



# ALBA IULIA BY NIGHT



## INTRODUCCIÓN

Esta crónica esta diseñada para ser jugada por personajes que estén jugando las crónicas de transilvania, en concreto se jugaría entre el libro *Crónicas de Transilvania I : Marea Oscura* y el libro *Crónicas de Transilvania II: Hijo del Dragón*.

### Requisitos:

- Jugadores experimentados con Pj's que tengan al menos 8 puntos en disciplinas. Aunque la introducción la pueden jugar Pj's inexpertos y recién creados.
- Un jugador puede ser el príncipe la ciudad o su mano derecha u ostentar algún cargo en la corte vampírica. Si no, los Pj por la razón que sea trabajarán para el príncipe. Si el jugador es el príncipe **debe tener un chiquillo** y ser de gran confianza.
- Si hubiera algún personaje Trémere no puede ser de la facción de Goratrix. (Ver Transilvania Nocturno).

### PRELUDIO: Situación histórica, política humana y cainita, avances tecnológicos.

Para que los PJ se pongan un poco al día de la actualidad que les rodea esta aventura se jugará en 1441 y desde sus últimas aventuras han acontecido los siguientes sucesos:

- 1395 Los ataques de Tyler contra el Ventrue Hardestadt comienzan la revuelta anarquista.
- 1405 La Sombra Muere a manos de sus chiquillos.
- 1412 Nace Juana de arco.
- 1417 Mircea firma un tratado de paz con los turcos, reconociendo la independencia de Valaquia. La ortodoxia oriental se declara religión oficial del estado.
- 1418 Muere Mirceo el viejo. Dos familias nobles luchan por el poder en Valaquia. Los Danesti (descendientes de Dan II) apoyados por Segismundo I del Sacro imperio Romano y los Draculesqui.
- 1420 El moviimiento anarquista gana terreno.
- 1420 Los turcos otomanos atacan con éxito transilvania.
- 1431 Vlad II de la familia Draculesqui ocupa el trono de Valaquia con la ayuda del rey húngaro (y Tzimisce tradicionalistas).
- 1435 Fundación de la Camarilla.  
Los campesinos se revelan, son aplastados y sometidos a duras sanciones. En su mayoría rumanos se ven despojados de casi cualquier privilegio.

Avances tecnológicos.

Ya se puede disponer de armas de fuego tipo: pistolas de pedernal y mosquetes. Así como el terrible Handgond (cañón de mano.)





# ALBA IULIA BY NIGHT



## **Introducción: Sinopsis de la historia.**

Los Pj's se encuentran en Alba Iulia (Balgrad), puede que los Pj's hayan jugado una pequeña introducción en la que tenían que ir en busca de un Cainita llamado Basili Hunyadi que venía a la ciudad a ocupar un puesto en la corte del príncipe. El propio Hardestadt en una misiva al príncipe de la ciudad le comunica a este que debe proporcionarle una escolta adecuada que le acompañe desde Mediast, lugar en el que se encuentra, hasta Alba Iulia. El príncipe de Alba Iulia esta ligado a Hardestadt por 2 puntos en el vínculo de sangre y además esta bajo su protección ya que es su mentor. El príncipe envía a 6 de sus mejores ghuols de combate pero 5 días después (periodo tras el cual Basili tendría que haber llegado a la ciudad) Basili no ha aparecido por Alba Iulia. El príncipe decide enviar rápidamente a un grupo de cainitas para que encuentren a Basili.

## **Intro: Escena primera: Al servicio de su majestad.**

Tras 3 Noches de viaje en los que los Pj's tienen algún encuentro con algún cainita local de los pueblos del camino y algún otro tipo de encuentro que les puede dar algo de información sobre la escolta enviada por el príncipe y poco mas, llegan a la pequeña villa amuralla de Blag. Esta villa esta en cuarentena ya que se ha declarado un brote de peste en la villa. Las puertas de la ciudad están custodiadas por guardias humanos tanto fuera como dentro y no permiten la salida ni la entrada a nadie. Los Pj's podrán saber por lo guardias que los Ghoules del príncipe pasaron por aquí hace 8 días pero no han vuelto y menos con Basili. Los Pj's pueden rodear la ciudad pero un guardia de la puerta este se fijara en alguna enseña que lleven los Pj o algún caballo o el carro que les proporcionó el príncipe para viajar y les dirá que hace unos días entraron 6 hombres portando las mismas enseñas. Acompañaban a un Sajón grande que parecía noble.

A los Pj's no les quedará más remedio que entrar en la ciudad.

Justo antes de que los Pj's intenten entrar en la ciudad, las puertas de la misma se abren y salen 6 figuras embozadas en capas negras y al galope cabalgando oscuros caballos. Cualquier intento de frenarles o hacerles parar es inútil. Los misteriosos jinetes se escapan por el camino que se dirige a Alba Iulia. Lo Pj's que tengan Auxpex verán que no se trata de ghuol ni de humanos.

## **Intro: Escena segunda. Blag. La villa muerta.**

Tras esto las pesadas puertas y el rastrillo comienzan a cerrarse pero lentamente, si lo Pj's aprovechan podrán colarse dentro tranquilamente y sin problemas (entrar no supone problema alguno).

Blag es el dominio de un Señor Tzimice llamado Radoslav Basarad. La peste ha mellado sus fuerzas y su guardia Ghouls. Aun así, si los Pj no se presentan ante él y son localizados por sus espías (si no usan el sigilo u ofuscación es automático) el príncipe mandará acabar con ellos a sus soldados y szlachtas, con fuego, disparos y bombas incendiarias (entre 10 y 15), reservando 2 ghuols de élite y 1 Vozhd bestial si los Pj's sobreviven y van a por él.





# ALBA IULIA BY NIGHT



Radoslav gobierna su villa desde un palacio en el centro de la villa. Gobierna como un señor vampiro y mantiene el secreto de su naturaleza bajo la apariencia de un señor feudal despótico y cruel.

Si los Pj's obran con inteligencia y se presentan ante él, este les intentara amedrentar y les querrá encarcelar para luego ocuparse de ellos. A menos, claro, que le quieran realizar un cometido como pago a permanecer en la ciudad. Lo que Radoslav les pide a cambio de respetar sus no-vidas y de información, es acabar con un cainita loco que está poniendo patas arriba su ciudad. Por lo visto la peste ha disminuido sus efectivos y este cainita ha aprovechado para diablerizar a 2 de sus chiquillos. Si los Pj's preguntan sobre Basili, este les dirá que realicen lo que les ha pedido y les dirá dónde está Basili. Si los Pj's se niegan, ordenará que les ataquen los 2 guardias ghuols, los 5 szlachtas de los subterráneos y el Vozhd bestial del cuarto contiguo. Si los Pj's le mienten, Radoslav usará Auxpex para mirar su aura y comprobar su respuesta. Si mienten hará que les ataquen como se explica más arriba.

Los Pj's pueden decirle que han sido enviados por el príncipe de Alba Iulia, Osvaldo de Borgoña, para encontrar a Basili y escoltarlo hasta Alba Iulia. Esto cambiará por completo la actitud de Radoslav (ya que Osvaldo es temido en toda la región) y entonces el cometido se convertirá en favor que tendrá la debida compensación además de decirles donde se encuentra Basili. Pero no se lo entregará ya que, según dice, debe imponerle un castigo por haberle insultado gravemente a no ser que cumplan con el favor que les ha pedido.

Si los Pj's atacan al príncipe Radolav, haz lo de arriba. Si le vencen podrán registrar el palacio y encontrar a Basili en una de las celdas de la Bodega, en sopor. Con esto los Pj podrán volver a Alba Iulia y así acabará esta introducción. (6 Px).





# ALBA IULIA BY NIGHT



## Intro: Escena tercera. Buscando al loco malkavian.

La villa de Blag no es muy grande aunque está amurallada. Unas 15 casas conforman el núcleo urbano, además hay una taberna “La cabeza del jabalí”, una posada “El camino del este” y una Aduana.

Los PJ pueden buscar en cualquiera de estos 3 sitios pero nadie parece haber visto nada. El posadero de El camino del este asegura que tiene todas la habitaciones ocupadas (Per + alerta Dif 6 para darse cuenta de que la posada parece vacía). A la hora que llegan los Pj's a la posada aún tendría que haber gente en el comedor, acabando de cenar y bebiendo, pero solo hay 2 viajeros.

Si los Pj's preguntan los viajeros les dirán que son los únicos que están hospedados (son humanos).

El piso de arriba de la posada tiene 6 habitaciones, 3 de las cuales están cerradas.

2 son de los viajeros y otra por lo visto no pertenece a nadie.

Si la abren descubrirán a Folssi y sus 2 ghouls guardianes. Folssi, al verlos, se ofuscará y dirá a sus ghouls que ataquen a los Pj's y él también lo hará. Folssi es el Cainita que busca el príncipe Radolav. Si Folssi ve que pierde el combate, cogerá una antorcha y se prenderá fuego, lo que le hará caer en Rötshereck y se lanzará sobre un Pj para quemarle también. Tras esto caerá al suelo y hallará su muerte definitiva.

Si los Pj llevan alguna prueba de la muerte de Folssi a Radoslav este les entregará a Basili y les dejará marchar. Si, además, le habían dicho que trabajaban para Osvaldo de Borgoña este les deberá la prestación de un favor.

Si los Pj's preguntan por qué tenía Radoslav prisionero a Basili, este les dirá que Basili le ofendió gravemente y no les dará más explicaciones.

Basili despertará y si los Pj's le alimentan, este entrará en frenesí por hambre e intentará beberse 15 puntos de un Pj ya que como es Ventrue solo puede alimentarse de nobles y vampiros. Los Pj's podrán intentar separarlo y reducirle. (Mira *plan de Hardestadt* en la siguiente entrega de Alba Iulia By night).

Tras esto los Pj's regresarán a Alba Iulia sin ningún percance.

(7Px).





# ALBA IULIA BY NIGHT



## PNJ'S DE LA INTRODUCCIÓN

**NOMBRE:** RADOSLAV BASARAV

**TIPO DE PNJ:** CABALLO

**Historia:** Joven aparecido de la familia Basarav con actitudes innatas en las disciplinas de Auxpex, Fortaleza, Potencia.

**Imagen:** Hombre de porte antinatural de una gran belleza, se podría decir que no es de este mundo.

**Sugerencias de interpretación:** Altivo y orgulloso, no se amedrentará fácilmente y hará lo que sea para imponer su voluntad. Odia profundamente a los Ventrue y los Trémere ya que han matado a muchos hermanos suyos.

**Refugio:** Palacio y casa solariega en Blag.

**Secretos:** Conoce muy bien la zona y a sus habitantes.

**Influencia:** Pueden influir sobre humanos y otros grupos, así como gangrel y nosferatu de la zona.

**Destino:** El dictado por el juego.

**Clan:** Tzimisce

**Generación:** 7ª

**Sire:** Illich

**Abrazo:** entre 1140 y 1230 **Edad aparente:** entre 20 y 30 años.

**Naturaleza:** Bravucón

**Conducta:** Variable.

### **CARACTERÍSTICAS:**

FÍSICAS: FUE: 3 DES: 3 RES: 4

SOCIALES: CAR: 4 MAN: 4 APA: 2

MENTALES: PER: 4 INT: 4 AST: 3

### **HABILIDADES:**

Alerta 3, Empatía 3, Esquivar (2-, Intimidación 3, Liderazgo 3, Subterfugio 3, Armas C.C 4 (espadas), Equitación 3, Comercio 2, Trato con animales 3, Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 4 (Rituales), Sabiduría Popular 2, Hechicería Koldúnica 3, Cultura mundo subterráneo 2, Alteración corporal 4.

### **VENTAJAS:**

### **DISCIPLINAS:**

Auspex 4, Fortaleza 1, Potencia 1, Vicisitud 4, Hechicería Koldum 4 (Sendas: Caminos del Fuego 4, Camino Espiritual 3, Camino de la tierra 2). Rituales koldúnicos hasta nivel 3. Siempre lleva alguno defensivo activado.

**VIRTUDES:** CONV: 4 AUTO: 3 CORAJE: 4

**TRANSFONDOS:** Dominio 2, Criados 3, Recursos 2, Rebaño 1, Influencia 2, Posición 2, Mentor 3.

**CAMINO:** Camino de los reyes 8

**FV:** 9(9)

**RS:** 20 (4/t)

**OBJETOS:** Comunes: Daga +2L, Ropas elegantes, Espada Ancha +4L. Armadura mixta +3C/+2L -1Des. Caballo de guerra ghoul modificado con vicisitud y 2 szlachtas guardianes con cada 1 de ellos.5) Armadura de caballero hecha a partir de trozos de metal recubiertos de piel viva y huesos, esta piel se alimenta con de 1 punto de sangre del portador y proporciona +1Res.

**Nombre:** Szlachta del clan Tzimisce

**Tipo de Pnj:** Peones.

**Cantidad:** Alrededor de 10 guardando los subterráneos del palacio de Blag y prestos para la batalla.





# ALBA IULIA BY NIGHT



**Historia:** Malos criados castigados o simplemente seleccionados a dedo y moldeados por los demonios para ser sus protectores y guerreros enloquecidos.

**Imagen:** Horribles criaturas esculpidas, con punzones de hueso puntiagudo, masas musculosas grotescas y rostros horrendos. No suele haber 2 iguales a no ser que al demonio que los moldeó le guste el diseño y lo replique.

**Sugerencias de interpretación:** Protegen a los demonios o cargan en combate profiriendo sonidos ininteligibles.

**Refugio:** Generalmente los subterráneos o mazmorras de su amo.

**Secretos:** Si sabía alguno seguro que ya no lo cuenta.

**Destino:** Morir al servicio del demonio.

**Clan:** Ghoul Tzimice

**Generación:** Ghoul.

## CARACTERISTICAS:

FISICAS: FUE: 4 DES: 3 RES: 4

SOCIALES: CAR: 1 MAN: 3 APA: 0

MENTALES: PER: 3 INT: 2 AST: 2

**HABILIDADES:** Alerta 3, Atletismo 2 Esquivar 1, Pelea 3, Armas C.C 3.

## VENTAJAS:

**DISCIPLINAS:** Potencia 1, Fortaleza 1. Armas de Hueso esculpido Daño Fue +2C/+2L depende, armadura natural +1D a tiradas de absorción. Inmune a efectos de dominación y presencia.

**VIRTUDES:** CONC: 1 AUTO: 1 CORAJE: 4

FV: 5 RS: 10

**OBJETOS:** Armas variadas.

**Nombre:** Vozhd Humabestial (mejorado) Tzimisce **Tipo de Pnj:** Torre.

**Cantidad:** 2. 1 oculto en un cuarto junto al sala principal del palacio de Blag y otro guarda los subterráneos del palacio.

**Imagen:** Horrible ser de 4 metros compuesto de ghoul bestias y hombres. Poseen 4 Brazos humanoides y 6 piernas de bestias, tres cabezas enormes, 2 con horrendos dientes y 1 con una enorme masa ósea y de cartílago recubierta de escamas a modo de ariete y dos horribles y largas colas en la espalda de flexible cartílago. Este vozhd no se pudre gracias a rituales Koldúnicos.

**Sugerencias de interpretación:** Soltar las cadenas y los sellos de protección y destruye todo lo que no tenga relación con sus creadores.

**Refugio:** Catacumbas más profundas del refugio tzimisce.

**Clan:** Ghoul Tzimice

**Generación:** Ghoul mejorado.

## CARACTERISTICAS:

FISICAS: FUE: 8 DES: 2 RES: 6

## HABILIDADES:

Alerta 4, Intimidación 5, Pelea 4, Trato con animales 1.

**DISCIPLINAS:** Potencia 5, Fortaleza 4.

**ATAQUES:** Puede Realizar hasta 8 ataques: 2 de golpes Fue+pot (contundente), 1 de espada Fue+4+Pot (letal), 1 de lanza larga Fue+3+Pot (letal), 2 grandes mordiscos Fue+1+Pot (letal) y un ataque en embestida con la cabeza ariete Fue +6+ pot (letal) muy fácil de esquivar a pie, normal a caballo. 1 ataque con las dos colas Fue+Pot (letal) para ataques por la espalda. No puede atacar con todos sus ataques en 1 misma dirección.

**VIRTUDES:** CONC: -- AUTO: -- CORAJE:--

FV:5 RS:30 Niveles de Salud: Ok, Ok, Ok, Ok, Ok,-1,-1,-1,-1,-3,-3,-3,-3,Incapacit.





# ALBA IULIA BY NIGHT



## **Nombre: Guerreros Guardia de Blag. T Pnj: Peón.**

**Cantidad:** Entre 10 y 25.

### **CARACTERISTICAS:**

FISICAS: FUE: 3 DES: 2 RES: 3  
SOCIALES: CAR: 2 MAN: 2 APA: 2  
MENTALES: PER: 2 INT: 2 AST: 2

### **HABILIDADES:**

Alerta 2, esquivar 2, Equitación 4 (Combate), Trato con animales 1, Pelea 2, Armas C.C 4 (Sables), Tiro con arco 4 (a caballo).

### **VENTAJAS:** (Potencia 1 si es ghoul).

FV: 7(7) Conv: 3 Auto: 3 Cora: 4  
RS: 10

**OBJETOS:** Sable curvados F+4L. Escudo pequeño Dif 4. Armadura ligera +1C/+2L. Arco recurvo Fue+3L. (+1Dif. a pie). Dagas Arrojadas Fue+2L.

## **Nombre: Guardia ghoul en general**

**Tipo Pnj: Peón.**

### **CARACTERISTICAS:**

FISICAS: FUE: 3 DES: 1(2) RES: 3  
SOCIALES: CAR: 2 MAN: 2 APA: 2  
MENTALES: PER: 2 INT: 2 AST: 2

### **HABILIDADES:**

Alerta 2, esquivar 1, Pelea 2, Armas C.C 3, Tiro con Ballestas 3,

### **VENTAJAS:**

Potencia 1

FV: 4(4)

RS: 10

### **OBJETOS:**

Espada Ancha F+4L.

Alabarda F+6L

Escudo pequeño Dif 4.

Armadura mixta +2C/+3L

Ballesta pesada 4L

## **Nombre: Guardias Humanos**

**Tipo Pnj: Peón.**

### **CARACTERISTICAS:**

FISICAS: FUE: 3 DES: 2 RES: 3  
SOCIALES: CAR: 2 MAN: 2 APA: 2  
MENTALES: PER: 2 INT: 2 AST: 2

### **HABILIDADES:**

Alerta 3, esquivar 1, Pelea 2, Armas C.C 3, Tiro con Ballestas 3,

### **VENTAJAS:**

FV: 4(4)

RS: 10

### **OBJETOS:**

Espada Ancha F+4L.

Alabarda F+6L





# ALBA IULIA BY NIGHT



Escudo pequeño Dif 4.  
Armadura ligera +2C/+1L

**Nombre:** Folssi      **Tipo de Pnj:** Peón

**Historia:** Un chiquillo de Bertuxio más loco de lo habitual para un Malkavian, Bertuxio lo abandonó en Blag porque perdió la paciencia y no tenía futuro en el camino de Caín.

**Imagen:** Joven paranoico y de tendencias suicidas. Su cara refleja un estado de psicopatía agudo.

**Sugerencias de interpretación:** Prefiere mantenerse ofuscado y utilizar la dementación sobre sus enemigos. Si no le queda mas remedio atacará físicamente o intentará suicidarse. **En Combate.** Se mantendrá ofuscado, atacando con la dementación, al final se intentará suicidar.

**Refugio:**-- **Secretos:**--- **Influencia:** --**Destino:** --

**Clan:** MALKAVIAN **Generación:** 11°.

**Sire:** ¿? **Abrazo:** ¿? **Edad aparente:** entre 20 y 25 años.

**Naturaleza:**      **Conducta:** Variable.

## CARACTERISTICAS:

FISICAS:              FUE: 2      DES: 3      RES: 4

SOCIALES:           CAR: 4      MAN: 4      APA: 2

MENTALES:          PER: 5      INT: 2      AST: 4

## HABILIDADES:

Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidación 6 ( Amenazas abiertas),interpretación 4, Liderazgo 3, Subterfugio 3 , Armas C.C 3, Equitación 3, Pericias 6 (elaboración de artefactos explosivos), Sigilo 4, Comercio 2, Trato con animales 3, Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 4 ,Sabiduría Popular 2.

## VENTAJAS:

## DISCIPLINAS:

Celeridad 1, Auspex 1, Detentación 3, Ofuscación 4.

**VIRTUDES:**      CONV:4      AUTO:4      CORAJE:3

## TRANSFONDOS:

**CAMINO:** Camino de la paranoia 5

**FV:** 4(4)      **RS:** 10(1/t)

**OBJETOS** Comunes: Daga +2L, Espada Ancha +4L. Armadura Cuero +2C/+2L empapada en aceite. 8 lo que agrava en 2D el daño por fuego, si se le prende fuego). Antorcha para prenderse fuego.





# ALBA IULIA BY NIGHT



**Nombre: Basili Hunyady: Tipo Pnj: Peón Bufón.**

**Historia:** Un chiquillo de Haldestadf el joven que según dicen tuvo el honor de convertirse en vampiro tras un frenesí de Haldestadf. Pero su verdadera historia es más oscura. Haldestadf ha creado a este chiquillo con un ritual que aísla 10 puntos de su sangre. Esto lo ha hecho para que cualquiera que se vincule con Basili en realidad esté vinculado con Haldestadf.

**Imagen:** Joven noble, vestido suntuosamente con joyas y caros ropajes.

**Sugerencias de interpretación:** Vanidoso y fanfarrón, se cree por encima de cualquiera que no sea su sire o alguien importante dentro de su clan. **En Combate:** Basili rehusará combatir y dejará que otros lo hagan por él. Si las cosas se tuercen intentará escapar o negociar una salida.

**Refugio:-- Secretos:** Conoce algún detalle del plan de Haldestadf pero tiene implantada una orden con dominación de morir antes de revelar nada. Incluso esta orden le evita pensar en este plan activamente. ( si se usa robo de secretos Auspex. Tendría que sacar 3 éxitos a dif 10 para averiguar el plan de Haldestadf.)

**Influencia:** Nobleza humana Húngara. **Destino:** depende de los Pj's

**Clan:** Ventrue.

**Generación:** 6ª

**Sire:** Haldestadf el joven

**Abrazo:** 1350

**Edad aparente:** 20

**Naturaleza:** Fanfarrona

**Conducta:** Vividor.

**CARACTERISTICAS:**

FISICAS:	FUE: 4	DES:4(-1)	RES:4
SOCIALES:	CAR: 3	MAN: 3	APA: 2
MENTALES:	PER: 2	INT: 2	AST: 2

**HABILIDADES:**

Alerta 2, esquivar 3, Pelea 2, Armas C.C 2, Armas de Fuego 3, Política 3, etiqueta 3, Empatía 3, intimidación 2, Liderazgo 2, Senescal 3, Leyes 2, Saber popular 2, Academicismo 2.

**VENTAJAS:**

Fortaleza 3, Potencia 2, Dominación 3, Presencia 2, Celeridad 2.

**VIRTUDES:** CONV:4 AUTO:4 CORAJE:3

**TRANSFONDOS:**

**CAMINO:** Camino de los reyes 5.

**FV:** 7(7)

**RS:** 30 \*→ utiles 20 (6/t)

**OBJETOS:**

Espada Bastarda F+5L.

Escudo pequeño Dif 4.

Armadura Coraza completa (solo en batalla) 2DC/5DL. – 3Des.

Armadura acolchada ( Caza, o duelos) 4DC/2DL –1Des.

Estoque F+4DL.

Pistola de pedernal 5D.

**Autor :** Mikel Suárez.

**Jugado en:** Asociación “Puente del Arga” el 3-2-2007.

**Información de juego y dudas:** [Mikelsuarez@gmail.com](mailto:Mikelsuarez@gmail.com) o [puentedelarga@gmail.com](mailto:puentedelarga@gmail.com)





# ALBA IULIA BY NIGHT



## PARTE PRIMERA

Desde aquí empieza realmente la crónica de la ciudad transilvana de Alba Iulia. Como ya expliqué en la introducción <http://puentedelarga.googlepages.com/AlbaIuliabyNightIntro.pdf> , alguno de tus Pj's puede que sea príncipe de la ciudad, si habéis jugado la crónica del libro de "Crónicas de transilvania I: Mareas oscuras". Si no es así puedes utilizar como príncipe al pñj que pongo siempre entre paréntesis (Osvaldo de Borgoña), puedes ver sus estadísticas más abajo. Si lo haces el príncipe estará siempre en la corte y a lo sumo mandará a su chiquillo para supervisar a los Pj's (si no confía en ellos). Si el Príncipe es un PJ tiene la libertad de hacer lo que se le antoje, aunque deberá liderar al grupo de Pj's en su investigación. Además La corte vampírica deberá estar configurada de la siguiente manera:

(Osvaldo de Borgoña: Príncipe de la ciudad)

Enoc: Senescal Tremere (este pñj es fundamental)

Godofredo: Alguacil de la corte y chiquillo del principe.

Abad Miletov: Guardián de la corte y sacerdote de cenizas del camino del cielo.

Alexandro: Mariscal de la tropa de ghuols y guardias del principe.

Además de los líderes de otros clanes. Tienes un esquema de ciudad con mapas e información complementaria en el documento que también esta colgado en la web llamado "Ciudad de Alba Iulia".

<http://puentedelarga.googlepages.com/AlbaIuliaApendices.pdf>

### Escena Uno:

### Audiencia con Basili.

#### Noche 1ª

**A**

**l anoecer..... (1 punto de sangre menos)**

Tras llegar a Alba Iulia Basili se deja ver por el mercado y algún otro sitio de la ciudad. A las 3 horas pide audiencia con el príncipe e invita a esta (como si fuera una fiesta) a toda la población Vampirica que se haya encontrado antes, al palacio del Príncipe para que sean testigos de su llegada a la ciudad.

Una vez allí se presenta ante el príncipe y delante de toda la comunidad vampírica los miembros más destacados son los siguientes:

(Osvaldo De Borgoña: Principe de Alba Iulia) Enoc el Senescal Tremere 7ª, Godofredo el chiquillo del príncipe y alguacil de su corte 6ª, Abad Miletov con rango de guardián en la corte sacerdote de cenizas del camino del cielo capadocio de 8ª, Alexandro Ventrue de 8ª el mariscal de la tropa del príncipe, Mikhael Mircea La sombra 9ª, Ofelius líder de los nosferatu 8 de la ciudad, Sir Roger el rojo líder de los toreadores de la ciudad 9ª.....

Los Pj's son invitados a la presentación de Basili. Si los PJ Pasan una tirada de Per+Senescal Dif.7 (2ex). Se darán cuenta de que en realidad quien les ha mandado la invitación es realmente el senescal.

Después de las presentaciones previas y el permiso de residencia, Basili comienza a dar un discurso.





# ALBA IULIA BY NIGHT



Empieza por dar alabanzas a su hermano mayor “O gran príncipe, grande entre los cainitas y gran guía del rebaño...”

Sigue explicando que “...no ha sido el azar si no el deber lo que le ha traído aquí, el deber de servir a un gran líder, nuestro señor y padre quiere que te sirva, y a la vez que vos, gran señor, iluminéis mi noche con vuestro conocimiento.” Después de esto se postra de rodillas y extiende el brazo con un pergamino enrollado dándoselo al príncipe. Es un mensaje de Haldestd para el príncipe en el pone lo siguiente:

*“Como ya te comuniqué en otra carta anterior, he mandado a un hermano tuyo a tu lado, mis deseos hijo mío, son que seas su guía y que finalices su proceso de aprendizaje. Si es posible hazle servir en tu corte, no es muy buen luchador pero sus aptitudes cortesanas son buenas y su sentido político no es malo. Cuando tú hermano crea que está preparado haz que vuelva conmigo.*

*En honor al Deber*

*Haldestd “*

Cuando el príncipe acaba de leer Basili dirá. “Señor su humilde súbdito espera ¿qué designios tenéis para mí?”

Aquí pueden ocurrir 3 cosas.

1ª Que el príncipe dé a Basili Hunyadi el privilegio de ser su pupilo y Chambelán de la corte (ya que es el único cargo vacante todavía, el de azote no lo puede dar en publico), en este caso Basili seguirá con su elocución.

2ª El príncipe accede solo a una de las 2 cosas. Basili seguiría con su elocución igual.

3ª El príncipe no accede a nada. Entonces Basili arremete contra él y atenta a los valores más sagrados de su camino para que acepte que el mismo se vincule por juramento de sangre al príncipe pero atendiendo a las pretensiones de la misma carta. Pero como muestra de generosidad el príncipe debe aceptar un poco de su sangre y el día que termine su aprendizaje si el quiere tomará otro. Basili beberá tres puntos de la sangre del príncipe y quedara vinculado.

Si el príncipe no acepta, este le retará delante del publico.....si sigue sin aceptar insultará el honor del príncipe y le retará a combate singular acabando con estas palabras “....y en honor al deber os digo que hallaréis la muerte definitiva”. Llegados a estos extremos y si el príncipe lo mata o le hecha de la ciudad, todo esto lo sabrá Haldestad y por lo tanto podríamos acabar aquí con la aventura e ir directamente al final Apocalíptico. Pero podrías seguirla con otro personaje que haga las veces de Basili, pj. el propio príncipe, El chiquillo del príncipe u otro personaje u otro vampiro importante (menos el senescal claro).





# ALBA IULIA BY NIGHT



Elocución de Basili:

“Gracias señor por vuestra magnificencia. Vuestra grandeza os honra y vuestro buen juicio os hace destacar entre los más grandes de la estirpe.

**Mi deber es beber de vuestra sagrada sangre** para sellar un solemne juramento con vos, pues es deseo de mi señor que os sirva con celo. No obstante os ofrezco algo de mi sangre para que cuando vos creáis sellemos un pacto de igual a igual.”

Acto seguido pedirá dos copas grandes, arrodillado se cortara la muñeca y llenará un punto de su propia sangre y se la tenderá al príncipe esperando que el llene la suya con 3 puntos de sangre para así quedar ligado por juramento de sangre.

## PLAN DE HALDESTADT

En realidad Basili tiene dentro de su cuerpo 10 puntos de sangre del propio Haldestadt, aislados del resto de su organismo por un ritual taumatúrgico Capadocio, al pronunciar las palabras que están en negrita, la sangre de Haldestadt se dirige hacia las muñecas y el primer punto de sangre que fluye por de sus venas es de dicha sangre. Cuando acaba, la sangre se vuelve a aislar esperando que se vuelvan a abrir las venas. Este ritual hay que repetirlo 1 vez cada año, si no la sangre acaba por mezclarse con la del cainita portador. El único inconveniente es que esta sangre ocupa un espacio en la reserva de sangre del portador. Es decir, si Basili que es de generación 6ª tiene una reserva de sangre de 30 y tiene 10 puntos de sangre de Haldestadt aislados en su organismo su reserva actual es de 20. Es como si tuviera 10 puntos de sangre menos, lo que puede hacer que caiga en frenesí más fácilmente. Contando que en la aventura previa ha sufrido un intento de diablerie, debería tener 5 o 6 puntos de sangre en su organismo, más los 10 del ritual (pero estos, para una tirada de hambre, no se cuentan). Basili al acabar de beber la sangre del vínculo deberá tirar hambre, si la falla intentará alimentarse del recipiente mas cercano, si saca uno o dos éxitos podrá contenerse y se retirará rápido para buscar una presa o pedirá permiso para alimentarse de algún caballero Ghoul. El senescal ha colocado a los Pj según una tirada de Int+Etiqueta Dif 7, si algún Pj obtiene una tirada de 4 éxitos será el encargado de hacer llegar la copa del príncipe a manos de Basili.)

Basili también ofrece hacer un vínculo completo con cualquier otro cainita presente como muestra de lealtad y buenas intenciones. (En este caso los 3 primeros vampiros que acepten quedarán ligados al propio Haldestadt, pero Basili, sin saberlo, queda automáticamente ligado por juramento de sangre a esos vampiros)

El resto de la noche los Pj pueden dedicarse a hacer lo que quieran o pueden estar en la corte hablando con otros cainitas, o tratando sus asuntos en la ciudad.

Los Pj pueden oír el rumor (Carisma + Empatía Dif 6) de que Basili fue convertido en vampiro en un ataque de hambre del propio Haldestadt hace poco y lo tomó como su chiquillo pero ha decidido que su mentor sea otro. (Si en la tirada hay tres éxitos de 8 o más se enterarán de que eso no es del todo cierto y que ya antes Basili era uno de los ghoules de Haldestadt; si en la tirada hay tres 0, sabrán también que Haldestadt si ha supervisado personalmente el entrenamiento de su chiquillo, es más, lo ha seguido muy de cerca y su dominio es total, empleando Rituales raros).

Siéntete libre de meter algún rumor que desconcierte a los Pj's cuando empiecen a desaparecer cainitas víctimas de la diablerie. (ejemplo: disputas entre los cainitas de la ciudad que pudieran enfrentar unos contra otros.). (Car+emp Dif.6)





# ALBA IULIA BY NIGHT



## **PLAN DEL SENESCAL Y LOS ASESINOS ANARQUISTAS**

En realidad es el senescal quien ha contratado a los Asesinos anarquistas para que acaben con Basili y, si es posible, con el príncipe y sus servidores más fieles.

El Senescal ha contratado a los asesinos anarquistas para que causen el caos y la destrucción en la sociedad humana y vampírica de la ciudad.

Amelia es la encargada de propagar la epidemia de peste entre los humanos, aprovechando esto, los anarquistas irán diabolizando a los líderes de los principales clanes, primero a atacarán a la nobleza humana y a un Ventrue destacado, esto pondrá al clan Ventrue en serios aprietos para alimentarse. Hambrientos y ofendidos los Ventrue intentarán buscar responsables. Luego, el líder de los toreadores será diablerizado. Más tarde atacarán al clan Nosferatu acabando con ellos, etc... El pago que ha prometido el senescal es toda la sangre de vampiro que puedan beber y la del propio Basili.

Su objetivo es hacerse con el trono pero de una manera sutil. Espera que el propio Haldestad deponga al príncipe con el apoyo de su clan y el resto de los clanes.

La multitudinaria ceremonia de recibimiento ha sido una distracción para que los 6 asesinos puedan entrar en la ciudad sin ser vistos por otros cainitas.

La cuadrilla de anarquistas atraviesan las puertas de la ciudad haciendo uso de la sutileza, el sigilo y el uso de la ofuscación, o alguna extraña treta. Esa misma noche asaltan una Casa en el barrio comercial, montan un refugio y comienzan a transmitir la plaga de peste de la que son portadores (Aprovechando que los vampiros se encuentran en la corte, la cuadrilla asalta 4 palacios nobles y se alimentan de los aristócratas allí presentes. Usando la ofuscación los ocupantes no se enterarán de nada. Uno de esos palacios es del príncipe. Tras saciarse de sangre noble se dirigen hacia el refugio de un Ventrue de 9ª generación y le tienden una emboscada en su propio refugio. El pobre es diablerizado y ahora Amelia es de 9ª generación.

Este ataque a los centros de alimentación de los Ventrue ha sido orquestado por el propio senescal, para hacer que el clan Ventrue entre en una crisis cuando su alimento comience a mermar y así provocar que se peleen entre ellos.

Los efectos de la peste no serán visibles hasta la noche siguiente y los vampiros que se alimenten de humanos afectados se convertirán en propagadores de la peste, agravando el mal si se alimentan de otro "recipiente". Además un ritual que la propia Amelia ha diseñado aumenta los efectos de su mal para que la dificultad sea de 9 para hombres y 7 para mujeres. (la peste es la consecuencia del mordisco de Amelia.)

Irán en 2 Grupos de tres; Al Amet, Amelia y Bertuxio por un lado. Y en el otro grupo Sidor, Enrico y Carendiau. Al Amet se encargará de expandir la enfermedad sobre la reserva del príncipe e infectará a los recipientes con el poder de extinción Ondas del corazón (imponiendo miedo en la sangre de los recipientes. Mirar poder.)

Asaltarán 4 palacios, 2 un grupo y 2 otro, y, al final de la noche, se reunirán en el del Ventrue Pierre para tenderle una emboscada.

Los Dos grupos volverán a su refugio provisional por caminos separados justo antes del amanecer.

Puede que algún Pj que no haya asistido a la recepción de Basili se cruce con alguno de los anarquistas, embozados en capas negras, lo ignorarán y huirán de él, usando el sigilo, la velocidad (Celeridad), Ofuscación u otro medio, si se ven acorralados atacarán al pj en cuestión.





# ALBA IULIA BY NIGHT





# ALBA IULIA BY NIGHT



## Escena Dos:

### Manto de peste en la casa del rey:

#### Noche 2ª

**A**l anochecer..... (1 punto de sangre menos).

Con la siguiente noche los Pj's despiertan con la noticia de que Pierre Blager ha sido asesinado, un Ventrue de generación 9ª. Sólo se encontraron de él sus cenizas y sus ropas en el suelo.

La nobleza comienza a enfermar y al final de la noche muchos habrán muerto. La reserva del príncipe quedará diezmada y al acabar la noche solo 10 caballeros quedarán sanos. Pero de los 10 hay 2 con la sangre manchada de Ondas del corazón. (Tira un dado de 10 y si sale 1 o 2 aplica el poder si alguien se alimenta de esos nobles. Si sale 3, 4, 5, 6 tendrán además la enfermedad y los cainitas serán portadores del mal. ) Pero al principio de esta todo parece normal.

El príncipe intrigado mandará a los Pj's junto con el alguacil (su chiquillo) a que investiguen lo sucedido. Inoportunamente Basili verá a oportunidad de hacerse con un dominio y algo de rebaño y pedirá al príncipe permiso para establecer su refugio en ese lugar.... (Los Pj pueden pensar lo que quieran, o incluso pedir para ellos el mismo favor).

Los PJ's van hasta el palacio de Pierre y la familia humana que vive allí (todos Ghoules y rebaño de Pierre) les dejan pasar y les responderán a cualquier pregunta. Pierre vivía como un viejo pariente, mantenía su mascarada utilizando la dominación y la presencia. Cosa que denota su estado actual de profunda tristeza, son como perros que han perdido a su amo. ( Podríamos hacer una tirada de autocontrol, a los que tengan un camino de 7 o mas en humanidad o camino de los reyes, haciendo ver a los pj el mal que hacen a los humanos mediante sus disciplinas).

Si los Pj usan toque del espíritu sobre las ropas de Pierre verán lo siguiente:

“Un Hombre vestido de negro portando una lanza en la habitación de Pierre, una figura femenina a su espalda que ordena a los dos ghouls de Pierre que le ataquen, (parecen muertos), de la nada aparece una figura de un guerrero que se pone delante de Pierre y le ataca, Pierre se defiende, pero el hombre vestido de negro atraviesa el corazón de Pierre de un lanzazo. Acto seguido cuatro figuras más aparecen, una de ellas (Amet, descríbelo un poco) se acerca con 2 ánforas y degüella y lo vacía de sangre y aplica una disciplina. Tras esto el cuerpo de Pierre se transforma en cenizas” La visión termina. Si los Pj no tienen auxpes 3, podrían tirar Per+ Investigación Dif 7 (CSI. Cainita), con 5 éxitos podrían deducir lo anterior solo con los pequeños rastros que hay en el cuarto de Pierre. (Menos éxitos darán menos información). Además podrán deducir que los Ghoul murieron sin darse cuenta; si piden ver a los Ghoul, sus cuerpos están en el sótano.

(Mortys podría ayudar. Sabrán que estos ghoul han sido levantados como zombis).

Los Cadáveres de los dos ghouls se encuentran en el sótano a la espera de ser enterrados. El noble (claramente enfermo y debilitado) les lleva hasta el sótano para que lo PJ's los examinen..... Pero en el suelo del sótano hay un símbolo casi imperceptible y finamente dibujado (Per+aleta Dif 9 para verlo), cuando un vampiro pise el símbolo será atacado por un fantasma que intentará poseer su ectoplasma para adquirir forma





# ALBA IULIA BY NIGHT



corpórea....es decir el espectro intenta hacerse con materia del cuerpo del vampiro para hacerse corpóreo y atacar físicamente a los vampiros....

El vampiro objetivo deber resistir un ataque de 15 éxitos de daño automático con Res+For. Por cada dado no absorbido el fantasma absorbe 1 punto de sangre del vampiro que pasa a ser un punto de Heridas del espectro.

Una vez con forma corpórea atacará a los Pj (mira más abajo las características). Cuando el espectro se quede sin heridas desaparece y volverá a los planos fantasmales.

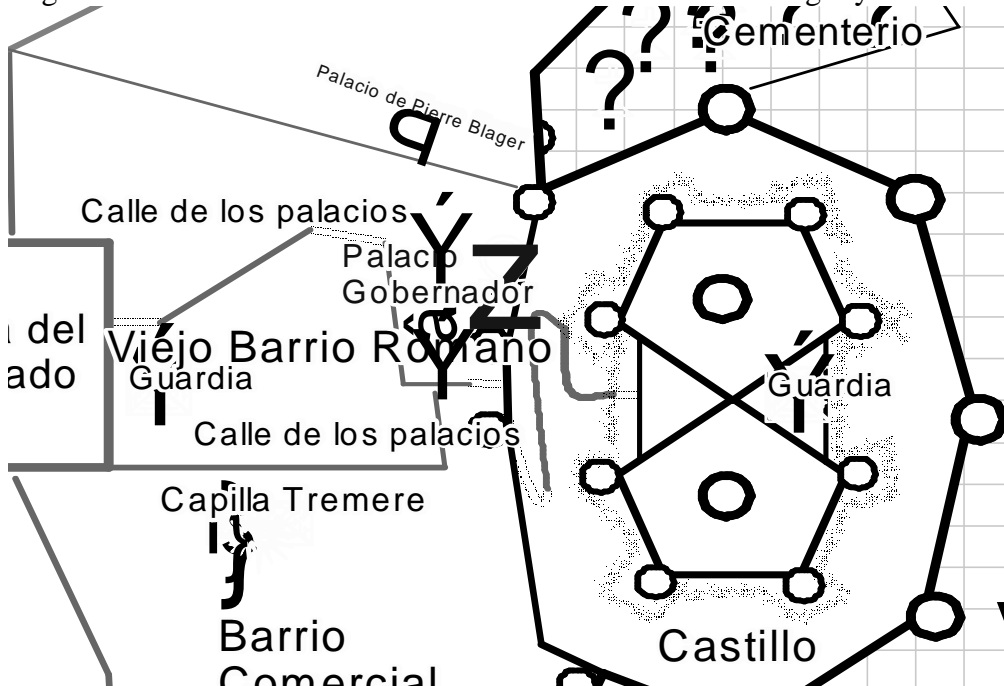
Además los dos cadáveres de los guardias se volverán a levantar como zombis y atacarán a los PJ's también.

Si los Pj's ven el símbolo y lo esquivan será el noble humano que les acompañaba el que pise el símbolo. (El pobre no morirá pero se quedará en tullido-5). El espectro tendrá 7 niveles de heridas gracias a la grasa y a algo de sangre del noble....

Tras esto los Pj's pueden hacer lo que quieran, informar al príncipe, intentar seguir las huellas de los asesinos; el auxpex ayudará (podrían hasta llegar a encontrar su refugio, pero los asesinos ya no volverán a él; al final de la noche los primeros casos de peste se materializarán en ese refugio y la familia entera morirá; sus vecinos intentarán quemar la casa si nadie lo impide).

Mientras tanto Basili se deja ver claramente por el castillo, el barrio comercial y la plaza del mercado haciéndose pasar por un noble sajón, y presentando sus respetos hacia la nobleza y su Pariente lejano Janos Hunyadi. Los Pj's podrían encontrarse con él. Además pedirá permiso al príncipe para instalarse en el palacio de Pierre ya que según sus palabras "el ya no lo va a necesitar".

Mientras tanto la banda de asesinos realiza la misma estrategia que la noche anterior pero esta vez en el barrio Sajón; Se despertarán y se dirigirán en 2 grupos de 3 como arriba a buscar un refugio, Una vieja casa donde viven dos ancianos será su objetivo. Desde ahí asaltarán 4 casas al azar, alimentándose de los humanos allí presentes teniendo cuidado de no matarlos, extendiendo la plaga. Y por ultimo se dirigirán a la torre de los toreadores. La torre es el refugio del líder Roger el rojo. Junto con 2 chiquillos que tenía. Roger es atacado por sorpresa por los 6 cainitas. Él y sus dos chiquillos no tienen la menor posibilidad. Roger es diablerizado y ahora Bertuxhio es de 9ª generación. Tras esto los asesinos se retiran a su nuevo refugio y amanece...





# ALBA IULIA BY NIGHT



## Escena tercera:

### Rosas Muertas:

#### Noche 3ª

**Y** al anochecer..... (1 punto de sangre menos).

La plaga de peste ya es un hecho.... la nobleza ha sido diezmada.... muchos Ventrues ven sus reservas de alimento diezmadas o acabadas, los recipientes y todo su rebaño está moribundo o muerto.... El gobernante humano ha decretado la cuarentena sobre la calle de los palacios y parte del viejo barrio romano... Gran parte de los Ventrue afectados corren a quejarse al príncipe exigiéndole que el resto de los miembros de su clan compartan su rebaño y se deje cazar en los pueblos de alrededor (cosa que sólo hará que la plaga de peste se extienda).

Para colmo de males, llega la noticia de que el líder toreador ha muerto y no tardan en aparecer en la corte los 7 toreador restantes. El nuevo líder Gerardo el gallardo llegará (9ª generación) con sospechas y acusaciones, sobre todo, hacia el clan Ventrue.

El príncipe llama a los PJ's para que le ayuden a resolver este desaguisado político y los nombra oficialmente investigadores dándoles carta blanco para capturar a los diabolistas. Ha intentado que el líder de los nosferatu investigue en su nombre prometiéndole algún tipo de favor a cambio. Les dice que se reúnan con el líder de los nosferatu en las catacumbas del barrio Viejo a ultima hora de la noche (1 hora antes del amanecer) \*\* (mirar abajo).

Los Ventrue acusarán a los toreador de provocar la plaga, y estos acusarán a los Ventrue de asesinar a su líder...

Basili que está por allí alimentándose de uno de los 10 nobles de la reserva personal del príncipe y repentinamente sufre un ataque de ansia por hambre (mirar más arriba para ver sus características especiales) y desangra a su recipiente.... esto hace enfadar aun mas a los Ventrue en espacial a Alexandro Gª8 que se alza como líder de los Ventrue descontentos.

El príncipe mediará entre ambos bandos pero el apoyo de los Pj será fundamental. Si los Pj's no se involucran o se ponen a favor de uno de los dos bandos estallará una guerra entre los dos clanes. En la corte no habrá pelea pero en las calles las luchas comenzaran entre los miembros de los dos clanes.





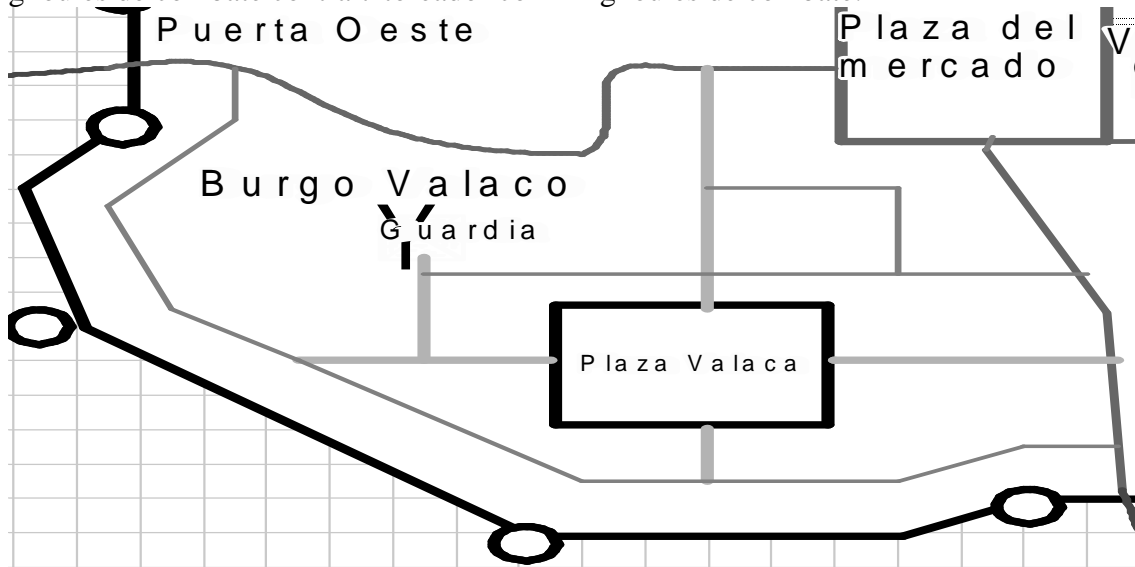
# ALBA IULIA BY NIGHT



## Escena Cuarta:

### Reyes contra Rosas:

El senescal aconsejará que el príncipe imponga su poder a los dos clanes y entierre cualquier tipo de rebelión. Cosa que el Príncipe hará si llega el caso acompañado de su chiquillo, sus Ghoul, los PJ's (si quieren participar o tienen algún cargo en la corte), el senescal Tremere y sus 7 chiquillos. Para representar esto, 1 hora más tarde un nosferatu informa al príncipe que dos grupos de cainitas se están concentrando en una plaza del barrio Valaco, en concreto 10 Ventrué con sus 12 ghoulés de combate contra 7 toreador con 14 ghoulés de combate.



Si nadie dice nada (le influye para que tome parte por un clan u otro) el príncipe aparecerá en el campo de combate e intentará solucionar el problema dialogando (podrá ser ayudado por los PJ) Pero los ánimos están muy encendidos. (Todas las tiradas para influir en las dos facciones, DIF 9 y min. 5 para que no se desencadene la batalla, incluso disciplinas tales como dominación y presencia estarán sujetas a esta dificultad pero con 3 éxitos será suficiente). Si fallan la tirada la batalla estallará. Los dos nuevos líderes de los clanes rebeldes se auto-denominarán a sí mismos los príncipes de Alba Iulia. Los tres bandos se atacarán indistintamente. Puedes resolverlo de la siguiente forma: Cada salto tira un dado por cada facción si sale 1 la facción pierde 1 efectivo (de menor importancia a mayor importancia, primero ghoulés y luego vampiros). Si sale 2-6 no hay pérdidas no causa bajas en otra facción. Si sale 7-8 la facción le causa una baja de un ghoul a otra facción (Échalo a suerte), si sale 9-10 la facción le causa una baja de un vampiro a otra facción (Échalo a suerte). Se puede tirar estrategia militar en el primer asalto. (Dif.7) por cada éxito por encima del primero suma un +1 a la tirada de dado. (Si sale 1 no se suma nada).

Los líderes de las facciones son; Ventrué Rebeldes Alexadro G8<sup>a</sup> (el mariscal del príncipe) y Toreador Gerardo el Gallardo G9<sup>a</sup> (Caballero independiente).

	Facción del príncipe	Facción Toreador	Facción Ventrué
Vampiros	10+ pj ->	7	10
Ghoul	10	14	12
Otros			





# ALBA IULIA BY NIGHT



Si en la pelea se hace ostentación de disciplinas llamativas esto podrá llamar la atención de la inquisición. Que parecerá en la plaza procedente del castillo al final de la batalla con 2 Monjes guerreros, 5 caballeros, 10 soldados provistos de armas de fuego y espadas. Utilizarán armas de fuego, sables, fuego y agua bendita.

Si algún bando pierde a la mitad de sus efectivos y a su líder, se retirará o se rendirán.

El príncipe puede resultar muerto con lo que el senescal tomará el control inmediatamente. Se enfrentará a su chiquillo si no acata sus ordenes y a los Pj que se le enfrenten, al menos deben sobrevivir 2 acolites Tremere y Enoc. Además se guarda un as en la manga, 3 gárgolas de combate mejoradas esperaran su señal tanto si la batalla se tuerce o como si el príncipe muere y necesita refuerzos. Si el príncipe sale victorioso se limitará a aconsejar que los supervivientes de ambos bandos sean ajusticiados con la muerte definitiva o diablerizados por los pj's en justo pago por su ayuda. Si los Pj's no interfieren por los supervivientes pidiéndole clemencia, el príncipe tomara esa decisión. (O la que le plazca si el príncipe es un PJ).





# ALBA IULIA BY NIGHT



## Escena Quinta:

### El refugio del artista.

Tras esto, o si los acontecimientos no discurren así, los Pj pueden ir si quieren al palacio del toreador muerto para investigar, en el barrio sajón. Todos los sirvientes humanos y parientes están enfermos o moribundos, pero una niña ha sido testigo de la diablerización.

Una de las paredes tiene 5 armarios de 2 de ellos salen 2 zombis con espadas impregnadas de veneno assemita (mirar extinción Nivel 4) 4 puntos de sangre en cada espada de los zombis (son zombis mejorados con 7 niveles de daño) y atacarán a los pj's cuando entren en la habitación. La niña está escondida acurrucada en otro armario ropero de la habitación del toreador. Los Pj oirán un ruido en el armario. El Pj que vaya deberá tirar autocontrol para no atacar a la niña (describe la escena con misterio dando a entender que quizás sea una trampa u otro zombi.) La niña es una protegida del toreador y posee un enorme talento con la pintura y la escultura. Ha visto a la cuadrilla de anarquista cometer su atroz acto. Cuando los PJ pregunten, la niña no responde, es muda y los pj tendrán que descubrir la manera en que la chiquilla les de la información. Si preguntan a alguno de los sirvientes moribundos les dirá que esa niña era la protegida de su señor ya que tiene un talento especial en la pintura y escultura, y que es muda. La niña les dibujará lo siguiente:



Los Pj pueden hacer lo que quieran con la niña, la pueden tomar bajo su protección o abandonar o dejarla en algún hospicio, lo que les plazca.

## FIN DE LA 1ª PARTE

PX: 6





# ALBA IULIA BY NIGHT



## PNJ'S DE LA PRIMERA PARTE

### CLAN VENTRUE:

#### Nombre: Osvaldo de Borgoña Tipo Pnj: Rey.

**Historia:** Las noches con Osvaldo son amargas, llenas sangre y destrucción. Fue creado por Her Jurgen sin mucho interés, en un viaje que hizo este a un feudo situado en el Ducado de Borgoña. Osvaldo era un caballero llegado de ultramar tras combatir en las cruzadas. Tras ser convertido en vampiro se vio abocado a gobernar su feudo en las sombras de la noche. Tras años de gobierno su mascarada dejo de ser efectiva y tuvo que irse, instalándose en París al servicio del príncipe. Pero tras los extraños sucesos ocurridos en París en los que el príncipe fue asesinado, Osvaldo se vio obligado a tomar el mando de la ciudad y declarar una caza de sangre sobre los toreador de París, acusándolos de la muerte del príncipe. Tras estas luchas Osvaldo fue depuesto por un conclave celebrado en París por Salianna, Haldestad, y Representantes de Mitras en París. Aunque muchos pidieron su cabeza, sobre todo los Toreador y los representantes de lo ventrués ingleses, Her Jurgen medió ante Haldestaf para que este defendiera a su chiquillo. El castigo que se le impuso fue el destierro a las tierras de Transilvania. Allí según se cree, encontró a un anciano nosferatu de generación 5ª al cual diablerizó y a partir de entonces nadie ha vuelto a ver su cara ya que la oculta tras una mascara de plata y cristales. En estas tierras Osvaldo continuó con sus campañas al servicio de los señores del este y estos le recompensaron con el principado de Alba Iulia.

**Imagen:** Caballero vestido suntuosamente, una mascara oculta su horrible cara desfigurada aunque el uso de la ofuscación le permite adquirir cualquier aspecto que él desee.

**Interpretación:** Osvaldo no se caracteriza por su diplomacia. Sólo desea de sus súbditos obediencia ciega, no dudará en utilizar presencia o dominación para conseguirla. El uso de la fuerza será una de sus primeras opciones ante una negativa reiterada a que se cumpla su voluntad.

**Refugio:** Subterráneos secretos del palacio del gobernador en Alba Iulia. Aunque también tiene varios refugios secretos en toda la ciudad...

**Secretos:** Osvaldo diablerizó a un antiguo nosferatu de Generación 5ª, además sabe o sospecha que Gonzalo de Este, un la sombra compañero de campañas, fue quien diablerizó al príncipe de París.

**Clan:** Ventrue/Nosferatu

**Sire:** Her Jurgen      **Abrazo:** 1138

**Naturaleza:** Bravucón

**Generación:** 5ª

**Edad aparente:** 33

**Conducta:** Bizarro.

### CARACTERISTICAS:

FÍSICAS:      FUE: 6      DES: 6(-1)      RES: 6

SOCIALES:      CAR: 6      MAN: 6      APA: 0

MENTALES: PER: 3      INT: 3      AST: 4

### HABILIDADES:

Actuar 2, Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 1, Empatía 3, Fullerías 1, intimidación 3, liderazgo 5, Pelea 3, Subterfugio 2, Armas C.C 5, Armas de Fuego 2, Equitación 3, Tiro con arco 5, Sigilo 3, Supervivencia 1, Trato con animales 1, Academicismo 2, , Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 1, Política 2, Senescal 3.





# ALBA IULIA BY NIGHT



## **VENTAJAS:**

Fortaleza 7, Potencia 5, Dominación 7, Presencia 5, Celeridad 4, Ofuscación 4, Auxpex 2, Protean 2, Animalismo 2.

## **VIRTUDES:**

CON: 5

AUTO: 5

CORAJE: 5

Camino de los reyes 6.

## **TRANSFONDOS:**

Dominio en Borgoña 5, Dominio en Transilvania 3, Criados 6, Recursos 7, Mentor 3, Aliados 3, Rebaño 2, Influencia 3, Posición 4, Tropas 1 (unos 25 guerreros), Chiquillos 1.

FV: 10(10)

RS: 40 (8/t)

## **DEBILIDADES, MÉRITOS Y DEFECTOS.**

Exclusión de presa. Clan Ventrue.

Fealdad horrible: Clan Nosferatu.

Cruzado.

Sintonía celestial.

## **OBJETOS:**

Mascara de plata y cristal.

Espada Bastarda F+5L.

Escudo pequeño Dif 4.

Armadura Coraza completa (sólo en batalla) 2DC/5DL. – 3Des.

Armadura acolchada (Caza, o duelos) 4DC/2DL – 1Des.

Estoque F+4DL.

Pistola de pedernal 5D.

Caballo de Batalla Ghoul.

Una cantidad indeterminada de joyas y piedras preciosas de gran valor.

## **Nombre: Sir Godofredo Alguacil del príncipe.: Tipo Pnj: Peón.**

**Historia:** Caballero de la cruz negra, que se convirtió en chiquillo de Osvaldo al demostrar su lealtad y valor en combate.

**Clan:** Ventrue/Nosferatu

**Generación:** 6ª

**Sire:** ¿?

**Abrazo:** ¿?

**Edad aparente:** ¿?

**Naturaleza:** Tiranos

**Conducta:** Autócrata

## **CARACTERÍSTICAS:**

**FÍSICAS:** FUE: 4 DES: 4(-1) RES: 4

**SOCIALES:** CAR: 3 MAN: 3 APA: 0

**MENTALES:** PER: 2 INT: 2 AST: 3

## **HABILIDADES:**

Alerta 2, esquivar 3, Pelea 2, Armas C.C 5, Armas de Fuego 3, Política 3, etiqueta 3, Empatía 3, intimidación 4, Batalla 4, Liderazgo 4, Senescal 3, Batalla 4, Leyes 2.

## **VENTAJAS:**

Fortaleza 3, Potencia 1, Dominación 3, Presencia 2, Celeridad 1, Ofuscación 2.

## **VIRTUDES:**

CON: 3

AUTO: 5

CORAJE: 4

Camino de los reyes 6.

FV: 7(7)





# ALBA IULIA BY NIGHT



RS: 30 (6/t)

## OBJETOS:

Espada Bastarda F+5L.

Escudo pequeño Dif 4.

Armadura Coraza completa (sólo en batalla) 2DC/5DL. – 3Des.

Armadura acolchada (Caza, o duelos) 4DC/2DL –1Des.

Estoque F+4DL.

PISTOLA DE PEDERNAL 5D.

## Nombre: Alexandro Mariscal del príncipe.: Tipo Pnj: Peón.

**Clan:** Ventrue.

**Generación:** 8ª

**Sire:** ¿? **Abrazo:** ¿?

**Edad aparente:** ¿?

**Naturaleza:** Tiranos

**Conducta:** Autócrata

## CARACTERÍSTICAS:

FÍSICAS: FUE: 4 DES: 4(-1) RES: 4

SOCIALES: CAR: 3 MAN: 3 APA: 2

MENTALES: PER: 2 INT: 2 AST: 2

## HABILIDADES:

Alerta 2, esquivar 3, Pelea 2, Armas C.C 5, Armas de Fuego 3, Política 3, etiqueta 3, Empatía 3, intimidación 4, Batalla 4, Liderazgo 4, Senescal 2, Batalla 4, Leyes 2.

## VENTAJAS:

Fortaleza 3, Potencia 2, Dominación 3, Presencia 2, Celeridad 2.

**VIRTUDES:** CON: 3 AUTO: 5 CORAJE: 4

Camino de los reyes 6.

FV: 7(7)

RS: 15 (3/t)

## OBJETOS:

Espada Bastarda F+5L.

Escudo pequeño Dif 4.

Armadura Coraza completa (sólo en batalla) 2DC/5DL. – 3Des.

Armadura acolchada (Caza, o duelos) 4DC/2DL –1Des.

Estoque F+4DL.

Pistola de pedernal 5D.

## Nombre: Noble Ventrue en general: Tipo Pnj: Peón.

**Clan:** Ventrue.

**Generación:** 10ª

**Sire:** ¿? **Abrazo:** ¿?

**Edad aparente:** ¿?

**Naturaleza:** Tiranos

**Conducta:** Autócrata

## CARACTERÍSTICAS:

FÍSICAS: FUE: 4 DES: 4(1) RES: 3

SOCIALES: CAR: 2 MAN: 2 APA: 2

MENTALES: PER: 2 INT: 2 AST: 2

## HABILIDADES:

Alerta 2, esquivar 1, Pelea 2, Armas C.C 5, Armas de Fuego 2, Política 3, etiqueta 3, Empatía 3, intimidación 3, Batalla 4, Liderazgo 2, Senescal 2, Leyes 1.

## VENTAJAS:

Fortaleza 3, Potencia 1, Dominación 3, Presencia 2.

FV: 7(7)

RS: 13

## OBJETOS:





# ALBA IULIA BY NIGHT



Espada Bastarda F+5L.  
Escudo pequeño Dif 4.  
Armadura Coraza completa (sólo en batalla) 2DC/5DL. – 3Des.  
Armadura acolchada (Caza, o duelos) 4DC/2DL –1Des.  
Estoque F+4DL.  
Pistola de pedernal 5D.

**Nombre: Noble (mediana edad) Humano. Tipo Pnj: Peón.**

**CARACTERÍSTICAS:**

FÍSICAS:	FUE: 3	DES: 2(-2)	RES: 4
SOCIALES:	CAR: 3	MAN: 2	APA: 2
MENTALES:	PER: 2	INT: 2	AST: 3

**HABILIDADES:**

Alerta 2, esquivar 1, Intimidación 1, Liderazgo 2, Subterfugio 2, Empatía 2, Pelea 2, Armas C.C 4 (espadas), Equitación 2, Etiqueta 2, Tiro con arco 2, senescal 2.

**VENTAJAS:**

FV: 6 (6)

RS: 10

**OBJETOS:**

Espada Ancha F+4L.  
Escudo de caballero Df 6 (vs.cc+1, vs. Proy+1)  
Armadura de Caballero 4C/4L (-2Des)  
Sello Ducal.

**Nombre: Caballeros humanos. Tipo Pnj: Peón.**

**CARACTERÍSTICAS:**

FÍSICAS:	FUE: 3	DES: 3(-2)	RES: 4
SOCIALES:	CAR: 2	MAN: 2	APA: 2
MENTALES:	PER: 2	INT: 2	AST: 2

**HABILIDADES:**

Alerta 3, esquivar 1, Intimidación 1, Liderazgo 2, Subterfugio 2, Empatía 2, Pelea 2, Armas C.C 4 (espadas), Equitación 2, Etiqueta 2, Tiro con arco 2.

**VENTAJAS:**

FV: 6 (6)

RS: 10

**OBJETOS:**

Espada Ancha F+4L.  
Escudo de caballero Dif 6 (vs.cc+1, vs. Proy+1)  
Armadura de Caballero 4C/4L (-2Des)  
Caballo de Guerra. 2 Lanza de caballería Fue +2L.  
Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.





# ALBA IULIA BY NIGHT



## CLAN TRÉMERE.

### **NOMBRE: ENOC, EL ESCULTOR DE PIEDRAS. Tipo de pñj: Alfíl**

**Historia:** Chiquillo de Goratrix, este último le ha puesto al mando de la capilla de Alba Iulia después de los acuerdos alcanzados con los Trémere en los acuerdos alcanzados. Tras varios años intrigando contra los otros clanes de la ciudad sin actuar contra los Ventrue, para darle al príncipe una sensación de cooperación en su puesto de senescal de la plaza, espera el momento en el que el príncipe sea débil para atacarle directa o indirectamente

**Sugerencias de interpretación:** Personaje serio y calculador pero decidido, nunca dirá o hará nada si no está seguro de que tendrá éxito total.

**Refugio:** Capilla Tremere de Alba Iulia.

**Secretos:** Conoce los asentamientos y casas francas secretas de los tremere de Hungría, Bohemia y Moravia.

**Influencia:** Conoce bien a Goratrix y puede influir en sus decisiones, así como a otros Trémere destacados de Ceoris.

**Destino:** El dictado por el DJ.

**Clan:** Trémere.

**Sire:** Goratrix **Abrazo:** 1135

**Naturaleza:** Calculador

**Generación:** 6ª

**Edad aparente:** 24 años

**Conducta:** Autócrata

### **CARACTERÍSTICAS:**

**FÍSICAS:** FUE: 3 DES: 3 RES: 4

**SOCIALES:** CAR: 4 MAN: 4 APA: 2

**MENTALES:** PER: 5 INT: 4 AST: 6

### **HABILIDADES:**

Alerta 4, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidación 4, Liderazgo 3, Subterfugio 3, Armas C.C 2, Armas de Fuego 2, Equitación 3, Comercio 2, Pericias 4, Trato con animales 3, Academicismo 3, Investigación 4 (texto viejos), Lingüística 3, Medicina 3, Política 3, Ocultismo 4 (creación de gárgolas), Sabiduría Popular 3, Teología 2.

### **VENTAJAS:**

**DISCIPLINAS:** Auxpex 5 ( Vista de águila 6), Dominación 3, Fortaleza 1, Potencia 1, Taumaturgia 6 (Sendas: Creo Ignem 5, Rego Vitae 5, Rego mágica 4, Maldiciones 4, Senda de la protección 3, falsa senda 2), Rituales de creación de gárgolas nivel 4, Rituales de convocación y atadura de elementales nivel 5. Todos los rituales de hasta nivel 3. También conoce los primeros niveles de las sendas de sus aprendices ya que ayudó a transformarlas de magia arcana a magia de la sangre con la senda de Rego Mágica.

**VIRTUDES:** CON: 4 AUTO: 3 CORAJE: 4

**TRANSFONDOS:** Dominio 5, Criados 6, Recursos 5, Rebaño 4, Influencia 3, Posición 4, Mentor 4, Tropas 3 (unos 100 guerreros), Chiquillos 7.

**CAMINO:** De la Humanidad 8

**FV:** 9(9)

**RS:** 30 (6/a)

**OBJETOS:** Rocín Feerico. Como el Caballo de batalla pero más rápido y posee 2 puntos de potencia que se sumaría al daño del jinete que combatiese sobre él.

Pergaminos y libros de hechizos para la creación de gárgolas. Espada ancha de sangre aleación de acero y plata: Si se vierte 1PS. Dif -1, Daño sin sangre FUE+4+éxitos-1L/ Daño con sangre FUE+2+éxitos-1 D.A. Runa de protección 1 daños agravado/ turno si alguien que no sea Enoc la coge o la toca. Armadura Mixta metal laminado +3C/+3L,





# ALBA IULIA BY NIGHT



no penaliza a la Des, Misma runa que la espada.5 Daga voladora +2L+éxitos. Si falla al arrojarse vuelve a la mano del lanzador.

## **Nombre: LOS 7 CHIQUILLOS DE ENOC: TIPO DE PNJ: CABALLOS**

**Historia:** Seleccionados de entre los humanos, con algún tipo de cualidad mágica, más destacados del lugar. Estos chiquillos acabaron su entrenamiento como magos de la sangre y cada uno tiene una función y puesto en la capilla. Sus Nombres son:

1) Aldo maestro de las gárgolas; 2) Sofía hija de los espíritus; 3) Conrado maestro de la alquimia; 4) Cautaro maestro de los elementos; 5) Tahnne maestra del cuerpo y la sangre; 6) Darío maestro constructor y castellano; 7) Xenia maestra de la guerra.

**Imagen:** Hombres y mujeres de aspecto instruido, ataviados con túnicas y collares de extraños símbolos.

**Sugerencias de interpretación:** Prepotentes y extremadamente soberbios.

**Refugio:** Capilla de la ciudad de Alba Iulia.

**Secretos:** Cada uno conoce algún secreto inconfesable de sus compañeros así como parte de las defensas y trampas de la capilla, Aldo conoce las catacumbas y cubiles de las gárgolas, Conrado los laboratorios y sus cámaras secretas, Darío conoce todo acerca de la capilla pero sale en contadas ocasiones de esta, y Xenia a los guardias, ghouls y espías y agentes de la capilla fuera de Alba Iulia, esta ultima es la que más se mueve por la ciudad, con su escolta personal, claro.

**Influencia:** Pueden intentar convencer a Enoc e influir sobre señores mortales de Alba Iulia y los alrededores.

**Destino:** El dictado por el PJ.

**Clan:** Trémere

**Generación:** 7ª

**Sire:** Enoc

**Abrazo:** Entre 1230 y 1240 **Edad aparente:** Depende

**Naturaleza:** Depende

**Conducta:** Soberbios

### **CARACTERISTICAS:**

FISICAS:	FUE: 3	DES: 2(4)	RES: 3 (4)
SOCIALES:	CAR: 3	MAN: 3	APA: 3(4)
MENTALES:	PER: 4	INT: 4(5)	AST: 4

### **HABILIDADES:**

Alerta (3-4), Empatía (2-3), Esquivar (1-3), Intimidación (2-4), Liderazgo (1-3), Subterfugio (2-3), Armas C.C (1-4), Equitación (1-3), Comercio (1-4), Etiqueta 3, Pericias (1-4), Trato con animales (1-4), Academicismo (3-4), Investigación (3-5), Lingüística (1-4), leyes 1, Medicina (1-4), Política (1-3), Ocultismo (2-4), Sabiduría Popular 1, Senescal (1-3), Teología 2, + habilidades especializadas de sendas a 4.

### **VENTAJAS:**

**DISCIPLINAS:** Auxpex 3, Dominación 2, Fortaleza 1. Comunes.

Sendas Taumatúrgicas:

- 1) Aldo (Tau 6): Senda Conjuración 5, Senda de la corrupción 5, Senda manipulación espiritual 4, Rituales de creación de gárgolas nivel 4. Todos los rituales de hasta nivel 3.
- 2) Sofía (Tau 5): Senda manipulación espiritual 5, Senda Espiritual 4, Senda maldiciones 3, Senda de la corrupción 2. Rituales hasta nivel 3.
- 3) Conrado (Tau 5): Senda de la Transmutación 5, Senda de conjuración 4, Senda del encanto de las llamas 3. Rituales de creación de objetos Nivel 3.





# ALBA IULIA BY NIGHT



- 4) Cautaro (Tau 5): Senda de dominio elemental 5, Senda de la centella 4, Encanto de las llamas 3, Senda del poderío de neptuno 2. Rituales para convocar y atar elementales hasta nivel 4.
- 5) Tahnne (Tau 5): Senda sanguínea 5, Senda del envoltorio mortal 4, Senda de las manos de destrucción 3, Senda de la maldición de la sangre 2.
- 6) Darío (Tau 5): Senda protección 5, Senda del hogar 4, Senda del movimiento 4, Senda ígnea 3. Todos los rituales de hasta Nivel 3. Además Rituales de protección propia, del refugio y contra enemigos ghoul, vampiros (Tzimitze sobre todo) potenciados hasta nivel 4.
- 7) Xenia: Celeridad 2, Potencia 1: (Tau 4): Senda de Marte 4, Senda de la centella 3. Rituales de defensa personal y para el ataque hasta nivel 3. Siempre que sale de la capilla lleva al menos 1 activo.

**VIRTUDES:** CONC: 3 AUTO: 4 CORAJE: 3

**TRANSFONDOS:** Aliados 1, contactos 1, Dominio 2, Criados 2, Recursos 3, Rebaño 2, Influencia 1, Posición 2, Mentor 3, Chiquillos 6-7.

**CAMINO:** Vía (Humanitas o de los reyes) 7 a 9

**FV:** 8 a 9

**RS:** 20 (4/t).

**OBJETOS:** Común: Daga de Sacrificio Fuerza +2L o espada Corta +3L. Capa y ropas buenas. Armadura ligera 2C/1L. Conjunto de focos mágicos y algún frasco con Sangre de reserva. Pequeño Grimorio con sus 2 o 3 rituales preferidos. Bolsa con monedas.

Xenia: 2 sables de sangre aleación de acero y plata: Si se vierte 1PS. Dif -1, Daño sin sangre FUE+4+éxitos-1L/ Daño con sangre FUE+2+éxitos-1 D.A. Runa de protección 1 daños agravado/ turno si alguien que no sea Xenia la coge o la toca.

Armadura Mixta metal laminado +3C/+3L, no penaliza a la Des, Misma runa que sables.

Conrado: Armas iguales a las de Xenia. Armadura Pesada +4C/+4L, no penaliza a la Des, Misma runa que sables. Guantelete de la armadura Fue+Pelea, FUE+1+éxitos-1D.A.

**NOTA:** Puedes usar este diseño de capilla tremere para otras ciudades pero recuerda que esta es una capilla poderosa ya que el príncipe es a su vez el regente de la capilla y ha podido desarrollar la capilla y la ciudad de Alba Iulia sin casi oposición.

Puedes basarte en este diseño saltarte los 49 neonatos trémere y contar sólo con las gárgolas y los guardias aunque en cantidades más reducidas para crear otras capillas similares en otros lugares, pero con menos poder.

**Nombre:** Neonatos Trémere **Clan:** Trémere **Tipo de Pnj:** Peones.

**Cantidad:** No más de 49.

**Historia:** Pupilos de los chiquillos de Enoc, serán aprendices humanos jóvenes, ghouls con aptitudes mágicas que esperan que sus amos les otorguen el don de la sangre, magos herméticos recién abrazados que redescubren la magia de la sangre y practican con sus recién adquiridas artes o chiquillos tremere que son enviados en grupos para formar nuevas capillas en otros pueblos con soldados, ghoul de combate y gárgolas como cuadrillas de asalto.

**Imagen:** Personajes taciturnos y amargados, que obedecen las ordenes de sus amos sin rechistar y desean acabar cuanto antes sus estudios.

**Sugerencias de interpretación:** Personajes introvertidos que hablan poco y no se fían de los extraños. Prefieren quedarse en segundo plano, si se les increpa u hostiga pueden reaccionar de formas imprevistas.





# ALBA IULIA BY NIGHT



**Refugio:** Capilla de Alba Iulia o talleres artesanos del barrio de los gremios.

**Secretos:** Pueden conocer algún secreto sobre la capilla y sus habitantes.

**Influencia:** Poca salvo quizás a nivel de barrios de la ciudad donde se refugien siempre humanos.

**Destino:** 1 o 2 quizás lleguen a nuestros días.

**Clan:** Tremere

**Generación:** 8ª o Ghoul o Magos humanos.

**Sires:** Chiquillos de Enoc

**Abrazo:** Hace poco **Edad aparente:** Depende.

**Naturaleza:** Cualquiera

**Conducta:** Supervivientes.

## CARACTERÍSTICAS:

**FÍSICAS:** FUE: 2 DES: 3 RES: 3

**SOCIALES:** CAR: 3 MAN: 2 APA: 2

**MENTALES:** PER: 4 INT: 3 AST: 3

## HABILIDADES:

Alerta 3, Empatía 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Liderazgo 1, Subterfugio 2, Armas C.C 3, Equitación 1, Comercio 2, Pericias 1, Trato con animales 2, Academicismo 3, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3.

## VENTAJAS:

**DISCIPLINAS:** Si son magos humanos usarán puntos de VIS para activar los poderes: Taumaturgia 3; Creo ignem 3; Rego Vitae 2.; Falsa Senda 2. (Si son vampiros tendrán también: Dominación 2, Auxpex 2. Si son Ghoul poseerán Potencia 1 y Fortaleza 1.)  
Rituales Conocidos; Todos los de nivel 1 del libro, Carne de roce Ígneo nivel 3, Astilla del sosiego retardo nivel 3, Defensor de refugio Nivel 3, Piel de camaleón Nivel 2, Fusión con la Tierra nivel 3.

**VIRTUDES:** CONC: 3 AUTO: 4 CORAJE: 3

**TRANSFONDOS:** Contactos 1, Recursos 1, Influencia 1, Mentor 2.

**CAMINO:** Vía Humanitas 7

**FV:** 7

**RS:** 15 (3/t) o VIS 14 si son humanos o ghouls.

## OBJETOS:

Daga de Sacrificio Fuerza +1D.

2 Estacas Rituales +1L. 1 pergamino con algún ritual.

## Nombre: Gárgola de combate 1.

## Generación: 11 Tipo de Pnj: Peón

**Cantidad:** depende, su número aumenta y disminuye según el momento político en que se haya la capilla. Se suelen contar alrededor de unos 10, habitualmente en los cubiles subterráneos de las gárgolas.

## CARACTERÍSTICAS:

**FÍSICAS:** FUE: 5 DES: 4 RES: 4

**SOCIALES:** CAR: 1 MAN: 0 APA: 0

**MENTALES:** PER: 2 INT: 2 AST: 1

## HABILIDADES:

Alerta 3, Atlético 3, Vuelo 4, Esquivar 3, Subterfugio 2, Armas C.C 4, Pelea 4.

## VENTAJAS:

Especial.: Pueden ver en la oscuridad (Como testigo de tinieblas)

Garras Afiladas daño letal.

**DISCIPLINAS:** Potencia 2, Celeridad 1.

**VIRTUDES:** CONV: 3 INST: 4 CORAJE: 3

**TRANSFONDOS:** Aliados 1, contactos 1.

**CAMINO:** De la bestia

**FV:** 6

**RS:** 12





# ALBA IULIA BY NIGHT



## OBJETOS:

Alfanje +4D.

Armadura pétrea +4C/+2L.

**Nombre:** Gárgola de combate III.

**Generación:** 10 **Tipo de Pnj:** Peón

**Cantidad:** depende, su número aumenta y disminuye según el momento político en que se haya la capilla. Se suelen contar alrededor de unos 10, habitualmente en los cubiles subterráneos de las gárgolas.

## CARACTERÍSTICAS:

**FÍSICAS:** FUE: 5 DES: 4 RES: 4

**SOCIALES:** CAR: 1 MAN: 1 APA: 1

**MENTALES:** PER: 3 INT: 3 AST: 3

## HABILIDADES:

Alerta 3, Atlético 3, Vuelo 5, Esquivar 3, Subterfugio 2, Armas C.C 5, Pelea 6(Garras).  
Armas de Fuego 3.

## VENTAJAS:

Especial.: Puede ver en la oscuridad (Como testigo de tinieblas).

Garras Afiladas daño letal.

Ataque de picado explosivo. Este ataque consiste en bombardear con pequeños artefactos explosivos e Incendiarios a los objetivos en el suelo. Tiene una dificultad de 7 y un daño letal por metralla de 6D+ N° de éxitos-1, además un daño por fuego de 6D+N° Éxitos -1 (agravado para vampiros). Este ataque se puede esquivar si se saca una tirada de Per + alerta Dif 8 (auxpex bajaría la dif a 6). La dificultad de esquivar sería de 8 también. Este ataque lo suelen realizar con la habilidad Vuelo+Per. Suelen lanzar dos artefactos (si no utilizan celeridad reparten la reserva de dados.)

**DISCIPLINAS:** Potencia 2, Celeridad 1.

**VIRTUDES:** CONV: 3 INST: 4 CORAJE: 3

**TRANSFONDOS:** Aliados 1, contactos 1.

**CAMINO:** De la bestia

**FV:** 6 **RS:** 12

**OBJETOS:** Alfanje +4D. Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.  
2 artefactos explosivos. (Ver daño arriba.) Armadura pétrea +4C/+2L.

**Nombre:** Guardias y soldados de la capilla Tremere. **Tipo de Pnj:** Peón.

**Cantidad:** Variable de 10 a 30.

**Historia:** Humanos reclutados de entre el pueblo o el ejercito local para servir en la guardia de la ciudad y la capilla. Los paréntesis son los valores que tendrán los capitanes y sargentos.

**Imagen:** Seres carentes de expresión.

**Sugerencias de interpretación:** Siempre malhumorados e insidiosos, tercos y algo asustadizos. Salvo los sargentos y capitanes que son disciplinados y autócratas.

**Refugio:** Capilla tremere, cuartel, caseta de guardia, casa cochambrosa.

**Secretos:** Rumores, cuchicheos supersticiones y miedos varios.

**Influencia:** Sobre el pueblo, campesinos y algún artesano

**Destino:** Morir tarde o temprano.

**Clan:** Humano

**Edad:** de entre 20 a 40 años.

**Naturaleza:** variable

**Conducta:** Fanfarrona.

## CARACTERÍSTICAS:

**FÍSICAS:** FUE: 3 DES: 2 RES: 3

**SOCIALES:** CAR: 2 MAN: 2 APA: 2

**MENTALES:** PER: 2 INT: 2 AST: 2

## HABILIDADES:



# ALBA IULIA BY NIGHT



Alerta 2, esquivar 1, Intimidación 1(2), Liderazgo (1), Pelea 2, Armas C.C 3(4 espada), Equitación 1(3), Tiro con Ballestas 3, Academicismo (1), Leyes (1), Lingüística (1).

## **VENTAJAS:**

FV: 6(6)

RS: 10

## **OBJETOS:**

Espada Ancha F+4L. Alabarda F+6L. (Sello de capitán de la guardia.)

Escudo pequeño Dif 4. Armadura ligera +1C/+2L. Alguna moneda. (Armadura Mixta).

Mosquete de Pedernal. Dif 7. Daño 6D.

## **CLAN TOREADOR.**

**Nombre:** Sir Roger el Rojo. Y Sir Gerardo el Gallardo Tipo Pnj: Peón.

**Historia:** Líder y segundo de la facción de los toreadores en Alba Iulia.

**Imagen:** Caballeros educados, nueva nobleza. Vestidos a la última y amantes de las nuevas artes y ciencias. Valerosos guerreros.

**Sugerencias de interpretación:** Educados pero recelosos.

**Refugio:** Roger en torre de Barrio sajón. Y Gerardo en cuartel de la guardia del barrio sajón.

**Secretos:** -----

**Influencia:** Sobre todo su clan.

**Destino:** Roger muere y Gerardo ninguno en particular, dependerá de los acontecimientos.

**Clan:** Toreador **Generación:** 9ª

**Sire:** ¿?

**Abrazo:** ¿?

**Edad aparente:** 23 años.

**Naturaleza:** Conspirador

**Conducta:** Recelosos

## **CARACTERISTICAS:**

**FISICAS:** FUE: 3 DES: 5 RES: 4

**SOCIALES:** CAR: 4 MAN: 4 APA: 3

**MENTALES:** PER: 3 INT: 3 AST: 4

## **HABILIDADES:**

Alerta 4, Atletismo 3, Empatía 3, Esquivar 3, Expresión 4, Intimidación 3, Liderazgo 3, Prestidigitación 2, Subterfugio 3, Armas C.C 5 (espadas), Armas de fuego 2, Equitación 2, Etiqueta 3, Interpretación 3, Comercio 1, Pericias 1, Sigilo 1, Tiro con Arco 2, Trato con animales 1, Academicismo 3, Investigación 1, leyes 1, Lingüística 1, Medicina 0, Ocultismo 1, Política 1, Sabiduría Popular 1, Senescal 1, Teología 1.

## **VENTAJAS:**

**DISCIPLINAS:** Auxpex 5, Celeridad 4, Potencia 2, Fortaleza 2, Presencia 4.

**VIRTUDES:** CONC: 4 AUTO: 5 CORAJE: 5

## **TRANSFONDOS:** -----

**CAMINO:** De los reyes 7

FV: 8(8)

RS: 14 (2/t)

## **OBJETOS:**

Espada Ancha F+4L.

Daga F+1L

Escudo pequeño Dif 4.

Armadura ligera +2C/+1L

PISTOLA DE PEDERNAL. DIF 7. DAÑO 5L ALCANCE 30 RECARGA 1/5.





# ALBA IULIA BY NIGHT



**Nombre: Guerreros humanos. Clan toreador.**

**Tipo Pnj: Peón.**

**CARACTERISTICAS:**

FISICAS: FUE: 3 DES: 3(-2) RES: 4  
SOCIALES: CAR: 2 MAN: 2 APA: 2  
MENTALES: PER: 2 INT: 2 AST: 2

**HABILIDADES:**

Alerta 3, esquivar 1, Intimidación 1, Liderazgo 2, Subterfugio 2, Empatía 2, Pelea 2, Armas C.C 4 (espadas), Armas de fuego, Equitación 2, Etiqueta 2, Tiro con arco 2.

**VENTAJAS:** Potencia 1 sólo si son ghouls.

**FV:** 6 (6)

**RS:** 10

**OBJETOS:**

Espada Ancha F+4L.

Escudo de caballero Dif 6 (vs.cc+1, vs. Proy+1)

Armadura de Caballero 4C/4L (-2Des)

Caballo de Guerra. 2 Lanza de caballería Fue +2L.

Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.

**Autor: Mikel Suárez.**

**Jugado en: Asociación “Puente del Arga” el 10-2-2007.**

**Información de juego y dudas:** [Mikelsuarez@gmail.com](mailto:Mikelsuarez@gmail.com) o [puentedelarga@gmail.com](mailto:puentedelarga@gmail.com)





# ALBA IULIA BY NIGHT



## PARTE SEGUNDA

### Escena sexta:

### La catacumba y tu tumba.



Tras esto ya es hora de reunirse con el Ofelius el nosferatu pero...

Mientras los Pj's estaban en la corte la cuadrilla de anarquistas ha asaltado el refugio nosferatu nada más anochecer, diablerizando a Ofelius y matando a los nosferatu que no han conseguido huir o que se les han opuesto. Después han preparado una trampa. Usando medios mágicos han dejado la cáscara vacía del nosferatu en

medio de un altar con una estaca clavada en el corazón. El cuerpo animado por la magia de la muerte de Mortis se mueve con los espasmos que haría un cainita estacado, mueve los ojos y tiene tic- nerviosos en las manos y los pies. Ofelius se encuentra postrado en un altar en medio de la sala principal de las catacumbas, custodiado por un Ghoul de combate (un hombre alto, moreno y fanfarrón vestido con armadura ligera que empuña una pistola y una espada ancha; tiene 2 pistolas más) posee la iluminación de dos antorchas. Si ve a los PJ disparará al primero que cruce la puerta de la sala y acto seguido les recomendará que salgan de las catacumbas antes de que vengan sus amos; si los Pj no obedecen les atacará. Por un pasadizo lateral se oyen pasos de alguien corriendo pero el pasadizo se derrumba.

Una vez reducido el Ghoul si los Pj's desestacan a la cáscara de Ofelius esta explorará como una bomba incendiaria que consumirá todo el oxígeno de la sala. El pobre desgraciado que desestaque la cáscara de Ofelius recibirá una deflagración de 6Dados de Fuego (agravado) más 10D letal de metralla por metales. El resto recibirán 4 Dados de Fuego (agravado) y 7D de daño letal.

En realidad el nosferatu que avisó para que los Pj's se reunieran con Ofelius era Amet ofuscado (Nivel 4). Al diablerizar a Ofelius, Amet se enteró de que el príncipe les buscaba y preparó una sutil y tecnológica trampa. Aunando sus conocimientos físicos de la pólvora con el Mortis y la vicisitud de los miembros de su cuadrilla y sacrificando a uno de sus propios ghoulés, ideó esta trampa mortal. El engaño es tan bueno que incluso con auxpex y sentidos potenciados habría que sacar una tirada de Alerta+Per Dif 8, Dif 10 si no se tiene auxpex (haz la tirada tú sin decir nada a los Pj's para que no se huelan nada raro si fallasen) Hay que sacar 4 éxitos min. para percibir algo raro en esta escena. La explosión, además, provoca un derrumbe que hace que rocas caigan del techo sepultando a los Pj y causándoles 10D de daño contundente. Kilos de roca y arena caerán del techo abriendo un socavón en medio del barrio romano. La salida por la que los personajes entraron queda bloqueada y todo aquel personaje que no tenga un mínimo de Fuerza + Potencia = 7 quedará atrapado y cubierto de rocas y tierra. (Se puede gastar sangre para aumentar este atributo) De otra manera no podrán salir sin ayuda de la tierra. Los Pj que puedan abrirse paso hacia la superficie deberán tirar Fuerza+Atléticas (sumando potencia), es una tirada extendida en la que deben sacar 40 éxitos. Si un personaje tarda mas de 15 asaltos en salir a la superficie, verá como los primeros rayos del sol le dan de lleno (no son asaltos de combate déjalo bien claro), exponiendo a los PJ a los horribles rayos del sol.

Los PJ que sobrevivan, pueden decidir permanecer sepultados hasta que alguien les rescate ( puede tardar siglos ya que si el príncipe cae, si es un pj jugador, el senescal





# ALBA IULIA BY NIGHT



tomará el trono vampírico de la ciudad y echará más tierra encima, pagando a la cuadrilla de anarquistas con la sangre de 2 de sus chiquillos y la de Basili y persiguiendo a los Pj's supervivientes y acabando con los restos de la oposición a su trono) o intenten salir a la superficie a la noche siguiente ( si reúnen las características de FUE+ POT ) pasando el día enterrados.

Si alguno o algunos Pj's se han mantenido al margen de la escena anteriormente descrita tendrán un encuentro con uno de los 2 grupos en los que se suelen dividir los anarquistas apoyados por 2 Ghoul de combate si fuera necesario. Si consideran o saben que el pj apoya al príncipe le atacaran. Mirar tácticas de ataque de la cuadrilla. La cuadrilla de anarquistas se dirige hacia el barrio valaco donde han establecido un nuevo refugio.

## Escena séptima:

### Pobre tonto, feo, vio todo...

#### Noche 4ª

**Y** al anoecer.... (1 punto de sangre menos.)

Ahora Amelia es de Generación 8ª ya que es ella quien ha bebido de la tinaja que contenía la sangre del corazón de Ofelius.

Los PJ supervivientes son requeridos por medio de auxpex a la corte vampírica. Al parecer hay un superviviente Nosferatu.

El nosferatu, un joven neonato que parece algo deficiente relata que él consiguió sobrevivir al ataque. Se llama Richar G11ª....

“Gracias a la ofuscación me escondí y vi a mis compañeros de clan caer uno tras otro.



Vi a los asesinos reducir a Ofelius, tuve miedo, y no hice nada, vi como lo vaciaban de sangre, y realizaban rituales, una mujer bebió de las tinajas donde estaba la sangre de Ofelius, aunque discutieron porque uno llamado Bertuxio quería beber, pero el llamado





# ALBA IULIA BY NIGHT



Amet ordenó a este que dejara beber a Amelia y que debía esperar al siguiente para alcanzar el siguiente peldaño. Pero el cuerpo de mi señor no se corrompió, siguieron abriendo su cuerpo mentirón un barril dentro, y realizaron más rituales, uno de ellos llamado Sidor daba forma a la piel y la carne del cáscara vacía de Ofelius cerrando heridas, otra llamada Amelia practicaba rituales de reanimación sobre la carne de este, otro colocaba una estaca con un mecanismo en su corazón y lo cerraba. Uno de ellos tomó la forma de un compañero caído y salió del refugio, entonces me descubrieron y me atacaron, me lanzaron fuego, me dieron y salí huyendo por un conducto por el que sólo quepo yo, ja ja ja, fui a parar al río y allí caí dormido....ja ja ja.”

Richar responderá a cualquier pregunta referente al asalto pero no se enteró de mucho, (también al número, nombres y descripción de la cuadrilla de anarquistas)

Esta información podría dar una pista de cual será el siguiente paso de la cuadrilla anarquista..... (El capadocio capellán Milet of G8<sup>a</sup>). Ya que los anarquistas están diablerizando a los cainitas cada vez de más baja generación y por lo visto están siguiendo un orden meticuloso al elegir sus presas, como si alguien les estuviera señalando los blancos..... (Efectivamente alguien se los está señalando, el senescal).

Si los Pj's sacan sus conclusiones delante del príncipe, el senescal, Basili y el chiquillo del príncipe Sir Godofredo y nadie dice algo estos personajes estarán presentes. Si los Pj's lo requieren se irán, aunque Enoc, el senescal utilizará auxpex 5 para proyectar su alma y enterarse de lo que hablan. Si los PJ se dirigen al cementerio, refugio del capadocio, para intentar atacar a los diabolistas o si los Pj's sospechan que él está informando a los diabolistas, Enoc informará a Amet para que asalten el refugio Trémere y diabolicen a 3 de sus chiquillos en vez de a 2 como tenían previsto hacer la noche siguiente. Así quedaría libre de sospecha.

## **Escena octava:**

### **¿Quién caerá hoy?**

Los PJ's partirán ahora hacia donde crean que se va a cometer la siguiente diablerización....También pueden pensar que los Diabolistas atacarán a los chiquillos de Enoc que son de 7<sup>a</sup>G lo que dejará caer Enoc si está presente en la reunión. Con lo que avisará a Al Amet para que ataquen al capadocio....

Basili También pedirá protección de los Pj ya que es de 6<sup>a</sup> G. Exigirá (y se pondrá muy pelma) que por lo menos 1 se quede con él a protegerle ya que sus guardaespaldas han muerto de peste.



Basili se moverá por el mercado y el barrio comercial durante toda la noche. Puedes hacer un encuentro con un Ventrue para animar al pobre Pj que se quede con él de guardaespaldas. (Mira más abajo), o si los Pj deciden dividirse para cubrir el cementerio y la capilla Tremere cosa que no aprobará el príncipe, los anarquistas crearán una diversión para que los Pj les dejen paso libre a uno de los dos lugares libres.

Godofredo el chiquillo del príncipe permanecerá al lado de este como su fiel guardaespaldas.

A) Basili saldrá a alimentarse hacia la zona del castillo. Entonces 4 ghúoles le atacarán, pero 15 minutos antes de que esto ocurra un guardia de la corte Vampírica dominado por el senescal informará a los Pj de que Basili esta siendo atacado por unos





# ALBA IULIA BY NIGHT



demonios en la calle que sube al castillo, cuando los Pj's lleguen y se encuentren con Basili intacto, será entonces cuando se produzca el ataque. Los ghuol atacarán con fuego y armas cuerpo a cuerpo. Una vez acabado con los ghoul los Pj pueden deducir que les han vuelto a engañar. Si intentan encontrar al guardia, estará desaparecido y muerto, despeñado por la muralla de la ciudad. (Se podría usar algún método taumatúrgico para conseguir información del cadáver, si es así lo único que conseguirán saber los Pj es que el que dominó al guardia y posteriormente lo mató, no pertenece a la cuadrilla de Diabolistas). Haz que los Pj's se separen en tres grupos y que no hablen entre ellos.

La peste se está extendiendo por la ciudad y gran parte de la población ha sido diezmada. La nobleza ha sido la que se ha llevado la peor parte y los Ventrue supervivientes están muy hambrientos.

Cuando los Pj's abandonen la corte cainita y atraviesen la calle de los palacios hacia donde vayan se pueden encontrar lo siguiente.

- a) Un Ventrue con sus ghoul de combate (todos soldados) atacando el palacio de otro Ventrue para hacerse con el refugio y controlar el ganado sano que pueda quedar....
- b) 2 Ventrues que deciden atacar a los Pj para alimentarse de ellos, para ello van acompañados de sus guardias ghoul.

Esto retrasará a los PJ y dará tiempo suficiente para que los Diabolistas cometan amaranto sobre el capadocio o los chiquillos de Enoc, según a dónde vayan, es decir;

B) Si los Pj iban hacia el cementerio, los diabolistas atacarán la capilla Trémere y diabolizarán a los 2 o 3 trémeres de 7ªG. Mientras los Pj hablan con el capadocio, para intentar protegerlo, este se mostrará receloso y les exhortará a que se vayan. Para ello utilizará a varios Caballeros Zombis que acaba de levantar. Mientras los diabolistas asaltan la capilla Trémere (sin hacer saltar las defensas mágicas) y atacando a 2 o 3 de los chiquillos de Enoc. Casualmente, el resto, no se encontraban en la capilla esa noche.

Tras esto un mensajero del senescal o del príncipe, llegará al cementerio con la noticia de que la capilla Trémere ha sido asaltada. Cuando los Pj llegan, el senescal les está esperando y les muestra los restos de sus dos chiquillos. Comenta lo siguiente *“esto es un ultraje y alguien debe pagar por la incompetencia”* (de los Pj's claro), les dice *“debéis acompañarme a la corte para que el príncipe decida que deben hacer con vosotros.”* Y junto con los chiquillos Trémere que quedan, 15 soldados y 2 gárgolas que se encuentran en los tejados arresta a los Pj's. Si los Pj's se oponen mandará atacar a sus hombres y él mismo huirá. Una vez en la corte vampírica intentará convencer al príncipe para que declare una caza de sangre.

Mientras, los Diabolistas atacarán al Capadocio y lo diabolizarán. Y se instalarán en su refugio cómodamente hasta el amanecer.....

- C) Si los Pj van hacia la capilla Trémere, estos le dejarán entrar y distraerán su atención para hacerles perder el tiempo, les enseñarán la capilla y les mostrarán cualquier entrada o salida de esta, las defensas mágicas, los cubiles de las gárgolas y los laboratorios. Los Trémere pedirán a los Pj's que defiendan la capilla de un hipotético ataque. Cosa que pasará, pero no serán los diabolistas, si no los restos del clan toreador ( si es que ha sobrevivido alguno) con el resto de los capadocios que creen que su líder a sido asesinado





y culpan a los Trémores de esto ya que saben que utilizan a otros cainitas para hacer sus extrañas gárgolas.( Esto ha sido también una treta del senescal, se ha hecho pasar por el príncipe mediante ofuscación 3 y utilizando la dominación y el engaño ha convencido a unos cuantos capadocios para que ataquen la capilla en un ataque suicida claro, ya que sabe que aunque los Pj's no estén, los capadocios morirán porque las defensas mágicas están activas y sus chiquillos avisados ). Serán unos 5 capadocios. Mientras los diabolistas se encargarán de acabar y diabolizar al capadocio Enoc engaña al resto para que ataquen su capilla. Si es así utilizarán el cementerio como refugio durante el día...Tras esto comenzará a amanecer.....



É À

SALIDA VENTRADA SECRETA

HABITACIONES  
Y CELDAS

BIBLIOTECA

3/4

É À

SALIDA RIN

CUBILES  
DE LAS  
GARGOLAS

É À

SALON  
DE LA  
CAPILLA

LABORATORIOS

É À

3/4

Escaleras  
de caracol  
Trampa de  
bola de fuego  
Trampa de foso  
con estacas

**Px: 6**



# ALBA IULIA BY NIGHT



## PNJ'S DE LA 2ª PARTE.

### CLAN NOSFERATU

**Nombre:** Ofelius el terrible

**Tipo de Pnj:** Caballo

**Historia:** 1er Chiquillo de Josef de Praga y líder de los Nosferatu de Alba Iulia de las catacumbas del viejo barrio Romano. Era un joven soldado que perdió la cabeza por una joven prostituta de la calle del oro, cayó gravemente enfermo de una extraña dolencia, le dejo horriblemente desfigurado, con pústulas y cicatrices, la enfermedad lo hubiera matado de no ser porque Josef le abrazó justo antes de morir. Entonces fue cuando Ofelius supo la verdad. La joven prostituta era en realidad una lamia. Ella fue la primera en sufrir la furia de este joven chiquillo. Tras esto Ofelius se dedicó a servir de sicario para Josef. No esta muy claro si fue Josef solo quien acabó con el príncipe Rudolf Bran o le acompañó Ofelius en esta empresa. Tras años de fiel servicio Josef envió a Ofelius a Alba Iulia para que le mantuviera informado sobre las actividades del príncipe de esta ciudad, ya que en un pasado tuvo algunas desavenencias con él.

**Imagen:** Tiene la cara horriblemente desfigurada con cicatrices y pústulas, Ojos pequeños y mirada de gato.

**Interpretación:** Ser arisco y cruel. Despreciara a cualquier criatura que no esté por encima de él. Trata a sus ghouls y criados con crueldad extrema. Respecto a los demás no dudará en atacar y caer presa del frenesí para acabar con cualquier amenaza sobre las catacumbas de Praga. Su voz es gélida y por donde pasa se forma un rastro de escarcha.

**Refugio:** Catacumbas de Praga

**Secretos:** Como todos los nosferatu conoce muchos secretos de la ciudad. Nadie como él conoce los subterráneos y las catacumbas, si alguien quiere llegar a algún sitio de Praga sin ser visto debería hablar con él.

**Influencia:** Tiene gran influencia sobre el su clan en Praga ya que el controla los subterráneos y es el brazo militar del clan.

**Clan:** Nosferatu

**Generación:** 8ª

**Sire:** Josef Zvi. **Edad Aparente:** 27

**Abrazado:** 1210

**Naturaleza:** Cruel

**Conducta:** Sádico.

### **CARACTERÍSTICAS:**

**FÍSICAS:** Fue: 4 Des: 5 Res 5:

**SOCIALES:** CAR: 2 MAN: 3 APA: 0

**MENTALES:** Per: 3 Int: 2 Ast: 4 Ini: 5+4+ (1\*) =10

### **HABILIDADES:**

Alerta 3, Atléticoas 2, Pelea 3, Esquivar 4, Empatía 2, Intimidación 3, Subterfugio 1, Armas C.C 5 (hachas), Equitación 1, Armas P 3, Artillería, Sigilo 3, Pericias 0, Comercio 1, Etiqueta 0, Trato con animales 3, Academicismo 1, Lingüística 1 ( Alemán), Medicina 0, Investigación 1, Ocultismo 3, Política 0, Senescal 0, Saber popular 1.

### **VENTAJAS:**

**DISCIPLINAS:** Animalismo 3, Ofuscación 4, Potencia 4, Fortaleza 2, Celeridad 2.

**TRANSFONDOS:** Dominio 3, Posición 2, Influencia 2, Rebaño 2, Recursos 2, Criados 3.

**VIRTUDES:** Conci/Convi 3

Auto/Insti 4

Coraje: 4

**CAMINO:** De la bestia 7

F.V: 9

R.S:15 (3/t)





# ALBA IULIA BY NIGHT



## Objetos:

- Hacha de guerra terrible. Otorga un punto de potencia gratuito si el que porta el arma tiene un puntuación de 6 o mas en el camino de la bestia.
- Armadura de cuero +2C/+2L.
- Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.
- Planos detallados de los subterráneos de la ciudad.

## NOMBRE: Nosferatu típico

## Tipo de Pnj: Peón

**Historia:** Chiquillos de Ofelius y los chiquillos de estos.

**Imagen:** Mendigo, leproso, tullido, cualquier ser que en vida haya sido un alma desamparada y dejada de la mano de Dios.

**Interpretación:** Seres introvertidos, prefieren dedicarse a sus asuntos aunque no tolerarán intromisión alguna en sus actividades ni refugios, la utilización de la ofuscación hace de ellos seres vigilantes prestos a informar a su príncipe, aunque siempre se puede encontrar a seres codiciosos dentro de este clan.

**Refugio(s):** Subterráneos, alcantarillas, catacumbas, panteones o mausoleos, Casas abandonadas etc...

**Secretos:** Los nosferatus son los espías perfectos así que sus cabezas están llenas de secretos.

**Influencia:** Sobre su dominio.

**Clan:** Nosferatu

**Generación:** 10ª (9ª)

**Edad aparente:** Depende

**Abrazado:** Depende.

**Naturaleza:** Superviviente.

**Conducta:** Territorial.

## CARACTERISTICAS:

**FÍSICAS:** Fue: 3(4) Des: 4 Res 4

**SOCIALES:** CAR: 3 MAN: 3 APA: 0

**MENTALES:** Per: 3(4) Int: 4 Ast: 4(5) Ini: 4+4(5)=8(9)

## HABILIADES:

Alerta 3, Atlético 2, Pelea 3, Esquivar 2(3), Empatía 2, Intimidación 1 (2), Subterfugio 2, Armas C.C 3 (4 (hachas), Equitación 1, Armas P 2, Sigilo 2(3), Pericias 1, Comercio 1, Etiqueta 0, Trato con animales 2(3), Academicismo 1, Lingüística 1 ( Alemán), Medicina 0(1), Investigación 1, Ocultismo 1, Política 0, Senescal 0, Saber popular 1(2).

## VENTAJAS:

**DISCIPLINAS:** Animalismo 3, Ofuscación 3(4), Potencia 2(3), (Fortaleza 1), (Celeridad 1).

**TRANSFONDOS:** Dominio 0(1), Posición (1), Influencia 1, Rebaño 1, Criados 1.

**Virtudes:** Conci/Convi Auto/Insti Coraje:

**CAMINO:** De la humanidad o de la bestia 6

F.V: 6 (7)

R.S: 13 (1/t) (14 (2/t))

## OBJETOS:

Espada Ancha F+4L.

Daga F+1L

Escudo pequeño Dif 4.

Armadura ligera +2C/+1L

**Autor:** Mikel Suárez.

**Jugado en:** Asociación "Puente del Arga" el 10-2-2007.

**Información de juego y dudas:** [Mikelsuarez@gmail.com](mailto:Mikelsuarez@gmail.com) o [puentedelarga@gmail.com](mailto:puentedelarga@gmail.com)





# ALBA IULIA BY NIGHT



## PARTE TERCERA

### Escena novena:

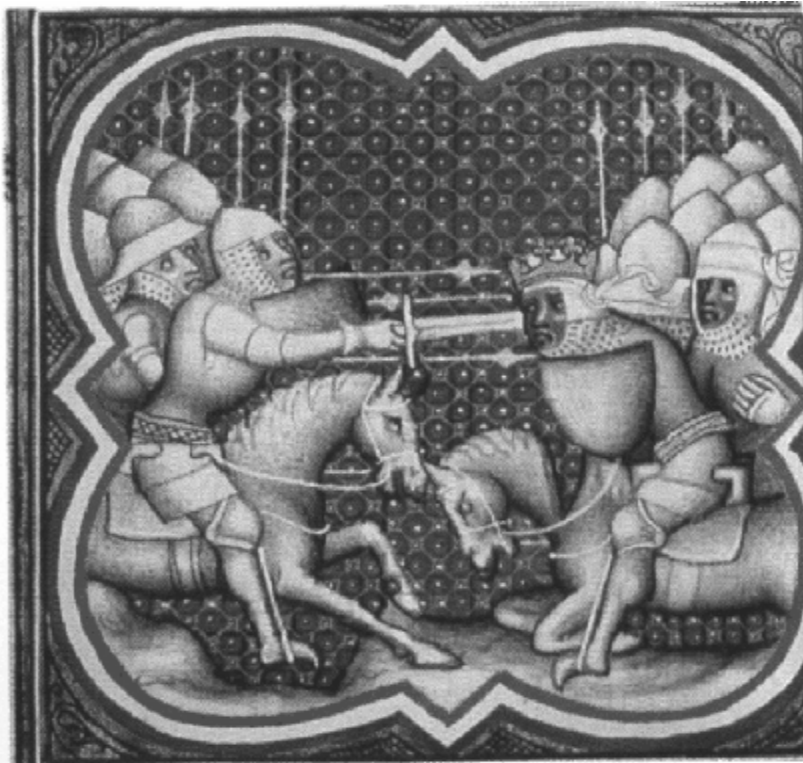
### Los turcos se acercan.

#### Noche 5ª

**Y** al anoecer... (1 punto de sangre menos.)

En la corte Vampírica:

Llega un vampiro Brujah llamado Sancho Gascón que vive en la fortaleza del monte Bihor, Sancho es un mercenario que posee una compañía de 5 lanzas de mercenarios. Se hizo con la Fortaleza cuando el príncipe de Alba Iulia puso al sol a su anterior dueño Tzimice. Actualmente estaba luchando al servicio del ejército húngaro, intentando rechazar el avance turco por Transilvania. Ha sido enviado a la ciudad para reunir un ejército con el que apoyar al ejército húngaro que se retira. Pide ayuda al príncipe vampiro para que le proporcione tropas para el ejército, también va a ir al castillo a hablar con Janos Hunyadi que el gobernante humano de la ciudad, necesita urgentemente reunir a la mayor tropa posible y que Janos comande el ejército para dar moral al ejército en retirada. (Esto deja a los efectivos militares del príncipe al mínimo, cosa que Enoc aprovechará para dar su golpe de estado definitivo si su plan se tuerce) También llega un mensajero de Haldestad, dándole un mensaje al propio príncipe, en el que informa a este de su llegada a la noche siguiente y en le que le pide que le reciba con todos los honores. Dice también que está ansioso por ver a su chiquillo. (Este mensaje solo lo conoce el príncipe).





# ALBA IULIA BY NIGHT



## Escena Décima: Chiquillo malo.



Tirada de Per+Alerta para darse cuenta de que no está Basili. Si los Pj preguntan, alguien les dirá que Basili ha salido de la corte en dirección hacia el barrio Romano por el viejo camino que bordea la ciudad hacia el cementerio.

Los Pj descubren que Basili ha partido hacia el Cementerio.

Diabolización de Basili (los Pj llegan cuando la ultima gota de sangre del corazón de Basili cae al tarro asamita.)

Enrico y Bertuxio vigilan ofuscados mientras que los demás esperan para beber de la jarra. Amet realiza el ritual. Amelia ha preparado una horda de 12 muertos vivientes, hay también varios ghoul de combate y 1 bhoz de combate. Sidor y Carendiu vigilan y cubren a Amet. Dos gárgolas vigilan desde un panteón cercano todo el ritual para informar a Enoc. ( no entrarán en combate Per + ALER Dif 8 para darse cuenta de que están y realmente son gárgolas no muertas.)

La cuadrilla de Diabolistas se dará por enterada de que la cuadrilla de Pj's ha llegado al cementerio y se preparan para el combate ( Mira procedimiento de combate de la cuadrilla de diabolistas). La sangre de Basili está todavía fresca y su sangre del corazón acaba de caer a la vasija.

Antes de que comience el combate los diabolistas intentarán convencer a los pj's para que se unan a su causa. Saben todo acerca de ellos ya que el senescal les ha informado de todo lo que sabe.( El senescal ha usado toque del espíritu, y auxpex, sobre ellos en más de una ocasión anteriormente). (Las disciplinas de dominación, presencia, dementación y quimerismo, no podrán ser usadas en este periodo del juego, si los PJ se ponen muy pesados usa puntos de FV de la reserva de los PNJ's para otorgarles éxitos automáticos ante estas tiradas, o finge directamente que las pasan).

Si no consiguen convencer al grupo intentarán dividirlo, convenciéndolos para que los de menor generación se unan a ellos prometiéndoles la sangre de sus mayores (compañeros PJ's) y del propio príncipe y senescal.

Mira la escena undécima B): batalla por el trono.

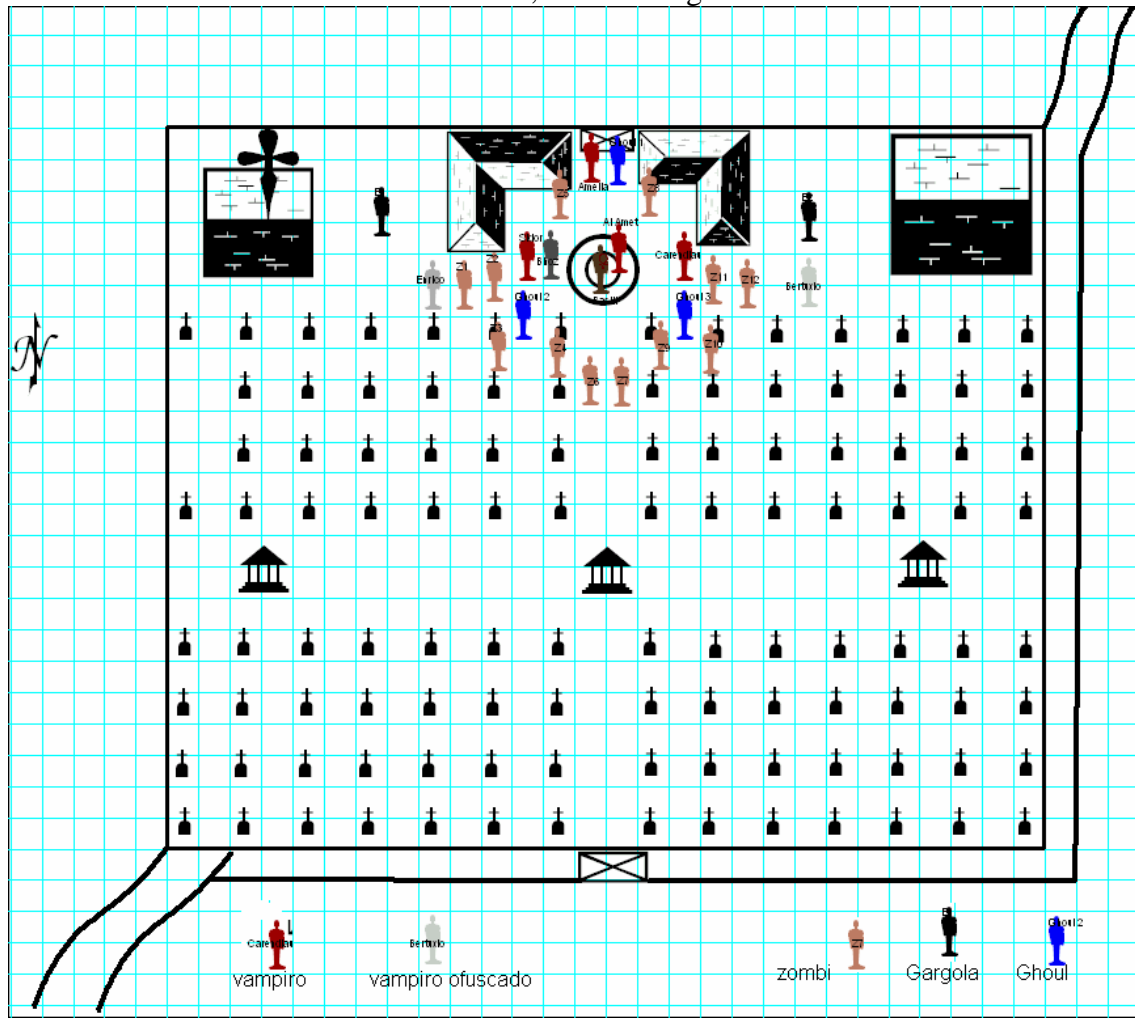
Si los Pj no caen en la tentación de la cuadrilla de diabolistas comenzará el ataque. Los diabolistas no son un grupo de descerebrados que combaten desordenadamente. Los ataques a distancia no serán al azar sino contra los PJ's más poderosos. Los ghoul y la carne de cañón cubrirán a sus amos mientras estos atacan con todo su potencial, sus disciplinas y su sangre y armas, sin preocuparse de defender porque automáticamente un ghoul o zombi se interpondrá entre la espada o disparo de un Pj a un PNJ's. Mira más abajo para ver su táctica de ataque. Debería ser un combate largo y duro. Usa las plantillas de situación del cementerio y de estado de PNJ's para tal efecto y no escatimes efectos y usa todos los recursos descritos en la descripción de PNJ's.

Organiza los asaltos por Iniciativas. Declaración de acciones, los que actúan primero declaran los últimos y los que actúan los últimos declaran primero, acciones normales y turnos de celeridad. No dejes que la cosa se des controle o que los Pj's conviertan este combate en un caos, cada cual actuará en su turno. Cada cuadrado es un turno de movimiento. Es decir, un Pj puede recorrer un cuadrado en un turno y realizar una acción, si realizara la acción de correr (tirar de Fue+Atlética, por cada 2 éxitos mueve 1





cuadro. Fallo no avanza y pifia se cae) podría mover más, una acción de celeridad da un movimiento adicional o acción adicional, se debe elegir.



## Combate del cementerio contra la cuadrilla. Posición inicial (plano del master)

Si los PJ ganan la batalla (con acabar con tres de los vampiros y la mayoría de los ghouls el resto intentara huir) e interrogan a algún prisionero, este les dirá que el que les contrató en realidad fue el Senescal ENOC.

El tarro con la sangre de Basili y el cuerpo de este están todavía intactos. Los Pj encuentran también un pergamino en el que se detalla el ritual inverso al que se ha usado para sacar la sangre del corazón de Basili. Los Pj pueden hacer 2 cosas; realizar el ritual con lo que devuelven su no vida a Basili o beberse el contenido de la jarra con lo que diablerizarían a Basili. (conseguirían ser 1 generación menor de lo que consiguieran normalmente por diablerizar a un cainita de Generación 6ª por la sangre de generación 5ª que poseía de Haldestatd, pero este efecto dura solo una década, aunque si se consigue aprender una disciplina de N8 se podrá seguir usando trascurrida esta década). Para entonces las dos gárgolas ya estarán volando hacia el refugio Treméré para informar del resultado de la contienda. Los Diabolistas huidos también irán al refugio Treméré.

Enoc desesperado tomara una decisión suicida...





# ALBA IULIA BY NIGHT



## **Escena Undécima A):** **La batalla por el trono.**



Enoc con el resto de sus chiquillos ,10 soldados, 5 arqueros, 5 gárgolas y los supervivientes de los diabolistas atacarán la corte vampírica dando un golpe de estado. Si alguno de los PJ's es el príncipe, se encontrará con la sorpresa al volver a la corte (lo de abajo en vez de ser el príncipe, cosa que no tendría lógica, sino que sería su chiquillo el que estará bajo el filo del senescal tremere).

Si no, los Pj's llegarán en el punto en el que el príncipe sea reducido e incapacitado. El Senescal intentará negociar desde su recién adquirida posición y el príncipe desesperado pedirá la ayuda de los Pj's. La espada del senescal se levanta sobre la cabeza del príncipe a punto de segarla. Una línea de 10 soldados primero, 5 gárgolas, los restos de los tremeres y diabolistas y 5 arqueros de elite (provistos con 2 flechas cada uno de madera con el ritual tremere astilla del sosiego retardado, pag. 180 libro Vampiro: Edad oscura 1º edición) separa a los Pj's de la espada sujeta por el Tremere, sólo un apoyo incondicional de los PJ's a la lealtad del nuevo príncipe librará al príncipe de la muerte definitiva. (Es decir, un vínculo con el senescal). Pero le clavará la espada y lo mandará a letargo. En cuanto a los Pj's, les obligará a beber de su sangre como prueba de lealtad, para acto seguido decirles que abandonen su ciudad. Deberán buscar refugio en 3 horas ya que el amanecer está cercano.

Si no aceptan el senescal golpeará la cabeza del príncipe (o chiquillo de este) y sólo con una celeridad de 5 podría llegarse a parar la espada (éxito por éxito), habría que tirar primero una tirada de Fue+atléticas Dif 7 para abrirse paso entre todos y sacar mínimo 3 éxitos. Y después para conseguir parar el arma con la reserva que le quede (regla de acciones múltiples). Si tiene celeridad 6 no hay acciones múltiples. Todo esto atendiendo a la iniciativa. No es que se necesiten 6 asaltos para llegar donde está el senescal, si no que el esquivar a los soldados, gárgolas y vampiros debería costar eso. En 2 asaltos podría llegarse hasta donde está el senescal si no hubiera nadie de por medio.

El príncipe (o chiquillo) está en nivel Tullido -5 y con 1 punto de sangre. Si el senescal saca 5 éxitos de daño automático la cabeza de este rueda . (dificultad del ataque a 5).

(Nota: Si hay más personajes secundarios de los Pj's, chiquillos, ghouls de confianza de estos, podrías ponerlos en la misma tesitura, haciendo de esto una situación con rehenes. Ya sabes eso de ir ejecutando a un rehén cada x tiempo si los Pj no atienden a razones y acceden a las peticiones de los secuestradores, poniéndolos encima de piras de fuego y cosas así.)

Si no sacan 5 éxitos deja al infeliz de PNJ en incapacitado y vuelve a asestar otro golpe para mandarlo a la muerte definitiva.

Tras esto puede empezar otro nuevo combate definitivo.

Después de todo esto amanece. Los Pj pueden descansar en la corte seguros de su victoria.

El hecho de tener que decidir entre el deber y dejar morir a un príncipe o chiquillo o amigo debería modificar considerablemente el camino, así como se debería pedir tiradas de virtudes y poner en juego rencores y debilidades de clan.





# ALBA IULIA BY NIGHT



## **Escena Undécima B):** **La batalla por el trono,**

Si los Pj son divididos o convencidos por los diabolistas atacarán a los leales y cumplirán su parte del trato y dejarán que el/los traidores diablericen al príncipe en un ataque casi sin oposición sobre la corte vampírica (Aunque deberán enfrentarse al príncipe, claro. Se supone que si el príncipe estaba jugando, era un PJ, y ya habrá sido atacado por sus compañeros y los diabolistas y habrá sido diablerizado). Sin embargo cuando los Pj's estén bebiendo la sangre del príncipe los diabolistas huirán y el senescal aparecerá inmediatamente dejándolos pasar como si nada, acompañado por el resto de sus chiquillos, 10 soldados ,5 arqueros de elite ( con las ya mencionadas pareja de flechas cada uno) y 5 gárgolas que intentarán reducir a los Pj's y capturarlos para, a la noche siguiente, mostrárselos a Haldestasd como los responsables de las diableries de su chiquillo Basili, el príncipe y el resto de los cainitas.

## **Escena Undécima C):** **La batalla por el trono.**

Si los Pj consiguen derrotar a la tropa del senescal y al senescal y han diablerizado al príncipe serán los dueños y señores de una corte Vampirica, sin vampiros sobre los que mandar. Pueden hacer dos cosas. Esperar a la noche siguiente a que llegue Haldestasd y probar a contarle una historia para ver que pasa..

O salir por piernas de la ciudad. Aunque tendrán que buscar un refugio en menos de 3 horas ( tirara de Per+ Supervivencia dif .6 3 éxitos). Podrán llevarse botín y todo lo que puedan transportar en carros, a caballo o a pie, como prefieran viajar.





# ALBA IULIA BY NIGHT



## Escena duodécima:

### Vuelve Haldestasd (el joven).

#### Noche 6ª

**Y** al anoecer... ( 1 punto de sangre menos.)

Este es el final de la aventura y se pueden dar estos 3 finales.

### A) Si los Pj Derrotan al senescal y Diabolistas y Salvan al Príncipe.

Final Victoria Pírrica. -----→ 15

### B) Si el senescal acaba con los Pj's, los captura o los manda a sopor.

Los Pj's estarán estacados y Haldestasd no se molestará en desestacarlos. Sólo si alguno de ellos es un Ventrue se molestará en desestacarlo y oír su versión. Haldestad actuará de manera extraña e, impresionado por el impecable plan de Enoc, le ratificará como príncipe con la condición de que selle un juramento de sangre con él y de que un Ventrue ocupe la senescalía de su corte. En cuanto a los Pj's les considerará unos débiles y les impondrá un destierro de las tierras transilvanas y de los reinos alemanes. Les dará un plazo de 1 año para que resuelvan sus negocios en Transilvania y abandonen el lugar.

Si no hay Ventrue en el grupo les castigará del mismo modo pero la partida tendrá que ser inmediata, no les dará ni la más mínima oportunidad de defenderse, es más, dirá: “ Os desestaco , pero no quiero oír nada, solo os digo, seres repelentes y horribles, que desde hoy hay una caza de sangre sobre vuestras cabezas en Transilvania y Alemania, una sola palabra y la caza comenzara ya, aprovechad ahora y corred lo más rápido que podáis” La mas mínima replica por parte de algún Pj provocará que sea atacado por Haldestad y su docena de Ghoules de combate mejorados.

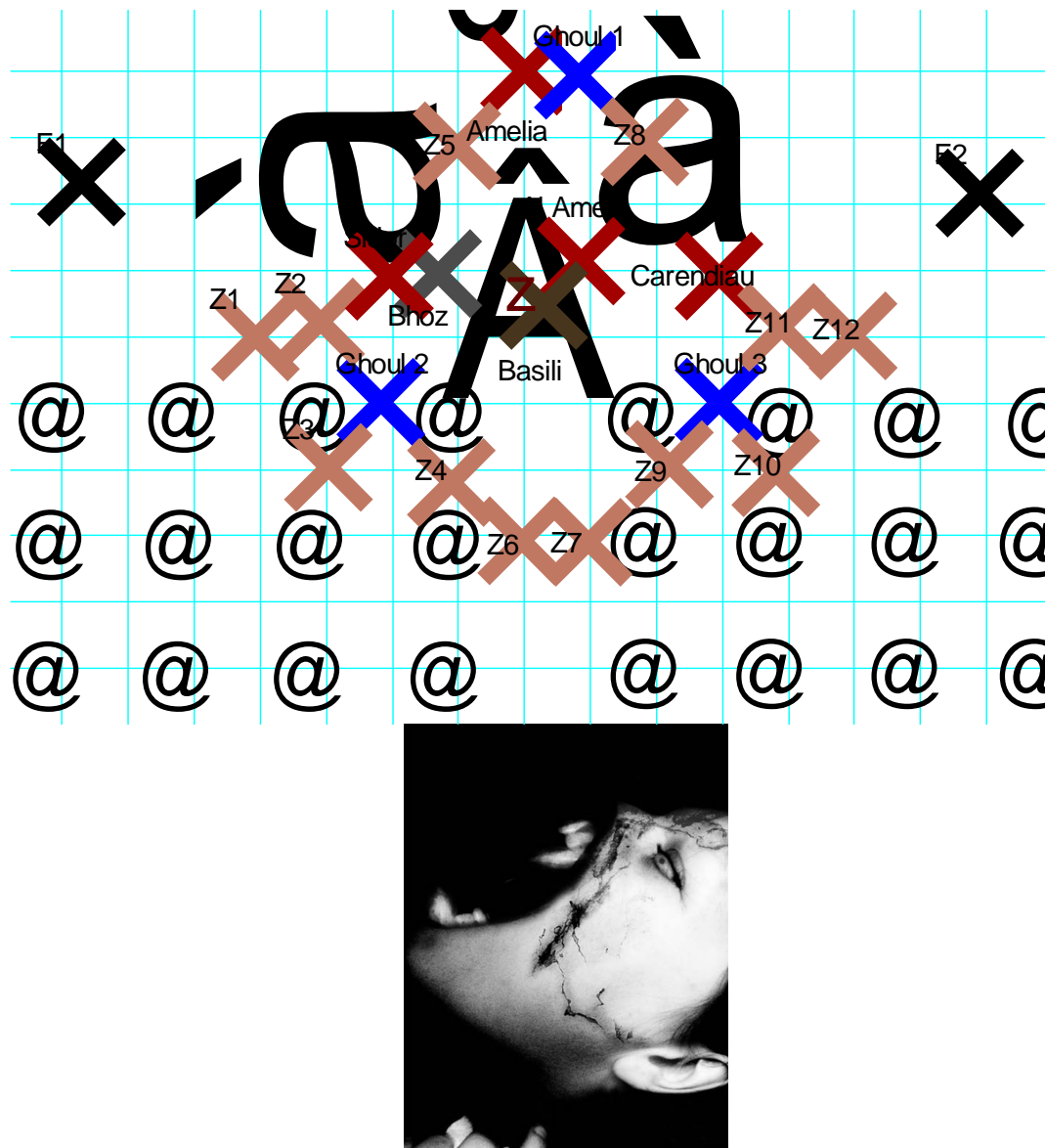
Final Apocalíptico.-----→8





**C) Si los Pj's vencen al senescal pero no consiguen salvar al príncipe o lo han diablerizado.**

Final Derrota.-----→10





# ALBA IULIA BY NIGHT



## PNJ'S DE LA 3ª PARTE.

### Los anarquistas Asesinos diabolistas:

**Nombre:** Carendianu el Negro **Tipo de Pnj:** Caballos

**Historia:** Carendianu, un extraño vampiro venido de la tierra de África, busca experiencias para volver a África teniendo nuevas disciplinas y mayor poder para así poder hacerse con un gran dominio de caza.

**Imagen:** Vestido con una túnica color arena, lleva una piel de león a modo de capa, Un escudo de madera y cañas, una lanza con una punta afilada y un extraño machete.

**Sugerencias de interpretación:** Carendianu habla poco y se mantiene siempre en segundo plano. No rechazará un duelo o una buena cacería. **En combate:** 1º Usará Canal diabólico para aumentar su resistencia en 2 círculos, y domar la bestia para aumentar su fuerza, gastará sangre para aumentar (2 de sangre) 1 de fuerza. Atacará a distancia el segundo asalto usando sus jabalinas hasta acabarlas todas (usará Celeridad), Luego, si el enemigo sigue a distancia usará silbarle a la bestia para causar el rotschrek al enemigo que se acerque a él. Tras esto sacará su sable y su escudo y atacará cuerpo a cuerpo.

**Refugio:** ninguno conocido.

**Secretos:--**

**Influencia:--**

**Destino: --**

**Clan:** Laibon

**Generación:** 7ª

**Sire:** ¿? **Abrazo:** ¿? **Edad aparente:** entre 20 y 30 años.

**Naturaleza:** Superviviente

**Conducta:** Variable.

### **CARACTERÍSTICAS:**

FISICAS:	FUE:4	DES:4	RES:4
SOCIALES:	CAR:4	MAN:4	APA:2
MENTALES:	PER:4	INT:4	AST:3

### **HABILIDADES:**

Alerta 4, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Subterfugio 3, Armas C.C 7 (Lanzar jabalina), Equitación 3, Comercio 2, Trato con animales 4, sigilo 4, Academicismo 1, Lingüística 2, Ocultismo 4, Música 3, Sabiduría Popular 2.

### **VENTAJAS:**

### **DISCIPLINAS:**

Abombwe 5, Animalismo 4, Fortaleza 6, Potencia 3, Celeridad 3.

Ritual secreto para encantar por medio de magia de la sangre

**VIRTUDES:** CONV:3 INS:4 CORAJE:5

### **TRANSFONDOS:**

**CAMINO:** De la bestia 7

**FF:** 7(7)

**RS:** 20(4/a) +1 al gasto de sangre por debilidad de clan.

**OBJETOS:** Comunes: Daga +2L, Machete curvado +4L. Escudo africano +1 a dif.

Armadura de cuero +2C/+2L, Caballo ghoull.

3 jabalinas de cazar corazones de león. F+1L. Jabalina arrojadiza con un -1 a la dificultad de atravesar el corazón de un blanco.

**Nombre:** Amelia la bruja **Tipo de Pnj:** Caballos

**Historia:** Amelia se unió a esta cuadrilla porque necesitaba protección ya que ofendió gravemente a una antigua de su clan. Espera ganar poder y ascender rápidamente de generación para acabar con ella.





# ALBA IULIA BY NIGHT



**Imagen:** Mujer en apariencia delicada y bella, bien vestida y muy arreglada, posee un extraño y malévolamente atractivo.

**Sugerencias de interpretación:** Amelia se comporta como una dama que tienta a los hombres incitando a estos a caer en sus más bajos deseos. Dada su gran belleza sus presas preferidas son hombres y Toreadores. Si surgen complicaciones no dudará en escudarse en su imagen de mujer desvalida para pedir clemencia, engañar o confundir a sus enemigos. **En combate** se mantendrá a distancia usando sus habilidades como daemoinun y mortis (muerte negra), Si se le acercan hasta combate cuerpo a cuerpo atacará si ve que puede ganar, si no intentará huir y si se ve acorralada hará lo de arriba. Si ha tenido tiempo de prepararlo levantará uno o dos muertos para que le sirvan de carne de cañón.

**Refugio:** ----

**Secretos:** ----

**Influencia:** ---

**Destino:** ----

**Clan:** Lamia

**Generación:** 10ª ---→(7ª) Al final.

**Sire:** ¿?

**Abrazo:** ¿?

**Edad aparente:** entre 20 y 30 años.

**Naturaleza:** Seductora

**Conducta:**

## CARACTERÍSTICAS:

FÍSICAS: FUE: 3 DES:3 RES:4

SOCIALES: CAR:4 MAN:5 APA:4

MENTALES: PER:3 INT:3 AST:4

## HABILIDADES:

Alerta 3, Empatía 4, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Subterfugio 4, Armas C.C 4 (espadas), Equitación 3, Comercio 2, Trato con animales 3, Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 5 Sabiduría Popular 2.

## VENTAJAS:

## DISCIPLINAS:

Fortaleza 4, Potencia 3, Celeridad 2, Daemonium 4, Mortis 5 (6).

**VIRTUDES:** CONV:4 AUTO /INS:5 CORAJE:3

## TRANSFONDOS:

**CAMINO:** Del Diablo 7

**FV:** 7(7) **RS:** 13(1/t)

**OBJETOS:** Comunes: Daga +2L, Espada Ancha +4L. Armadura Cuero +2C/+2L. Caballo Ghoul.

Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.

## Nombre: Enrico Tipo de Pnj: Caballos

**Historia:** Enrico era el segundo hijo de un noble italiano, un día ofendió a un gitano Ravnos y este en castigo le dio el abrazo. Su debilidad ha conseguido hacerle pensar que es el líder de la cuadrilla. Aunque realmente el verdadero líder es Al amet Guizu que lo mantiene bajo su dominio.

**Imagen:** Hombre bien vestido y de porte señorial.

**Sugerencias de interpretación:** En **combate** Enrico es un diablo que prefiere mantenerse en las sombras tirando de los hilos y creando visiones para confundir a sus enemigos. Enrico usará la ofuscación para mantenerse en las sombras, en segundo plano usará la llamada de Noe para que cualquier criatura ataque a sus enemigos, después usará realidad horrenda y permanencia para crear una ilusión que desconcierte a sus enemigos y les distraiga mientras se acerca por la espalda y dispara a bocajarro a la cabeza o ataca con la espada a la cabeza.

**Refugio:**-- **Secretos:**--- **Influencia:** --**Destino:** --





# ALBA IULIA BY NIGHT



**Clan:** Ravnos **Generación:** 8ª ---→(7ª) Al final.

**Sire:** ¿? **Abrazo:** ¿? **Edad aparente:** entre 20 y 30 años.

**Naturaleza:** **Conducta:** Variable.

## CARACTERISTICAS:

**FISICAS:** FUE:2 DES:3 RES:5

**SOCIALES:** CAR:4 MAN:5 APA:2

**MENTALES:** PER:5 INT:3 AST:4

## HABILIDADES:

Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 5, Subterfugio 3, Armas C.C 4 (espadas), Equitación 3, Comercio 2, Trato con animales 3, Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2.

## VENTAJAS:

## DISCIPLINAS:

Fortaleza 4, Potencia 1, Celeridad 1, Quimerismo 4, Animalismo 3, Ofuscación 3.

**VIRTUDES:** CONC/CONV: AUTO /INS: CORAJE:

## TRANSFONDOS:

## CAMINO:

**FV:** 9(9) **RS:** 15 (3/t)

**OBJETOS:** Comunes: Daga +2L, Espada Ancha +4L. Armadura Cuero +2C/+2L. Caballo Ghoul. Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.

**Nombre:** Al amet Guizu

**Tipo de Pnj:** Caballos

**Historia:** Cainita venido de las lejanas tierras de Egipto, es el verdadero líder del grupo, Aunque el vínculo de sangre los ate a todos, es él el que propuso la idea del ritual del vínculo, (mirar más abajo), él y Carendianu reunieron este peculiar grupo, atraídos por la corriente anarquista de la época, decidieron luchar contra sus mayores y para ello enmascararon sus verdaderos propósitos haciéndose pasar por una compañía de asesinos.

**Imagen:** Hombre atlético de rasgos egipcios, luce una larga coleta y una diadema de oro. Viste unas calzas color arena y la capa negra que lleva todo el grupo.

**Sugerencias de interpretación:** Aire Arrogante, Porte guerrero, decidido en sus acciones. En el **combate** usará ofuscación y con extinción usará primero silencio de la sangre, para no ser visto ni oído y acercarse a su enemigo. Usará el poder de Caricia de Baal sobre su arma, tocará a su enemigo y le aplicará la llamada de Dagón, (usando celeridad, claro), y atacará el resto de veces que pueda. Si en dos asaltos no ha conseguido incapacitar a su víctima se retirará usando la ofuscación y repetirá el proceso (curándose si ha sido herido).

, **Refugio:**-- **Secretos:**--- **Influencia:** --**Destino:** --

**Clan:** ASEMITA **Generación:** 7ªG

**Sire:** ¿? **Abrazo:** ¿? **Edad aparente:** entre 20 y 30 años.

**Naturaleza:** **Conducta:** Variable.

## CARACTERISTICAS:

**FISICAS:** FUE:6 DES:5 RES:5

**SOCIALES:** CAR:4 MAN:4 APA:3

**MENTALES:** PER:3 INT:3 AST:4

## HABILIDADES:

Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Subterfugio 3, Armas C.C 4 (espadas), Equitación 3, Comercio 2, Trato con animales 3, Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2.

## VENTAJAS:





# ALBA IULIA BY NIGHT



## DISCIPLINAS:

Fortaleza 3, Potencia 2, Celeridad 4, extinción 6, ofuscación 4

**VIRTUDES:** CONC/CONV: AUTO /INS: CORAJE:

## TRANSFONDOS:

### CAMINO:

**FV:** 10(10) **RS:** 20(4/t)

**OBJETOS:** Comunes: Daga +2L, Gran alfanje +5L. Armadura Cuero +2C/+2L. Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.

**Nombre:** Sidor el horrendo. **Tipo de Pnj:** Caballos

**Historia:** Chiquillo anarquista, renegado de su sire y creador y gran señor Tzimize. Huyó de él tras fallar en un cometido y desea terminar con su antiguo señor.

### Imagen:

**Sugerencias de interpretación:** Altivo chiquillo Tzemize, conocedor de los secretos de los espíritus y la hechicería Koldúnica. **En combate:** Sidor Permanecerá en segundo plano hasta que no le quede mas remedio. Usará camino de la tierra para darse 2 puntos adicionales de fortaleza. Si está preparado habrá contactado con un espíritu como los de arriba para que ataque a sus órdenes, si no, usará el camino del fuego así como sus armas de fuego a distancia. Si su enemigo llega al cuerpo a cuerpo, usará sus armas de cuerpo a cuerpo, celeridad. Si es herido dará rienda suelta a la forma Zhulo.

**Refugio:** -----

**Secretos:**---- **Influencia:** ----

**Destino:** ----

**Clan:** TZIMIZE **Generación:** 9ªG --→ 7ª al final.

**Sire:** ¿? **Abrazo:** ¿? **Edad aparente:** entre 20 y 30 años.

**Naturaleza:** **Conducta:** Variable.

## CARACTERISTICAS:

FISICAS:	FUE:3	DES:3	RES:4
SOCIALES:	CAR:3	MAN:3	APA:2
MENTALES:	PER:3	INT:2	AST:4

## HABILIDADES:

Alerta 3, Empatía 3, Esquivar (2-, Intimidación 3, Liderazgo 3, Subterfugio 3, Armas C.C 4 (espadas), Armas Fuego 3, Equitación 3, Comercio 2, Trato con animales 3, Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 4 (Rituales), Sabiduría Popular 2, Hechicería Koldunica 3, Cultura mundo subterráneo 2, Alteración corporal 4.

## VENTAJAS:

## DISCIPLINAS:

Auxpex 4, Fortaleza 1, Potencia 1, Vicisitud 4, Hechicería Koldum 4 ( Sendas: Caminos del Fuego 4, Camino Espiritual 3, Camino de la tierra 2). Rituales koldúnicos hasta nivel 3. Siempre lleva alguno defensivo activado.

**VIRTUDES:** CONV:3 INS:5 CORAJE:5

## TRANSFONDOS:

**CAMINO:** De la bestia 7

**FV:** 8(8) **RS:** 14(2/t)

**OBJETOS:** Comunes: Daga +2L, Espada Ancha +4L. Armadura Cuero +2C/+2L. 2 Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.

**Nombre:** Bertuxhio **Tipo de Pnj:** Caballos

**Historia:** Un chiquillo realmente ido que ve visiones irreales y cree que el propio Malkav le habla como de igual a igual. Su misión es llegar hasta él para así poder





# ALBA IULIA BY NIGHT



diablerizar al antediluviano de su clan para que sus conciencias se fusionen y formen un solo vampiro. Pero realmente estas visiones son fruto de su locura aunque quizá si que haya alguien detrás de todo esto...

**Imagen:** Hombre de pelos revueltos vestido con ropa granate y negra. Su cara refleja su locura, de mirada ausente y sonrisa malévol.

**Sugerencias de interpretación:** Bertuxhio habla en susurros, utiliza el auxpex para comunicarse mentalmente con sus aliados, cuando no le queda más remedio que tratar con otros, lo hace casi gritando, si esta enfadado o va a atacar grita mas fuerte. Prefiere mantenerse ofuscado y utilizar la dementación sobre sus enemigos. Si no le queda mas remedio atacará físicamente, pero antes quizás huya. **En Combate.** Se mantendrá ofuscado lanzando ataques de pequeñas bombas explosivas, atacando con la dementación, sus armas de fuego, e intentándose ofuscar siempre que pueda.

**Refugio:-- Secretos:--- Influencia: --Destino: --**

**Clan:** MALKAVIAN **Generación:** 10ª --→(7ª) al final.

**Sire:** ¿? **Abrazo:** ¿? **Edad aparente:** entre 30 y 35 años.

**Naturaleza:** **Conducta:** Variable.

## CARACTERISTICAS:

**FISICAS:** FUE:2 DES:3 RES:4

**SOCIALES:** CAR:4 MAN:4 APA:2

**MENTALES:** PER:5 INT:2 AST:4

## HABILIDADES:

Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidación 6 ( Amenazas abiertas),interpretación 4, Liderazgo 3, Subterfugio 3 , Armas C.C 3, Equitación 3, Pericias 6 (elaboración de artefactos explosivos), Sigilo 4,Comercio 2, ,Trato con animales 3, Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 4 ,Sabiduría Popular 2.

## VENTAJAS:

## DISCIPLINAS:

Fortaleza 1, Potencia 1,Celeridad 1, Auxpex 4, Detentación 3, Ofuscación 5.

**VIRTUDES:** CONV:4 AUTO:4 CORAJE:3

## TRANSFONDOS:

**CAMINO:** Camino de la paranoia 5

**FV:** 5(5) **RS:** 13(1/t)

**OBJETOS:** Comunes: Daga +2L, Espada Ancha +4L. Armadura Cuero +2C/+2L.

Pistola de Pedernal. Dif 7. Daño 5L Alcance 30 Recarga 1/5.

Pequeñas bombas de mano 3 Daño agravado, 6D Letal.

## Descripción del “modus operandi” de la cuadrilla y otros detalles.

Organización y organigrama:

La cuadrilla de los 6 vampiros asesinos diabolistas

### En combate:

Nunca se separan ni irán solos. Cuando no están todos juntos irán en 2 grupos de tres; Al Amet, Amelia y Bertuxio por un lado. Y en el otro grupo Sidor, Enrico y Carendiau. Siempre que no tengan oportunidad de ganar o no ataquen por sorpresa combatirán a la defensiva. Unos cubrirán la retirada de los otros. Si la cuadrilla esta preparada utilizarán la siguiente táctica.

**Amet y Carendiau** serán los encargados de atacar cuerpo a cuerpo a sus enemigos;

**Al Amet** usará ofuscación y con extinción usará primero silencio de la sangre, para no ser visto ni oído y acercarse a su enemigo. Usará el poder de Caricia de Baal sobre su arma, tocará a su enemigo y le aplicará la llamada de Dagón, (usando celeridad).





# ALBA IULIA BY NIGHT



Atacará el resto de veces que pueda. Si en dos asaltos no ha conseguido incapacitar a su víctima se retirará usando la ofuscación y repetirá el proceso (curándose si ha sido herido). (Si esta preparado para la posible acción el veneno ya lo tendrá listo anteriormente.)

**Carendiau** se mantendrá a distancia media 1º usará Canal diabólico para aumentar su resistencia en 2 círculos, y domar la bestia para aumentar su fuerza, gastará sangre para aumentar (2 de sangre) 1 de fuerza. (Si está preparado, lo anterior ya lo tendrá listo) Atacará a distancia el segundo asalto usando sus jabalina hasta acabarlas todas (usará Celeridad), Luego, si el enemigo sigue a distancia usará silbarle a la bestia para causar el rotschrek al enemigo que se acerque a él. Tras esto sacará su sable y su escudo y atacará cuerpo a cuerpo.

**Sidor** se mantendrá a media distancia junto a Carendiau que permanecerá en segundo plano hasta que no le quede más remedio. Usará camino de la tierra para darse 2 puntos adicionales de fortaleza (si está preparado esto es automático), Si está preparado habrá contactado con un espíritu como los de arriba para que ataque a sus ordenes y además usará el camino del fuego, si no usará el camino del fuego, así como sus armas de fuego a distancia. Si su enemigo llega al cuerpo a cuerpo, usará sus armas de cuerpo a cuerpo, celeridad y si es herido dará suelta a la forma Zhulo.

**Amelia, Bertuxio y Enrico:** Se mantendrán en la distancia utilizando sus disciplinas o sus armas a distancia, sólo Enrico atacará cuerpo a cuerpo pero sólo si dispone del factor sorpresa.

**Amelia** se mantendrá a distancia usando sus habilidades con daemonium y mortis (muerte negra), Si se le acercan hasta combate cuerpo a cuerpo atacará si ve que puede ganar, si no intentará huir. Si se ve acorralada hará lo de arriba. Si ha tenido tiempo de prepararlo levantará uno o dos muertos para que le sirvan de carne de cañón (con animar Hueste).

**Bertuxio** Se mantendrá ofuscado lanzado ataques de pequeñas bombas explosivas, atacando con la dementación, sus armas de fuego, e intentándose ofuscar siempre que pueda.

**Enrico** prefiere mantenerse en las sombras tirando de los hilos y creando visiones para confundir a sus enemigos. Enrico usará la ofuscación para mantenerse en las sombras, en segundo plano. Usará la llamada de Noe para que cualquier criatura ataque a sus enemigos, después usará realidad horrenda y permanencia para crear una ilusión que desconcierte a sus enemigos y les distraiga mientras se acerca por la espalda y dispara a bocajarro a la cabeza o ataca con la espada directamente a la cabeza.

## **Ghoul de combate, animales convocados, muertos vivos y espectros:**

La cuadrilla puede disponer de entre 2 a 4 ghouls de combate, jaurías de lobos, ratas u otros animales (mira reglas de enjambre manada Pág.258), de 1 a 2 muertos vivos. Usa todas estas criaturas para apoyar su ataque cuerpo a cuerpo y posibilitar que escapen si son atacados por sorpresa. Y para que suponga un verdadero reto enfrentarse a esta cuadrilla.

## **Nombre: Espectro Roba carne Tzimize Tipo Pnj: Peón.**

**ESPECIAL:** El vampiro o humano objetivo deber resistir un ataque de 15 éxitos de daño automático con Res+For. Por cada dado no absorbido el fantasma absorbe 1 punto de sangre del vampiro que pasa a ser un punto de Heridas del espectro.

Usad unas características normales cuando el espectro adquiera al menos 2 puntos de heridas.

Si el espectro llega a incapacitado vuelve al submundo.





# ALBA IULIA BY NIGHT



**Jugado en: Asociación “Puente del Arga” el 10-2-2007.**  
**Información de juego y dudas:** [Mikelsuarez@gmail.com](mailto:Mikelsuarez@gmail.com) o [puentedelarga@gmail.com](mailto:puentedelarga@gmail.com)

