNJs, además de expertos, son el pelotón de fusilamiento, SABEN que van a tener que ejecutar, esperan resistencia, no pueden “estar a lo que venga” Ponte en su lugar como gente que está aquí para ejecutar a sus invitados, no dudes en armarles, prevver planes para impedir la huida (cerrar la puerta de la calle con llave, etc)

Probablemente, en el propio bar de la entrada se atiende a los Pjs, es un lugar donde pueden encontrarse otros ghoules (discretamente armados, cuidado con la ocultación de sus armas y as tiradas de percepción) “consumiendo algo tranquilamente”, pretendiendo camuflar su presencia allí, mientras que se puede invitar a los PJs a sentarse a una mesa con el príncipe y su senescal a consumir “amigablemente” copas de vitae, mientras Azote y Arcontes permanecen depies “por protocolo” (y como forma de ganar posición ventajosa, y con ello, bonificadores al ataque)

Durante esta escena, Antonio pretende dilucidar si la relajada preocupación de los Pjs ha sido realmente tal. Ten en cuenta que esto no es un juicio, Antonio debe formarse una idea (acertada o no) y según la idea que se forme, les permitirá continuar existiendo o hará algún tipo de señal preacordada con la cual se desencadenará el ataque (que presuntamente acabará con ellos)  
La justicia, las pruebas, la ley, los atenuantes... esto es el Trono de Hierro, colega.

Si los Pjs rompieron La Mascarada, está claro, no hay nada que escuchar, vienen al matadero. Si solo cometieron algún acto que **POTENCIALMENTE** pudo poner La Mascarada en peligro, como narador debes valorar la (estricta, tiránica, y ortodoxa) opinión de Antonio. Ten en cuenta que el caso de cada PJ puede valorarse independientemente si las circunstancias fueron diferentes. En caso de que no tengas claro la opinión de este PNJ (al que deberias acostumbrarte si estas narrando en Abnoctia) puedes pedir al jugador un chequeo (no se te ocurra aplicar la limite por Apariencia, Antonio superó esos prejuicios hace mucho tiempo) de Carisma+Etiqueta, dif 7.

(Un jugador que demuestre activamente que está intentando jugar el papel de "tiene usted razón señor príncipe, es imperdonable" podría escoger entre tirar Etiqueta o Interpretar, por lo demás, los intentos de adularlo, lamerle las botas, o similar para pretender usar cualquier reserva que implique manipulación, serán detectados, y será ineficaces, predisponiendo de hecho a Antonio contra el PJ)

La dif de la tirada se puede ver modificada por factores políticos acumulables entre si: (aunque en casos de diferentes grados, del mismo concepto, como rebelde, o rebelde activo, logicamente solo se aplica el mayor)

Clan Ventrue	-1
Clan Malkavian	+1
PJ rebelde	+1
PJ contrario al Trono, o rebelde activo	+2
PJ partidario del Trono	-2
PJ tradicionalista	+0
PJ tradicionalista declarado	-1
Metedura de pata de un solo PJ	+1
Metedura de pata grupal	-1
Metedura de pata clara (individual o colectiva)	+1
Se ha demostrado buen hacer en terminos generales	-1
Se ha demostrado mal hacer en terminos generales	+1
PJ Ancillae	-1
PJ tiene un chiquillo	+0
PJ tiene bastantes ghoulés	-1
PJ tiene chiquillos (dos o mas)	-1
PJ tiene derecho de progeñe	+1
PJ posee dominio sobre área interesante de Abnoctia	+1
PJ posee contactos y/o aliados interesantes	+1
PJ es diestro en combate	-1
PJ es una maquina de matar	-2
PJ "estúpido"	+2
PJ tiene aliados en la primogenitura	-1
PJ tiene enemigos en la primogenitura	+0

Con 3 éxitos, asume que Antonio determina (recuerda que tiras solo si no lo ves claro) que debe dejarlo existir. Con 0 o 1 éxitos, determina que no, y con 2 éxitos, Antonio le hará saber que se le "permite seguir existiendo por gracia principesca" y que "en el futuro esto deberá ser recordado cuando el principado reclame la devolución de la gracia demostrada"

Todo personaje que a la hora del combate se muestra partidario del ejecutado, pasa a considerarse automáticamente a ejecutar igualmente (esto lo tienen hablado los arcontes y el azote) al terminar con los reos (si las condiciones lo permiten, si no, en otro momento se les declarará caza de sangre sin avisarles) Como **MUCHO**, se espera de los no ejecutados, que se aparten y no intervengan (Astucia+Politica, dif 6, 2 exitos, mejor si participan en la masacre de sus compañeros aunque sea sin currarselo demasiado, 3 exitos, si no participan les va a considerar a ellos tb "no gratos")

Y en sí, esto es el esqueleto de la aventura. Como ves, no es una trama lineal, te he planteado una serie de cursos de acción para que los ordenes según se desarrollen, y los dividas en las escenas que surjan en tu mesa. Tendrás que rellenar, esto es solo la aventura como base. Con esta partida en una mano, y la guía de abnoctia en la otra, deberías poder llevar a buen puerto esta partida.

Como ves, es una trama mundana, sin implicaciones, verificar que el asesinato no obedece a motivos sobrenaturales (ejem, el fomori es un ser sobrenatural, pero probablemente los Pjs nunca sepan "que coño era Andrés") y dejarlo estar, no se pide más.

Disfruta

Tzimize

[El Rincón del Vampiro](#)